

## PRIMERA PARTE: EL PENSAMIENTO

### TEMA 1

#### El proceso imaginativo: del inconsciente a la transtextualiad

El problema a la hora de abordar el proceso imaginativo, y la razón de que dicho proceso apenas aparezca en los manuales de guión, es que el pensamiento creativo es una actividad muy poco valorada por la sociedad. Vivimos en un mundo aparentemente muy libre, pero que pone todo tipo de obstáculos a las personas creativas. El sistema educativo trabaja para que la personalidad y el comportamiento de los individuos sigan las pautas culturales establecidas, en lugar de incentivar que los alumnos piensen, sientan y obren según su personalidad. Incluso para los artistas más audaces y rupturistas el pago por ser creativo ha sido la marginación social, la soledad y la pobreza. Claro que, como dice el novelista Henry Miller (1891-1980):

Se suele creer que el individuo creativo (al luchar con su medio) experimenta un gozo que equilibra, si es que no sobrepasa, el dolor y la angustia que acompañan al esfuerzo por expresarse. Según decimos, vive en su obra. [...] Todo aquel que se alza por encima de las actividades de la rutina diaria lo hace no solo con la esperanza de ensanchar su campo de experiencia, o incluso enriquecerla, sino también de acelerarla. Solo en este sentido tiene significado, por poco que sea, la lucha. Si se acepta esa concepción, la distinción entre fracaso y éxito es nula. Y eso todos los grandes artistas acaban aprendiéndolo por el camino: que el proceso en que intervienen tiene que ver con otra dimensión de la vida, que identificarse con ese proceso *aumenta* la vida.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Henry Miller, *Sexus*, Madrid, Alfaguara, 1978, p. 287.

## 1. LA CREATIVIDAD

Durante mucho tiempo la creatividad, palabra que viene de «creare» (engendrar, dar a luz, producir), se consideró como una clase especial de inteligencia. Esto es, existiría, por un lado, la *inteligencia* en sentido estricto y, por otro, la inteligencia creadora. La primera se define como la capacidad de seguir con acierto las pautas de pensamiento aceptadas y de dar soluciones correctas a problemas concretos. Sirve para captar y entender la realidad, lo cual implica un pensamiento convergente y reproductor. Las personas inteligentes en este sentido trabajan con la razón y son muy analíticas, es decir, utilizan el hemisferio izquierdo del cerebro, el que potencia la ciencia y la lógica.

En cambio, la *creatividad* o inteligencia creadora es un pensamiento divergente, el cual está abierto a la imaginación, el juego, la improvisación, ya que lo que quiere es transformar y modificar la realidad. Este pensamiento se halla en el hemisferio derecho, donde reside la intuición y el pensamiento visual y plástico. La creatividad, por lo tanto, sería la capacidad intelectual de inventar algo nuevo o bien de relacionar algo conocido de forma innovadora, de modo que nos apartamos de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

En realidad, el proceso creativo requiere de ambos elementos. Los artistas trabajan con la inteligencia en sentido estricto y también con la creatividad. La facultad del guionista para crear productos creativos depende del desarrollo de cuatro capacidades relacionadas con ambas formas de conocimiento, las cuales debería entrenar como un deportista entrena su cuerpo o un músico practica con su instrumento. Dos de esas capacidades se relacionan con la inteligencia o pensamiento convergente y reproductor. Son la *atención artística* (una mirada inteligente sobre el mundo) y el *pensamiento crítico* (un juicio de gusto). Las otras dos capacidades están relacionadas con la inteligencia creadora o pensamiento divergente. Son la *imaginación* (la capacidad de transformar la realidad para revelar su significado profundo) y la *originalidad* (un punto de vista personal o subjetivo del mundo). Asimismo, podríamos decir que la imaginación y la originalidad tienen que ver mucho con el subconsciente y con el inconsciente, mientras la percepción y el pensamiento crítico apuestan por la reflexión y la razón. Esto es, el pensamiento crítico y la percepción añaden un elemento racional, lógico, objetivo al elemento irracional presente en el trabajo más puramente creativo (la imaginación y la fantasía, de un lado; y la originalidad o subjetivismo de otro), de modo que el proceso creativo es un punto de encuentro entre lo que en la mente hay de racional y de irracional, entre la inteligencia en sentido estricto y la creatividad o inteligencia creadora.

La imaginación, en otras palabras, es una creatividad de tipo inventivo y fantástica. Se distancia de lo real, mezcla elementos de la realidad, juega con las

circunstancias, deja que el pensamiento actúe con total libertad. En cambio, la percepción o atención artística es una creatividad de tipo objetivo y realista. Su propósito es descubrir lo que no se ve, mostrar lo que se ignora de la realidad, señalar lo que de hay conflictivo en la realidad. Asimismo, la originalidad es una creatividad que ahonda en lo subjetivo, en el inconsciente, en lo diferente, mientras el pensamiento crítico es una creatividad analítica, crítica, metódica basada en un juicio de gusto, el cual hace que la inspiración constituya también un producto de la razón, pues dicho juicio de gusto impone un criterio objetivo de evaluación de la obra que, al mismo tiempo, es personal y producto de un contexto histórico. Gracias a estas cuatro capacidades el artista moviliza y hace consciente tanto lo que sabe como lo que no sabe que sabe.

## 2. TEORÍAS SOBRE LA CREATIVIDAD

Pero, ¿cuál es la razón por la que el hombre quiere ser creativo? ¿El actor es, sencillamente, un exhibicionista? ¿El director es un hombre paternalista que esconde, en realidad, a un dictador? ¿El escritor es alguien que juega a ser Dios creando un mundo de ficción que domina y del que es omnipotente y omnisciente? ¿Por qué el hombre necesita expresarse? ¿Porque se sabe mortal? ¿Porque se siente solo? ¿Porque busca una explicación a su existencia? ¿Por darse una razón para vivir? ¿Por el simple placer de jugar? Las respuestas a estas preguntas han generado cierta polémica. Los autores clásicos, por ejemplo, se dividieron entre los que creían en el «*ingenium*» (el ingenio) y los que defendían el «*ars*» (la técnica). En estas páginas, vamos a distinguir cuatro teorías, pero, en realidad, apenas nos alejamos de aquel debate, ya que la primera teoría y la segunda serían diferentes plasmaciones de la doctrina del «*ingenium*», mientras la tercera teoría es, claramente, una reformulación de la tesis del «*ars*». La cuarta, por su parte, estaría a caballo de ambas.

La *teoría religiosa* es la primera y más antigua de estas explicaciones. Asocia la creatividad con el Creador. El artista es un elegido, un hombre especial que actúa inspirado por Dios o por los dioses, bien directamente, bien por medio de las musas. La inspiración, en concreto, viene a ser una especie de estado hipnótico que comunica al artista con un mundo superior, más auténtico y más lúcido. De este modo, la creación humana supone una prolongación de la creación «divina». El artista es un creador en cuanto que actúa de intermediario del Creador con mayúsculas. Podríamos decir que la literatura mística, con Santa Teresa (1515-1582) y San Juan de la Cruz (1542-1591) a la cabeza, sería un argumento a favor de esta teoría.

