
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Plana Botey, Marc; Puyol González, Àngel, dir. Factors d'uniformització de la narrativa mainstream : el procés de desenvolupament del guió a Hollywood. 2011.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/78184>

under the terms of the  license

**Factors d'uniformització de la narrativa *mainstream*:
el procés de desenvolupament del guió a Hollywood.**

Marc Plana Botey.

Tesina dirigida per Àngel Puyol.

Setembre de 2011.

Encantada por su rigor, la humanidad olvida y torna a olvidar que es un rigor de ajedrecistas, no de ángeles.

Jorge Luis Borges, *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* [Borges, 1999:39]

Una vegada em van preguntar: “¿És important que un director sàpiga escriure?”, i vaig respondre: “No, però sí és útil que sàpiga llegir”. Quan trobes un director que sap llegir, que sap preguntar les preguntes adequades, que no s’avergonyeix de dir: “no entenc el significat d’aquesta escena” enlloc d’anar a la localització i gravar a l’inversa allò que volies expressar amb aquella escena, agafa-t’hi fort. Si ets bo, estic segur que ell s’agafarà a tu perquè els bons guionistes són escassos

Billy Wilder [Horton, 2001:121]

Vivim submergits en la narració perquè ens expliquem a nosaltres mateixos, i als altres, què hem fet i per què [...] en explicar-nos ens proporcionem una identitat, feta de les accions que hem acceptat com a dignes de ser narrades i, per tant, conservades, arrencant-les de la rutina, la inèrcia i l’oblit. Ens reconeixem en el que resta, en el que hem salvat, i que ens salva; i això, aquesta història, és el que som: la suprema ficció, nosaltres mateixos

Enric Sullà [Llovet, 1996:71]

Introducció

Com, a vegades, s'aconsegueix la pau mundial

VIVIAN

Ves-te'n a l'infern! T'odio!

Odio els teus diners! Els odio!

Últimes paraules de Vivian a Edward al guió *\$3000*, original de Jonathan Lawton [Lawton, 2011], que es va convertir en la pel·lícula *Pretty woman*.

Quan Alan Ball*¹ va voler fer el salt al cinema, es va buscar un nou agent que no el tingués encasellat en el paper de guionista de *sitcoms* per a la televisió². Alan Ball era un dels milers de guionistes que intentava obrir-se pas a Hollywood. Cada any es registren a la branca oest de la WGA (Sindicat d'escriptors d'Estats Units) una mitja de 55.000 projectes i guions³. Dels 8.784 associats que comptava del sindicat el 1999, l'any en què es va estrenar la pel·lícula que Ball havia escrit, 1866 guionistes [WGA, 2011:5] van aconseguir algun tipus de feina remunerada en algun dels 200 projectes que cada any pot arribar a moure cada un dels sis grans estudis [Ross, 2010:104]. La majoria de projectes tenen moltes opcions de desaparèixer en alguna fase del desenvolupament o de quedar emmagatzemats durant un temps indeterminat. El 1986, Warner tenia 250 projectes en desenvolupament, però només va estrenar 20 films; Paramount, en va estrenar 13 de 100 projectes; la Fox, 16 de 100 [Stempel, 1988:185]. Aquell 1999, el total de pel·lícules estrenades pels grans estudis de Hollywood va ser de 227 [Bordwell, 2006:235]⁴.

¹ L'ús d'asterisc es refereix als guionistes i pel·lícules que he fet servir de referència en aquest escrit. Per a una explicació més detallada de la selecció i de l'ús d'asteriscs, vegeu la plana 13 i l'apèndix final.

² La informació sobre el procés de desenvolupament del guió *American Beauty* es pot trobar a Chumo II, 2000 i a Kazan, 2000.

³ Informació obtinguda a través del correu electrònic. Cal especificar que aquesta xifra inclou guions, però també tractaments, sinopsis i resums escrits tant per radio, tv o cinema. No cal estar associat al sindicat per a registrar un guió. És evident, doncs, que la majoria de guions estan escrits per escriptors no sindicats. També cal dir que no tothom registra els seus guions a la WGA, encara que els fòrums de guionistes ho consideren la manera més aproximada de tenir una xifra: registrar el guió és l'acció recomanada per evitar plagis. Per últim, cal també especificar que aquesta és una dada quantitativa i no pas qualitativa. L'enfocament del meu escrit no ha de fer oblidar que hi ha mals guionistes i mals guions. Detectar la mala qualitat hauria de ser i és en gran part el sentit del sistema de selecció que s'ha instaurat a Hollywood. Aquesta anàlisi que comença dóna això per descomptat i s'endinsa en el sistema de selecció per a estudiar-ne altres efectes i servituds.

⁴ El número total d'estrenes va ser de 461 pel·lícules, això inclou les pel·lícules fetes per productores independents o comprades a l'estranger per alguna distribuïdora independent [Bordwell, 2006:235].

*American Beauty**, pel·lícula dirigida per Sam Mendes a partir del primer guió d'Alan Ball, va ser el gran èxit de la recent estrenada productora Dreamworks⁵.

En el Hollywood actual, tenir agent és condició imprescindible per a què un estudi o una productora independent accedeixi a llegir un guió [Ross, 2010:107]. Alan Ball va contactar amb Andrew Cannava a la *United Talent Agency* i va exposar-li les tres idees que tenia per a una pel·lícula. El pla consistia en el pla que fan servir la majoria de guionistes que es volen introduir al mercat: escriure un *spec*. Un *spec* és un guió original que un escriptor escriu sense cap mena de contracte i que, després, intenta fer arribar a un estudi a través del seu agent. La intenció no sempre és aconseguir produir la pel·lícula, sinó utilitzar el guió com a carta de presentació per aconseguir participar en algun projecte posterior en algun estudi. Akiva Goldsman*, David Koepp* o Peter Farrelly* són guionistes molt reconeguts avui en dia que van aconseguir el seu primer contracte a partir de *specs*. Les dues primeres idees de Ball eren «comèdies romàntiques estàndard» [Kazan, 2000:27], vehicles perfecte per a la Julia Roberts del moment i que es podien encapsular en una frase o dues; allò que és conegut a la indústria com a idees *High concept*. Nicholas Kazan assegura que «El noranta per cent d'agents d'aquesta ciutat [Los Angeles] haurien dit, “Escriu la història de la Julia Roberts”» [Kazan, 2000:27]. I és probable que així sigui. El *High concept* és un concepte que va néixer associat al canvi d'exploració de les pel·lícules a finals dels 70 i que, avui en dia, és el «credo corporatiu modern per a pel·lícules d'entreteniment: històries que poden ser resumides tant a l'estudi com a l'audiència en 30 segons o menys» [Pollock, 2006:18]. La idea és que el concepte principal de la pel·lícula sigui fàcilment comprensible per a poder atreure molta gent a les sales. Terry Rossio* i Ted Elliott*, guionistes de *Pirates del carib** i *Shrek**** entre altres, ho expliquen de la següent manera: «Si el teu guió no es pot descriure d'una manera concisa que contingui tots els elements interessants, la conversa no anirà bé. Serà una cosa com “Bé, hi ha coses interessants en el guió i... (el discurs de Rossio es fa inaudible)”» [Shewman, 2003:50]. Doncs bé, així és exactament com va sonar la tercera proposta d'Alan Ball, que és la que Cannava va animar-lo a escriure: «Bé, a veure, hi ha

⁵ DreamWorks va ser el primer estudi creat en anys a Hollywood amb la intenció de convertir-se en un gran, independent de finançament extern (veure capítol 1). Es va fundar el 1994 i va aconseguir èxits com *American Beauty*, *Gladiator*, *Salvar al soldat Ryan* o *Shrek*. Finalment va haver d'incorporar-se a Viacom el 2005, empresa que també controlava Paramount, però el 2008 Spielberg va exercir una opció de recompra recolzat per la companyia India Reliance [Langford, 2010:196 i 273]

un paio, i és molt infeliç, i a la porta del costat n'hi ha un altre... bé, d'acord, abans que tot, hi ha un judici en marxa i tu penses que saps què ha passat, però no és cert i hi ha aquell altre noi amb una càmera de vídeo, que és una mena de monjo Zen o de Budista...» [Kazan, 2000:27]. I és que la història del desenvolupament del guió d'*American Beauty* és una suma d'excepcions, d'aquelles coses que no passen com acostumen a passar, i que van permetre que el guió de Ball s'anés fent pas sense canvis fins la versió que va ser rodada. «[L'estudi] anava a fer la pel·lícula de la manera en què havia de ser feta», resumeix Alan Ball, «Un guionista dient això és com dir “Voldria que no hi hagués més guerra al món”» [Kazan, 2000:30].

