

El guió audiovisual

Marc Plana

PID_00207005



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Índex

1. Concepte i àmbit del guió audiovisual.....	5
2. Per on començar.....	7
3. Tres reptes narratius.....	9
4. Escenes, actes, fragmentació.....	11
5. Causalitat i individu.....	15
6. Un consell d'Edgar Allan Poe.....	19
7. Format.....	21
8. Les paradoxes del guió.....	24
Bibliografia.....	27

1. Concepte i àmbit del guió audiovisual

Tot document audiovisual segueix un criteri compositiu. Dins el procés de l'audiovisual, tots els projectes passen per un moment en el qual el material audiovisual s'imagina, s'enregistra o es disposa d'una manera determinada (i no d'una altra) en funció del sentit que ha decidit el creador o els creadors. Un projecte pot deure la seva forma a una idea sintètica i sobtada, una idea que impulsa, per exemple, un fotògraf a agafar un avió fins a Egipte per fotografiar una copa amb les piràmides de fons per a un anunci. El criteri compositiu pot aparèixer també *a posteriori*, en l'ordre amb què un documentalista decideix retallar i disposar les hores d'entrevistes que ha fet amb supervivents dels camps nazis. La voluntat de realisme de què parteix un director quan posa a improvisar actors davant de la càmera és un criteri que determina una manera de mostrar. I, evidentment, el text que escriu un guionista també és una guia compositiva per al director, qui després, per exemple, rodarà la història ficcionada d'una família mafiosa que reflecteix els dilemes que tots tenim entorn al poder. Tota comunicació o expressió artística passa (conscientment o inconscientment, utilitzi documents escrits o no els utilitzi) per una etapa de definició dels criteris compositius. Això és: concretar una intenció, un missatge, un ordre, una emoció, una relació amb l'espectador... Aquest és l'àmbit del qual neix la teoria del guió audiovisual i que serà l'objectiu d'aquestes pàgines: la voluntat de trobar criteris que facilitin i guiïn la creació artística.

Cal començar amb un avís seriós per a navegants. La teoria del guió és un espai relliscós i ha d'evitar fer-nos precipitar cap a qualsevol dels dos pols que el delimiten: el totalitarisme i el relativisme. En primer lloc, la teoria contemporània del guió ha de ser conscient que no pot representar tots els projectes artístics del món. El gran gruix de teoria sobre guió té en ment una narració que explica la història d'un personatge que persegueix un objectiu fins que l'assoleix (o no). Malgrat tot, aquesta és només una de les maneres possibles de buscar qualitat artística en l'audiovisual.

Fixem-nos en les declaracions del director rus Alexander Sokurov, que opina que el cinema encara està molt lluny de les seves possibilitats expressives:

“Li falta tot per aprendre, especialment de la pintura, perquè l'aposta principal és pictòrica. L'elecció més important per al cinema seria renunciar a expressar la profunditat, el volum, nocions que no li interessin i que, fins i tot, revelen impostura: la projecció sempre ocupa una superfície plana i no pluridimensional.”

Antoine de Baecque i Olivier Joyard (1998, febrer). “Entretien avec Alexandre Sokurov”. *Cahiers du cinéma* (núm. 521, pàg. 32).

La qualitat té moltes cares i molt terreny per explorar. La fórmula de l'expressió artística no existeix, i s'equivoca el guionista que creu que l'art només té una direcció o el qui afegeix un punt de gir de més al seu guió amb

l'únic argument que així ho recomana la teoria. Les pel·lícules de Sokurov, l'anunci de les piràmides o el documental sobre els supervivents dels camps nazis són part d'un gran ventall de formes de composició, expressió i comunicació artística, dins el qual les "normes" del guió narratiu només representen una possibilitat entre moltes.

L'avís per a navegants té una segona part. Perquè si caiem en la temptació d'invertir el pendent relliscós del totalitarisme, correm el risc d'abocar-nos cap al relativisme. Si el senyor que ha escrit aquest mòdul diu que no hi ha fórmula, és que tot es pot fer. Ja podem tancar el llibre i sortir a rodar perquè tot està permès! Aquest és un argument atractiu per a un munt d'artistes mancats de talent i una coartada perfecta perquè el relativisme legítimi preses de pèl enormes. L'alternativa al "tot s'hi val" és pensar que, encara que ningú no tingui dret a reclamar posseir **la fórmula**, sí que hi ha uns principis que orienten allò que és artístic. El reflex d'aquests principis inefables està en la tradició, en allò que considerem bell o emotiu; un camí que mai no es tanca perquè sempre poden aparèixer veus, genis o corrents innovadors que sàpiguen concretar una nova cara de la bellesa. Aquests principis són els que fan que la qualitat es presenti en un gran ventall de formes i com el producte d'una infinitat de mètodes possibles: el mètode de Coppola no és el de Tarkovski i els dos són genials. Això vol dir que no hi ha només una manera d'assolir la qualitat, n'hi ha múltiples... però això vol dir també que hi ha algunes maneres d'expressar-se, per dir-ho d'alguna manera, que esquiven la qualitat amb insistència. La conclusió és que encara que ningú no pugui reclamar el dret a tenir **la fórmula**, no tot s'hi val.

Aquesta és la màxima que la teoria del guió hauria de saber reflectir a l'hora d'orientar els creadors nous. La teoria del guió no vol ser totalitària, però ha de saber ser prou analítica per a explicar la qualitat que té la tradició i ser la base per a crear noves vies de creació. Aquest és el camí que comencem ara mateix: es tracta de mostrar els principis que regeixen el guió narratiu sense perdre de vista que són només la traducció que ha fet una certa tradició d'aquells principis generals d'harmonia i de bellesa. Aquest és el paper de la teoria: existir entre la modèstia de saber que no ho explica tot, i l'orgull de tenir prou solidesa per a ser un suport legítim per a qualsevol creador.