Los griegos, por ejemplo, entendían que, en último extremo, no se podía aprender a escribir literatura, pues el arte poético era producto de la inspiración de un orden superior divino. Se habla de «*soplo sagrado*» o de «*furor poético*», es decir, de momentos sumamente inspirados en los que el artista siente un gran entusiasmo y, en algún caso, una especie de trance que se ha identificado con la locura. Platón (c. 428-c. 347 a. C.), en efecto, distingue en su diálogo *Fedro* dos tipos de locura: la que es producto de trastornos funcionales del organismo o locura humana y la locura divina, una especie de trance, de delirio o manía que sufren adivinos, profetas, santos y artistas. En concreto, la locura divina se manifiesta en, al menos, tres formas de posesión: la adivinación, la mística y la inspiración. *La inspiración* es el modo en que los artistas acceden a un nivel de conocimiento superior gracias a su contacto con las Musas. Las Musas son hijas de Mnemósine (la memoria) y de Zeus. Conocen todo lo que ha sucedido en el mundo desde sus orígenes. Utilizan a los artistas e intelectuales para difundir ese conocimiento y les inspiran para que lo hagan de forma bella y de manera que su público caiga rendido ante ellos, asimilando la información, digamos, sagrada. Escribe Platón:

El tercer grado de locura y de posesión viene de las Musas, cuando se hacen con un alma tierna e impecable, despertándola y alentándola hacia cánticos y toda clase de poesía, que al ensalzar mil hechos de los antiguos, educa a los que han de venir. Aquel, pues, que sin la locura de las musas acude a las puertas de la poesía, persuadido de que, como por arte, va a hacerse un verdadero poeta, lo será imperfecto, y la obra que sea capaz de crear, estando en su sano juicio, quedará eclipsada por la de los inspirados y posesos.<sup>2</sup>

En concreto, los griegos consideraban que los artistas estaban inspirados por los dioses a través de nueve musas, entre ellas, Talia, musa de la comedia, Melpómene, musa de la tragedia, y Clio, musa de la Historia. En su diálogo *Ion*, dice Platón:

[los poetas no es] en virtud de una técnica por lo que dicen todos esos bellos poemas, sino porque están endiosados y posesos. [...] no es en virtud de una técnica como hacen estas cosas y hablan tanto y tan bellamente sobre sus temas... sino por una predisposición divina, según la cual cada uno es capaz de hacer aquello hacia lo que la Musa le dirige; uno compone ditirambos, otro loas, otro epopeyas, otro yambos. En las demás cosas cada uno de ellos es incompetente. Porque no es gracias a una técnica por lo que son capaces de hablar así, sino por un poder divino, puesto que si supiesen, en virtud

<sup>2</sup> Platón, *Diálogos*, Madrid, Gredos, 1997, p. 342.

de una técnica, hablar bien de algo, sabrían bien hablar bien de todas las cosas. Y si la divinidad les priva de la razón y se sirve de ellos como se sirve de sus profetas y adivinos es para que nosotros, que los oímos, sepamos que no son ellos, privados de razón como están, lo que dicen cosas tan excelente, sino que es la divinidad misma quien las dice y quien, a través de ellos, nos habla.<sup>3</sup>

Esta inspiración se propaga además como un *magnetismo*, es decir, un imán atrae a un anillo y ese anillo magnetizado atrae a otro anillo y así sucesivamente. En este caso, la musa (el imán) inspira al poeta, éste inspira al recitador o actor que interpreta sus versos y, finalmente, este intermediario inspira, entusiasmo o lleva al trance al público que le escucha. El hecho de que los poetas estuviese inspirados por Dios fue utilizado como un excelente argumento para defender la creación literaria de todos aquellos que a lo largo de los siglos la han tachado de falsa, engañosa, inmoral o corruptora de la sociedad. Por otra parte, esta teoría sigue vigente en el sentido de que Dios y las Musas han sido sustituidos por los grandes artistas. Muchos escritores, en efecto, señalan que escriben por el impacto que dejó en ellos cierto autor o cierta obra. Otras veces su estilo está basado en el estilo de esos brillantes autores. Por ejemplo, las grandes tragedias clásicas, las obras de Shakespeare (1564-1616), el mismo *Don Quijote* (1605) de Cervantes (1547-1616), han inspirado después nuevos textos, a veces, planteados como una continuación.

Lo cierto es que, con el romanticismo y el desarrollo del psicoanálisis, ese mundo superior que inspira al artista pasa de estar en el más allá a estar en el interior del propio artista, pero tan en el interior que también muy pocos son capaces de conocerlo. Surge así una *teoría psicoanalítica* que relaciona la creatividad con las fuerzas oscuras, primitivas y perversas que residen en el inconsciente del hombre. Incluso se establece una relación entre creatividad y determinados desequilibrios psíquicos, como la melancolía y hasta la locura. El artista se sitúa en un estado mental tan al borde de la demencia que no pocas veces cae en ella. Todos podemos recordar artistas que pasaron por centros psiquiátricos, como Van Gogh (1853-1890) o Artaud (1896-1948).

*Sigmund Freud* (1856-1939), en concreto, explica la creatividad como un acto de sublimación del inconsciente. Según él, la vida psíquica se reparte en tres sectores: la conciencia, el inconsciente y el preconscious o subconsciente. La *conciencia* es la percepción que tenemos de nosotros mismos y de los objetos. Es el conocimiento que cada uno tiene de sí mismo y del mundo. Esta formada por sensaciones, recuerdos y vivencias. El *subconsciente* o preconscious es el almacén

---

<sup>3</sup> Platón, *Diálogos*, Madrid, Gredos, 2000, pp. 124-126.

donde están todas las experiencias psíquicas que hemos ido acumulando a lo largo de nuestra vida. Sabemos de ellas cuando la conciencia es capaz de hacerlas presentes. Pero también ciertas experiencias psíquicas pueden quedarse allí sin manifestarse. Incluso puede que parte de esas experiencias, como las pulsiones innatas, los deseos y recuerdos reprimidos, lo relacionado con nuestro lado más oscuro, aquello que de manifestarse constituirían un trauma o un peligro para nuestra salud psíquica, esté relegado a un tercer estadio: el *inconsciente*. Precisamente, para librarse de las pulsiones peligrosas que amenazan el equilibrio mental, el hombre dispone de una serie de *mecanismos defensivos*. De mayor a menor fuerza son los siguientes:

1. *La represión*. El individuo relega al inconsciente las ideas peligrosas.
2. *La regresión*. El individuo retrocede o se queda en una etapa de desarrollo psíquico anterior, como puede ser la infantil.
3. *La amnesia*. El individuo es incapaz de recordar un suceso, normalmente relacionado con un trauma o una experiencia muy angustiada.
4. *La proyección*. Localizamos en otras personas o en otras cosas las pulsiones oscuras. Son pulsiones que el sujeto desconoce o que rechaza que él las tenga. Es lo que hacemos con las películas que tratan de asesinos, violadores, monstruos y otros actos antisociales.
5. *La sustitución*. Cuando sufrimos una frustración, buscamos algo con lo que sustituirla, como cuando el niño sustituye el pecho materno por el dedo pulgar o por el chupete.
6. *La sublimación*. Desviamos las pulsiones inaceptables o indeseables emprendiendo metas superiores de gran valor social, como puede ser el trabajo artístico o la dedicación a una vida religiosa.