Andrew Cannava es va reunir amb els productors Dank Jinks i Bruce Cohen. Acabaven d'obrir una productora i buscaven allò que es coneix com «Character-driven stories» [Kazan, 2000:28], guions tipus *American Beauty*, basades en personatges amb una psicologia profunda i que no només desenvolupen una personalitat reactiva als fets que els envolten a partir de l'estereotip que personifiquen. *Character-driven* no ha de perquè ser incompatible amb *High concept*, però el *boom* del mercat independent dels anys 90 entenia que els primers guions eren més adients per a productores independents que per a un gran estudi com DreamWorks, tal com reconeix el productor Bruce Cohen [Kazan, 2000:28]. Els estudis tenien grans pressupostos que gastaven en estrelles i en una desplegament publicitari enorme amb l'objectiu de recaptar grans sumes. És la lògica *blockbuster*⁶, de la qual depèn el *High concept*: «Make them big; show them big; and sell them big» [Langford, 2010:32]; però com veurem de seguida aquesta és també una lògica que justifica en molts casos la supeditació del guió als objectius de la companyia. Pel·lícula independent, en canvi, és un terme que es refereix a pel·lícules produïdes per petites empreses que rodaven sense el recolzament ni l'encàrrec de cap gran estudi i que després buscaven aliances amb distribuïdores com Miramax o October per a estrenar els films. La lògica independent eren els guions sòlids (que, als noranta, volia dir alguna cosa com guions que parlen de coses serioses i importants⁷), pressupostos ajustats que no

⁶ *Blockbuster* és una pel·lícula que neix amb la idea de recaptar grans sumes. El seu pressupost és elevat i s'utilitza per a aportar al cinema allò que pel·lícules menors no poden aportar: espectacularitat, star-system... En l'imaginari de Hollywood, *blockbuster* s'associa a *High concept*, a pel·lícules comercials i a pel·lícules de gènere. Alhora, es contraposa a pel·lícules de personatges, independents i de poc pressupost.

⁷ Michelle Satter, treballadora al festival de Sundance ho explica així: «L'imperatiu era treballar amb històries regionals, humanes, típicament americanes, però no hi ha tantes històries úniques en cap categoria

malgastessin amb actors cotitzats i l'esperança de trobar el seu públic durant el temps que la pel·lícula es mantingués en pantalla. La iniciadora del boom del cinema independent dels 90, *Sexo, mentiras y cintas de video* (Soderberg, 1989), va recaptar als Estats Units una xifra que es va considerar tot un sostre per aquest tipus de pel·lícules: 24'7 milions de dòlars [Biskind, 2006:107]. 15 anys després, *Crash**** (Paul Haggis, 2004) va ser la primera guanyadora de l'Óscar a la millor pel·lícula integrament produïda i distribuïda a part dels estudis. Va recaptar \$54'5 milions als Estats Units⁸. «[Hi havia interès per part de] petites empreses, de l'estil independent», recorda Ball, «Personalment, no pensava que ningú comprés el guió. Pensava que la gent diria “Oh, això és massa fosc i estrany”, però creia que en trauria algun contacte. De cap de les maneres pensava que DreamWorks ho comprés [...] Veia DreamWorks només com un lloc de grans pressupostos, d'històries per a tots els públics, i aquell no sentia que fos l'estil de la pel·lícula» [Chumo II, 2000:27]. I, malgrat tot, Jinks i Cohen van oferir el guió a l'estudi. I ho van fer, de nou, seguint una estratègia poc habitual: «El pla sona simple però malauradament no ho és gens: fer-los llegir el guió. Aquest era l'objectiu. *Sense informes*» [Kazan, 2000:28; cursiva meva]. El pla no té res de simple perquè els grans estudis tenen departaments d'analistes que revisen tot el material que els executius dels estudis els fan arribar; no només guions, també novel·les i obres de teatre. El pla es complicava perquè aquests departaments no tenen cap potestat per donar el vist-i-plau a cap projecte (el verb utilitzat és *to greenlight*), potestat que tampoc acostuma a tenir l'executiu que ha fet l'encàrrec. Els analistes es dediquen a fer unes ressenyes anomenades *coverages* que són els informes que corren d'executiu en executiu fins que arriben a les mans de qui pot donar llum verda al projecte: «El procés», explica Ross [Ross, 2010:104], «redueix un guió d'una llargada mitjana de 120 planes a mitja plana de sinopsis i mitja plana de comentaris. Aquest comentaris analitzen el concepte, els personatges, les relacions, els riscos, el diàleg, l'estructura i la comercialitat [...] per tant entre l'analista i qui pren les decisions, la persona que pot donar el vist-i-plau per a comprar el guió, vuit o més executius poden estar involucrats en el procés, pocs dels

determinada. Vam començar a recolzar molts projectes mediocres» [Biskind, 2006:101]. Sundance és el festival que va ser considerat la meca del cinema independent durant els 90.

⁸ Si no apunto la referència, les dades de recaptació les trec de www.boxofficemojo.com

quals hauran llegit el guió al complet»⁹. *American Beauty* va ser de nou una excepció en aquest sentit. Jinks i Cohen van convèncer un executiu de la DreamWorks, Glenn Williamson, per a què llegís el guió. Li va agradar, però no tenia poder per a comprar-lo, així que el va passar al seu superior, Bob Cooper. També el va llegir, però qui havia de validar la compra era Steven Spielberg, el fundador de l'estudi. I Spielberg també el va llegir i DreamWorks va comprar el guió. De la mà de la capacitat de distribució i publicitat d'un gran estudi, *American Beauty* va acabar recaptant 130 milions als Estats Units, més del doble de l'èxit que havia suposat *Crash* pel circuit independent, i 356 milions arreu del món.

La por de Ball a què DreamWorks aigualís el guió o el substituís com a guionista estaven fundades en una casuística més extensa del què cal imaginar a partir dels crèdits de qualsevol pel·lícula de moda. La primera versió del guió de *Pretty woman**** era un viatge sòrdid al món de la prostitució i la droga [Coleman, 1991:10], i que acabava amb la separació dels protagonistes i amb una visita de Vivian a Disneyworld, com a metàfora de la distància infranquejable entre el seu món i el món dels seus somnis [Lawton, 2011]. La ironia és que va ser Disney qui va adquirir els drets del guió i va reconvertir-lo en un conte de fades a mig camí entre la ventafocs i el mite de Pigmalión. Lawton va ser acomiadat després de dos reescriptures i el director Gary Marshall i la guionista Barbara Benedek es van encarregar de refer el guió [Arnett, 1999], amb l'ajuda d'un grapat de guionistes que van participar en algun moment de les reescriptures o que suggerien gags al mateix plató [Ross, 2010:102]. Un altre cas és el de David Koepp*. Koepp, com Ball, consta com a guionista únic, en aquest cas, de la pel·lícula *Spider-man** [Sam Raimi, 2002]. Però les semblances entre la participació de Ball i Koepp en els guions finals de les respectives pel·lícules són mínimes. De fet, Koepp és el 15è guionista que va participar en el projecte de Columbia [Konow, 2002]. Després d'ell, encara van participar dos guionistes més. El primer, Scott Rosenberg, va eliminar un dels dos antagonistes, el *dr. Octopus*. El segon, Alvin Sargent, va refer els diàlegs entre Peter Parker i Mary Jane [Hiltzik, 2002; i *Spider-man*, 2002¹⁰]. Tampoc *El senyor dels anells**** (Peter Jackson,

⁹ Entre els *coverages* que s'han fet famosos per la seva perspicàcia, destaca el *coverage* de MGM desaconsellant la compra de *Jurassic Park* [Ross, 2010:104].

¹⁰ Dvd de Columbia amb els comentaris del director Sam Raimi i els productors Laura Ziskin i Grant Curtis.