2. Per on començar...

El guionista Paul Schrader era capaç d'imprimir el seu segell (antisocial) en un guió que escrivia en una sola nit; en canvi, Michael N. Shyamalan només va trobar la via cap al sorprenent final de *The Sixth Sense (El sexto sentido)* en la cinquena versió del guió. L'espurna (i la màgia) d'un guió no surt mai del mateix lloc i, alhora, pot sortir de tot arreu. La idea clau que impulsa un guió pot sortir com un flaix o, al contrari, pot aparèixer després de mesos d'esborranys i projectes. La imatge de l'escriptor romàntic que és capaç d'encarar la pàgina en blanc amb la seva ploma pot ser a vegades certa, però escriure s'assembla, molt més sovint, a un artista agafat a una pala enmig del fang: cal excavar. És aquesta la metàfora que utilitza el guionista, director i animador Andrew Stanton: el procés d'idear un guió és un procés d'excavació.

El terreny del guió està farcit de paraules clau: trames, conflicte, caracteritzacions, arcs, estructures, punts de gir, clímax, epifanies, tema, autor, espectador... La idea per a un guió pot tenir l'origen en qualsevol d'aquests conceptes. La història d'un home pacífic que es converteix en violent parteix del concepte de *canvi*; un anunci que comunica l'adaptabilitat d'un cotxe comparant-lo amb l'aigua parteix de la metàfora; els ingredients d'una aventura sobre un professor que es desplaça a una zona rural es poden definir quan s'agafa el western com a model genèric... Apareix, així, una idea simple del que serà la nostra creació, una idea incipient, un disseny en brut, una direcció. Podem escriure aquesta idea o guardar-nos-la en qualsevol racó del cos. És aleshores que comença l'excavació. Qui és aquell home pacífic? Per què es torna violent? Per què en volem explicar la història? Les diferents metodologies que omplen els manuals de Hollywood tenen una cosa en comú: es tracta d'escriure i escriure (excavar i excavar). Els anunciants omplen blocs amb adjectius amb els quals l'anècdota de l'anunci ha de relacionar el producte. Els manuals de ficció recomanen escriure biografies dels personatges; hi ha autors que expliquen la importància de "monologar" internament (o per escrit) allò que volem explicar (el tema)... Poc importa si tot allò que escrivim acabarà apareixent a la pantalla o no. Es calcula que, en un documental, s'utilitza només el 10% de les entrevistes enregistrades. La mitjana es podria aplicar també al material que acaba apareixent en un guió narratiu amb relació a tot el que hem escrit. **Mai** no treballem de més: "excavar" construeix ponts entre aquella espurna d'història (que hem escrit o no) i el que serà la seva forma definitiva. El personatge comença a tenir un món coherent, el tema es comença a convertir en una trama significativa, la metàfora comença a buscar la seva forma d'epifania... Excavar és investigar, seleccionar, completar, reescriure. A partir d'aquí, hi ha qui, com Paul Schrader, té la sort de trobar una idea coherent de primer moment (potser, qui sap, perquè és una idea que fa molt temps que reescrivim dins nostre);

o qui necessita donar-hi més voltes i reescriure i reescriure el guió. Sigui com sigui, quan la història té una certa coherència i substància, estem preparats per redactar la sinopsi: mitja pàgina en què el nucli del guió s'explica per complet.

3. Tres reptes narratius

La comprensió (emocional o racional) d'una creació audiovisual sol ser seqüencial. Aquest és el primer repte que planteja la plasmació de la història al guionista. Una anècdota senzillíssima ens pot servir d'exemple. La història que utilitzarem com a exemple comença quan sona el despertador. Cal que el guió s'esforci aquí tant com faci falta per assegurar-se així de fer entendre tres coses: el despertador sona, l'alarma no s'atura malgrat que l'home prem el botó repetidament i l'home vol aturar el despertador per seguir dormint. Cal entendre això perquè, quan l'home es tapa amb la manta malgrat que el despertador continua sonant, el final de la història ens sorprendrà quan entenem que allò que escoltàvem no era el despertador sinó un camió que entra marxa enrere a l'habitació destrossant tot el que troba. Aquest exemple hauria de fer entendre que hi ha elements de la narració pels quals ha de passar la comprensió de tot espectador ideal.

Saber-los presentar correctament és tasca (en part) del guionista (la resta de responsabilitat és de l'equip de rodatge). Un noi té por perquè ha vist la pistola del seu enemic: aquesta mirada és un element que no pot obviar el guió. Una nena mira per la finestra: saber explicar que la nena està esperant els Reis Mags és una necessitat que no pot defugir el guionista. Una dona es desenamora: fer saber el moment en què aquesta dona ha deixat de mirar el seu estimat tal com solia fer-ho és un lloc de pas obligat per a la narració. L'esquelet d'un guió està fet d'aquests moments: fragments de sentit que ens porten de l'un a l'altre fins a construir la coherència causal i total del relat. La història pot utilitzar aquest esquelet com a objectiu del relat o com a simple base perquè el director recreï un ambient determinat o analitzi una personalitat concreta, però l'esquelet causal és la base de comprensió del guió.

El segon repte del guionista és ubicar i projectar. Davant la pantalla en blanc, l'espectador espera ubicar-se. Imaginem que els primers minuts d'una pel·lícula ens mostren el dia a dia d'una doctora capaç de resoldre qualsevol cas. Tornem a la pantalla en blanc. Ara veiem una pel·lícula que comença amb plans fixos d'una casa buida, que se succeeixen ràpidament mentre un noi explica en *off* que la seva vida sembla haver fracassat; imaginem ara un anunci que comença amb un estudiant endormiscat que entra en una cuina desendregada; o un documental que s'obre amb vint minuts de pla fix gravats sobre un tren que s'endinsa cap a Mongòlia... Ubicar significa orientar l'espectador, introduir-lo en un ritme, en una atmosfera, en un to. El pas següent és projectar. La doctora rep a la consulta un cas que cap altre metge no ha sabut resoldre; la veu en *off* ens explica que marxa a buscar el sentit de la vida a l'Índia; l'estudiant endormiscat posa la mà accidentalment sobre la paella calenta al mateix moment que cau la prestatgeria; el documental promet endinsar-se en els sentiments de la gent que viatja en el tren cap a una gran ciutat fàbrica

Llegir guions

Molts manuals desaconsellen frases de l'estil "Rick sembla sorprendre". És cert que no es pot abusar d'aquestes frases, però cal tenir present que és precisament aquesta frase la que apareix en el guió de *Casablanca* just en el moment en què Rick i Ilsa es retroben darrere el piano de Sam. Aquest és un d'aquells moments en què el guió necessita fer evident que aquella trobada té una història emotiva al darrere. És un pas "causal" obligat.

xinesa. Projectar és despertar l'interès, obrir una pregunta... Qualsevol peça audiovisual, ja sigui de segons o d'hores, utilitza un espai de temps per ubicar i projectar.