Esto último, según Freud, sería lo que hace el artista en general y el guionista en particular. El guionista es un hombre insatisfecho que recurre a la imaginación y a la fantasía para escribir unos relatos que, como los sueños, revelan su inconsciente, aquello que ha reprimido: el deseo de dinero, de poder, de mujeres, de éxito... La obra artística tiene un «contenido manifiesto», que nosotros explicamos por las reglas del arte, y un «*contenido latente*», que los psicólogos relacionan con la sexualidad, con los deseos y pensamientos moralmente inaceptables que el artista ha relegado al inconsciente. Si el artista estuviese plenamente integrado en el mundo, plenamente sano, no necesitaría ser creativo. Buscaría directamente esos deseos en la sociedad. El arte, por lo tanto, es para Freud una forma de escapismo y una actividad propia de personas próximas a la neurosis o con graves problemas de integración social. Por ejemplo, si los homosexuales siempre han

estado muy interesados por la actividad artística, es porque transforman la pulsión sexual en creatividad. En definitiva, la obra de arte es para Sigmund Freud una sublimación de la personalidad reprimida del artista, un proceso de transformación de los deseos y de la energía sexual en impulso creativo.

El psicólogo y psiquiatra suizo *Carl Gustav Jung* (1875-1961) también relaciona la creatividad con el inconsciente, pero en su dimensión de inconsciente colectivo. Además considera que en el inconsciente no solo reside lo oscuro de la personalidad, sino también valores positivos, los cuales, por ejemplo, nos ayudan a vencer el miedo o bien no permiten afrontar las relaciones sexuales. En efecto, el inconsciente personal almacena el material de la experiencia individual, mientras el inconsciente colectivo contiene las experiencias primarias del hombre en forma de arquetipos, símbolos o personificaciones. Estos elementos se manifiestan en los sueños, en los mitos, en las leyendas y en la literatura religiosa. Por ejemplo, en la mayor parte de las culturas están presentes imágenes como la serpiente, la esfinge, la Gran Madre, el ánima (que representa la naturaleza femenina) y el mandala. Por lo tanto, más que manifestar la vida personal interior, Jung considera que el arte revela los arquetipos y las imágenes que marcan la evolución de la humanidad. Eso sí, está de acuerdo con Freud en que la personas introvertidas son más sensibles o más propensas a la actividad artística. Incluso comparte su idea de que el ejercicio de la creatividad puede conducir a la neurosis si el artista se vuelca demasiado en su trabajo.

*Otto Rank* (1884-1939), discípulo de Freud, da, en cambio, una explicación psicoanalista al margen del inconsciente. Fundamenta su teoría en el trauma inicial del nacimiento. Cree que la creatividad es un modo de superar el trauma que supone separarse de la matriz de la madre y convertirse, a partir de entonces, en un individuo que se sabe mortal. La separación de la matriz nos deja en la nada, en la soledad, y cada uno debe buscar su identidad. La certeza de la muerte despierta el deseo de buscar la inmortalidad a través de la individualización, es decir, cada uno quiere ser diferente de los demás. Las personas, digamos, normales son capaces de vivir con esta realidad: aceptan lo que son y aceptan la muerte. En cambio, las personas neuróticas y las personas que él llama productivas tienen serios problemas con su personalidad y viven bajo la presión del temor a la muerte. Los productivos, en concreto, se forjan una personalidad a su medida (a menudo en total desacuerdo con la real) mediante el trabajo artístico, al mismo tiempo que esperan alcanzar la inmortalidad a través del impacto de sus obras, pues lo que uno escribe es más duradero que su propia vida. En su ensayo, *El artista. Planteamientos de una psicología sexual* (1907), Rank explica gran parte de esta teoría. Por ejemplo, *Jean-Paul Sartre* (1905-1980) confiesa que empezó a escribir a los 8 años con la idea de que de ese modo sobreviviría, mientras el escritor *Henry Miller* dice en su novela autobiográfica *Sexus*:

Ningún hombre pondría palabra alguna por escrito, si tuviese valor de vivir lo que cree. [...] Si lo que desea crear es un mundo de verdad, belleza y magia, ¿por qué coloca millones de palabras entre la realidad de ese mundo y él? ¿Por qué aplaza la acción... a no ser que, como otros hombres, lo que desee es poder, fama, éxito? [...]

Un escritor corteja a su público tan ignominiosamente como un político o cualquier otro charlatán; le gusta sentir el gran pulso, recetar como un médico, lograr un puesto propio, que le reconozcan como una fuerza, recibir la copa rebosante de adulación, aunque tenga que esperar mil años. [...] Al observar el crecimiento de un libro en sus manos, el autor se engree con delirios de grandeza. «Yo también soy un conquistador... ¡tal vez el mayor que haya existido! Se acerca mi día. Voy a esclavizar al mundo... por la magia de las palabras...»<sup>4</sup>

El defecto mayor de las distintas explicaciones dadas por la teoría psicoanalítica radica en que ignoran el hecho de que el proceso creador requiere dos fases: la inspiración y la elaboración. Los psiquiatras se ocupan de la primera y olvidan por completo la segunda. Pero para producir una obra de arte no basta con estar inspirado, es decir, no basta con ser capaz de acceder a nuestro subconsciente o inconsciente, allí donde, decíamos, residen la originalidad y la imaginación. Por mucho que consideremos que en nuestra sociedad ser artista es una forma de estar loco, la idea de la creatividad como posesión divina o acceso al inconsciente ha llevado a excesos como la utilización de las drogas (ya el poeta griego Arquíloco decía que escribía «poseído» por el vino) o bien implica postulados absurdos como: «Puedo ser artista sin ningún tipo de conocimiento sobre las técnicas y reglas del arte». *Aristóteles* (384-322 a. C.), que lleva la contraria a su maestro Platón, dirá que el arte es, ante todo, técnica. La materia solo se transforma en arte si hay dominio técnico. Para escribir una novela, como poco, hay que saber leer y escribir.

Aparece en este sentido la tercera gran teoría sobre la creatividad, que podemos denominar *teoría materialista*. Según ésta, el artista necesita también una creatividad expresiva. Es decir, independientemente de la razón por la que haya decidido ser un «creador», sus capacidades creativas (la percepción, la imaginación, la originalidad y el pensamiento crítico) solo pueden traducirse en algo material (un cuadro, una música, una novela, un guión...) si domina la materia con la que trabaja (colores, notas, palabras...) y el lenguaje o los lenguajes expresivos relacionados con esa materia.