2001ss) va tenir un inici gaire lliure de reescriptures. La trilogia va ser concebuda inicialment com dos guions de dues pel·lícules de tres hores. El projecte es va desenvolupar durant 18 mesos a Miramax, aleshores una distribuïdora ja integrada a Disney [Biskind, 2006:308ss]. Però quan Disney va conèixer que el pressupost doblaria les estimacions inicials va forçar per a què el projecte es reduís a una sola pel·lícula. L'equip de Jackson es va plantar i Miramax va donar quatre setmanes de marge al director per a trobar un comprador si no volia perdre el projecte a mans de Disney/Miramax, que desenvoluparien aleshores el projecte sense Jackson i com més els convingués o, fins i tot, podrien enterrar-lo a qualsevol calaix. Per fortuna de Jackson i dels seguidors de la seva trilogia, New Line (de Warner) va comprar el projecte i la resta ja és història. També DreamWorks té les seves pròpies aventures. L'estudi es va quedar amb el projecte que David Franzoni* havia desenvolupat sobre la vida d'un gladiador. Però el director contractat, Ridley Scott, va donar el guió a John Logan i a William Nicholson per a què refessin el guió de *Gladiator** (Ridley Scott, 2000). El resultat va ser la introducció d'elements fonamentals que no apareixien a la versió inicial de Franzoni, com l'assassinat de la família de Màxim¹¹. Logan i Scott també són protagonistes del següent cas, però aquest cop ocupen el costat defenestrat. A vegades, hi ha projectes que queden abandonats a les lleixes dels estudis. Això és el que va passar amb *Jo sóc llegenda*** [Francis Lawrence, 2007], pel·lícula basada en el llibre de Richard Matheson que ja s'havia portat a les pantalles anteriorment¹². Warner Bros. havia contractat Mark Protosevich per a fer una nova adaptació del llibre [Clines, 2007 i Divine, 2003b]. Però com abans amb Franzoni, l'arribada de Ridley Scott al projecte va significar una nova versió i la substitució del guionista. Aquest cop, John Logan va fer un guió partint de zero. La successiva desfilada d'actors i productors que no es posaven d'acord, sumat als fracassos de les últimes pel·lícules de Scott (*Tempesta blanca*, 1996; *G.I. Jane*, 1997), va acabar el 1998 amb el projecte abandonat, fins que la Warner va proposar Akiva Goldsman* de productor. Goldsman, que també és guionista, va escriure un nou guió amb el consentiment de la Warner, però el nou actor principal, Will Smith, va dir que volia introduir al guió de Goldsman elements del guió original de Protosevich.

¹¹ Franzoni va mantenir-se com a productor executiu de la pel·lícula.

¹² *The Omega man* (Boris Saga, 1971).

Protosevich va tornar al projecte i la versió final va acabar sent un híbrid escrit a dos mans entre ell i Goldsman. Fins i tot, un mite del guió com Robert Towne¹³ va veure com el seu (no menys mític) guió *Greystoke* patia tants canvis que va firmar crèdits amb un pseudònim, P.H. Vazak: el nom del seu gos [Stayton, 2003]. Però res de tot això va passar-li a Alan Ball. DreamWorks va comprar el guió amb la intenció de rodar-lo d'immediat i no en l'opció més habitual de tenir-ne els drets temporalment mentre estudiava com portar (o no) el projecte a la pràctica (el verb utilitzat és *to option*). Ball va ser anomenat productor executiu, va participar al càsting i va estar al rodatge per a qualsevol escena que calgués reescriure; «una de les coses que tothom no parava de dir-me era, “Saps, això no passa sempre així”» [Kazan, 2000:31]. I era veritat. Fins el dia que un executiu de DreamWorks li va demanar que reconsiderés la part final del guió, on Lester Burnham fa l'amor amb Angela Hayes: una escena que va desaparèixer de la versió final del guió [Kazan, 2000:32].

Les notes de producció són els suggeriments dels executius de l'estudi o del mateix productor. Són més o menys vinculants depenent del poder i la capacitat de discussió del guionista. Les notes poden apuntar una escena o poden afectar tot un guió. Marc Moss*, el guionista de *L'hora de l'aranya** (Lee Tamahori, 2001), va rebre un mail del productor de la pel·lícula en la qual actualment treballa que li suggeria un reenfocament de la seva pel·lícula sobre la recerca d'un assassí en sèrie cap a una història sobre una revenja personal¹⁴. La motivació del canvi no deixava lloc a dubtes: «Les pel·lícules sobre assassins en sèrie obren (el cap de setmana d'estrena) amb una recaptació mitja de \$11 milions en tant que els *thrillers* de revenja obren a \$21 milions». Sovint les notes tenen el mateix objectiu: menys víscera en aquesta escena perquè atregui a un públic més ampli, que vol dir més diners; un final amable perquè el boca a boca sigui més positiu, que vol dir més diners... Però aquest tampoc va ser el sentit de la nota que va rebre Alan Ball de mans de l'executiu Walter Parks, o així no ho va entendre el

¹³ Towne és el guionista de *Chinatown* (Polanski, 1974). Aquest guió va ser escollit el 2006 pel sindicat de guionistes com el tercer millor guió de la història [Koch, 2006:35]. Syd Field, un dels gurus del guió més influent a Hollywood, proposa –i, en certa manera, institucionalitza– el guió de *Chinatown* com el prototip modèlic de guió al seu llibre *El manual del guionista* [Field, 1996]. Durant els anys 70, Towne va participar com a guionista o consultor en molts dels grans èxits del *New Hollywood*, com *Bonnie&Clyde*, *Shampoo* i *The Godfather*. Towne segueix actiu en l'actualitat.

¹⁴ Tota la informació sobre Marc Moss que apareix en aquest estudi prové d'entrevistes personals per mail.

guionista: «va ser molt eloqüent explicant com, en la mitologia grega, l'heroi sempre té un moment d'epifania abans que arribi la tragèdia i com això funcionaria en el viatge de Lester d'una manera que no funcionava en el guió original» [Kazan, 2000:32]. És més, segons explica Alan Ball, va ser una nota que va repercutir en el bé de la història: «Després que en Walter em donés la nota -i no ho va fer amb la intenció d'ordenar res-vaig pensar, *un moment. Ell es converteix en el pare que mai ha pogut ser per a la seva pròpia filla*. Estava tan avergonyit d'haver escrit la primera versió en què els dos acabaven al llit!».

L'exposició del procés de desenvolupament del guió d'*American Beauty* ens porta a diverses conclusions que seran el punt de partida d'aquest text. Primer, durant totes aquestes pàgines no he explicat ni un sol detall d'allò que per Alan Ball va significar compondre el seu guió; els elements i els mecanismes que va utilitzar per explicar una cosa i no l'altre, per a usar uns personatges i no altres. La història ha començat abans que Ball es posés a escriure i ha saltat fins el moment en què el guió ja estava acabat i entra a pre-producció. I és que, malgrat que un dels objectius del meu estudi sigui provar d'exposar les línies bàsiques del model narratiu de Hollywood, crec que és important entendre fins a quin punt aquest model depèn de la indústria i com és determinat pels factors industrials. Aquesta és la tesis principal que Bordwell, Thompson i Staiger van exposar a *El Cine clàssic de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* [Bordwell et al., 1997] i que ha estat àmpliament acceptada com el punt de partida per analitzar la forma narrativa desenvolupada pels grans estudis clàssics i la seva vigència posterior. En aquest text, provaré d'aplicar aquest principi a l'anàlisi de la creació dels guions actuals i ressaltar tant les determinacions industrials com les pròpies de la forma narrativa. Aquest enfocament és conscientment parcial tenint en compte que la pel·lícula no només és guió, sinó que és una sola unitat de la qual el guió n'és un pas previ. El concepte d'estil narratiu que popularitzen Bordwell, Thompson i Staiger (i que ha estat la base del debat sobre la continuïtat de l'estil clàssic que presentaré al segon capítol), inclou tant el relat en sí com la manera de posar-lo en imatges d'aquest relat (maneres de construir la continuïtat narrativa a través del muntatge, de crear l'espai, usos narratius de la il·luminació...). Malgrat tot, la meua intenció és centrar-me únicament en el concepte de narració que es refereix al relat, en concret, al relat que dissenya el guió cinematogràfic

per a buscar en aquest estadi de desenvolupament determinacions específiques que després afectaran el conjunt de la pel·lícula. Per això, crec que és interessant destacar i no perdre de vista que parlo de pel·lícules com a resultats finals d'un guió, enlloc de la pel·lícula com a lloc on es reproduceix un estil narratiu global. De manera inversa, vull explicitar també que estudio el guió com a resultat final d'un procés d'escriptura complex. Crec que aquest doble enfocament en l'estudi del guió, -guió com a resultat final d'un procés i guió com a part d'un tot que és l'estil-, podrà oferir dades interessants per a la comprensió del model narratiu de Hollywood, com explicaré a continuació.