El clímax és el tercer repte narratiu. La narració no és un diccionari, ni necessita la clarividència de Kant, ni és una sessió de psicologia. L'objectiu preponderant de la narració és l'emoció i el seu canal principal és la visió. El clímax és el moment de màxima càrrega emotiva d'una narració. Es tracta d'una comprensió similar a la que brinda la metàfora. Per explicar el sacrificis personals que tots hem hagut de fer per aconseguir una certa posició de poder, podríem decidir enregistrar la classe magistral d'un professor de sociologia. Com a espectadors, seríem davant d'un missatge racional que hauríem d'afirmar o negar. Però l'alternativa narrativa no és aquesta. L'alternativa narrativa és emocional. Seria, per exemple, narrar una història en què un mafiós es veu obligat a decidir si mata o no el seu germà per conservar l'estabilitat de l'organització que dirigeix. El sentiment de l'espectador davant l'acció final del mafiós és d'un grau diferent del que mostrava davant la classe de sociologia: ens són igual aleshores els raonaments sobre si el poder exigeix sacrificis, potser mitja sala no hi està d'acord o no hi pensarà seriosament mai... però la soledat final del mafiós ens commou i és això que ens fa entendre els sacrificis del poder. Els clímax són la versió narrativa de la contemplació. Apareixen en pel·lícules, documentals, curts i anuncis. És el moment en què entenem que el cotxe és tan adaptable com l'aigua, el moment en què un silenci fa sentir l'horror dels camps d'extermini millor que qualsevol explicació, és l'èxit o el fracàs de l'objectiu del protagonista, és la resposta a la pregunta amb què s'obre la narració... Narració, emoció i visió s'ajunten en el clímax.

4. Escenes, actes, fragmentació

“El segon punt primordial”, escriu William Goldman, és que “els guions són estructura”. És el moment de veure quines opcions ens proposa la tradició narrativa per desenvolupar la nostra història, aquella primera sinopsi que hem construït un parell de punts enrere. I “el primer punt primordial” proposa començar oferint un esquelet formal als fets que succeeixen en la nostra història. Aquest és un exercici que comporta conèixer els criteris per estructurar els fets que passen tant en l’interior de cadascuna de les unitats narratives d’un guió –les escenes–, com en el conjunt total de la narració.

La popularització dels manuals

Fins a la crisi dels estudis de Hollywood en la dècada de 1960, els guionistes treballaven en plantilla i aprenien l’ofici rodatge rere rodatge. A partir de la dècada de 1980, els guionistes esdevenen professionals independents que intenten vendre els seus guions. Aleshores, els manuals es popularitzen com a guies que faciliten la feina dels guionistes novells. Per aquest motiu, les aventures del guionista William Goldman (1995) es van convertir en un dels textos imprescindibles per a qualsevol aspirant a guionista.

La unitat mínima de narració és l’escena. Una escena és una unitat tancada de narració. El seu format clàssic ens mostra un *plantejament*, una *evolució* i un *desenllaç*, i té una durada de dos o tres minuts.

El protagonista de la història entra a l’ascensor amb la veïna. S’han enamorat i fugen dels assassins del marit d’ella. Quan les portes estan a punt de tancar-se, un home entra a l’ascensor amb ells, i el protagonista veu que amaga una pistola a l’americana. L’escena està plantejada: l’espectador està ubicat i projectat. És aleshores que l’escena pot desplegar tot el potencial: el protagonista es gira cap a la dona i es fan un primer petó tan intens que és capaç de fer-nos oblidar que els dos estan en perill de mort. Acte seguit, el desenllaç. El protagonista es gira cap al seu enemic i li rebenta el crani. El clímax és descobrir que la dona no fugirà amb ell. Aquell primer petó també era un petó de comiat. Perquè l’amor d’aquell petó és incompatible amb la violència que desplegarà el protagonista a partir d’aleshores. Aquesta és la fatalitat que el persegueix. La sang del seu enemic és la metàfora de la impossibilitat de trencar el cercle de violència en què viu i quedar-se a viure al costat de la dona que estima.

La primera paraula clau de l’escena és *conflicte*. L’ésser humà té aquestes coses: alguna cosa dins nostre sembla impulsar-nos a continuar veient dues persones que es barallen. Aquesta és la força d’atracció del conflicte que es presenta sota múltiples cares. La seva forma genèrica és aquella pregunta que planteja l’escena i que l’espectador no pot evitar voler saber com es resol. D’una manera més concreta, són conflictes les mentides i confusions amb les quals ens mantenen interessats les comèdies; la tensió sexual no resolta és conflicte; els obstacles i els antagonistes són fonts inesgotables de conflicte (sense aquests conflictes, la pel·lícula acabaria en dos minuts); el conflicte també és la por que

Escena i seqüència

Escena i *seqüència* són dos termes que intercanvien el seu significat arran de les diferents tradicions narratives. En aquest text, ens referim a *escena* per parlar d’una unitat narrativa (passi en una localització o en més d’una). *Seqüència* és una unitat de localització i de temps. Cal assenyalar que el guió està pensat en escenes (unitats narratives), però apareix dividit en seqüències en la seva plasmació escrita (unitats d’espai-temps).

té l'espectador d'un *thriller* quan el protagonista entra a casa seva sense saber que l'assassí l'espera a l'altre costat de la porta; Hitchcock deia que si volíem fer interessant una conversa només calia posar una bomba sota la taula. *Seinfeld* és una comèdia de situació (*sitcom*) nord-americana que es va vendre amb la llegenda que no tractava de res. No hi havia tema, ni una història unitària... però hi havia conflicte des de la primera escena, en què els dos protagonistes discuteixen sobre els botons de la camisa. La segona paraula clau és *canvi*. Una escena no acaba de la mateixa manera que ha començat. El protagonista aprèn alguna cosa, canvia la seva direcció, recompon els seus objectius... Aquest és un consell que es repeteix des d'Aristòtil a Pixar: si una escena no fa avançar la narració, cal eliminar-la.

