

**Publicitas:** Comunicación y Cultura

Vol. 9 - 1 Enero – Junio (2021) 76 - 91 e-ISSN: 0719-4005

<https://doi.org/10.35588/publicitas.21.9.1.4>

## Introducción a una semiótica del guion

Introduction to a script semiotics

Artículo recibido: 24 de mayo 2021

Artículo Aceptado: 28 de mayo 2021

**Resumen:** El guion puede ser considerado cualquier texto transitorio -gráfico o escritural- que da vida a un relato que tiene significado, dirección y finalidad, pero que sólo es orientador para otro texto definitivo. Este artículo presenta las bases para el ordenamiento conceptual de una semiótica del guion audiovisual. Se reconocen un conjunto de influencias teóricas que vienen configurando hace más de cuarenta años un quehacer en el cine, publicidad y las series de televisión, que permiten hablar de un diseño escritural universal con códigos creativos y estructuras específicas. En esta reflexión se bosquejan un conjunto de teorías, prácticas y métodos del universo semiológico y estético, que ayudan a entender el guion como un objeto de estudio autónomo, con exigencias y nomenclaturas propias, y que han logrado separarse de las históricas influencias de la semiótica en los ámbitos del teatro y del cine.

**Palabras claves:** guion, semiótica, cine, dramaturgia, poética, estética.

**Rubén Dittus**

**Doctor en Ciencias de la Comunicación, Periodista**

Profesor Investigador en la Universidad Central de Chile

[dittus.films@gmail.com](mailto:dittus.films@gmail.com)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7613-1643>

**Abstract:** The script, any transitional text -graphic or scriptural- can give life to a narrative that has meaning, direction and purpose, but which is only guiding for another definitive text. This article presents the bases for the conceptual ordering of a semiotics of the audiovisual script. A group of theoretical influences are recognized that have been making more than forty years a task in the cinema, publicity, and television series, that allow to speak of a universal scriptural design with creative codes and specific structures. In this reflection, a set of theories, practices and methods of the semiological and aesthetic universe are outlined, which help to understand the script as an object of autonomous study, with its own demands and nomenclatures, and that have managed to separate themselves from the historical influences of semiotics in Areas of theater and cinema.

**Keywords:** script, semiotics, cinema, dramaturgy, poetics, esthetic.



I

El presente trabajo sostiene que es posible fundamentar la noción de una semiótica del guion audiovisual. La verificación y validación de los principios teóricos y metodológicos del saber semiótico son perfectamente aplicables a la naturaleza de un escrito transitorio que, por definición, aspira a ser otra cosa (Dittus, 2019). Las influencias provenientes de otras áreas y campos de estudio, así lo demuestran. Ello supone el entrenamiento en teoría y práctica del guion tanto en los medios tradicionales (cine, televisión, spot publicitario) como en nuevas plataformas. En todos ellos no se potencia la figura de escritor, sino la de un “contador de buenas historias” (Sáenz-Magallón, 2007). La dramaturgia, la estética del cine, la narratología, el psicoanálisis, el pensamiento creativo y otros “espacios” del saber permiten hablar de una semiótica del guion.

La siguiente reflexión no busca concluir acá. Tampoco acotarla territorialmente, razón por la que se formula como un marco teórico que abarca más realidades curriculares de Occidente (América Latina, Estados Unidos y parte de Europa, por ejemplo), la mayoría esas ideas es expresada en manuales de guion de diversa índole, los cuales enseñan estructura, diálogos, cómo construir personajes, adaptaciones, etc. Es en esos manuales donde se discute y presenta la obra más emblemática y difundida de todas: la Poética de Aristóteles. Un estudio de Carmen Sofía Brenes (2014) constata que la obra de Aristóteles ha sido utilizada como un texto de referencia en la enseñanza técnica de la escritura de guiones, pero que su “mala lectura” lo ha convertido en objeto de críticas, convirtiéndolo injustamente en un texto “rígido”. A partir de una revisión crítica de libros sobre guion (publicados entre los años 2007 y 2012), Brenes concluye que la mayoría aborda la Poética desde un enfoque didáctico y técnico, desaprovechando una segunda lectura de la obra: su dimensión filosófica y sapiencial. Al respecto, se dice: “cuando se estudió el texto del filósofo y

citó en su contexto, hemos visto que, junto con la orientación técnica sobre cómo construir un buen drama, la Poética también arroja luz sobre lo que son los dramas y qué significados tienen o puede tener tanto para el autor y el público. Esto invita a visitar la Poética de Aristóteles teniendo en cuenta la contribución que implica no sólo para el proceso creativo, que es lo que suelen hacer los manuales, sino también para el recepción y valoración de los trabajos realizados” (Brenes, 2014: 66). En general, dicho estudio destaca la centralidad que los manuales revisados hacen de la acción sobre personajes que “revelan una verdad sobre la condición humana” (Brenes, 2014: 72). En otro estudio, Brenes (2011) postula que la Poética potencia la existencia de una unidad dramática (un sentido), una especie de “alma” que unifica todos los elementos del guion, en la misma forma que se unifican en un ser vivo: “no está constituido por la mera agregación inorgánica de estos elementos, o “descomposición”, que es el compañero a muerte” (Brenes, 2011:109). A juicio de la investigadora, cuando el guionista trabaja en reescritura, necesita tener retroalimentación sobre su trabajo con el fin de llegar a conocer lo que es el núcleo de la historia, que el mito poético gobierna. Otros estudios contemporáneos, como los de Peter Szondi sobre el drama moderno (2011), dan cuenta de las particularidades de un género que nació para ser interpretado en escena, pero que hoy en día tiene sus máximos exponentes en sus símiles audiovisuales. Para Szondi, el drama es una forma específica y determinada de literatura escrita para teatro. No comprende ni los misterios medievales ni las historias de Shakespeare. Y puesto que la evolución del teatro mismo parte del drama, es imposible prescindir en su estudio de un término opuesto. “El drama es una entidad absoluta. No conoce nada fuera de sí mismo. En el drama se encuentra ausente el dramaturgo. No interviene, sino hace cesión de la palabra” (Szondi, 2011: 74). Se trata de un género donde el predominio absoluto del diálogo lo convierten en retrato de la relación interpersonal y que sólo tiene en cuenta lo que sale a relucir en ese ámbito específico, donde prima más bien una dialéc-



tica cerrada. La tragedia, en cambio, se basa en la idea de sacrificio. Pero se trata de un sacrificio cuyo objeto -el héroe- es al mismo tiempo comienzo y final. Para Szondi, se trata de un final en el sentido de sacrificio expiatorio ofrecido a los dioses guardianes de un antiguo derecho; principio en el sentido de acción sustitutiva en la que se anuncian nuevos contenidos de la vida del pueblo, tal como lo plantea Walter Benjamin, en su estudio sobre el drama barroco alemán, citado por Szondi. La relevancia del momento dialéctico para el concepto de lo trágico se desprende de la tragedia como obra de arte concreta, tal como es constata la Poética de Aristóteles. En su intento de fijar la modalidad de acción que expresase del modo más apropiado el terror y la compasión, exige Aristóteles que el cambio de fortuna no se produzca en virtud de la maldad, sino por un error grave o por la desgracia de un héroe virtuoso que no necesariamente esté reñida por la moralidad, sino que incluso sea viable a través de la moralidad, como el amor entre hermanos. Lo trágico -en definitiva- no existe como esencia, sino que se constituiría en un modo específico de aniquilamiento en ciernes. “Sólo es trágico el acabamiento de aquello que, no debiendo perecer, deja con su ausencia una herida irrestañable” (Szondi, 2011: 300).