La segona conclusió a la que podem arribar a partir del desenvolupament del guió d'*American Beauty* és una derivació de la primera conclusió. I és que l'experiència d'Alan Ball mostra part de l'entramat bastíssim que hi ha darrere dels films que avui ens arriben a casa cada vespre. M'atreveria a dir que, en el cas del guió, és un entramat ocult en un sistema de crèdits que s'allunya bastant de la realitat. Aquest entramat està ordenat per paraules clau com estudis, productores independents, *blockbuster*, executius, doctors, analistes, notes... paraules que marquen un recorregut institucional que el guionista ha de conèixer i seguir si vol veure produït el seu guió. Però aquesta és només la primera part. L'escriptura del guió en sí també ha generat un enorme vocabulari que, com en l'anterior cas, també és de coneixement comú a Hollywood: arcs del personatge, punts d'inflexió, clímax, subtrames, *the darkest moment*, epifanies, el viatge de l'heroi... Aquest doble conjunt de diccionaris és un fenomen recent lligat amb l'estructura industrial que va generar-se a Hollywood després de la caiguda dels grans estudis. «Als setanta i a principis del 80, hi havia qui estava a càrrec de la producció, i aquell era el cap. I a sota, hi havia un parell d'esglaons», explica el periodista Richard Natale [Natale, 2010], «Ara, el esglaons cada cop es fan més petits i petits i petits, i hi ha tanta gent que ha de dir que sí a qualsevol cosa, i tanta gent a qui has d'agradar, que fer res es converteix en impossible». En les següents planes provaré d'il·lustrar com i perquè es va produir aquest canvi; el que voldria presentar ara és la hipòtesis segons la qual aquesta «super-població» a la qual Natale fa referència, i que avui en dia ja no només viu a Los Angeles si no que s'escampa arreu del món, necessita per a comunicar-se i se sustenta precisament en aquest vocabulari d'una manera que mai havia passat abans a Hollywood. Avui, Hollywood és una institució on els guionistes parlen amb els agents, i aquests amb

productors, i aquests amb els directors, i aquests amb analistes que tornen a parlar amb el productor i una altra vegada amb els guionistes. Rossio* i Elliott*, els guionistes de *Pirates del carib** abans citats, fonamenten en aquest diàleg plurifocal la funcionalitat del *High concept*: «És així com parla la gent de Hollywood: al telèfon, al passadís, entre les reunions. Només hi haurà una oportunitat en els deu segons en què una persona passa al costat de l'altre» [Shewman, 2003:50-51]. La lògica de Hollywood, per tant, obliga a tenir un vocabulari tancat l'ús i popularització del qual cal estudiar-ne les conseqüències que afecten la redacció de guions.

L'objectiu final de l'estudi del model narratiu de Hollywood¹⁵ i del seu entramat industrial és mostrar quins elements narratius tendeixen a ser transversals en la majoria de narracions audiovisuals que veu la gran majoria de persones de la societat que ens envolta, l'anomenada narrativa *mainstream*. Per això, crec que analitzar el procés de desenvolupament del guió dins la indústria és tan important com analitzar l'escriptura de guions i els guions en sí. Si es troben factors institucionals que uniformitzen els procediments i s'entén la dinàmica a la qual obeeixen aquests factors (la seva funcionalitat, però també els resultats de les seves disfuncionalitats), és probable que trobem traces d'aquesta uniformització en elements narratius que tendirien aleshores a tenir una presència transversal i, per tant, massiva en les nostres pantalles. Per tot plegat, he utilitzat una metodologia basada en dos punts: la creació d'un corpus de guionistes a partir de les experiències dels quals trobar els factors institucionals clau que incideixen en la narrativa *mainstream* i la creació d'un corpus de pel·lícules on validar les conclusions extretes¹⁶.

¹⁵ El model narratiu de Hollywood serà el tema del capítol 2 d'aquest escrit.

¹⁶ De manera que només es pot definir de modesta, agafo mètodes de l'anomenada poètica històrica, tal i com els descriu Kramer [Kramer, 1998:306] i Rushton i Bettinson [Rushton, 2010:132]. El referent d'aquest tipus d'anàlisi és el llibre de Bordwell, Thompson i Staiger, *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* [Bordwell et al., 1997]. El mètode s'exposa al llibre de David Bordwell, *Making meaning: inference and Rhetoric in the interpretation of cinema* [Bordwell, 1989]. Alguns dels principis que Bordwell proposa són buscar «factors empírics –normes, tradicions, hàbits- que determinen una pràctica i els seus productes» [Bordwell, 1989:269] i utilitzar l'anàlisi de baix cap a dalt, que permet construir proposicions a partir d'una mostra representativa de pel·lícules [Rushton 2010:132]. L'objectiu és «l'estudi de com, en determinades circumstàncies, un grup de films fan funcions específiques i aconsegueixen efectes específics» [Bordwell, 1989:266]. En aquest text, aplico aquests mètodes per a trobar factors uniformitzadors de la narrativa audiovisual que reproduïx sistemàticament un determinat discurs social.

He fet el llistat de films a partir de les 15 pel·lícules més vistes al cinema a Espanya entre 2000 i 2009, i a partir de les 3 pel·lícules més vistes per any per televisió a Catalunya entre el període 2000-2009 (independentment de l'any de la seva producció)¹⁷. La importància de trobar un grup ideal de pel·lícules era secundari al fet de delimitar un grup qualsevol de pel·lícules actuals que poguessin ser analitzades a partir del criteri d'uniformització. El criteri de selecció que he utilitzat és tan vàlid com qualsevol altre que sigui, en certa manera, mecànic i que serveixi per delimitar un grup prou variat i representatiu de pel·lícules *mainstream* sobre les quals validar les conclusions de l'estudi. Per evitar centrar-me només en *fórmules exitoses* o elements de màrqueting i per aproparme al perfil de pel·lícula mitja, he sobredimensionat la representació televisiva i he eliminat les pel·lícules que neixen com a part d'una saga o les segones parts de pel·lícules que han estat un èxit. L'única excepció és *Crepuscle* (Catherine Hardwicke, 2008) i *Harry Potter i la pedra filosofal* (Chris Columbus, 2001), donat el seu impacte específic en el públic adolescent i infantil. El resultat final és que no hi ha cap pel·lícula a la llista que no hagi vist, com a mínim, 3 milions i mig de persones a Espanya (dades reals, al cinema; dades extrapolades del *share* de Catalunya, a televisió).

El grup de guionistes dels quals he estudiat entrevistes i trajectòria sorgeix en bona part del mateix llistat de 45 pel·lícules. He escollit sempre el guionistes que han participat en més d'una pel·lícula de la llista. A partir d'aquí, he escollit diferents perfils a partir dels següents criteris: guionistes que treballen per encàrrec, guionistes identificats amb una certa marca de producte, guionistes que són també directors, guionistes que han tingut èxit a través d'un *spec*, guionistes premiats pel sector, guionistes que només han escrit una sola pel·lícula. També he tingut en compte que hi hagués varietat d'estudis, de gèneres i de productes destinats a diferents edats. Malgrat tot, i com he intentat explicar, hi ha caps d'estudi, executius i productors que tenen tanta o més influència en el guió de certes pel·lícules com els guionistes. Per això, he treballat també en guionistes que han escrit pel·lícules en les quals han tingut una implicació important caps d'estudi com Jeffrey Katzenberg (*El rei lleó*, *Pretty Woman*), productors com Jerry Bruckheimer (*Pirates del carib*) o Joel Silver (*Matrix*, *La jungla de vidre*) i executius com Lorenzo di

¹⁷ Les dades d'assistència al cinema són del ministeri de Cultura. Les dades d'audiència televisió són de TN Sofres. Vegeu l'apèndix final per a veure el llistat complet de les pel·lícules seleccionades.

Bonaventura (*Matrix*, *Harry Potter*). Per últim, si l'objectiu és trobar una definició comprensiva de la dinàmica de Hollywood, crec que és important afegir el cinema independent. He afegit Paul Haggis, el guionista de *Crash*. Els guionistes amb els quals he treballat, per tant, són els següents (entre parèntesis, escric les principals pel·lícules que han escrit; en negreta, les pel·lícules que apareixen a la llista de pel·lícules més vistes entre 2000 i 2009): David Koepp (*Spider-man*, *Missió: Impossible*, *Jurassic Park*), Akiva Goldsman (*El codi DaVinci*, *Jo, robot*, *Mr&Mrs Smith* –només productor-, *Jo sóc llegenda*, *Una ment meravellosa*), Ed Solomon (*Homes de negre*, *Els àngels de Charlie*), Andrew Stanton (*Buscant en Nemo*, *Monsters Inc*, *Toy Story*), l'equip Ted Elliott i Terry Rossio (*Pirates del carib*, *Shrek*, *Alladin*), Melissa Rosenberg (*Crepuscle*), Peter Farrelly (*Shallow Hall*, *There's something about Mary*), James Cameron (*Avatar*, *Titanic*, *Terminator*), Ed Zwick (*Estat de setge*, *L'últim samurai*, *Diamants de sang*, *Shakespeare in love* –només productor), Randall Wallace (*L'home de la màscara de ferro*, *Braveheart*, *Pearl Harbour*), M. Night Shyamalan (*El sisè sentit*, *El protegit*, *Senyals*), Christopher Nolan (*Memento*, *Batman begins*, *The dark Knight*, *Origen*), Alan Ball (*American Beauty*), Alejandro Amenábar (*The others*, *Mar adentro*, *Tesis*), Marc Moss (*L'hora de l'aranya*), David Franzoni (*Gladiator*, *Amistad*), Paul Haggis (*Million Dollar Baby*, *Crash*, *Casino Royale*), J.F. Lawton (*Pretty woman*), Els germans Wachowski (*Bound*, *Matrix*), Linda Woolvertoon (*El rei lleó*, *La bella i la bèstia*). Les pel·lícules del llistat que he confeccionat i els guionistes escollits seran assenyalats amb un asterisc* en l'apartat en què siguin tractats i sempre que no sigui evident per repetició o context. Les pel·lícules escrites pels guionistes escollits que no estiguin a la llista seran assenyalats amb un doble asterisc**, malgrat que la majoria de pel·lícules d'aquest grup, com *Pretty Woman* o *There's something about Mary*, entren també en el grup posterior. Marco amb tres asteriscs*** les pel·lícules que formen part del grup dels 10 films més vistos per la televisió a Catalunya cada any entre 2000 i 2009; i les pel·lícules que han quedat eliminades del llistat de cinema per ser anteriors al 2000 o formar part d'una saga.