Des d'un punt de vista macronarratiu, la forma del relat no difereix gaire de la forma de l'escena. El guionista divideix la història en *actes*.

Estructura i actes

William Goldman va exemplificar l'estructuració d'una pel·lícula amb un model de tres actes. Es va popularitzar, aleshores, que el primer acte tingués una durada de mitja hora; el segon, d'una hora, i el tercer, d'uns quinze minuts. A causa de la llargària del segon acte, el guru del guió Syd Field va impulsar l'estructura en quatre actes. Aquesta estructura divideix el segon acte en dues parts, cosa que evidencia un punt mitjà en la pel·lícula. Daniel Tubau (2006) fa un bon resum en el seu llibre dels múltiples models d'estructura narrativa.

El *primer acte* es dedica a ubicar i projectar l'espectador i és una unitat narrativa per si sola. El primer acte ens pot presentar, per exemple, un personatge que sospita que hi ha un món secret que és accessible per la xarxa informàtica; o un avi rabiüt a qui se li mor la dona i que se sent sol en un barri ple d'estranyes; o un peix sobreprotector que no deixa respirar el seu fill (que també és un peix, és clar). Solem conèixer aquí el protagonista i el seu món, fins que un esdeveniment en trenca l'harmonia i projecta les seves conseqüències directes sobre el personatge central. Aquest és el *punt de gir* (o clímax del primer acte), que obliga el protagonista a reaccionar. El personatge entra en un *conflicte* (té un dilema, necessita assolir un objectiu conscient o inconscient...) que el portarà d'un lloc a l'altre durant els actes posteriors fins a arribar al punt de gir del penúltim acte (o el clímax de l'acte). Aquest és el moment "més fosc" de la pel·lícula. L'objectiu del personatge sembla més llunyà que mai. L'últim acte comença amb la visualització d'aquesta crisi; només una decisió arriscada pot posar les coses a lloc. És aleshores que el protagonista s'enfronta cara a cara al seu antagonista (una altra persona, les forces de la natura o de la societat, ell mateix...) i aconsegueix la victòria (o no) en el clímax final de la pel·lícula. Malgrat tot, els fets deixen una marca en el protagonista. El protagonista ha après, ha evolucionat, o potser ha perdut alguna cosa que ja no recuperarà mai: és el canvi final. Aquests són els elements recurrents de l'últim acte de la pel·lícula (encara que no apareixen necessàriament sempre en aquest ordre): crisi, decisió, cara a cara, clímax i canvi.

Robert Mckee

Robert Mckee és, sens dubte, el guru més famós del món del guió. El seu llibre sobre el guió i els seus seminaris són tant elogiats com vilipendiats. L'estructura que s'hi exposa de l'últim acte correspon a les observacions i als exemples que exposa en *El guió* (Mckee, 2004).

No obstant això, ja hem dit que la narració no és un format tancat, una llei fixa o una norma antropològica. Les estructures evolucionen i canvien a causa de les innovacions de les noves plataformes audiovisuals i de l'habilitat dels nous espectadors per a recompondre la història. Les sèries televisives van oferir més opcions a l'estructura narrativa, el videoclip va canviar el ritme, Internet és el món de la multipantalla i l'espectador està cada cop més preparat per a recompondre la història amb menys elements (i, segons diu Peter Greenaway, està també menys disposat a prestar l'atenció deguda a una sola pantalla). El boom de les sèries televisives ha normalitzat noves possibilitats que trenquen la presència central de l'escena com a unitat narrativa. Els guions d'un episodi de quaranta o cinquanta minuts se solen estructurar en quatre o cinc actes i contenen unes quaranta o cinquanta seqüències (fragments d'unitat espai-temps). D'aquesta estructuració cal entendre que l'escena ha cedit la seva centralitat narrativa a l'acte, que s'ha reduït a una llargària de deu minuts. Aquests actes s'estructuren entorn d'escenes dividides en seqüències que mostren fragments d'informació poc autònoms, que estan separats dels seus referents immediats, i que només componen tot el seu sentit al final de l'acte. En aquesta casos, l'escena com a unitat narrativa mínima s'ha fragmentat dins l'acte en seqüències i en buits que l'espectador ha de reconstruir i completar constantment. L'espectador actual té molta cultura visual i ja no necessita la linealitat de l'escena clàssica. Això no significa que l'escena clàssica hagi desaparegut, sinó que comparteix espai amb altres formats d'escena que amplien el camp de possibilitats expressives del guionista: una escena pot desenvolupar la seva unitat narrativa en diverses localitzacions, també es pot descompondre i barrejar-se entre altres escenes, pot eliminar el clímax i deixar un buit que l'espectador gaudeix imaginant...

Pensar l'estructura pot ser un bon pas per a compondre la nostra narració o per a revisar-la si sentim que té problemes de fluïdesa. Recapitem. La narració sol buscar models per ordenar el seu material. Aquest ordre respon a **necessitats comunicatives i expressives** concretes: el plantejament d'un guió ubica i projecta l'espectador, el **conflicte** converteix les narracions en interessants, els punts de gir garanteixen un ritme narratiu, els **canvis** emocionen. L'**escena clàssica** ofereix un model narratiu per a anuncis, curts o pot ser la base que utilitzem per a les unitats narratives mínimes d'un llarg o d'un documental. També podem compondre un curt a partir de la concepció d'**escenes fragmentades** dins d'un acte, un curt de deu minuts que vagi component el seu sentit a partir de capes d'informació que es van superposant l'una a l'altra fins al final.