Los antecedentes de la Poética y su influencia estética en la tragedia son determinantes para configurar el principal promotor de lo que nos hemos atrevido a denominar una “semiótica del guion”. Así entenderemos a este conjunto de teorías, prácticas y métodos del universo semiológico, que ayudan a entender el guion como un objeto de estudio autónomo, con exigencias y nomenclaturas propias, y que han logrado separarse de las históricas influencias de la semiótica en los ámbitos del teatro y del cine. El sentido del guion apela a un texto que da vida a un relato que tiene significado, dirección y finalidad, pero que sólo es orientador para otro texto definitivo. Se trata de una experiencia narrativa -en su primera fase- que tiene un valor estético, desde donde se la puede leer, interpretar y enjuiciar. Está dirigida a un pequeño grupo de lectores y técnicos (director,

productor, montajista, actores, etc.), los que deben someter dichos lineamientos a un diseño para una segunda capa y definitiva. El desafío del guionista es expresar de forma clara y más o menos detallada el sentido de un relato coherente, verosímil y estructurado, como un texto guía que plasma una premisa y un argumento moral. Desde la antropología, vemos en el relato del guion la capacidad de conectarnos con diversos temas de interés humano, los que serán cristalizados en un formato audiovisual. La magia del guion descansa allí: acciones y personajes que serán representados a través de imágenes por la hábil determinación en el proceso de rodaje o grabación y por la yuxtaposición de encuadres y planos en la edición definitiva.

## II

La semiótica del guion recibe influencias teóricas de la semiótica del teatro y la semiótica del cine. Por un lado, los orígenes del guion no son ajenos a la dramaturgia, y por lo tanto el guionista aplica de ésta aquel conjunto de principios narrativos que buscan establecer un clima de interés progresivo entre la historia que se explicita y los espectadores que la reciben (Dittus, 2015). Por otro lado, el estudio del cine en una dimensión estética, discursiva y narrativa ha dado luces respecto a los mecanismos para abordar semiológicamente el trabajo del guionista, aun cuando se constatan diferencias insoslayables.

### 2.1. Guion y semiótica del texto dramático

La palabra *scénario* (guion, en francés) viene de *scenarium* (espacio escénico teatral), por lo que la etimología genera ese primer acercamiento con las artes escénicas. El guion, al igual que el texto teatral, no está hecho para ser leído por un gran público, sino que se escribe para ser representado (no se materializa hasta que se convierte en un producto audiovisual). Sus lectores son -en principio- el equi-



po de realización de una película, serie de televisión o spot publicitario. Como se ha constatado, su más universal antecedente teatral son las lecciones de dramaturgia contenidas en la Poética: el guion debe ser el articulador de una acción creativa única y completa. El guion -en el cine y la televisión- es una unidad de sentido que expresa un discurso coherente y verosímil desplegado por un conjunto de elementos mínimos: escenas, diálogos, indicaciones, personajes, puntos de giro, bosquejos, etc. Al igual que en el teatro, en el guion se narran conflictos humanos, los que se organizan en tiempos y espacios pactados por la nomenclatura cinematográfica. Narra personajes singulares que son capaces de encausar luchas colectivas, entendiendo el conflicto como la esencia del drama, como el elemento clave de cualquier obra dramática (Robino, 2015). Es un texto donde se hace nítida la tensión entre ficción y realidad, pues responde al principio de configuración o representación de la realidad.

El guion, al igual que el texto teatral, se construye según una estructura: su peculiar forma de presentación escrita. Su objetivo último es presentar con detalle una imagen y no en atraer la atención sobre la misma palabra. El guion participa del modo narrativo en la medida que cuenta una historia con imágenes. El guion es, ante todo, estructura (o construcción) y técnica. Detrás del guion hay un diseño narrativo que establece el impulso del relato de la película o una serie de televisión, las secuencias de las acciones, las motivaciones y desarrollos de los personajes, así como las relaciones entre ellos. Independientemente del tipo de película o de su duración, el guion es no sólo el instrumento orientador de la realización audiovisual sino también la herramienta constructiva de la película. Así ocurre en el teatro: se define el orden de los diálogos, la presentación de las escenas y las acotaciones del autor para el equipo, director y/o actores. Se nos olvida, pero en sus inicios, ese vínculo fue aún mayor. “El cine era prácticamente la grabación de una obra de teatro, pues, carecía de producción tanto argumental y narrativa. Las expresiones escénicas, una cámara

ra fija como simulación de los ojos de un espectador y los actores dramatizando frente a la cámara, eran elementos que hacían del cine y el teatro una pareja sin muchos matices” (Dittus, 2017: 196).

El guionista -al igual que el dramaturgo- trabaja en soledad. Un cuaderno de apuntes, una máquina de escribir o un computador son su única compañía. Desde esa soledad pone en juego un conjunto de recursos narrativos y dramáticos que buscan darle sentido a una primera capa de historia. El primer paso narrativo la línea argumental. Conocido como en la industria del guion como story line, este puntapié inicial actúa como un primer planteamiento que refiere la línea narrativa de la película, lugar emergente de las tensiones fundamentales que la relaciona con la memoria colectiva y la cultura local y global. En la práctica, se trata de una idea (escrita o no) que explica la inserción temática y conceptual de la película en la cultura cinematográfica y en la cultura por lo general, lo que es relevante para las expectativas y la recepción del público, así como por el grado de lo inédito y creativo que plantea una película.

Ya en este primer gran adelanto de la historia se observan los elementos mínimos del referente. Éste, en el texto teatral, remite a una cierta imagen del mundo, a una cierta figura contextual de los objetos del mundo exterior (Ubersfeld, 1989). Desde la concepción más tradicional que concibe al teatro como una representación-traducción del texto dramático, ambos lenguajes o sistemas de signos remiten al mismo referente. Una especie de duplicación de sentidos entre el texto y la representación. Ello nos permite suponer que dos conjuntos de signos, cuya materialidad de expresión es diferente, pueden tener un mismo significado y, en consecuencia, el signifiante no altera el sentido. El guion operaría con la misma lógica, una imagen primera -antecedente formal del filme- lo suficientemente reduccionista para cuestionar sólo la labor de encuadre del texto audiovisual. Al igual que en el texto teatral (versus el montaje teatral), en el guion se alteran suficientes



rasgos de sentido para defender la tesis de que se trata -semióticamente- de un sistema autónomo, pues nunca será equivalente a la imagen segunda, donde el director y sus ayudantes ponen el ojo y la oreja.