Dichos *lenguajes expresivos* pueden ser: el *corporal* (gestos, danza...), el *sonoro-musical* (sonidos, canciones...), el *plástico-espacial* (escultura, arquitectura...), el *simbólico matemático* (fórmulas y símbolos), el *tecno-instrumental* (artefactos) y el *verbal-literario* (ortografía, gramática, literatura...). El guionista trabaja para

<sup>4</sup> Henry Miller, *Sexus*, Madrid, Alfaguara, 1978, pp. 27 y 28.

unos medios (el cine, la radio, la televisión...) donde, de una u otra forma, todos estos lenguajes están presentes; una cámara no es más que un artefacto, un presupuesto aplica fórmulas matemáticas, la banda sonora contiene expresión musical, etc. Naturalmente, su mayor destreza debe hallarse en la expresión verbal-literaria, pero también ha de tener en cuenta a las demás o bien debe dominar herramientas como el ordenador, los procesadores de textos y demás programas informáticos relacionados con su trabajo. Dice Edgar Allan Poe (1809-1849):

La mayoría de los escritores —en especial los poetas— prefieren dar a entender que componen por una especie de sublime frenesí o intuición extática y sin duda se estremecerían ante la idea de que el público echase un vistazo entre bastidores a las laboriosas y vacilantes crudezas del pensamiento, a los verdaderos propósitos solo vislumbreados en el último momento, a los innumerables destellos de ideas que no alcanzan la madurez completa, a las imágenes del todo maduras desechadas desesperadamente por inabordables, a los cautos rechazos y selecciones, las dolorosas borraduras e interpolaciones, en una palabra, a los mecanismos y los engranajes, al aparejo de la tramoya, las escalas y las celadas, los afeites, las plumas y postizos que, en el noventa y nueve por cien de los casos, constituyen el bagaje del histrión literario.<sup>5</sup>

Una cuarta teoría, *la teoría del juego*, dice que es imposible explicar la creatividad sin mencionar la dimensión lúdica que encierra. El hombre, escribe *Johan Huizinga* (1872-1945), además de «Homo sapiens» y de «Homo faber» es «Homo ludens». El juego es una función básica del hombre. Es el fenómeno que explica la existencia del arte, incluso de la ficción. Jean-Mari Schaeffer dice que «la ficción es un fingimiento lúdico compartido».<sup>6</sup> Como en los juegos, el espectador de ficción acepta una reglas (firma un pacto narratorio) que le permiten entrar en un universo ficcional donde se lo pasa «de fábula». La ficción es fingir sucesos con una intención lúdica. Nunca fingimos para engañar. Fingimos para divertir y para hacer reflexionar al público. A menudo se ataca la ficción porque aleja a las gentes de la realidad, porque hace de ellas personas fantasiosas y un tanto ridículas, como vemos en la película *Big Fish* (2003). En realidad, se critica a estas personas porque emplean sus capacidades imaginativas, fundamentales para la creatividad.

Freud también recurre al juego a la hora de explicar de dónde surge el mundo imaginario de los escritores. Cuando el hombre se convierte en adulto deja de jugar y oculta sus fantasías. Solo los artistas mantienen el gusto por inventar mundos distintos al real. Incluso hacen de ello un oficio, pues, aunque el resto no habla de sus fantasías, si es socialmente aceptable que un adulto lea, escuche o vea relatos. Ahora

<sup>5</sup> Edgar Allan Poe, *Método poético y narrativo*, Castellón, Ellago Ediciones, 2001, p. 17.

<sup>6</sup> Jean-Marie Schaeffer, *¿Por qué la ficción?*, Madrid, Lengua de Trapo, 2002.

bien, el mundo imaginado del artista esconde, en realidad, los deseos inconfesables de todos los hombres. Bajo el artificio formal, el simbolismo y las normas estéticas, es decir, bajo las reglas de este juego que llamamos arte, está lo más oscuro de la personalidad del artista y, puesto que esa parte oscura coincide en gran medida con la parte oscura de quien contempla la obra artística, se produce un proceso de comunicación entre el inconsciente del artista y el inconsciente del público o lector, con la ventaja para este último de que no tiene por qué sentirse avergonzado de ver lo que ve, ya que, en teoría, esa fantasía no es suya, sino del artista. Una vez más volvemos a la idea de que el arte, como el sueño, es una vía de escape por la que, sin darnos cuenta del todo, aflora nuestro inconsciente, si bien ahora ya no es solo el inconsciente del artista sino también de su público. En este sentido, podríamos decir que un relato es un producto imaginario y deformado de un deseo inconfesable que el artista y el público comparten, un producto mediante el cual ambos descargan la tensión derivada de sus pulsiones.

El carácter lúdico del proceso de escritura (al jugar creamos y creamos como si estuviésemos jugando) se ve muy claramente en lo que aquí llamamos proceso imaginativo y, más en concreto, en los trabajos de *improvisación*. La improvisación es una herramienta muy útil para buscar ideas con las que escribir un guión, que es lo que vamos a hacer en las páginas siguientes. Algunas técnicas de improvisación ya fueron explicadas en un anterior volumen: los juegos surrealista, el Y si..., las variaciones de historias...<sup>7</sup> Ahora vamos a ver otras nuevas, como la escritura libre, el torbellino de ideas, la asociación de ideas, los porqués, la última carta o la técnica de dos ideas en una.

### 3. LA ESCRITURA LIBRE

Las cuatro capacidades que hacen de nosotros personas creativas (la percepción, la imaginación, la originalidad y el pensamiento crítico) actúan durante todo el proceso de escritura, pero son fundamentales en el proceso imaginativo, momento en el que iniciamos la actividad de encontrar la idea del guión, es decir, una pequeña frase que contenga el material básico sobre el que construir el relato. En realidad, todo el mundo tiene ideas. Ideas que provienen de vivencias personales, de conversaciones oídas, de periódicos, de libros, de películas, ideas de encargo que los productores nos piden desarrollar... Incluso los amigos te las ofrecen gratuitamente para que escribas con ellas un guión. El problema es desarrollar esa

---

<sup>7</sup> Emeterio Diez, *op. cit.*, pp. 79-90.

idea y darle expresión escrita. Esto requiere tal esfuerzo que la idea solo llega a algo si se contrata a un guionista. Por otra parte, es fácil tener una idea. Lo complicado es que sea adecuada para el trabajo que se tiene entre manos. Nosotros, por ejemplo, escribimos guiones según los modelos audiovisuales establecidos o dentro de unos márgenes institucionalizados, como son los géneros y los formatos. Esto hace el trabajo creativo más fácil, pero también más difícil. Más fácil porque no hay que inventarlo todo. Más difícil porque resulta mucho más complicado encontrar algo novedoso dentro del modelo. Éste, además, tiene unas reglas muy estrictas, por lo que las capacidades creativas actúan con márgenes muy estrechos, tan estrechos que la mayoría de las ideas no superan una mínima exploración crítica. Y, más aún, lo difícil es encontrar a alguien capaz de generar ideas todos los días, una persona dispuesta a especializarse en este trabajo, un profesional sometido a la disciplina de revisar los periódicos, leer libros, escuchar anécdotas, anotar sueños... Por eso existen los guionistas y por eso éste busca técnicas específicas que le permitan desarrollar con éxito su trabajo.

La primera técnica que vamos a explicar es la *escritura libre*. Los principios de esta técnica guardan relación con una escena de la película *Descubriendo a Forrester* (*Finding Forrester*, 2000), donde un novelista de gran prestigio (Forrester) enseña a escribir a un joven de raza negra. La escena presenta al profesor y al alumno frente a frente dispuestos a comenzar cada uno un relato con su máquina de escribir. Entonces, tiene lugar el siguiente diálogo:

FORRESTER.- Siéntate. Adelante.

(Forrester comienza a teclear en la máquina.)

JOVEN.- ¿Adelante qué?

FORRESTER.- Escribe.

JOVEN.- ¿Qué? ¿Qué hace?

FORRESTER.- Escribo. ¿Qué es lo que haces tú cuando presionas las teclas? Vamos, escribe. (Deja de teclear.) ¿Algún problema?