A partir d'aquí, caldria no oblidar (mai) que la forma no fa el fons. El perill de la forma és deixar la nostra història únicament en mans dels ingredients i les matemàtiques. Per això, cal insistir que *estructura*, *escena*, *conflicte* o *canvi* són paraules que fan referència bàsicament a la forma de la nostra narració, però no diuen res (o gairebé res) sobre el fons. Aquestes paraules només són mitja pel·lícula, no la pel·lícula sencera. Posem-ne un exemple. La lògica del conflicte és omnipresent avui en dia en el camp mediàtic, però sovint el con-

flicte s'utilitza *únicament* com a mitjà per acaparar l'audiència, no per dir res de gaire interessant ni emotiu. Escoltar gent que discuteix ens *enganxa*, però sovint no recordem les discussions sobre el sexe dels àngels tan bon punt apaguem la televisió o la ràdio. Probablement, deu ser legítim fer una cosa que fa tothom. Però no està de més recordar que la comunicació es va inventar per millorar col·lectivament el domini del nostre destí; i l'art, per ampliar el camp de la nostra sensibilitat. La forma no garanteix en absolut que les nostres narracions tinguin un contingut ric. Això és un tema que es reserva per a l'elecció moral del guionista.

5. Causalitat i individu

Pensem-hi un moment: la discontinuïtat és consubstancial a la narració audiovisual. Un curt, una pel·lícula o un anunci conté imatges, plans, escenes, personatges i fets que estan deslligats entre ells. Posem un exemple al qual ens hem referit més amunt. Inici de l'anunci: un senyor xinès ens parla sobre la fluïdesa de l'aigua. Tall. Ara veiem un cotxe que recorre una carretera amunt i avall. Fi de l'anunci. És evident que aquests fets tan distants entre ells necessiten relacionar-se d'alguna manera. Aquesta és una de les tasques de les quals podem responsabilitzar (en part) el guionista: compondre una xarxa de relacions que permeti unificar les imatges, els plans, les escenes, els personatges i els fets dins una narració de sentit únic. I l'opció que el cinema clàssic ha absorbit de la tradició narrativa és la causalitat.

L'escriptor rus Txèkhov va deixar apuntat en el seu quadern de notes una sinopsi d'un conte que no va escriure mai: un home guanya una fortuna amb el joc i, quan arriba a casa, se suïcida. És probable que la primera pregunta que es fes el lector que va llegir aquesta nota fos: per què? La causalitat viu en la mirada de l'espectador. L'espectador vol que la narració l'ubiqui i el projecti per mantenir-se assegut al sofà –és a dir: l'espectador vol que la narració plantegi preguntes clares, que no significa preguntes poc interessants o excessivament teoritzades i poc dramatitzades–, i es vol aixecar només quan la narració li ha donat totes les respostes. Aquesta curiositat de l'espectador és la guia que facilita la feina del guionista. Si el que vol el cineasta és fer comprendre la narració, crear una xarxa que uneixi causalment els fets, els plans i les escenes és una bona opció per a facilitar que l'espectador no es perdi en la discontinuïtat de la narració audiovisual.

“«El rey murió y después murió la reina» es una afirmación”, escriu l'analista Ana Sanz-Magallón (2007). “En cambio, «El rey murió y después murió la reina de pena» es una historia”¹.

Per això, sigui el que sigui allò que el guionista vol explicar *realment* –la buidor del jugador de Txèkhov, l'ambient del món del joc, la realitat social de la Rússia del segle XIX–, el recurs que ha utilitzat tradicionalment el guionista per fer comprensibles els fets de la narració ha estat lligar-los causalment entre ells.

Això ens porta a la pregunta sobre la causa principal dels fets. El principal motor causal d'una història ha estat –i encara ho és– la psicologia del personatge. Un iaio que s'ha quedat vidu i se sent sol en un barri en què ja no coneix ningú, un pres innocent que és internat en una presó brutal, un executiu que viu aclaparat entre l'ambició que l'uneix a la família rica de la seva dona i la passió amb què s'ha enamorat de la parella del seu cunyat. Les reaccions d'aquests personatges als fets que ocorren és el que marcarà el recorregut que segueix la

Compte amb la subtileza

Molts guionistes novells volen ser tan subtils que només aconsegueixen que l'espectador es faci una sola pregunta: “però... aquí, què passa?”. Cal mantenir ubicat l'espectador i plantejar els dilemes dels personatges amb claredat.

⁽¹⁾ Es tracta d'un exemple que Sanz-Magallón agafa d'E. M. Forster.

història i seran només aquests fets –i les conseqüències de les reaccions dels personatges– els que tindran *motivació* causal per a aparèixer en la narració: esperem veure com el iaio reacciona a la seva soledat, esperem veure quins són els plans del pres innocent a la presó i esperem veure quina serà la decisió que pren l'executiu. Per això, és tan important conèixer bé el nostre personatge i dissenyar-ne la psicologia.

Motivació

Bordwell, Staiger i Thompson (1997) van determinar quatre tipus de “motivació” que donaven sentit al material narratiu: motivació compositiva (deutora de la causalitat), versemblant (deutora de la realitat), intertextual o genèrica i artística. Malgrat tot, encara que el material narratiu pot respondre a qualsevol d'aquestes motivacions, Bordwell col·loca la causalitat com a *dominant*: “el component central d'una obra d'art: regeix, determina i transforma la resta de components”.