A partir d'aquí, hauria de fer quatre observacions importants. La primera és que es podria objectar que els guionistes escollits redueixen la dinàmica de Hollywood a la dinàmica *exitosa* de Hollywood. La dinàmica de Hollywood i el seu model narratiu també hauria de contenir la mala qualitat, els fracassos i els guions que han quedat

emmagatzemats a qualsevol arxiu. Compto amb textos com els de Thompson [Thompson, 1999], Biskind [Biskind, 2004 i 2006] o Ross [Ross, 2010]; per aquest punt, però, cal fer esment que els guionistes escollits tenen una trajectòria i un passat. Pocs coneixem, per exemple, que Shyamalan* va fer *Wide Awake*** (1998) poc abans que *El sisè sentit** (1999), una pel·lícula que Biskind defineix com «insípida i sensiblera» [Biskind, 2006:426] i que el mateix Shyamalan no ha volgut promocionar després del seu èxit. Aquesta objecció, no obstant, és part substancial de l'objectiu d'aquest estudi. Si es vol incidir en els factors narratius transversals del *mainstream*, s'ha de treballar amb les pel·lícules que han aconseguit ser *mainstream*; pel·lícules que, per definició, donen una quota més o menys durable i explotable d'èxit a un guionista. En segon lloc, cal observar que el llistat de guionistes és bàsicament masculí. Aquesta és una tendència que reproduceix del mateix mercat audiovisual. No sempre ha estat així. Als inicis del Hollywood clàssic les dones escrivien tants guions com els homes i ocupaven càrrecs més ben remunerats¹⁸. El 1998, en canvi, només un 16% dels guionistes contractats al cinema eren dones, tendència que es manté des dels 80 [Hendrickson, 2003]. Aquest no és un tema que pugui analitzar en aquest estudi, però deixo la referència per a qui vulgui aprofundir més. En tercer lloc, el *mainstream* no és reductible als grans estudis de Hollywood, però només tres de la llista confeccionada de quaranta cinc pel·lícules, *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, *Mar Adentro* i *Crepuscle*, no tenen cap mena de relació amb els grans estudis¹⁹. Altres llistats de pel·lícules populars donen un percentatge similar. L'anàlisi del procés de desenvolupament dels guions a Hollywood ha sorgit com a objectiu d'aquest escrit a partir de la constatació que, si bé el model de Hollywood no és un model únic, el procés de redacció de guions per part dels grans estudis sí que predetermina la majoria de pel·lícules que apareixen a les nostres pantalles. Barry Langford aporta la dada que les pel·lícules dels grans estudis representen el 95% de

¹⁸ Stempel cita el poder dins les primeres productores cinematogràfiques d'escriptores com Gene Gauntier, Beta Breuil, Margarite Bertsch i Louella Parsons [Stempel, 1988:11].

¹⁹ Malgrat tot, Fine Line (de Warner) va distribuir *Mar Adentro* a USA. Aquests pactes poden suposar esporàdicament un dràstic canvi del muntatge de la pel·lícula a mans dels distribuïdors americans, com va passar amb *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988), que es va acabar distribuïnt amb mitja hora menys de metratge [Biskind, 2006:112]. Summit Entertainment és la distribuïdora independent que ha finançat *Crepuscle*. El futur d'empreses com Summit en el moment en què tenen èxit sol ser entrar a formar part d'un dels grans estudis, com va passar amb Miramax, o convertir-se amb una mini-major amb aspiracions a ser ella mateixa un dels grans, com DreamWorks o Lionsgate. Sigui com sigui, no estem parlant de cap pol oposat a la política dels grans estudis de Hollywood.

recaptació als Estats Units malgrat que només sumin la meitat de films distribuïts al país [Langford, 2010:197]. Per últim, especificar que no només analitzaré el model narratiu a partir de les pel·lícules i les experiències dels guionistes. La proliferació de manuals i el debat sobre el paradigma clàssic també han donat eines interessants d'estudi. No obstant, crec important que anàlisis com aquestes *vagin a les fonts*, com a mínim, per dos motius. El primer és la poca bibliografia que Stempel detectava el 1988 [Stempel, 1988:xi] i la parcialitat de la informació que hi havia: «la informació estàndard acostuma a ser incorrecte. Molta de la història sobre el guió és poc acurada perquè les fonts tenen raons per menystenir el rol del guionista: actors, productors, directors, i les seves màquines de publicitat, tant a la indústria com en el estudis de cinema». En segon lloc, es tractaria també d'evitar un excessiu nivell d'abstracció que reproduïx un model estàtic i uniforme que passi per alt les inèrcies internes que permeten renovar el model o, si és el cas, les inèrcies que permeten precisament l'estatisme d'aquest model. La conclusió sobre l'èxit d'*American Beauty* pot ser un bon exemple al respecte.

El resultat final hauria de ser la definició d'unes pràctiques, -industrials, culturals, professionals-, que tendeixen a reproduir transversalment certs elements narratius que, en conjunt, formen part d'allò que Hollywood considera com una narració acceptable. Evidentment, aquesta dinàmica hauria de ser capaç d'explicar les determinacions que *American Beauty* va ser capaç de sortejar. Però, alhora, també perquè ho va fer. Peter Biskind, un periodista especialitzat en cinema que ha treballat en la línia de mostrar l'interior de la indústria a través de desenes d'entrevistes, proposa una explicació que relaciona les facilitats que va trobar el guió d'*American Beauty* amb la dinàmica industrial que cerca l'èxit constant: «Fins i tot els estudis havien estrenat un al·luvió de pel·lícules poc convencionals d'independents o de directors amb un sola pel·lícula que després van aspirar a l'Óscar, com *American Beauty*, que finalment havia anat a parar a DreamWorks [...] En altres paraules, aquell va ser l'any (1999) en què finalment van germinar les llavors sembrades per l'huracà *Pulp fiction*» [Biskind, 2006:481 i 482]. *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) va ser la pel·lícula que va mostrar que el cinema independent podia trencar la barrera dels 100 milions de dòlars. El resultat va ser que una nova generació d'executius van donar llum verda a projectes d'aire independent i van crear departaments que buscaven projectes en aquest mercat. Va ser el pas final de la conversió

del cinema independent en *Indiewood*: «els estudis necessiten reaprovisionar la cantera d'actors i variar el producte, barrejar les cartes per a què el públic, de tant en tant, vegi una cara nova, com Steve Buscemi a *Armageddon* o a Ethan Hawke a *Training Day*. Els estudis no només van començar a tancar tractes amb directors independents, sinó a donar-los, fins un *cert punt*, carta blanca» [Biskind, 2006:482; cursiva meva]. Aquest text és l'intent d'aproximar-se a la definició d'aquest «cert punt» que separa allò que es pot fer d'allò que no es pot fer; allò que separa *Indiewood* d'allò que un gran estudi no hagués tocat mai. Però no cal veure l'estaticisme de la definició d'aquest «cert punt», ni el de qualsevol text que s'hi approximi, com un sinònim de l'estaticisme de la indústria. Com diu Biskind, «el mercat del cinema està en canvi constant; és un teatre d'ombres xinesques per a formes canviant gairebé impossibles de distingir» [Biskind, 2006:587]. Des d'una perspectiva més teòrica, l'estudiós dels gèneres Rick Altman escriu que qualsevol moment estàtic només amaga els interessos contraposats que en qualsevol moment són susceptibles de produir canvis en la indústria [Altman, 2000:264]. Aquesta serà la perspectiva d'aquest treball: mostrar el model narratiu actual de Hollywood com el producte d'una estructura definida per diferents actors que contínuament segueixen definint els factors que determinen la feina del guionista, objecte però també subjecte d'aquesta dinàmica. És aquesta estructura resultant i dinàmica la que defineix el marc que cuina les pel·lícules que veu cada nit per televisió, al cinema o al seu ordinador la societat que ens envolta. Per a fer-ho, desenvoluparé aquestes idees en 4 punts. Els dos primers punts contextualitzaran la feina del guionista, primer, en l'entorn industrial actual del cinema de Hollywood i, segon, en el context del debat sobre el model de narrativa clàssic. El tercer punt provarà de definir el vocabulari principal que determina el model narratiu actual de Hollywood i de mostrar com s'utilitza a la pràctica, per determinar si podem parlar d'uniformització narrativa i en quins termes ho hem de fer. Per últim, un epíleg actua com a quart punt per a introduir les conseqüències sociològiques de l'existència d'un model amb elements narratius transversals. Cada apartat, compta amb una petita introducció explicativa sobre fets i aspectes puntuals o poc coneguts de la història i entorn de Hollywood.