JOVEN.- No. Estoy pensando.

FORRESTER.- No, no, no. No se piensa. Eso viene luego. (Escribe a toda velocidad.) Escribe el primer borrador con el corazón y rescríbelo con la cabeza. La primera clave de la escritura es escribir. No, pensar.

Por un lado, coincidimos con lo que Forrester dice, pero, por otra parte, estamos en desacuerdo. En estas páginas, sostenemos que primero hay que pensar y luego escribir, o mejor dicho, primero hay que escribir textos que buscan el pensamiento del relato (la idea, el tema y el tono) y luego hay que concebir la trama

y la transmisión narrativa. Solo después de esto se redacta el primer borrador del guión propiamente dicho. En ningún momento dejamos de escribir, pero no comenzamos escribiendo el guión literario directamente.

La cita, con todo, es apropiada en el sentido de cuando estamos poco inspirados mejor es escribir que pensar. En efecto, la técnica de escritura libre se basa en la premisa de que los bloqueos creativos se resuelven con actividad, en nuestro caso, escribiendo. Hay que escribir aunque sea sin un objetivo claro o, mejor dicho, dejando que, mediante el automatismo de escribir de prisa, sin parar y casi sin pensar, aflore el subconsciente (las experiencias psíquicas que almacenamos pero ignoramos) o el inconsciente (las experiencias psíquicas que hemos censurado).

Básicamente la técnica consiste en escribir las primeras palabras que se nos ocurran durante un tiempo superior a 10 minutos. A continuación, se estudia el contenido del texto para buscar las palabras o el campo semántico más repetido, el cual puede tomarse como idea para desarrollar un relato. En realidad, caben muchas posibilidades. La estrategia frente a la larga lista de palabras depende del trabajo que tengamos encomendado.

Por ejemplo, se pueden elegir algunas *palabras al azar* y con ellas crear una idea. Imaginemos que un grupo de alumnos de un taller de escritura ha escrito su lista de palabras y les pedimos que tomen los términos que están en la posición número 25, 35 y 95 de su lista. Pues bien, con las palabras «arcada», «garfio» y «paleta» se escribió la idea: «Un paleta sufrió una arcada al descubrir un garfio en su mano». Las palabras «onírico», «tomar» y «amparo» dieron lugar a la idea: «Amparo tuvo una visión onírica al tomar una copa». Y las palabras «rendir», «teléfono» y «jornalero» crearon la frase: «El jornalero indicó por teléfono que nunca se rendiría».

Un ejercicio más estructurado puede consistir en escribir un texto en el que cada palabra empiece por la misma letra con que termina la palabra anterior (*palabras encadenadas*). Un fragmento de este tipo de texto es el siguiente: «Casa, saco, cosa, salón, lonja, jamón, monte, tema, María, amor, mortal, tallo, lombarda, dardo, dócil, cilindro, drogata, tambor, borracho, choteos, oscuro, rosquilla, llaves, vestido, dolor, Lorca, cadena, nave, veranear...».

En todos los casos, la escritura libre debe dar lugar a un texto lo suficientemente extenso como para que salgan las palabras que estarían en el subconsciente o en el inconsciente. La técnica es muy parecida a la que emplea el psicoanalista cuando nos dice una palabra y nosotros hemos de responder inmediatamente con otra, solo que en este caso somos nosotros mismo quienes hemos de someter a análisis las palabras.

Otra variación es la escritura libre mediante *verbos activos*. Si la acción es la base de la escritura cinematográfica, una técnica adecuada para conseguir una buena

idea narrativa es utilizar una larga lista de verbos activos e improvisar a partir de ellos. Por ejemplo, escribimos tres columnas con verbos activos elegidos al azar y sin miedo a que se repitan. A continuación intentamos escribir una idea tomando un personaje imaginario (al que llamaremos Romeo) y un verbo de cada columna:

Perseguir	Salvar	Amar
Prohibir	Temer	Perder
Buscar	Matar	Rechazar
Vigilar	Estudiar	Llorar
Cumplir	Auxiliar	Reír
...	...	...

La serie «prohibir», «estudiar » y «rechazar» puede dar lugar a la idea: «Romeo prohíbe a su hija Julieta estudiar una carrera mientras rechace su autoridad». La serie «cumplir», «matar», «amar» puede originar la frase: «Romeo cumple la orden de matar al hombre que le amaba».

#### 4. EL TORBELLINO DE IDEAS

Esta técnica también se basa en la improvisación y el pensamiento libre, pero tiene la dificultad añadida de que siempre se practica en grupo, ya sea en reuniones de guionistas o de creativos publicitarios. Se creó para evitar las actitudes inhibitoras y excesivamente críticas que en las reuniones de trabajo impiden la libertad creativa. En inglés recibe el nombre de *brainstorming* (tormenta de ideas).

La forma de proceder (muy similar a la de un juego) es la siguiente:

- 1) Se nombran dentro del grupo de guionistas a las personas que harán de animador y de secretario. El *animador* dirige la práctica. El *secretario* toma nota de todo, absolutamente todo, por muy banal o estúpido que parezca. Preferiblemente emplea una pizarra para que todos vean las ideas generadas. Los demás son participantes.
- 2) El animador recuerda las *reglas básicas* del juego:
  - a) Todo el mundo puede intervenir cuando quiera. Hay *total libertad de expresión*.
  - b) No se pueden criticar las ideas de los demás. *Cualquier forma de censura o autocensura debe evitarse*. Los comentarios acusadores impiden la fluidez ideacional.
- 3) El animador *formula la tarea* que se debe realizar. Por ejemplo: a) buscar un papel para un importante actor que se va a incorporar a la serie; b) buscar

ideas narrativas para los trece capítulos de la siguiente temporada; c) buscar ideas para nuevas series; etcétera.

- 4) El animador también *propone la técnica* a emplear, que, por defecto, siempre es la asociación de ideas, aunque, si esta técnica no funciona, el animador puede sugerir otras, como juegos surrealistas, variaciones sobre historias, Y si..., por qué, etcétera.
- 5) Trascurrido un tiempo, el animador *propone analizar* la larga lista de ideas. Se trata de seleccionar las mejores, de ampliarlas y de mezclarlas con otras.

## 5. ASOCIACIÓN DE IDEAS

Como digo, el torbellino de ideas se basa en la técnica de asociación de ideas. Ésta consiste en tomar un tema (nuevos capítulos, un nuevo actor, nuevas series) y expresarlo en una palabra, en unas pocas palabras, en símbolos o en imágenes. Para conseguir esto es bueno poner una y otra vez por escrito el tema hasta identificar lo que parece predominar o lo que nos interesa. A continuación, empleamos la percepción o atención artística para buscar relaciones, es decir, se asocian esas palabras con el mundo en general, ya sea por:

1. *Semejanza*. Por ejemplo, ¿a qué se parece un bote de Coca-Cola? ¿Es una pesa de musculación, un micrófono...?
2. *Aproximación* (la parte por el todo, lo general por lo particular). ¿De qué se compone un bote de Coca-Cola? El código de barras, la anilla para abrirlo...
3. *Oposición*. ¿Qué es lo opuesto a un bote de Coca-Cola? ¿Un barril de petróleo, una bombona...?
4. *Causa y efecto*. ¿Por qué bebo Coca-Cola y qué sensación produce beberla?
5. *Relación con los cinco sentidos*. ¿Qué se ve, qué se oye, qué se siente en la garganta, a qué huele, a qué sabe la Coca-Cola?
6. *Relaciones expresadas en palabras, frases hechas, titulares, eslóganes*: «La chispa de la vida», etcétera.