Si el referente del guion es la realidad misma, su valor ideológico es indiscutible. Y las formas de indagar sus formas y límites son propias de la semiótica estructuralista. Pensemos en las seis funciones de Jakobson en teatro: emotiva, conativa, referencial, fática, metalingüística y poética (Pascual Buxó, 1978). Más o menos extrapolables al guion, el resultado es un texto con valor altamente comunicativo. Cada detalle de la escena descrita, cada palabra del diálogo suponen alguna de estas funciones lingüísticas entre el guionista y el equipo de realización, que finalmente fabrica el espectáculo. Este equipo es el encargado de recomponer la historia, en cada descripción de lugar, acción o expresión verbal enunciada por los personajes. Es la faceta más expresiva del guion. A diferencia del teatro, en esta fase induce al director audiovisual a una acción posible, labor que en la puesta en escena teatral la tiene el espectador.

Las estructuras profundas de la ideología teatral son obtenidas a partir de numerosos métodos que tienen como elemento común el análisis del discurso. Para la semiótica, esta amplitud conceptual es vista como un campo de posibilidades, pues el sentido puede ser rastreado transversalmente, diseccionando la organización interna de las ideologías, los valores, las estructuras sociales, las prácticas cotidianas y la forma en que se reproducen. No se debe olvidar que un texto no se agota con una sola lectura, y todas ellas están condicionadas por los contextos históricos y culturales en los que se consume. Además, todo texto puede ser entendido en término de relato y de discurso simultáneamente, por lo que es posible orientar el análisis hacia los aspectos puramente discursivos, atendiéndose a lo que A. J. Greimas definió como la investidura semántica de

cada discurso: las figuras sémicas (Greimas, 1987). Se trata de elementos operacionales que remiten a las estructuras profundas de la significación.

La teoría semiótica propuesta por Greimas ha sido uno de los modelos más usados para explicitar las condiciones de producción de aprehensión del sentido que se manifiesta en la textualidad teatral. El punto de partida fueron los estudios llevados a cabo por Vladimir Propp (1985) y Claude Levi-Strauss (1987) sobre textos folklóricos y relatos míticos, respectivamente. La semiótica de Greimas vio en esos trabajos una confirmación de la hipótesis según la cual existen formas universales de organización narrativa, convirtiéndose en un modelo útil para comprender la estructura de todos los discursos narrativos. Gracias a esta regularidad pudo establecerse un esquema narrativo canónico a través del cual se interpreta todo discurso narrativo como la búsqueda de una acción que tuviera un sentido en el orden social: una calificación, una búsqueda, una retribución, un castigo (Courtés, 1980). Lo mismo ocurre tras el reconocimiento de los actantes en la historia, pues junto a la historia del héroe aparece un traidor que desarrolla el sentido opuesto pero que confirma el valor del mismo objeto de búsqueda. Para Greimas, la estructura actancial aparece cada vez más como susceptible de explicar la organización de lo imaginario humano, y en cuya proyección se observan universos colectivos e individuales (Greimas, 1989). El concepto de estructura, postulado implícito en todo el razonamiento greimasiano, supone la existencia de una red relacional de tipo paradigmático sobreentendida en los actantes, tal como aparecen en los enunciados narrativos, tal como si existiera una estructura elemental que simplificara las relaciones humanas en conjuntos de semas, representando no sólo un modelo adecuado para medir las fuerzas en pugna en el relato del guion, sino como herramienta que alimenta la creación de nuevas historias que son llevadas a la pantalla.



## 2.2. Guion y semiótica del cine

Cualquier alusión a una semiótica del cine nos lleva necesariamente a los escritos de Christian Metz. Se debe recordar que para Metz el cine es un lenguaje –no una lengua– por lo que toda su propuesta metodológica enfatiza la relación y diferencias que tiene con el lenguaje verbal (Metz, 2002). La tesis es ya conocida: el cine no se comprende en un análisis de sus partes, por cuanto es en sí mismo una gran sintagmática. En los análisis fílmicos más emblemáticos efectuados por investigaciones académicas, los criterios semióticos son muy generales, de tal forma que la delimitación entre un segmento y otro se rige por la particularidad y pretensión del estudio o por el tipo de filme a analizar. Entre esas partes se observan el plano o la sucesión de planos, junto con la descripción de la imagen y la transcripción y/o resumen de los diálogos. Esta segmentación se basa en la relación que naturalmente el espectador hace entre una sucesión de planos y una unidad narrativa, comparable a la escena del teatro. Se trata de grandes bloques narrativos que son fácilmente verbalizados no sólo por el analista sino por cualquier observador cinematográfico. El criterio de delimitación utilizado es la noción de sintagma empleado por Metz, y que define aquella unidad narrativa compuesta por un conjunto de planos, cuya clasificación va desde el gran sintagma (todo el film), hasta los diferentes grupos sintagmáticos que componen el producto audiovisual.

La unidad narrativa que la semiótica reconoce en un filme es el fragmento que no se ve interrumpido por un cambio mayor en el curso de la intriga, ni por un signo de puntuación, ni por el paso a otro tipo sintagma. Son incluidas como parte de un mismo fragmento aquellas unidades de acción mínimas que están separadas por cambios menores en la intriga, sin que sean consideradas grandes episodios narrativos, es decir, aquellos que permiten contar el filme de una manera precisa y en pocas frases. Estas unidades son comprendidas del mismo modo en su versión escrita preliminar: el guion.

De hecho, el análisis fílmico más común es aquel que segmenta la película en *découpages* analíticos, los que se expresan en sintagma (plano autónomo, secuencia o escena), lugar, personaje, música, acción y diálogos; los que son completados por el analista a medida que va completando el visionado del texto audiovisual. Hay que recordar que, independiente de la elección y extensión del fragmento fílmico, un análisis semiótico refleja siempre una relación entre el espectador y el filme, y en absoluto una reducción, del tipo que sea (Bellour, 1980). Podemos deducir de este criterio que la rigurosidad de un estudio fílmico plano por plano no sólo es innecesaria, sino que puede llegar a ser perjudicial para el resultado de una reflexión sobre el sentido de un filme. Como plantea Barthes (1993), no existe una máquina para leer el sentido; hay, ciertamente, máquinas para traducir, pero éstas no tienen ningún poder sobre la comprensión de los sentidos segundos de un texto (en un nivel connotativo o asociativo). La interacción comunicacional no sólo incluye los diálogos o las acciones, sino que también parámetros específicamente fílmicos: la escala y la extensión de los planos, la presencia del emisor en la imagen, la lógica del montaje y la relación entre el sonido y la imagen.

Una particularidad de la semiótica del cine surge a propósito de la decisión visual del director. Un encuadre determinado es también una expresión visual de la instancia narrativa y de la enunciación. No es accidental para un realizador preferir en algunas escenas tal o cual posición de la cámara, forzando con ello el punto de vista de un observador. Estos criterios estéticos, sin embargo, no siempre van en sintonía con la estructura dramática, las que, por lo demás, no están presentes en el guion. Insistir en una semiótica específica de los planos y sus características formales (tamaño, eje, iluminación, profundidad de campo, longitud, fijeza o movilidad) podría ser contraproducente, pues como se deduce de los estudios de David Bordwell (1981), en reiteradas ocasiones se evidencia el trabajo autónomo de la cámara con respecto al relato o de la posición discursiva de los personajes.