Capítol 1

Hollywood: la indústria i el guionista

Només com a provocació, es podrien afirmar les següents proposicions:

1. No hi ha Hollywood;
2. no és una indústria americana; i
3. no és una indústria de cinema.

Barry Langford [Langford, 2010: 269]

El sistema dels estudis funcionava perquè no podíem passar-nos de la ratlla, no podíem fer el que ens venia en gana i punt.

Howard Hawks [Biskind, 2004:492]

Volia fer una pel·lícula que introduís una espècie de moral bàsica: això és bo i això és dolent.

George Lucas, sobre *Star Wars**** [Biskind, 2004:412]

El 1967, es va produir una coincidència profètica als estudis de Warner Bros. De fet, ja no eren els estudis Warner Bros, sinó el Burbank Studio. Warner havia venut l'estudi a Seven Arts, una empresa de televisió. Aquell dia Jack Warner va recollir les coses del seu despatx i va marxar per sempre de l'estudi. En un període de poc més d'una dècada els grans noms que havien participat en la creació del mite de Hollywood s'havien retirat o havien mort. Adolph Zukor, fundador de Paramount, s'havia retirat el 1959. Louis B. Mayer, de Metro Goldwyn Mayer, havia mort el 1957. Darryl Zanuck, de 20th Century Fox, seguiria dirigint els estudis fins pocs anys després, el 1971. Era la fi d'un època. I aquesta època s'acabava amb una crisi profunda i sense que hi hagués cap referent clar de futur. Quan Jack Warner va marxar de l'estudi, només hi havia una pel·lícula en rodatge. Un jove promesa que personificava la nova fornada de directors que havien après l'ofici a la Universitat estava rodant *Finian's Rainbow*. Era Francis Ford Coppola. Coppola era el representant principal del que es coneixeria com el New Hollywood, una corrent dels 70 que va introduir a Amèrica la idea d'*auteur*. El New Hollywood va fer bandera de la llibertat creativa i va oposar-se al sistema dels estudis, que entenia com un sistema a favor del qual el cineastes perdien tota autonomia. «La meva motivació», va dir Coppola,

«ha estat evitar la classe de tracte que es veien forçats a fer els cineastes, tractes als quals t'havies de rendir totalment: cedir l'autoria, el muntatge final, qualsevol opinió sobre l'estrena; només per aconseguir per avançat els diners que val fer una pel·lícula» [Biskind, 2004:214]. Però Coppola no és el protagonista d'aquesta coincidència, malgrat les esperances que el seu col·lega i col·laborador John Milius expressava en aquella època: «Francis seria l'emperador del nou ordre, però el seu imperi no s'assemblaria al vell ordre. Seria l'imperi de l'artista» [Biskind, 2004: 115]. El mateix dia que Jack Warner va abandonar els estudis, un amic de Coppola va trepitjar-los per primera vegada per assistir-lo al rodatge. Era George Lucas [Davis, 2001:409], el director que una dècada més tard assentaria el model sobre el qual es va refundar Hollywood amb la seva trilogia *Star Wars****.

A primer cop d'ull, podria semblar que la reorganització de Hollywood que té a Lucas i a Spielberg com a cineastes de referència va donar com a resultat una imatge molt diferent a la dels estudis clàssics. Els estudis actuals actuen bàsicament de finançadors i distribuïdors de productores independents que ajunten un grup de professionals d'arreu al voltant de cada projecte en concret; una descentralització que no té res a veure amb el magnetisme de les grans seus dels estudis clàssics, on passava i es controlava tot –des de la redacció del guió al muntatge- en una jerarquia pròpia de les fàbriques fordistes. El llibre de Davis sobre aquella època, *The Glamour factory* [Davis, 2001], no amaga cert romanticisme quan explica el procés de desmantellament d'una vida atrafegada que efectivament va desaparèixer cap a 1960: «Durant l'edat d'Or de Hollywood, tots els estudis eren com una ciutat en miniatura, amb els seus directors sota contracte, les seves estrelles, els seus dissenyadors, els seus directors de fotografia. Els estudis més grans tenien seccions independents, amb metge, barber, un dentista, una escola i fins i tot bombers» [Davis, 2001:30]. No obstant, des d'una perspectiva menys esteticista, Langford [Langford, 2010] exposa la capacitat de la indústria de Hollywood per a reinventar-se sempre que sigui necessari per seguir sent fidel als seus principis bàsics com a indústria: el fet de fer diners a partir de l'entreteniment i el fet de concentrar el poder en un sistema monopolístic. Des d'aquest punt de vista, els estudis clàssics serien només una contingència històrica; i l'èxit de *Star Wars*, una peça més per substituir aquella organització centralista per un nou sistema sense centre fix, basat en la idea de

sinèrgia entre la feina de diferents professionals. En aquest apartat, explicaré l'evolució que ha significat aquest canvi industrial per a la figura del guionista.

El guionista al sistema d'estudis

El sistema d'estudis inclou el període que va des de l'establiment de les companyies de cinema a Hollywood i l'estandardització de la narrativa clàssica, -Staiger ho data al 1914 [Bordwell et al., 1997:140] -, fins la dècada del 1960. Aquesta època és l'anomenada època dels grans estudis o també l'edat d'or de Hollywood. Bordwell, Staiger i Thompson expliquen que la necessitat de subministrar un producte constant a un mercat en expansió va ser un factor clau per a què la indústria optés per la narració audiovisual com a preferència a les pel·lícules sobre informacions d'actualitat. Harry C. Carr ho expressava d'una manera més explícita el 1917: «Com que la demanda d'històries era més gran que l'oferta d'inundacions i incendis, la gent del cine va començar a fer pel·lícules als estudis» [citat a Bordwell et al., 1997:128]. Les narracions eren produccions més controlables i es podien enregistrar de manera més rutinària, però calia estructurar aquest subministrament de pel·lícules i estandarditzar-ne el format; un procés que es va fer en diàleg constant amb l'organització industrial i que va passar per diferents etapes que van perfilar la imatge de Hollywood que avui associem al món del cinema nord-americà.

Els noms que avui associem als grans estudis són els noms de petits emprenedors a qui Thomas Alba Edison anomenava els *Outlaw* [Gubern, 1997:78]. William Fox, Adolph Zukor (que seria el cap de Paramount), Carl Laemmle (d'Universal), els germans Warner o Loew i Goldfish (de Metro-Goldwyn-Mayer) van entrar al negoci cinematogràfic a principis de segle com a propietaris de modestes sales d'exhibició. Durant aquells anys inicials, el dominador del mercat era Thomas Alba Edison. Edison tenia des de 1897 la patent del kinetoscopi i d'un tipus de pel·lícula cinematogràfica [Bordwell et al., 1997:442] i es va proposar dominar l'incipient mercat que s'augurava al voltant d'aquell nou invent. El 1909, va fundar la Motion Pictures Patents Company, un trust de companyies que tenien les patents dels aparells cinematogràfics i que cobrava un canon a tots els que, d'una manera o altre, feien negoci amb el cinema. Els productors