Con esta actividad lo que hacemos es *construir el campo semántico y el campo imaginario* que envuelve al tema, pues el torbellino de ideas no es más que otra forma de jugar con el lenguaje y las imágenes, un procedimiento para que el vocabulario y los símbolos se vuelvan activos, de modo que el pensamiento libre ayude a la fluidez ideacional. Precisamente en esto consiste la mirada metafórica: «la falda de la montaña», «la mata de pelo», «las patas de la mesa»... En otras

palabras, tomamos dos hechos diferentes y hallamos una relación profunda que nadie había visto antes.

Imaginemos que estamos buscando un papel para un famoso actor que se va a incorporar a una serie y que ese actor tiene unos 55 años. La edad ya es en sí una pista: cincuentón, maduro, mucha experiencia, nació hacia 1950, seguro que estudio con curas, bailarían con los Beatles o con los Rolling, tenía 20 años cuando murió Franco... Luego exploramos el papel que podría ocupar con esa edad en la familia de la serie. En este sentido sus roles podrían ser: amigo, padre, abuelo, tío...; pariente rico, pariente pobre, de origen plebeyo, de origen noble...; casado, soltero, viudo, divorciado...

La asociación de ideas esta relacionada también con la técnica que en el ámbito del guión se denomina *clustering*. En el caso de la película *Tiburón* (*Jaws*, 1975) y sobre la idea de un «hombre a la caza de tiburón asesino», surgieron las siguientes asociaciones: 1) nuestra actitud ante otros animales: ecología; 2) el valor turístico y económico de las playas; 3) la vida de seres humanos en juego; 4) las distintas actitudes ante los tiburones; 5) San Jorge y el Dragón; y 6) el viejo y el mar.<sup>8</sup>

## 6. LOS PORQUÉS

Esta técnica consiste en hacer una pregunta con el pronombre interrogativo «por qué» y dar una respuesta insólita. Al formular la pregunta ponemos a prueba nuestra percepción artística. Al responder, desarrollamos nuestra imaginación. Ambos datos deberían servirnos para desarrollar una historia. Por ejemplo:

### PREGUNTA

¿Por qué los jóvenes llevan «pirsin»?

### RESPUESTA

A. Porque es una marca que el diablo deja en aquellos que ha poseído.

B. Porque es un código secreto entre ellos.

¿Por qué mi vecino ahora va a trabajar en bicicleta?

A. Porque tiene una amante y quiere ponerse en forma.

B. Porque ha atropellado a alguien, se ha dado a la fuga y guarda en el garaje su coche abollado.

¿Por qué en mi empresa han colocado una máquina de café dentro del despacho?

A. Porque tienen una cámara oculta para vigilar-nos.

B. Porque el café tiene una droga estimulante para que trabajemos más.

<sup>8</sup> Linda Seger, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Madrid, Rialp, 1991, p. 140.

## 7. LA ÚLTIMA CARTA

Es una variante del cuento que se empieza con una frase dada, técnica que por cierto practica la protagonista de *Memorias de África* (*Out of Africa*, 1985). Se trata de escribir una carta arrancando con una frase que encierra una revelación sorprendente o turbadora, un ultimátum, una especie de incidente desencadenante. Luego esa frase se continúa o, si se trabaja en grupo, cada guionista va añadiendo una frase nueva. Algunos comienzos pueden ser los siguientes:

Querido Juan:

Dentro de una semana salgo de la cárcel, pero no iré a verte.

Hola Miriam:

Éste es el último e-mail que te envío a no ser que decidas que nos conozcamos cara a cara.

Estimado señor:

Quizás usted no se acuerde de mí, por lo que se sorprenderá de que le haya nombrado heredero de mi fortuna.

## 8. DOS O MÁS IDEAS EN UNA

Patricia Highsmith (1921-1995) confiesa que a la hora de germinar una novela le ha sido muy útil la técnica de combinar dos ideas en una. Pone el caso de *Ese dulce mal*. Este relato tiene una idea de partida un tanto tópica: un hombre, para cobrar un seguro y conseguir dinero, aparenta morir. Sin embargo, luego a la escritora se le ocurrió que la historia sería muy distinta si el delito se cometiese, más que por dinero, por amor: para poder vivir una segunda vida con otra mujer, una chica joven, distinta a su esposa. De esta forma, la trama pasó de centrarse en un hombre obsesionado por el dinero, a convertirse en el relato de un hombre obsesionado por un ser querido.<sup>9</sup>

Cuando el dramaturgo Albert Husson (1912-1978) explica cómo se le ocurrió la obra *La cocina de los ángeles*, llevada al cine con los títulos *No somos ángeles* (*We're no Angels*, 1955) y *Nunca fuimos ángeles* (*We're no Angels*, 1989), también

---

<sup>9</sup> Patricia Highsmith, *Suspense. Cómo se escribe una novela de intriga*, Barcelona, Anagrama, 1986, pp. 10 y 11.

menciona implícitamente esta técnica, pues la idea surgió de un diccionario y de un cuadro:

Un día hojeaba el diccionario del argot de Galtier-Boissière y me atrajo la atención esta frase insólita: «En Brest los presidiarios circulan en uniforme, libremente, por las calles. A veces los vecinos los emplean como domésticos. Se ha dado el caso de ver a uno de estos presidiarios, en uniforme a rayas, dando lecciones de arpa a las señoritas de la ciudad». Esto sacudió mi imaginación y me dio la idea inicial. En cuanto al título lo encontré visitando el Louvre, frente a una tela de Murillo, titulada *La cocina de los ángeles o el milagro de San Diego*, en la cual los ángeles preparaban platos succulentos para monjes hambrientos y se me ocurrió vestirlos con uniformes de presidiarios.

Esta forma de proceder es muy adecuada cuando el resto de las técnicas (juegos surrealistas, Y si..., escritura libre, etcétera) producen ideas un tanto gastadas. Al introducir en ellas una segunda idea, un elemento extraño, pierden lo tópico. Tomemos, por ejemplo, las siguientes ideas:

1. Un policía investiga un atentado a un político.
2. Romeo teme pedir la mano de Julieta a la que ama.
3. Un fugitivo de la cárcel se hace pasar por asistente social.
4. Un jornalero indica por teléfono que nunca se rendirá.
5. Una madre trata y viste a su hijo de 16 años como un niño de 10.
6. Un psiquiatra rompe su código deontológico al enamorarse de una paciente adolescente.
7. Un hombre va a trabajar en bicicleta porque ha atropellado a alguien, se ha dado a la fuga y guarda en el garaje su coche abollado.
8. Unos menores roban un maletín que no pueden abrir y que, sin saberlo, contiene millones de euros.
9. Amanda traiciona por amor a su mejor amiga.
10. Una familia ecuatoriana decide reunir todo el dinero que poseen para enviar a España a uno de sus siete miembros, ¿pero cuál de ellos es el más adecuado?