Otro aspecto que es propio de la semiótica del cine es el sonido. El guion literario presenta, por lo general, pequeñas alusiones al sonido, salvo que se trate de un elemento que genere una acción dramática, como una canción o un ruido ambiente. Existe, sin embargo, el sonido subyacente. Chion (2011) dice que los elementos sonoros de un filme se distribuyen durante la precepción del espectador, sin que éste los perciba como tales. Al contrario, dice, aquél los descompone distribuyendo voces, ruidos y música en diferentes zonas de lo visual. Los sonidos del filme son incluidos como parte del todo, como una yuxtaposición de elementos que coexisten con el resto de la estructura. Se trata de un elemento que se aleja de los formatos de guiones que conocemos. Incluso, la incorporación de la partitura de una pieza musical al guion mismo, respondería a un forzado ejercicio de traductibilidad.

Como se puede observar, en la actualidad la semiótica del cine es de gran utilidad para aplicar la construcción y de-construcción de una película, un fragmento e, incluso, el discurso autoral (o visión de mundo) de un director a partir de su filmografía. El des-ensamblaje y la asociación de elementos en el texto cinematográfico permiten develar el sentido oculto de un todo significativo, complementado por un conjunto de instrumentos y técnicas: análisis de la imagen, análisis del texto, análisis enunciativo-argumentativo, análisis del discurso, análisis estético, análisis sonoro, cine y psicoanálisis, etc.). La discusión teórica, sin embargo, parece tener una sentencia: se debe leer el filme en sí mismo, no su simulacro ni su transcripción (Aumont y Michel, 1990). Podríamos agregar, “tampoco su guion”. A diferencia de la obra de teatro, el cine no tiene un original fílmico, ya que el guion actuaría más bien como su original narrativo, pues resiste una sola reproducción, no varias películas. Ni siquiera es un simulacro, por los cambios que surgen en las etapas de realización posteriores al escrito. Ello determina la única y gran diferencia con lo que hemos denominado la semiótica del guion. No se puede trasladar la narrativa del guion en su producto audiovisual, por las

marcas estéticas y de enunciación que son resorte del equipo de realización, los que quedan circunscritos a una poética del cine.

Lo anterior confirma la principal preocupación que tenía Metz, en los inicios de la semiótica del cine, cuando afirmaba que la disciplina corría el riesgo de centrarse más en la sintagmática que en la paradigmática. Su argumento era que el plano no es comparable con la palabra de un léxico: “Más bien se asemejaría a un enunciado completo (una o varias frases), por ser ya el resultado de una combinación en gran medida libre, de un ensamblaje que depende del habla, mientras que la palabra es un sintagma pre-impuesto por el código, un sintagma vertical” (Metz, 2002: 123). En efecto, cuando en los talleres de guion se “compara” el guion con la película, las diferencias interpretativas están a la vista. De ahí que la semiótica del cine sea, en palabras de Metz, un estudio fílmico que se ve obligado a ponerse más del lado del espectador que del cineasta.

### III

Los elementos requeridos para configurar una semiótica del guion se encuentra en los propios manuales (y anti-manuales) de guion. El origen de dicha institucionalización narrativa se debe a la forma en que el cine clásico de Hollywood de los años cuarenta legitima sus prácticas y modos. La industria adopta un formato estándar que rige hasta la actualidad. De hecho, la historia del cine en Occidente da cuenta de ese mainstream narrativo, generando formas de escritura más o menos rígidas, con diálogos explícitos y descripciones de cada escena que dan cuenta de una especie de “lector modelo” –en términos de Umberto Eco (1987)-, capaz de seguir las indicaciones y estrategias de lectura propuestas (Aranda y otros, 2016). Si bien, ese concepto del lector ideal colaborador está condicionado por el lugar y las características específicas del mercado audiovisual, hay patrones comunes que se han instalado como un lenguaje propio en el texto del guion. Es



esa realidad la que ha extendido con fuerza la venta de manuales, talleres y seminarios que enseñan un “modelo es lector y de espectador”. La razón es que no se escribe acerca del guion sólo para entenderlo, sino también para practicarlo. En aquellos, se repiten conceptos como tema, trama, estructura, premisa, story line, adaptación, conflicto, punto de giro, personaje, diálogo o cierre narrativo.

En lo que a tramas se refiere, los modelos son parecidos. Por ejemplo, Sánchez-Escalonilla (2016) identifica tres niveles de conflicto: interno, de relación y básico. Cada uno de éstos, a su vez, genera diferentes historias resultantes, con sus respectivas estructuras de guion (o tramas): historia interior (arco de transformación), historia de relación (subtrama) e historia física (trama de acción). En cualquiera de estos modelos de trama, el guionista habitualmente se ajusta a escenas que siguen una lógica de causa y efecto, a la existencia de un protagonista que tiene un adversario que se opone a sus deseos y necesidades, a la necesidad de una crisis que luego será remontada, y terminar con una resolución o un nuevo conflicto. Pertenecen a la descripción que hizo en 1820 el dramaturgo parisino Eugéne Scribe sobre una obra bien hecha. Los trabajos de Scribe “se convirtieron en la primera fórmula de éxito” (Tubau, 2011: 14), antecesoras de la actual dramaturgia cinematográfica y cuya obra emblemática es *Screenplay, the foundations of screenwriting*, de Syd Field (1979). Desde los años cincuenta los guiones de Hollywood han estado obsesionados por la estructura, y sigue enseñando a otros estructuralistas del guion. La noción de estructura es reafirmada en creaciones y análisis de este tipo, pues desde sus orígenes el cine es considerado como una producción significativa en cuya estructura se devela un sentido subyacente. La teoría del drama, por ejemplo, reconoce modelos generativos de historias que producen estructuras narrativas a través de una combinación limitada de elementos. El caso más conocido es el estudio de George Polt (1923) -que se adelanta a los trabajos estructuralistas de Vladimir Propp, Étienne Soriau y Algirdas Greimas, todos

éstos aplicados al teatro- que identifica 36 situaciones dramáticas como una serie de constantes en la diversidad de intrigas de cualquier relato. La revista francesa *Synopsis*, especializada en guion, publicó durante un tiempo “lecturas aplicadas” de la situaciones dramáticas con gran interés por parte de los guionistas.