pagaven al trust segons els peus de pel·lícula impressionada, els distribuïdors pagaven una quota anual de 5.000 dòlars i els exhibidors pagaven 2 dòlars a la setmana [Gubern, 1997:77]. És en aquests context que un seguit d'exhibidors, entre els quals hi ha els futurs caps dels grans estudis, s'uneixen sota el nom d'*Independents* per a combatre les pràctiques monopolístiques d'Edison. L'èxit del cinema i la necessitat d'incrementar la producció per un públic àvid de pel·lícules va permetre que els *Independents* entressin també en el camp de la producció en tensió constant amb Edison. «Amb les seves rivalitats», escriu Gubern, «estaven construint, sense saber-ho, la pàtria del supercapitalisme i dels grans monopolis industrials. I el cine, clar, no escapava a la regla» [Gubern, 1997:53]. Efectivament, William Fox va portar el 1914 la MPPC d'Edison als tribunals per violar la llei anti-trust contra el monopoli [Gubern, 1997:80]. Quan la sentència va donar la raó a Fox, ja estava en marxa la fusió de petites companyies que cobrien tot el recorregut d'una pel·lícula des de la producció a l'exhibició i que s'acabarien associant al voltant dels anomenats grans estudis. Ironies del lliure mercat, les mateixes pràctiques monopolístiques la denúncia de les quals van facilitar fundar un imperi a mans dels *Independents* van ser un factor clau en la creació d'aquest imperi i en la fi de l'època daurada de Hollywood, quan el govern va obligar als grans estudis a separar-se de les seves sales d'exhibició (MGM va ser l'últim estudi a complir la sentència, el 1957 [Langford, 2010:20]). Durant aquells anys, 8 grans estudis van dominar el mercat. MGM, Twentieth Century Fox, Warner Brothers, Paramount i RKO van formar el grup dels Fig-Five, els cinc estudis que comptaven amb sales d'exhibició pròpia. Universal, Columbia i United Artists, que no comptaven amb cadenes d'exhibició, formaven el grup dels *little three* o *minimajors*. En poc més de mig segle, Fox, Warner, Goldwyn i companyia havien passat de ser uns *Outlaw* a convertir-se, primer en *Independents*, i després en els personatges la centralitat dels quals definia l'espectre que els envoltava.

Aquest recorregut corre en paral·lel de l'articulació de l'estil clàssic i de l'estructura industrial definitiva dels grans estudis, que Staiger datava al voltant del 1914. Fins aleshores, Bordwell, Staiger i Thompson compten fins a tres sistemes d'organització: el sistema de producció d'operador de càmera, en què una sola persona era el responsable i únic treballador de cada un dels films (1914-1917); el sistema de

“producció” de director, que defineix una primera proto-divisió del treball (1907-1909); i el sistema d’equip de director, que va ser habitual fins el 1914. L’èxit del cinema havia empès el sistema industrial de producció a buscar canvis a la recerca de l’eficiència. A partir de 1909, la resposta de la indústria va ser lògica: quatre directors/productors podien filmar quatre vegades més pel·lícules que un de sol, així que les empreses cinematogràfiques van contractar diversos directors en el sistema conegut com a equip de director. També en aquesta època, els estudis es van traslladar a Hollywood (malgrat que el nucli financer es va quedar a New York o Chicago), on les aleshores anomenades «fàbriques» [Bordwell et al., 1997:136] eren una opció ideal per a centralitzar tot el procés laboral: des del rodatge d’exterior al revelat en els laboratoris de l’estudi. La divisió del treball es va concretar en l’organització de diferents departaments, que es posaven a disposició de les demandes de cada director. «Els especialistes tècnics (directius tàctics de nivell entremig) es van fer càrrec d’aquests departaments. Els directius de nivell superior prenen les decisions a llarga distància, com els mètodes de finançament, el tipus de productes, la contractació d’especialistes a nivell entremig i de la resta de treballadors i l’avaluació de les condicions i tendències del mercat» [Bordwell et al., 1997:136]. Els primers *Story departments* apareixen aleshores i s’encarreguen de revisar i reescriure el material que arribava a la companyia²⁰. El pas que es dona al voltant de 1914 i que assenta les bases definitives de la indústria de Hollywood té l’objectiu de buscar encara més eficiència alhora que pretén oferir uns millors estàndards de qualitat. Les pel·lícules havien passat de tenir una durada mitja de 18 minuts a 75 minuts. Era una estratègia per a convertir el cinema en un entreteniment *de qualitat*, usant com a base trames teatrals i altres narracions populars. L’augment de la durada de les pel·lícules va ser possible per l’estandardització de tècniques per a reproduir la continuïtat narrativa, espacial i temporal de manera clara i versemblant. És aleshores que els estudis opten per la figura d’un coordinador central de totes les produccions que es portaven a terme i s’institucionalitza el sistema que Staiger ha anomenat de productor central (1914-1931). La figura del productor central és la introducció definitiva del cinema en la tendència general que vivien altres indústries a principis del segle XX: el taylorisme. El taylorisme es basa en una parcelització del treball per a maximitzar la productivitat i en una divisió

²⁰ El 1911, la Biograph va comprar 117 relats, dels quals en va rodar 76 [Stempel, 1988:10].

jeràrquica entre les tasques de control i les tasques d'execució [Marzano, 2008:46]. «Per a coordinar els esforços, encara que només sigui de dos homes que treballen per separat, ha d'haver-hi algun tipus de substància duradora que serveixi de nexa entre ambdós» [Charles Taylor, citat a Bordwell et al., 1997:147]. L'objectiu immediat era coordinar els diferents equips de director per a evitar friccions i maximitzar el treball de cada un dels departaments. El productor i els seus ajudants s'encarregava d'assegurar i coordinar la realització d'un número específic de pel·lícules de qualitat sense superar el pressupost assignat, alhora que planificava un ús racional dels diferents recursos de l'empresa. El director havia deixat de ser el responsable final de la pel·lícula i s'havia convertit en un treballador d'un departament més. En el model clàssic, era el productor qui escull el guionista, el director, el dissenyador i l'operador que més convenen a una història per a què aquests la portin a terme segons les directives que el productor dissenyava. Irving Thalberg, cap de producció de MGM de 1924 a 1932 i vicepresident sota Louis B. Mayer, pot servir com a exemple [Davis, 2001:58]. Thalberg supervisava totes les gravacions. El procés començava quan assignava un guionista per a desenvolupar un projecte, que després el mateix Thalberg revisava i feia reescriure si calia. Quan el guió estava acabat, escollia un director, li assignava un pressupost i un equip, supervisava el resultat i, si calia, afegia escenes. Un empleat de l'època sintetitza «Thalberg feia les bales i Mayer les disparava» [citat a Davis, 2001:58]. Grans èxits de Thalberg van ser *The Big Parade* (King Vidor, 1925), *Ben-Hur* (Fred Niblo, 1925) o *Tarzan, the Ape man* (Van Dyke, 1932). En el nivell purament econòmic, durant aquest període la propietat dels estudis passa de mans privades a societats de capital d'accions [Bordwell et al., 1997:444]. El 1916 també és una data clau pel què fa als drets de propietat d'una pel·lícula. Chaplin havia deixat Essanay i va voler evitar que la productora estrenés la seva pel·lícula *Carmen* amb material afegit. Els tribunals van considerar que era l'empresa qui tenia la propietat del producte, i no el treballador. Amb aquesta decisió, s'assentava un precedent per a què directius interferissin en el treballs dels seus subordinats: els directors i els guionistes [Bordwell et al., 1997:153]. A principis de la dècada dels vint, les línies mestres dels sistemes dels grans estudis clàssic ja havien assentat els fonaments sobre els que es van incorporar els canvis successius, com va ser la substitució a partir de 1931 de la figura del productor central per diversos productors amb

un gran alt d'autonomia sempre que s'ajustessin als terminis, pressupostos i obtinguessin el vist-i-plau final del cap de producció²¹.

El lloc del guionista en aquesta estructura no té res a veure amb l'inspirat creador romàntic que l'imaginari sovint col·loca en el lloc de l'escriptor davant la plana en blanc. El director alemany Fritz Lang es va sorprendre de la diferència de status que hi havia entre els guionistes europeus i els nord-americans: «aquí [el guionista] es converteix en un mecànic. En qualsevol estudi important, hi ha deu escriptors treballant en un sol text» [Davis, 2001:186]. El guionista dels estudis era una peça més d'un engranatge complex al servei de la creació d'entreteniment. Si bé els primers *Story departments* acceptaven guions d'aprenents, els productors aviat es van adonar que era més pràctic i garantia una millor qualitat dedicar el departament de lectura a valorar trames de llibres, drames i contes [Davis, 2001:188] i mantenir un altre departament amb guionistes en nòmina que escrivissin les històries que els productors proposaven²². Formalment, la feina dels guionistes no era gaire diferent que la de qualsevol treballador de l'època. «Des d'un principi vam saber que no estàvem fent art, sinó guanyant-nos la vida», va dir Julius Epstein, un dels guionistes de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), «Per alguna cosa es deia *indústria* cinematogràfica. Era com treballar a la cadena de producció d'una fàbrica; treien una pel·lícula a la setmana» [Davis, 2001:194]. Hi havia guionistes del departament que escrivien guions pel seu compte amb l'esperança que els estudis el comprassin. Philip Dunne va vendre l'adaptació del llibre *How Green was my valley* (John Ford, 1941) a la Fox. També hi havia directors com Hitchcock que tenien un nivell d'independència semblant a la d'un productor i donava més llibertat a guionistes com Ernest Lehman, amb qui va treballar a *North by Northwest* (1959). Però aquests eren

²¹ A Warner, Hal B. Wallis era el cap de producció sota ordres del cap d'estudi Jack Warner. Wallis tenia sis productors adjunts que controlaven entre 6 i 8 pel·lícules cada any, i que es dividien la feina segons la seva especialitat: pel·lícules de sèrie B, pel·lícules basades en titulars, biopics... Malgrat tot, Staiger apunta que «Wallis iniciava la majoria dels guions i els aprovava en la seva totalitat» [Bordwell et al., 1997:364].