Si las mezclamos, pueden surgir ideas como éstas: «Un psiquiatra rompe su código deontológico al enamorarse de una paciente adolescente, a la que su madre trata y viste como una niña de diez años» (ideas 6 y 5); «Romeo teme pedir la mano de Julieta porque la ha traicionado con Amanda, su mejor amiga» (ideas 2 y 9); «Unos menores roban un maletín a un fugitivo de la cárcel que se hace pasar por asistente social. Ignoran que el maletín, que no pueden abrir, contiene millones de euros» (ideas 8 y 3); «Un hombre va a trabajar en bicicleta porque ha atropellado a alguien, se ha dado a la fuga y guarda en el garaje su coche abollado. La

policía cree que ha sido un atentado a un político, pues el muerto era un diputado» (ideas 7 y 1).

## 9. LA TRASCENDENCIA TEXTUAL

El guionista escribe desde lo que ha vivido, pero también desde lo que ha leído y, cada vez más, desde lo que ha visto y oído en el cine y en la televisión. Consciente o inconscientemente, nuestras ideas para el guión y nuestra escritura, en general, lleva marcas que la relacionan con otros textos. De hecho, las palabras (que son nuestra materia, aquello con lo que componemos los guiones) están cargadas de significados puestos por otros. Remiten a textos que llamamos diccionarios y gramática. Algunos lingüistas incluso rechazan la idea de que primero pensamos y luego se expresa lo que se ha pensado escogiendo las palabras, de modo que la palabra está al servicio del pensamiento. Según ellos, no podemos pensar si no sabemos las palabras. Nuestra capacidad de pensar depende de nuestro vocabulario. Las palabras determinan lo que pensamos y, puesto que las palabras han sido inventadas por otros, pensamos según esos otros. Por ejemplo, en el caso del castellano, los españoles pensamos según las palabras heredadas de los griegos, los latinos, los árabes, los franceses, los ingleses y, hoy, los norteamericanos. Sin estar totalmente de acuerdo con esta teoría (¿acaso no pensamos también en imágenes?) lo cierto es que escribimos con palabras pensadas por otros. Pero, además de esto, nuestra escritura suele pertenecer a un género o a un estilo; repite un motivo literario o una situación dramática; emplea ciertas técnicas de transmisión narrativas empleadas antes por otros; etcétera.

Gérard Genette (1930-) estudia este fenómeno en su obra *Palimpsestos* (1982)<sup>10</sup> y lo denomina trascendencia textual o *Transtextualidad*. Viene a decir que la mayoría de los textos artísticos guardan relaciones con otros textos artísticos que le preceden y, por lo tanto, la originalidad y la imaginación son valores que siempre hay que matizar. Es más, muchos guiones tienen como punto de partida un texto precedente (una novela, una obra de teatro, un cómic...), el cual, podríamos decir, viene a sustituir a la idea. En concreto la transtextualidad adopta cinco formas:

1. *Intertextualidad*. El prefijo «inter» significa «entre» o «en medio de», por lo que un intertexto es un texto incluido entre o en medio de otro texto, es decir, la intertextualidad consiste en la presencia de un texto en otro mediante:

<sup>10</sup> Gérard Genette, *Palimpsestos*, Madrid, Táurus, 1989, pp. 9-29 y 494-497.

- 1.1. *La cita*. Es la inclusión de imágenes y sonidos de una película en otra película, como sucede en *El héroe anda suelto* (*Targets*, 1968), donde se cita uno de los filmes de Roger Corman (1926-), *Cinema Paradiso* (1989), donde las citas son múltiples, o *Hannibal* (2001); que reproduce diálogos enteros de *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, 1991) y narra un suceso (el crimen del músico que desafina) luego rodado en *El dragón rojo* (*The Red Dragon*, 2002). A veces nos encontramos con una *cita indirecta*, es decir, no se recoge un fragmento de una película sino que se rueda de nuevo como si correspondiese a aquella película, aunque, en realidad, es un nuevo texto: hay otros actores, puede estar rodado en color cuando el texto citado era en blanco y negro, etcétera. Encontramos un ejemplo en *RKO 281* (1999), sobre el rodaje de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940).
  - 1.2. *El plagio*. Sería la copia literal no declarada de un texto. No conozco casos de películas, aunque sí han existido acusaciones en este sentido con los guiones. Lo más parecido a un plagio se encuentran en ciertas escenas de *Bola de fuego* (*Ball of Fire*, 1942) y de *Nace una canción* (*A Song is Born*, 1948), pero no lo podemos hablar de plagio porque las dos son películas del mismo director: Howard Hawks (1896-1977).
  - 1.3. *La alusión*. Es un enunciado que remite a otro texto. Esa alusión, casi siempre con pretensión de homenajear una película, puede darse en forma de un diálogo, una imagen, una música. La escena de Marilyn Monroe (1926-1962) con las faldas levantadas por el aire de *La tentación vive arriba* (*The Seven Year Itch*, 1955) se repite en *La mujer de rojo* (*The Woman in Red*, 1984); la carrera de cuádrigas de *Ben-Hur* (1959) se imita en *Star Wars, episodio 1: la amenaza fantasma* (*Star Wars. Episode One. Phantom Menace*, 1999); el crimen de la ducha de *Psicosis* (1961) se recrea en *Vestida para matar* (*Dressed to Kill*, 1980) y el baile de Rita Hayworth (1918-1987) en *Gilda* (1946) se reitera en *Beltenebros* (1991).
2. *Paratextualidad*. El prefijo «para» significa «junto a» o «al lado de», por lo que un paratexto es un texto que forma parte de un texto mayor. El ejemplo más claro de paratexto es el DVD, pues además de la película incluye el «making of», el trailer, el videoclip con la canción principal, escenas complementarias, comentario de la película, críticas, páginas del guión, documentales, etcétera. Otro ejemplo de paratexto sería la *película dentro de la película*, como el noticiario en *Ciudadano Kane* o la película que se rueda en *La noche americana* (*La nuit americaine*, 1973). La diferencia entre una película citada (intertexto) y una película dentro de una película (paratexto)

es que esta última es un relato original, mientras la cita procede de otro texto, de otra película. En ambos casos, hay un texto menor dentro de un texto mayor, pero de procedencia distinta.