En los años noventa, el analista de guiones Christopher Vogler decidió aplicar las ideas de Joseph Campbell sobre el “modelo del monomito”, pero en el cine hollywoodense. El análisis de los mitos de Campbell constató que la estructura del relato se organiza a partir de las decisiones que el protagonista plasma en un viaje (espacial o interior) que lo obliga a abandonar su entorno cotidiano para embarcarse en una empresa que lo conduce a un mundo extraño y lleno de desafíos (Campbell, 1991). La conexión del autor con la psicología jungiana del inconsciente colectivo fue clave para incorporar el listado de los arquetipos al modelo. La adaptación realizada por Vogler circuló en los estudios Disney en un informe de siete páginas llamado “Guía práctica sobre el poder del mito”, que años más tarde serviría de base para el libro *El viaje del escritor* (Vogler, 2002). En ese texto, Vogler ofrece un esquema del llamado viaje del héroe que, en su opinión, se puede aplicar a cualquier narración, incluidos los guiones de Hollywood. Se sintetiza en doce estadios principales: (1) el mundo ordinario, (2) la llamada de la aventura, (3) el rechazo de la llamada, (4) el encuentro con el mentor, (5) la travesía del primer umbral, (6) pruebas, aliados y enemigos, (7) la aproximación a la caverna más profunda, (8) la odisea, (9) la recompensa, (10) el camino de regreso, (11) la resurrección, y (12) el retorno con el elixir. Se trata, hasta el momento, del modelo creativo más difundido para guionistas, que sigue ganando partidarios (y detractores), por la simplificación que supone del trabajo narrativo.

Al respecto, es preciso señalar que hay un punto de inflexión entre quienes no ven con buenos ojos la presencia cada vez más formal del guion en los procesos de producción cinematográfica. Calificaré





a este grupo de realizadores e intelectuales como anti-normativos o como representantes de una teoría crítica del guion, sólo para facilitar la denominación discursiva. Ser anti-normativo significa estar en contra de la teoría del conflicto central y del modelo aristotélico como único posible. Representa una postura anti-imperialista (literalmente hablando), pues se reconoce en la industria norteamericana la responsable de la imposición de ciertas reglas y formatos que estarían homogeneizando la percepción del denominado séptimo arte. Para los anti-normativos, lo medular es la experiencia cinematográfica, no es el relato en sí mismo. Este debate no es menor, pues establece un nuevo criterio diferenciador en la etapa de la creación. Mientras el guionista se imagina la película, el director la hace. Cualquiera sea el caso, esta diferencia es más semiótica que procedimental.

La teoría crítica del guion tiene –en la práctica cinematográfica– varios adeptos. Alejados de los criterios comerciales, algunos como Raúl Ruiz o Andréi Tarkovski trabajan la historia oculta y el filme secreto desde un lugar íntimo: el enigma, configurando la esencia de la obra de arte. Como toda historia escondida, presenta una ficción al interior de otra ficción. Es otra película en el mismo filme, que flexibiliza los parámetros narrativos en pos de los lineamientos visuales y sonoros. Como un relato laberíntico, las películas emergen como una multiplicidad de ficciones fragmentadas, fracturadas e incongruentes, como la vida misma, pero siempre alejadas de lo que representa la dictadura de la narración en tres actos, impuesta tal como la conocemos hoy en día. Ello representa una fórmula que busca sobrepasar y desplazar el guion de todas las maneras posibles, más bien definidos por fórmulas dramáticas que se han impuesto como ley en el cine. El problema es que querámoslo o no, cuando algo se repite nace una estructura (Tubau, 2011), incluso si no se repite (en este caso sería estructura abierta). Ayer y hoy, el cine independiente es el que se ha atrevido a formular dudas sobre el canon, cuyos formatos narrativos abrazan otras corrientes

o experimenten otros caminos creativos. Jean-Luc Godard (cuyos guiones se redactaban en una única hoja) o John Cassavetes (que experimentó películas improvisadas y sin dramaturgia alguna), son algunos de los más conocidos exponentes.

Un caso a destacar, que sirve como antecedente, es el trabajo del cineasta chileno Cristian Sánchez. Los análisis hechos a su obra coinciden que es un cine lateral o nómada. Alternativo al modelo americano, las películas de Sánchez bordean las estructuras dramáticas clásicas de construcción narrativa, buscando puntos en común que “rápidamente se descarrían, se van por las ramas, desconcertando al espectador” (Torres y Perucca, 2015). Este aparente desvío sirve para mostrar otros aspectos de la vida de sus personajes, que no podrían estar en la trama principal de la película, pero que merecen registro. Sus personajes se mueven por la inmediatez y la frustración, carentes de cariño, faltos de amor, incompletos que finalmente establecen una relación de dominación entre uno y el otro, como si quisieran fusionarse. En contraposición al modelo clásico hollywoodense, los personajes de Sánchez carecen de voluntad en cumplir las metas que se proponen. Ellos optan por un camino lateral, en el cual se transforman en nómadas, viviendo en distintas casas y pensiones, con actividades laborales fluctuantes, ya que Sánchez se interesa por la simultaneidad de mundos en sus relatos, exhibiendo “cruces sociales entre sectores marginales inmersos en la violencia y el delito, clases medias intelectualmente anémicas, y sectores altos de la sociedad faltos de vida y decadentes” (Ruffinelli, 2007).

Otro chileno, Raúl Ruiz –por su doble rol como realizador y teórico– quizás sea quien mejor represente esa lucha anti-normativa. Reiteró en varias de sus entrevistas (Ruiz, 2013b) que el guion no es de cemento, sino más bien una ficción, es una hipótesis mental momentáneamente útil. Desde el momento que deja de ser útil se reemplaza por otra ficción. La ficción del guion es la manera que tenemos de contarnos una película en un momento dado, sabiendo



que esa fase puede transformarse. Contrario al aristotelismo hegemónico, el realizador escribe de esta manera su crítica al modelo: “Con Benoit hemos trabajado mucho en guiones (...) Muchas veces hemos discutido algunos problemas de esto que puede ser la extraña manera que tiene el cine de encarnar las narraciones. Y esta curiosa dictadura que se ha ido instalando poco a poco, sin necesidad de un golpe de estado, que es la dictadura de la narración en tres actos, impuesta tal como la conocemos hoy día. No siempre ha sido así. La narración en tres actos –en los mejores tiempos de cine americano– fue usada de una manera muy libre y ahora está siendo usada de otra manera (...) Por mi parte tengo una tendencia a tomar el guion y filmar todo lo que no es el guion, que es como trabajan los músicos orientales, que tienen una partitura pero la partitura fija los límites de la música. Ellos tocan todo, menos la partitura” (Ruiz, 2003: 82).

En efecto, Ruiz pone en cuestión la teoría del conflicto central. Con los años, el modelo se presenta con cierta hegemonía en las escuelas de cine, convirtiéndose en un imperativo para las nuevas generaciones de realizadores (Ruiz, 2013a). Lo que se percibía como un método, de pronto se transforma en una especie de evidencia para el cine. Como señala Benoit Peeters en su reflexión con Ruiz, el modelo está siendo criticado desde un punto de vista estético: “el paradigma narrativo generaría aburrimiento, una cierta banalidad, un empobrecimiento del lenguaje” (Ruiz, 2003: 83). Se trata de una norma que se contrapone con la esencia misma de su concepción cinematográfica, entendida como conjunto de planos que está ordenado de una manera y no de otra. Por eso para Ruiz el guion puede ser la última etapa de la película. Eso significa que no se deja de rodar nunca durante el montaje. Se puede ir transformando el relato sin ningún tipo de vergüenza. El guion no es de cemento –dice–, es una ficción, es una hipótesis mental momentáneamente útil. Desde el momento que deja de ser útil se reemplaza por otra ficción por los nuevos sentidos que genera la experiencia cinematográfica. Como acota