No significarà el mateix per a la nostra història que l'avi vidu en un veïnat desconegut sigui Clint Eastwood o Paco Martínez Soria; no és el mateix que el pres innocent sigui Bruce Willis o Rowan Atkinson. El personatge, la seva psicologia, porta la narració cap a un lloc o cap a un altre. Cal que el guionista conegui el seu personatge. Potser ha dissenyat una biografia abans de començar a escriure, potser el seu caràcter apareix mentre imagina els fets o potser el guionista el coneix tant que no fa falta que escrigui res. Sigui com sigui, el personatge apareix en la narració com una causa latent dels fets que passen. Tal com afirma el guru del guió Robert McKee (2004), és probable que coneguem millor Rick Blain de *Casablanca* que no pas ens coneixem a nosaltres mateixos. Necessitem conèixer-lo per entendre la xarxa causal que s'establirà al seu voltant.

Hi ha una segona raó que aconsella centrar la narració en un personatge. Aquesta segona raó té el concepte d'*objectiu* com a mot clau. La creació d'un objectiu comprensible per part del personatge facilita l'interès de l'espectador. El pres innocent no és qualsevol pres, és un pres que coneixem: en coneixem la història i la seva dissort, coneixem l'anhel de llibertat que té i n'entendem les motivacions, sabem qui és i què sent... Per això, ens frustrem quan troba obstacles i ens emocionem quan aconsegueix el seu objectiu. El personatge es converteix així en el canal dels nostres sentiments. Malgrat tot, una bona rèplica a aquest argument podria ser que no tots els objectius són vàlids per a generar empatia. És evident que no. Hi ha personatges amb qui ens identifiquem més que amb d'altres, històries que ens interessin més que d'altres. L'equilibri difícil entre l'anècdota d'un personatge particular i l'interès que aquesta anècdota pot generar passa perquè el guionista sàpiga prémer la tecla que revela una certa dimensió universal d'aquest personatge i la història que protagonitza.

Segons el cineasta Andrei Tarkovski (1991), aquest camí consisteix a saber aprofundir en la realitat representada amb simplicitat, sense subordinar l'art a la transmissió d'una idea, a la preocupació per l'estil o per l'èxit: "Hamlet es mucho más que un tipo universal de hombre, es una vida magistralmente perfilada, hecha real y concreta; es esa concreción la que nos abre un mundo nuevo, y no la carga racional de la tipología. Por otra parte, se necesita que la mirada del autor sea abierta y limpia, capaz de atisbar el ideal que esconde y revela a la vez toda realidad".

Centrar la nostra atenció en un personatge –fer conèixer el seu caràcter i els seus objectius– també és un recurs important per a convertir la mirada en el canal principal de l'emoció. La pel·lícula clàssica concentra la informació (sobre el personatge i els seus objectius) en la primera part de la narració per permetre's ser visual en l'última. El primer acte és fonamental. Billy Wilder deia que si una pel·lícula no funcionava era el primer acte el que calia revisar. En la mesura que coneixem com és el protagonista i sabem què vol, en la mesura que el primer acte ens dona informació sobre el dilema que desplegarà la pel·lícula, l'espectador està preparat per introduir-se en la ment del protagonista quan el film s'acosta al seu clímax. Aleshores no calen paraules: una dona asseguda a casa amb la mirada perduda és suficient per a comprendre el dilema que està intentant resoldre i que l'espectador coneix des de fa estona, una mirada entre dos companys pot significar molt més sense que hi hagi la necessitat que ningú no pronunciï una sola paraula... Aquesta també és la lògica d'una estructura que es preocupa per fer conèixer el personatge i el seu conflicte en la primera part de la narració. Repetim-ho: la pel·lícula dona informació en el primer acte per permetre's ser visual en l'últim. L'emoció es pot concentrar, aleshores, en una sola imatge: una emoció que es presenta de manera simple, sense intermediaris, sense necessitat d'explicació, un sentiment concentrat, intens, revelat... Llavors, la xarxa de relacions que desplega una narració audiovisual es tanca quan aquella simple imatge recull tota la informació desplegada pel guionista per despertar l'emoció de l'espectador.

L'últim paràgraf d'aquest apartat es dedica a una contradicció. Hem parlat aquí de la importància del personatge i de la xarxa causal que s'estableix entorn de les seves accions, però aquesta norma no és aplicable a l'exemple que obria aquesta secció: el senyor xinès que ens parla sobre la fluïdesa de l'aigua juxtaposat amb les imatges d'un cotxe que corre carretera amunt i avall. Per això, aquí cal recordar la màxima presentada en l'inici del mòdul: la qualitat no es pot reduir únicament a un sol criteri. La causalitat i l'individu és l'opció de la tradició per a fer comprensible la narració i per a concentrar l'emoció en una sola imatge, però hi ha moltes altres relacions possibles per a unir el material discontinu d'una narració i per a insuflar significat als fets que es narren: el paral·lelisme, la sinècdoque, la metàfora... En l'anunci del senyor xinès, dues seqüències simples s'uneixen amb la metàfora que ens fa sentir que aquell cotxe que corre carretera amunt i avall és tan adaptable com l'aigua. Si fóssim en una classe de mecànica, hauríem enregistrat un expert en automoció que ens hagués donat aquella informació de manera verbal i sense més gràcia que

Empatia

Tubau (2006) explica que l'empatia és possible gràcies al fet que l'espectador és capaç de reconèixer un valor positiu en l'objectiu del protagonista, per més maligne que aquest sigui. Alfred Hitchcock explica en les seves entrevistes amb François Truffaut (2008) de quina manera va jugar en les seves pel·lícules amb aquesta ambigüitat.

la que pogués tenir l'expert en qüestió... Aquesta no és l'aposta de la narració audiovisual: allò que busca la narració és comunicar sense necessitat de dir. Dit d'una altra manera, l'objectiu de la comunicació narrativa és la "comprensió" emocional.

La causalitat i la història del guió

Hi ha poca informació sobre la història i evolució del guió. Una de les excepcions és la crònica detallada de Tom Stempel (1988), *Framework*. En aquest llibre, Stempel emfatitza la importància que va tenir la necessitat que les pel·lícules mantinguessin la unitat narrativa per normalitzar l'ús de guions escrits. Segons Stempel, les pel·lícules de Griffith "depenien de la intensitat i lucidesa de moments, més que no del flux narratiu". Va ser un contemporani seu, Thomas Ince, qui va sistematitzar el procés d'unificar el guió entorn de la causalitat per evitar-ne les llacunes narratives.