3. *Metatextualidad*. Entre los significados del prefijo «meta» está el de «después de», por lo que un metatexto es un texto posterior derivado de otro texto, o más exactamente, es la relación que un texto (llamado metatexto) guarda con otro del que habla pero sin citarlo, es decir, sin incluir palabras textuales. Es lo que yo hago aquí con el texto *Palimpsestos* de Genette o lo que sucede con un comentario de texto. Un ejemplo audiovisual sería la tertulia de un programa de cine, donde se habla sobre la película que se va a ver o que se ha visto. Por ejemplo, el programa de televisión *¡Qué grande es el cine!*
4. *Architextualidad*. El prefijo «archi» significa «muy», «superior» y «preeminente». Un architexto, por lo tanto, es un texto muy grande, es decir, es la relación que en cuanto a género, formato, estilo, códigos u otra característica mantienen los textos entre sí. La architextualidad es la que, a simple vista, nos permite reconocer si tenemos en nuestras manos una novela, una obra de teatro o un guión; o bien una serie, una miniserie, una sitcom o un serial. En este sentido, un architexto podría ser *un género* (el cine negro, el western, el cine de aventuras...), *un estilo* (expresionista, neorrealista, formalista...), la *filmografía* de un director (Ford, Renoir, Fellini...), etcétera.
5. *Hipertextualidad*. El prefijo «hiper» significa «incremento» y «encima», por lo que un hipertexto es un texto escrito sobre otro: un texto que incrementa un texto anterior. Este último recibe el nombre de *hipotexto*, mientras el texto nuevo se llama *hipertexto*. La diferencia entre un metatexto y un hipertexto es que el primero es un texto crítico, mientras el segundo es un nuevo texto literario derivado del anterior. Esta derivación puede darse de las siguientes formas:
  - 5.1. *La adaptación*. Es la forma de transtextualidad más común y pueden citarse cientos de casos. Algunas estadísticas señalan que entre el 30 y el 40 % de las películas son adaptaciones, cifra que en algún caso puede duplicarse si la establecemos sobre las películas de mayor éxito o las más premiadas. Dicha adaptación puede ser: 1) *una adaptación fiel*, como sucede con el *Macbeth* (1948) de Orson Welles (1915-1985); 2) *una adaptación libre*, donde el hipertexto modifica aspectos fundamentales, como en *West Side Story* (1961) respecto a *Romero y Julieta* (hacia 1595); 3) *una recreación*, es decir, se toma un texto y se continúa, inventándose la vida de ciertos personajes, como en *La liga de los hombres extraordinarios* (*League of Extraordinary Gentlemen*, 2003), donde



Las películas *Sueños de un seductor* (1972) y *La rosa púrpura del Cairo* (1985) ejemplifican la importancia de la transtextualidad en la obra de Woody Allen. Abajo, *La mujer de rojo* (1984) hace una alusión a *La tentación vive arriba* (1955).



UNA PRODUCCION DE  
Jack Rollins · Charles H. Joffe

## LA ROSA PURPURA DE EL CAIRO

Una Película muy del Cine



Mia Farrow Jeff Daniels Danny Aiello

EDITADO POR Dick Hyman DIRECTOR DE FOTOGRAFIA Michael Peyser PRODUCTORA SUSAN E. MORSE, A.C.E.

DIRECTOR DE MONTAJE Gordon Willis, A.S.C. PRODUCTOR EJECUTIVO Charles H. Joffe PRODUCTOR DE LA PELICULA Robert Greenhut PRODUCTOR EJECUTIVO WOODY ALLEN





Arriba. *Blancanieves y los siete enanitos* es el hipotexto de *Bola de fuego* (1942), cuyo director, Howard Hawks, se plagia luego a sí mismo en *Nace una canción* (1948). Abajo. Distintas imágenes de *Los intocables de Eliot Ness* (1987), architexto dentro del cine de gánsters y que contiene una alusión a la escena de la escalera de Odessa de *El acorazado Potemkin* (1925).



d  
u  
s  
e  
(  
d

se juntan varios personajes sacados de novelas fantásticas y de ciencia-ficción decimonónicas; y 4) un texto *inspirado en...*, donde se toma un elemento de una obra, a lo mejor muy secundario, para crear un texto nuevo como la película *Noches de la ciudad* (*Sweet Charity*, 1969), que está inspirada en *Las noches de Cabiria* (*La notti de Cabiria*, 1957) de Federico Fellini (1920-1993).

- 5.2. *La secuela y la saga*. Se trata de películas cuyo sorprendente éxito da lugar a otro u otros filmes, llegándose incluso a la saga, como en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977). En realidad, muchas veces, está previsto desde el principio el rodaje de esa segunda parte, y con esta idea se firman los contratos de los actores, como en *X-Men* (2000, 2003, 2006).
- 5.3. *El remake*. Se trata de la adaptación o actualización de una película mediante otra película. Se rehace un film previo. El cine norteamericano ha realizado remakes de, entre otras, la película española *Abre los ojos* (1997), con el título *Vanilla Sky* (2001), y la película japonesa *The ring. El círculo* (*Ringu*, 1998), basada en la novela *Ringu*, con el título *The Ring* (*La señal*) (2002).
- 5.4. *El spin off*. Un personaje se desgaja de una serie para protagonizar su propia serie, como *Lou Grant* o *Fraiser*.
- 5.5. La «serie franquicia», como *CSI Las Vegas*, *CSI Miami* o *CSI Nueva York*.
- 5.6. *La parodia*. El hipertexto reproduce en tono de humor un hipotexto, como en *La vida de Brian* (*The Life of Brian*, 1979) parodia de las películas sobre la vida de Jesús.
- 5.7. También puede considerarse hipertexto las distintas *versiones* de una película, todas ellas surgidas básicamente de un mismo guión. Esto es, tendríamos la versión original y luego, como hipertextos: la versión doblada, la versión subtitulada, la versión censurada, la versión atrevida (con desnudos), la versión X (porno), la versión «el montaje del director», como en *Blade Runner* (1982/1992), los dobles negativos del cine mudo, etcétera.

Genette señala con acierto que a menudo varias formas de transtextualidad se dan en un mismo texto. *Regreso al futuro II* (*Back to the Future Part II*, 1989) es una secuela de *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, 1985) y, al mismo, tiempo la segunda parte repite varios sucesos de la primera parte, entre ellos el baile final, en una mezcla de cita y de alusión. Igualmente, la obra completa de Woody Allen (1935-) o de Quentin Tarantino (1963-) solo se entiende interpretándola en clave de transcendencia textual.

Por otra parte, se debe distinguir entre *transtextualidad crítica* y *transtextualidad poética*. Un ejemplo de la primera es este volumen en el que, además de citar otros textos de teoría cinematográfica o literaria, constantemente se refiere a películas, series y obras literarias para ejemplificar o teorizar.

La *transtextualidad poética* es la que utiliza el guionista cuando busca una idea para escribir un guión, ya sea porque adapta un texto precedente, porque lo parodia o bien porque emplea técnicas de creación de ideas basadas en improvisar sobre narraciones previas (hipertextualidad). En nuestro trabajo sobre la narrativa radiofónica y televisiva, por ejemplo, describimos la técnica de variaciones de historias en dos de sus formas: las variaciones sobre historias concretas (como eran los cuentos infantiles) y las variaciones sobre las funciones de Propp.<sup>11</sup> También podrían utilizarse las improvisaciones sobre imágenes o bien las variaciones sobre las situaciones estructurales de George Polti (ver Tema 6).

En fin, los escritores actuales conocen, por su formación académica, el fenómeno que Genette llama trascendencia textual. Sin embargo, el concepto de autoría que hoy impera, marcado por la originalidad (por el acceso al inconsciente), hace que muy pocos reconozcan esta realidad en sus propios textos. Es una actitud hipócrita. De la misma manera que miramos el mundo en búsqueda de ideas sin que por ello pretendamos reproducirlo fielmente, o de la misma manera que buscamos la originalidad en el inconsciente sabiendo que existe una parte de inconsciente colectivo, deberíamos mirar la literatura, el cine y el arte en general sin miedo a ser acusados de plagio. Simplemente improvisamos sobre otros textos porque, de alguna manera, los relatos se suceden unos a otros en una especie de cadena de favores.

---

<sup>11</sup> Emeterio Diez, *op. cit.*, pp. 86-90.