Cristian Sánchez (2011: 109), la tesis de Ruiz postula una especie de juego combinatorio donde se instala el síndrome del guion múltiple, a partir de la escritura de muchos guiones que se van mezclando. Su trabajo se resume en tres técnicas de trabajo: juego combinatorio, también llamado síndrome del guion múltiple (“escribo muchos guiones y los voy mezclando”), la estrategia de filmar todo lo que está fuera del guion (“que es como trabajan los músicos orientales, que tienen una partitura (...) ellos tocan todo menos la partitura”) y la existencia del filme secreto o el enigma (“la historia escondida, otra película en el mismo filme”), como se observa en el final de *Tres vidas y una sola muerte*, donde se muestra que la historia oculta se centra en el personaje de Mastroianni, que había sufrido abusos cuando niño. Andréi Tarkovski, por su parte, plantea la imposibilidad de transcribir una imagen fílmica con palabras. El destacado director ruso –conocido por no acatar los dogmas culturales de su tiempo y no abandonar la esencia misma de una película como obra de arte– señala que los guionistas no existen. La razón es una: lo ideal es que sea el director quien escriba. “El auténtico cine se piensa de principio a fin”, dice Tarkovski (2011: 84), alejando cualquier posibilidad de que el guion sea literatura, dejándolo sólo como el fundamento de la idea, algo propio del director. “No me imagino cómo se puede filmar una película con el guion de otro”, se pregunta el director ruso (Tarkovski, 2011: 85), quien añade: “Creo que si un director rueda una película basándose por completo en un guion ajeno, inevitablemente se convierte en un ilustrador (...) No obstante, y cada vez más a menudo, el guionista está obligado a trabajar en una posición intermedia”.

La tesis de Tarkovski es crítica del guion por dos razones: primero, porque define el trabajo creativo de la realización audiovisual como un solo camino, y por lo tanto, con una sola mirada, “que no se deforme ni se estreche, sino que se desarrolle orgánicamente”, dice (Tarkovski, 2011); y segundo, porque con ese criterio estético, el guion se aleja de cualquier pretensión para considerarlo un género literario in-



dependiente. La incompreensión de la especificidad del cine, es otro de los riesgos de un guionista no director. La colaboración entre escritor y realizador sería la clave para contener el desarrollo de esa distancia narrativa.

¿Cuál es la clave del guion, entonces, para Tarkovski? Que aquél responda a las exigencias de unidad de tiempo, lugar y acción, según el principio clásico. Con ello, el director ruso se aleja de lo que en algún momento abrazó como parte de su protocolo creativo: explotar al máximo las infinitas posibilidades del montaje. "Ahora prefiero que el montaje no implique saltos temporales. Quiero que el tiempo y su fluir se manifiesten y estén presentes dentro del plano, y que el montaje sea una continuación de la acción y nada más, que no conlleve una interrupción temporal, que no cumpla la función de selección y organización dramática del tiempo" (Tarkovski, 2011: 90-91). Según Tarkovski, en el guion no debe primar la lógica de una historia sino más bien el desarrollo de los sentimientos y cuando éstos toman vida a través de un sistema de pensamiento que el director somete a juicio de los espectadores, haciéndolos partícipes de acciones, alejadas de prejuicios y lugares comunes. Es la razón por la que el guion comienza en el momento en que, en la mirada interior del cineasta, surge la imagen de esa película: el tesoro más preciado de todo el trabajo creativo. En su libro *Esculpir en el tiempo* (Tarkovski, 1991) -una verdadera declaración de principios de lo que es hacer cine- delinea aquellos recursos que sirven para asegurar originalidad al guion, siempre advirtiendo que éste nunca escapa de los límites de la propia autobiografía, del valor literario exigido al texto, de las diferencias entre cine y teatro, de la importancia del trabajo en equipo y de las limitaciones que genera la adscripción a algún género cinematográfico.

Otros expertos han mostrado su rechazo a las normas de un modo más duro. Es el caso de Elliot Grove, quien se opone categóricamente a los modelos y paradigmas. Para este autor no hay reglas ya que

éstas son sólo intentos hechos por otros para explicar un hecho con ejemplos que ellos mismos escogen. Así, Grove pone énfasis en que un guionista debe ser capaz de trascender esas reglas y desarrollar un estilo propio y único de escritura (Grove, 2009). Linda Aronson compara los diversos métodos para escribir guiones con la distinción que hace el experto en creatividad Edward de Bono entre pensamiento vertical y lateral (López Pérez, 2013). El pensamiento vertical recorre de manera ordenada caminos ya conocidos, avanzando en línea recta y sin desviarse; el pensamiento lateral, en cambio, maneja diversos estímulos, los mezcla y obtiene resultados inesperados. El problema del primero es que toma en cuenta reglas aprendidas y las repite de manera acrítica. Para Daniel Tubau (2011), es lo que sucede cuando un guionista intenta aplicar sea como sea las estructuras recomendadas en los manuales y cursos de guion. Cuando nos dejamos llevar por el entusiasmo narrativo lo más frecuente es que repitamos, casi siempre sin darnos cuenta, algo que ya hemos escrito (Truby, 2007).

El debate entre los normativos y quienes defienden la teoría crítica del guion no es menor, toda vez que cada una busca imponer una mirada discursiva respecto a la construcción del acto cinematográfico, una necesaria para lograr la ansiada conexión con una audiencia programada por los tres actos, y la otra, que busca desligarse de cualquier gesto a la industria o imponiendo la libertad de la creación. En lo que hay acuerdo es en acto inicial. Independiente del proceso creativo, como escritor de imágenes, lo primero que el guionista tiene en su cabeza es caos (Sánchez-Escalonilla, 2014). La génesis de la historia supone por lo tanto dotar de sentido un vacío escritural, no así motivacional. No hay fórmulas mágicas para encontrar ideas o personajes. Observación y curiosidad son los consejos que se repiten. Tomar nota de episodios autobiográficos, es otra buena salida. Adaptar una novela, un cuento o un texto teatral se ha impuesto con fuerza. Es el tema. Cualquiera sea el puntapié inicial, lo primero que el guionista debe saber es que la minimización



del caos requiere encuadrar la realidad. En él, un nuevo sentido ha nacido. Tras la idea, se pide narrar con imágenes. En dicho simulacro las exigencias aumentan. Las palabras empleadas deben tener dinamismo visual. Se dice que, en cine y televisión, los personajes son por lo que hacen y no por lo que dicen. Dejar la literatura supone para el guionista, un esfuerzo especial, especialmente porque exige abandonar la condición que inicialmente tentó al cine como teatro filmado. Como escritura de paso o borrador, el guion plasma en el papel (o la pantalla) la imaginación de un escritor que tiene el motor de la futura obra audiovisual: la premisa, pero siempre circunscrita a tiempo y espacio. En ello, la semiótica del cine sostiene las bases de la estructura del guion, pues es un relato que se escribe en un lenguaje verbal o icónico (véase el recurso del story board) que articula tiempo y espacio, en los términos que explicita Gilles Deleuze (1984, 1986). La diferencia sustancial en cada uno de los lenguajes comentados –cine y guion- está en la premisa.