6. Un consell d'Edgar Allan Poe

La teòrica Kristin Thompson explica que el cinema va codificar en el seu llenguatge narratiu la teoria del contista Edgar Allan Poe:

“Després de concebre acuradament un cert efecte únic i singular”, explica Poe (1991), “[un artista] inventarà els incidents, combinant-los de la manera que millor l’ajudi a aconseguir l’efecte preconcebut. Si la seva primera frase no tendeix ja a la producció d’aquest efecte, vol dir que ha fracassat en el primer pas. No hi hauria d’haver ni una sola paraula en tota la composició que no tendís, directament o indirectament, a ser aplicada al disegni preestablert.”

La capacitat de suggestió d’aquestes paraules és immensa. Poe ens diu que un guionista té a l’abast tots els fets, personatges i localitzacions del món per narrar la seva història: una batalla espacial o un western, un home torturat pel passat o una noia que busca el seu futur, un desert o el cor de la ciutat... Davant d’aquesta diversitat, cal seleccionar i utilitzar els fets que parlin del mateix o aquells altres que donen una intensitat màxima a la història. Una opció no és incompatible amb l’altra (ni molt menys). La primera opció implica afirmar que les pel·lícules tracten “d’alguna cosa”: el tema és aquella premissa que il·lustra i que es veu representada en les trames centrals, en les metàfores i en els diàlegs. La segona opció implica disposar els fets de manera que la intensitat sigui màxima. Aleshores, la varietat de temes que ens ofereix el món té el seu paral·lelisme en la varietat de recursos de què disposa el guionista per narrar la història. El guionista té a les mans una tradició rica en eines narratives que permeten dissenyar els fets en una direcció o una altra. La capacitat combinatòria és tan gran com les narracions que ha estat capaç d’escriure l’ésser humà: es pot focalitzar la narració només en allò que veu el protagonista o fer que la narració busqui la informació pertinent, concentrar la narració en uns pocs minuts o jugar amb les el·lipses que permet la seqüencialització, crear paral·lelismes entre les diferents trames d’una pel·lícula, utilitzar una veu en *off*, alterar l’ordre dels fets, subjectivitzar les imatges... El to és el clima que s’aconsegueix com a resultat d’aquesta combinatòria i és capaç d’imprimir un estil personal en la nostra narració.

Per tot això, el consell de Poe s’ha d’entendre més aviat com un avís: encara que sigui possible narrar-ho tot, i fer-ho de múltiples maneres, precisament per això hem d’escollir molt bé allò que expliquem i com ho pensem fer. No s’hi val tot; no tot produeix el mateix efecte. La màgia del guió no és saber aplicar totes les normes del món en una narració –com sovint creuen els guionistes novells que es posen histèrics quan el seu guió no conté, per exemple, un final amb “compte enrere”, o com a vegades es desprèn dels consells excessivament dogmàtics que es sermonegen des d’algunes escoles de cinema. La màgia del guió és més aviat saber escollir les normes que cal aplicar i les que cal obviar: quan cal prioritzar el suspens, quan cal acabar una escena i passar a la següent,

quan cal eliminar una metàfora... El nostre guió demana unes coses i en rebutja d'altres. I el bon guionista és aquell que és capaç d'escoltar-lo (i que ha après a fer-ho).

7. Format

Tenir certes nocions sobre el format d'un guió és fonamental per múltiples raons. En primer lloc, el format del guió està molt estandarditzat i cal saber-lo llegir per interpretar-lo correctament. El sentit de la narració audiovisual és vertical –i no horitzontal, com la novel·la. La lectura vertical significa l'aparició constant de paràgrafs que acosten l'escriptura d'un guió a la seqüencialitat visual: quan un concepte visual s'acaba, premem *enter* i seguim en un paràgraf nou. En segon lloc, el format del guió dóna una orientació aproximada de la durada d'un guió. Aquest no és un aspecte gens superficial. La durada d'un audiovisual pot ser clau per a calcular els esforços que requereix rodar-lo i és fonamental si s'escriu per a la graella televisiva. En tercer lloc, un guió parla pel guionista. Si un guionista presenta un guió segons el primer format que li ha passat pel cap, la informació que aquell guió dóna és que som davant del guió d'un principiant (i, concretament, un principiant que no s'ha preocupat per la presentació del seu guió). Podeu pensar que és un punt injust ser valorat per la forma i que, a Cervantes, ningú no li demanava que escrivís en *courier 12*. La resposta és lacònica: les coses han canviat i el que ens allunya més de Cervantes no és precisament utilitzar o no *courier 12*. Per això, mentre ens endinsem seriosament en el món i en la pràctica de la narració, paga la pena perdre una mica de temps per aprendre l'abecé de la indústria i adquirir els hàbits formals que poden donar llum verd al nostre guió.

Hi ha un cert llenguatge que cal que el guionista conegui a l'hora de presentar un guió. En el cas d'un projecte determinat, es pot demanar al guionista que presenti la documentació dels estadis de desenvolupament que ha seguit per fer el guió: la síntesi (una explicació de la narració condensada en mitja pàgina), la caracterització dels personatges, l'escaleta (la història narrada en frases sintètiques que resumeixen les unitats narratives del guió) i el tractament (els fets que ocorren en cadascuna de les localitzacions, narrats sense diàlegs). El tractament d'un guió d'entre noranta i cent vint pàgines sol ser d'entre vint i quaranta pàgines i, sovint, és el document més important a l'hora de presentar un projecte. En la redacció de tota aquesta documentació, cal que siguem conscients que escrivim imatges: no fem introspecció literària, escrivim el que es veu.

El guió definitiu no se sol escriure fins que no hem provat la narració en algun (o en tots) els estadis anteriors. És aleshores que cal que ens cenyim al format estàndard, i que respectem els indicadors de l'inici de seqüència (que defineixen la localització on té lloc la seqüència), els espais, els paràgrafs i les tabulacions.