La premisa es la razón moral para escribir. Representa el verdadero “yo interior” del guionista. Supone liberar esa fuerza contenida, ese complejo solapado, aquel secreto oculto o aquel capricho de toda la vida. Los profesores de guion son insistentes en esto: sin premisa no hay historia. La forma que adquirirá es el tercer desafío del escritor. La arquitectura interna de una ficción audiovisual le exige, en breves líneas, soltar la premisa. Es un acto semiótico interior. Obliga al guionista a darle forma a una imagen difusa. En él, asume una postura o adhiere una tesis. Lo hace a través de uno o varios personajes y uno o varios conflictos. Para la perspectiva más normativa, el story line es la mínima expresión del conflicto, el que será ampliado en la escritura de las escenas dialogadas. Se trata de un párrafo de cinco a siete líneas (escritas o mentales) donde se articula el conflicto matriz y su resolución, plasmando -de algún modo- las orientaciones (o contradicciones) discursivas del autor.

#### IV

Escapa a la reflexión de este trabajo aquellos aspectos menos estudiados del guion, como lo son el storyboard o las formas del relato oriental, pero que alimentan nuevos estudios semióticos al respecto. Un storyboard es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de su realización. En teoría, supone –junto al guion literario- el complemento visual que se acerca a la noción de simulacro fílmico. Se trata de un planteamiento audiovisual desde el punto de vista del efecto perceptivo y las artes conceptuales para la visualización de espacios, objetos y seres, en tanto que caracterización semántica-sintáctica-pragmática. Los alcances narrativos son más bien acotados, pero aportan a la práctica semiótica en la medida “retienen” las libertades creativas del equipo de filmación, reduciendo el caos interpretativo desde la indexicalidad. Se podría, por ejemplo, describir la lectura del storyboard desde la tesis de que se interpretan fragmentos de textos e imágenes que se asocian a otros fragmentos diseminados en el mismo texto y en otros textos ya percibidos atesorados en la memoria histórica del realizador, los que remiten a una estructuración cognitiva previa.

Por otro lado, en Oriente, las corrientes filosóficas que han influenciado a sus religiones tienen un concepto diferente del cosmos. No existe bien o mal, únicamente visiones opuestas de la realidad, situación que ha repercutido en la forma en que se narran las historias. A diferencia de la narrativa occidental, que necesita del choque violento entre dos opuestos a lo largo de tres o cinco actos para generar una historia, el Kishōtenketsu o “arte de la narración contemplativa”, parte de la observación del universo como realidad, de entender cómo es y aceptarlo tal cual. Teniendo su origen en la poesía china y coreana (y exportada a Japón), y cierta influencia budista, la estructura se compone de cuatro actos en los que se narran dos hitos que en apariencia no tienen relación, pero la suma de am-



bos forma un todo que los trasciende. Los sucesos del primer, segundo y tercer acto no tienen que enfrentarse entre sí. Pueden mantenerse separados. Aunque el cuarto acto unifica la obra, no representa la violencia sobre los tres primeros, sino que sólo extrae una conclusión a partir de su yuxtaposición. Las categorías greimasianas de intencionalidad, objeto de deseo, y en la redefinición posterior de Greimas (1987) de disyunción/ conjunción entre un sujeto y un objeto, no tienen sentido. Este modelo narrativo es muy común en géneros como el cómic japonés (manga) o animación japonesa (animé), que tiene gran cantidad de adeptos en Occidente. Como señala Rafael del Villar (2001), en el resultado de una de sus investigaciones sobre percepción juvenil del animé, hay ausencia de intencionalidad individual en los personajes, pues no tienen un motivo o intencionalidad en sí mismo, sino una que es dependiente de varios orígenes o causas, siendo fractales o complejos. Se observa, además, una inestabilidad en los roles, por la concepción budista de la circularidad. El proceso identificatorio no es el “yo”, sino el “ello”, a través de la descripción de acontecimientos de cualquier duración: el héroe vive una o muchas vidas, es decir, nacen, mueren y renacen, estirando las posibilidades narrativas que conocemos en Occidente. “El observador se encuentra ante fuerzas que toman diferentes configuraciones en función de un equilibrio (...) una correlación entre el mundo interior y el mundo exterior. La interioridad no está en lucha con el mundo externo, sino que se construye en una equivalencia con lo externo” (Del Villar, 2001: 93). Los personajes toman diversas formas existiendo una equivalencia entre mente -cuerpo, y medio- ambiente; y el binomio bueno/malo no se aplica. En el estudio citado, todos los adherentes a la japoanimación que fueron observados reconocen a cada uno de los personajes, valoran la complejidad de las historias y la inestabilidad de los personajes. Dicho modelo se emplea actualmente en poesía, ensayo, narrativa y videojuegos. Estas diferencias surgen, al parecer, por una obsesión nuestra por encontrar una estructura universal y a una mala interpretación de la Poética de Aristóteles por varios

expertos, como ya lo indicamos anteriormente, que no es sino resultado de una apresurada lectura del autor griego.

El renombrado profesor español de guiones, Daniel Tubau, desarrolla su tesis de que otro guion es posible (Tubau, 2011). Nos dice que en el terreno de la formación de guionistas y los manuales de guion se puede hacer una investigación comparando los ejemplos de películas empleados por los autores, como una forma de revelar sus argumentos metodológicos. Si se comparan manuales más conocidos de la teoría del guion con aquellos pensadores más innovadores, hay diferencias llamativas. Según Tubau, en estos últimos se observa una mayor presencia de películas no anglosajonas, mayor presencia de clásicos de Hollywood y de los años sesenta y menos éxitos del momento. Lo que no está estudiado es si en las aulas universitarias y talleres independientes esas nuevas estructuras narrativas tienen el mismo nivel de influencia. Las convenciones ideológicas son difíciles de extirpar (incluso las más monótonas), sobre todo si no hay razones poderosas que justifiquen su término. La decadencia y renacimiento de la televisión en Estados Unidos ha sido la principal industria que sigue apostando por modelos narrativos y estéticos probados, pero con un número cada vez mayor de guiones alternativos. La razón: el reinado de cadenas por pago. Mientras en la televisión convencional y abierta los guionistas tienen que arreglárselas para que en la pausa a publicidad los espectadores no pasen a otro canal (lo que ha llevado a la televisión a adoptar paradigmas simples del bien y el mal), en las programaciones de Netflix, Amazon Prime o Disney Plus los contenidos emitidos están libres de censura y sus propuestas narrativas son más arriesgadas. Según Tubau (2011), estas cadenas han logrado que sus suscriptores miren sus series como si estuvieran en el cine, pues se someten a estructuras “no convencionales”, rechazan el mecanismo rígido en la relación causa/efecto y no dependen de las directrices de los anunciantes. Caso aparte son las posibilidades narrativas que ofrece el mundo digital. Sólo centrándonos en



los videojuegos, se observa la particularidad de un usuario que sólo busca participar, actuando como un explorador. Lo que sabemos es que carecen de concentración narrativa y la historia no avanza de manera secuencial (de principio a fin). El participante tiene libre albedrío, ya que puede influir en el desarrollo de la aventura. Descubrir, investigar, recorrer los mundos virtuales es uno de los mayores placeres en los videojuegos, por lo que los desafíos para las escuelas de guion son inmensas y apenas han comenzado a ser exploradas. Se trata de una expresión audiovisual que debe definir su propio lenguaje narrativo, como lo hizo el cine en sus orígenes, intentando separarse de la literatura y el teatro. Dichas particularidades hablan del complejo, pero común, proceso creativo. Los guionistas de hoy no solo escriben historias para la gran o pequeña pantalla, sino que tienen la tarea de crear mundos posibles capaces de involucrar al público para que viva de la mano de los personajes creados experiencias que hagan que ese mundo posible sea parte del mundo real de cada espectador.

Tanto el desarrollo de estudios sobre las series de TV, el spot publicitario, el dibujo secuencial, a manera de historieta o fotonovelas (para comprender sus alcances y/o su funcionalidad) y la incorporación de nuevos modelos en el arte de contar historias,

## Referencias bibliográficas

1. Aranda, Daniel y otros. (2016). *Cómo construir un buen guion audiovisual*. Barcelona: UOC.
2. Aumont, Jacques y Michel, Marie. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
3. Barthes, Roland. (1993). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
4. Bellour, Raymond. (1980). *L'analyse du film*. París: Albatros.

no sólo confirmarían una estrechez procedimental para los teóricos y guionistas de la industria audiovisual, sino que suponen un desafío para disciplinas como la semiótica y la estética, encargadas de poner en perspectiva los avances en la forma en que opera el sentido y valor artístico de los grandes relatos y cómo éstos son llevados a la gran pantalla. Podríamos estar en presencia de “una ruptura epistémica” de incalculables efectos emancipatorios para nuestro cine y otras experiencias narrativas. La comprobación de espacios donde el significado final del relato no se confunda con la estructura –y con ello, el fin del paradigma- podría responder preguntas en torno a una supuesta crisis de guion, con los consiguientes efectos para este oficio escritural, tensionado por la industria y la lectura semiótica de la obra.

**NOTA:** *Este trabajo surge en el marco del Proyecto FONDECYT N°1160637, titulado “La formación del guionista en Chile: análisis de los enfoques curriculares y modelos de evaluación de la escritura para cine, televisión y transmedia”, financiado por la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo (ANID), y del cual el autor es investigador responsable*

5. Bordwell, David. (1981). *The films of Carl-Theodor Dreyer*. Berkeley: University of California Press.
6. Brenes, Carmen Sofía. (2011). El valor práctico de la teoría: Enseñar la Poética de Aristóteles a guionistas. *Comunicación y Sociedad*, 24, pp.101-117.
7. Brenes, Carmen Sofía. (2014). La Poética de Aristóteles en los manuales de guion: valoración crítica”. *Comunicación y Sociedad*, 27, pp. 55-78.



8. Campbell, Joseph. (1991). El poder del mito. Barcelona: Emecé.
9. Courtés, Joseph. (1980). Introducción a la semiótica discursiva y narrativa. Buenos Aires: Hachette.
10. Chion, Michel. (2011). Cómo se escribe un guion. Madrid: Cátedra.
11. Deleuze, Gilles. (1984). La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós. La imagen-movimiento.
12. Deleuze, Gilles. (1986). La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Barcelona: Paidós.
13. Del Villar, Rafael. (2001). Videoculturas de fin de milenio: Globalización, japoanimación y resemantización local. Opción, 36 pp. 86-101.
14. Dittus, Rubén. (2015). Fundamentos para un estudio del guion en el cine chileno: notas preliminares. Aisthesis, 58, pp. 237-254.
15. Dittus, Rubén. (2017). El guionista chileno: análisis cuantitativo sobre el oficio de escribir para cine. Cuadernos.info, 41, pp. 193-207.
16. Dittus, Rubén, (2019). El guionista como traductor: construcción imaginaria de un texto efímero. Cinta de Moebio, 64, pp. 1-10.
17. Eco, Umberto. (1987). Lector in fabula. Barcelona: Lumen.
18. Field, Syd. (1979). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Delta.
19. Greimas, Algirdas Julius. (1987). Semántica estructural. Madrid: Gredos.
20. Greimas, Algirdas Julius. (1989). Del sentido II. Madrid: Gredos.
21. Grove, Elliot. (2009). Raindance Writers Lab: How to Write and Sell the Hot Script. Oxford: Focal Press.
22. Levi-Strauss, Claude. (1987). Antropología estructural. Barcelona: Paidós.
23. López Pérez, Ricardo. (2013). Recorridos creativos. Concepción: Ril Editores.
24. Metz, Christian. (2002). Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), volumen I. Barcelona: Paidós.
25. Pascual Buxó, José. (1978). Introducción a la poética de Román Jakobson. Cuadernos del Seminario de Poética, 1. Universidad Nacional Autónoma de México.
26. Polti, George. (1923). Les 36 situations dramatiques. Paris: Mercure de France.
27. Propp, Vladimir. (1985). Morfología del cuento. Madrid: Akal, 1985.
28. Robino, Alejandro. (2015). Manual de análisis de escritura dramática. Santiago: Finis Terrae.
29. Ruffinelli, Jorge. (2007). El cine nómada de Cristián Sánchez. Santiago: Uqbar.
30. Ruiz, Raúl. (2003). El guion y el cómic. Conversación con Benoit Peeters. En Sabrovsky, Eduardo (ed.). Conversaciones con Raúl Ruiz. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.



31. Ruiz, Raúl. (2013a). Poéticas del cine. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
32. Ruiz, Raúl. (2013b). Entrevistas escogidas–bibliografía comentada. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
33. Sánchez, Cristian. (2011). Aventura del cuerpo. El pensamiento cinematográfico de Raúl Ruiz. Santiago: Ocho Libros.
34. Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2014). Estrategias del guion cinematográfico. Barcelona: Ariel.
35. Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2016). Del guion a la pantalla. Barcelona: Ariel.
36. Sanz-Magallón, Ana. (2007). Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias. Madrid: Plot.
37. Szondi, Peter. (2011). Teoría del drama moderno. Madrid: Dykinson.
38. Tarkovski, Andréi. (1991). Esculpir en el tiempo. Madrid: RIALP.
39. Tarkovski, Andréi. (2011). Atrapad la vida. Lecciones de cine para escultores de tiempo. Madrid: Errata Naturae.
40. Torres, Orlando y Gonzalo Perucca. (2015). El cine lateral de Cristián Sánchez. Revista Cinematografía, 1, pp. 43-99.
41. Truby, John. (2007). Anatomía del guion. Barcelona: Alba.
42. Tubau, Daniel. (2011). El guion del siglo 21. Barcelona: Alba.
43. Ubersfeld, Anne. (1989). Semiótica teatral. Madrid: Cátedra.
44. Vogler, Christopher. (2002). El viaje del escritor. Barcelona: Manontropo.