La localització

El primer que veiem en una seqüència són el lloc i els personatges. Cal ser visuals i començar el guió amb una descripció global (però sintètica) dels panorama inicial. El guió segueix la mirada.

INT. BIBLIOTECA - DIA

Un ALUMNE (20 anys) està llegint un llibre a la biblioteca. Al davant té l'AUTOR del llibre, un home de 30 anys llargs, més aviat guapo. La biblioteca és antiga, a l'estil Harry Potter.

L'alumne s'adreça a l'autor.

ALUMNE
(mig empipat)

Molta història amb l'estructura
i la causalitat i hem hagut d'esperar
fins ara a saber com s'escriu un diàleg

AUTOR

És una confusió comuna creure
que el guionista només escriu diàlegs.
Primer, cal organitzar els elements,
els diàlegs arriben al final. Si els
personatges són bons, els diàlegs
funcionen...

L'alumne s'endinsa en el seus pensaments mentre mira el llibre. S'adona que aquell diàleg està escrit en courier 12, que el text no està justificat, que hi ha una tabulació especial per al nom del personatge, una altra per a les acotacions i una altra per al diàleg. Pensa també en el temps, en l'amor, en la felicitat...

L'autor li fa un gest amb la mà.

AUTOR
(contrariat)

No pensis tant. Tot el que pensis
no ho veu ningú quan convertim
el guió en imatges. Recorda: el guió
és visual

L'alumne fa que sí amb el cap i no pensa en res més.

ALUMNE

Potser estaria bé que algú inventés
un programa que facilités escriure
un guió segons el format correcte

L'autor treu l'ordinador portàtil, l'encén i escriu (per exemple) *Celtx* en el cercador.

8. Les paradoxes del guió

La teoria del guió és una paradoxa. Aquest és el títol d'un bon manual que pot consultar tothom qui vulgui aprofundir més en les tècniques narratives: *Las paradojas del guionista*, escrit per Daniel Tubau. El títol del llibre es refereix al fet que no es pot dir mai res definitiu sobre el guió. Tan bon punt un teòric afirma alguna norma, qualsevol pot trobar vint exemples que la contradueixen.

Per això, la millor manera de tancar aquest mòdul és oferir nosaltres mateixos les paradoxes que podem presentar a tot el que hem llegit fins ara:

- Hem presentat la construcció del guió com un procés que es fa amb anterioritat a l'enregistrament de les imatges. Però hi ha cineastes que construeixen la narració a la sala de muntatge. El documental és un bon exemple d'aquest procés. Això no significa que la teoria no sigui útil. Com hem dit, la teoria és una manera d'apropar-nos a la intuïció narrativa de l'ésser humà. Per això, es pot entendre com un reflex del sentit narratiu que aplica el documentalista a la seva obra. Sigui com sigui, la construcció de la narració *a posteriori* ens recorda que la funció principal de la teoria és més orientar les reescriptures del guió a partir de la idea original que no pas servir de model a l'escriptura original.
- La disposició del material audiovisual a la recerca de clímax narratius no ha de fer oblidar que el cinema no sols és narració, sinó que es deu també a la tradició pictòrica. Aquí no hi ha clímax, ni seqüències, ni punts de gir. Llavors, l'emoció es vehicula a partir de la contemplació, de l'ambient que generen les imatges en la seva totalitat.
- Per si algú s'ho havia preguntat: "el punt primordial del guió" segons William Goldman és que "ningú no sap res". Això significa que la qualitat del guió no significa necessàriament el seu èxit. La qualitat del guió és un factor més al costat del màrqueting i la distribució, dels recursos espectaculars que desplega la història, dels actors que participen en el rodatge, de la capacitat i qualitat del treball en grup... Grans guions han passat a vegades desapercebuts i grans desastres han aconseguit tenir un èxit aclaparador. Es diu que d'un bon guió pot sortir tant una bona pel·lícula com una pel·lícula dolenta, però que és impossible que surti una bona pel·lícula d'un mal guió. Diria que això és cert, però no tinc tan clar que el màrqueting, una ració de sexe i quatre cops de puny no puguin aconseguir convertir un guió pèssim en un èxit rotund. No ens equivoquem, per tant: ni el domini de la tècnica significa l'èxit, ni l'èxit significa qualitat narrativa.
- L'eix central d'aquest apartat ha estat la tècnica narrativa. Els teòrics expliquen la tècnica perquè la tècnica és allò explicable, però la qualitat parteix

molt més sovint de la mirada al món que té el narrador que de la seva tècnica narrativa. Cal buscar una veu i un perfil, cal viure reflexivament, cal tenir coses a dir... Si la nostra mirada al món és especial, la tècnica s'aprèn.

- La darrera paradoxa d'aquest mòdul teòric és afirmar que si voleu aprendre a escriure guions, el primer exercici indispensable no és llegir teoria, sinó veure curts, llargs, sèries, documentals, llegir novel·les, assajos, teatre... És d'això que parla la teoria.

Bibliografia

Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.

Goldman, William (1995). *Las aventuras de un guionista en Hollywood* (2a. ed.). Madrid: Plot.

Mckee, Robert (2004). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (3a. ed.). Barcelona: Alba editorial.

Poe, Edgar Allan (1991). "Sobre el conte en prosa". A: Alfred Sargatal (ed.). *Iniciació al conte literari* (3a. ed., pàg. 63-64). Barcelona: Laertes.

Rock, Ben (2007, gener-febrer). "Process makes perfect: how Pixar mastered their unique brand of storytelling". *Creative Screenwriting* (vol. 14, núm. 1, pàg. 42-45).

Sanz-Magallón, Ana (2007). *Cuéntalo bien: el sentido común aplicado a las historias*. Madrid: Plot.

Stempel, Tom (1988). *Framework: a history of screenwriting in the American film*. Nova York: The Continuum Publishing Company.

Tarkovski, Andrei (1991). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.

Truffaut, François (2008). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1974.

Tubau, Daniel (2006). *Las paradojas del guionista: reglas y excepciones en la práctica del guión*. Barcelona: Alba.