²² B.P. Schulbert treballava a Defender Films, per a Edwin S. Porter. Explica sobre els guions que arribaven a l'estudi: «Plovien guions, gairebé gargots il·legibles, escrits a qualsevol lloc des de postals a paper de carnisseria. Tothom que pagava un níquel per veure un dels nostres shows pensava que era diners fàcil sortir corrents a fer una pel·lícula. La majoria eren il·lustrats. Gairebé tots eren espantosos... Un de cada cinc-cents era acceptable. Vaig dir-li al senyor Porter que la meua feina era cruel i un càstig inusual. Hagués preferit escriure tots els guions jo mateix que veure'm emmerdat en tonteries com “la venjança de la finestra” i “Redempció de l'ovella negra”» [Stempel, 1988:12]. La Companyia Jesse Lasky Feature va deixar d'acceptar guions quan va calcular que en un any n'havia comprat dos de 10.000 propostes. La companyia només va acabar rodant un dels dos guions [Stempel, 1988:13].

casos puntuals (i, sovint, els més populars i coneguts). Durant l'època dels estudis, el guionista era una peça d'un maquinària a qui se li assignava les històries que calia escriure. Els guions solien ser adaptacions d'alguna altre font: d'una novel·la, un conte o una obra de teatre, particularment de Broadway. Els originals estaven mal vistos com reconeix el mateix Lehman [Baer, 2000:48]. Per altra banda, la normalitat institucional, -allò a què els escriptors s'havien habituat-, era un règim jerarquitzat on el productor o el cap de l'estudi deia al guionista quan calia eliminar una escena o quan havia de reescriure els projectes d'altres. Darryl Zanuck, cap de producció a Warner Bros i màxim dirigent de 20th Century Fox a partir de 1935, supervisava en persona els guions més importants. Era molt estricte amb la puntualitat i volia que tots els empleats entressin a l'estudi sense excepció a les 9 del matí. Feia reunions preliminars amb els guionistes per a enfocar el primer esborrany i tantes altres reunions fins que el guió era definitiu. «A vegades, Zanuck passejava per l'habitació, movent el pal de polo i xuclant un puro. Aquesta escena era massa llarga, podia dir, aquella seqüència, massa curta; alguna cosa semblava buida, el guió queia a la meitat, algunes parts del diàleg eren massa denses» [Davis, 2001:45]. Henry Blanke, productor de la Warner, es reunia amb els guionistes amb una detallada anàlisi de totes les escenes que calia retallar [Davis, 2001:69]. A la mateixa Warner, s'obligava als guionistes a produir un determinat número de pàgines setmanals [Davis, 2001:192]. També les reescriptures a varies mans estaven a l'ordre del dia. El guió de *Casablanca* va ser escrit entre els germans Epstein, que consideraven la història des d'un punt de vista còmic, i Howard Koch, que escrivia un melodrama seriós. Durant una època, allò que Koch escrivia era revisat i enviat a producció pels Epstein sense que ho sabés el primer [Davis, 2001:200]. A vegades, escriptors famosos eren contractats pels estudis. MGM va ser un dels estudis que va confiar més en aquesta política. Brecht, Woodehouse, Faulkner o Huxley van treballar a Hollywood. Molts es van queixar que el sistema limitava la seva creativitat, l'escriptor de teatre S.N. Behrman va sintetitzar, «És un treball d'esclaus, i què aconsegueixes? Una fastigosa fortuna» [citada a Davis, 2001:198]. A l'altre banda, hi havia guionistes com Robert Pirosh que reconeixien que mai podrien haver fet pel seu compte el treball d'investigació que l'estudi els permetia [Davis, 2001:189], i escriptors que va aconseguir certa autonomia quan es van convertir en directors o van aconseguir funcions de productors com Billy Wilder o Hitchcock. John

Ford va arribar a un pacte amb Zanuck pel qual podria escollir un projecte per cada dues pel·lícules escollides per l'estudi [Davis, 2001:86]. Malgrat tot, aquests eren casos puntuals i, fins i tot Ford, Wilder o altres grans directors com Hawks no es van considerar mai més que simples assalariats [Biskind, 2004:13]. Com assegura Davis i Stempel, la majoria d'escriptors eren bons professionals, -artesans és la paraula-, que no tenien més aspiracions que ajustar-se a la fórmula rutinària del treball dels estudis [Stempel, 1988 i Davis, 2001]. «Trobo a faltar la companyia i la diversió que hi havia a la taula dels guionistes del restaurant i coses com aquestes», va dir Julius Epstein, «però no sento cap mena de nostàlgia pel sistema de treball» [Davis, 2011:206].

Els grans estudis, avui: formació de guionistes i criteris de selecció de guions

40 anys més tard de la caiguda dels estudis, a l'entrada del segle XXI, la indústria audiovisual sembla haver-se allunyat del sistema dels estudis tal com ha quedat descrit. Només cal veure els crèdits d'una pel·lícula clàssica per adonar-se de la quantitat de treballadors independents que apareixen avui als crèdits i que abans no calia anomenar. Avui, els estudis ja no tenen la producció de pel·lícules en sí com a labor principal. La seva feina principal és la de finançar, distribuir i promocionar. Això no significa que els estudis no facin pel·lícules en un sentit ampli, en el sentit de fer-les possible. Com hem vist en el cas d'*American Beauty** si els estudis no donen llum verda al projecte, la pel·lícula difícilment podrà enregistrar-se perquè no tindrà el finançament necessari. I, si aconsegueix finançament sense el recolzament de cap estudi, no tindrà facilitats per a tenir accés als canals de distribució a menys que faci alguna aliança amb alguna distribuïdora independent. Bo i així, les distribuïdores independents no solen tenir la capacitat de promoció que sí tenen els estudis. Per tot plegat, cal matisar: dir que els estudis ja no tenen la producció de pel·lícules en si com a labor principal (la producció executiva) no significa dir que els estudis no segueixen dominant el procés productiu, sinó significa que la producció és avui la tasca de desenes de productores que graviten al voltant (i depenen) dels estudis. Aquestes productores són petites empreses, sovint de curta durada, que accepten encàrrecs dels estudis per a executar la producció d'una pel·lícula en concret o negocien amb els estudis les seves pròpies propostes. Si l'estudi ja

no és la ciutat que Davis descrivia més amunt, és perquè els directors, guionistes, fotògrafs, directors artístics, actors i altres treballadors ja no són personal contractat de l'estudi, sinó personal que salta d'un projecte a altre en funció del projecte concret que es porta a terme. Els nous inquilins dels estudis són els executius i els analistes que compren pel·lícules o donen el vist-i-plau a projectes, en gestionen la seva viabilitat i en programen la seva explotació.

En aquest nou panorama descentralitzat, la llibertat de moviments que van buscar els actors del Star-System per a desvincular-se dels seus contractes de llarga durada sembla haver contaminat la resta de la indústria, per sort d'alguns o per desgràcia d'altres. Milers de guionistes proven d'obrir-se pas cap a Hollywood i creen la seva estratègia per arribar-hi. Com explica Bordwell, en el sistema d'estudis, els directors i escriptors podien començar com aprenents en pel·lícules de sèrie B. Els contractes, que solien ser de 7 anys, donaven prou temps per dominar l'ofici. Però a partir dels anys 60, els contractes ja no es van renovar i els departaments de guions van començar a desaparèixer dels estudis [Bordwell, 2006:27]. El 1951 Warner va eliminar el departament de guions [Langford, 2010:23]; Burt Kennedy recorda com va estar-hi tot sol durant l'any 1958, com a únic guionista contractat [Davis, 2001:407]. Avui, l'aprenentatge a dins dels estudis ja no és possible i s'ha substituït per la paciència que el guionista pugui tenir per escriure *spec rere spec* o la capacitat per a trobar els contactes adients, si no les dues coses alhora. El canvi més important és que això dóna al guionista certa capacitat d'autonomia alhora de redactar el guió que més li convingui. Com *American Beauty**, *Matrix*** (escrit i dirigit pels Germans Wachowski*, 1999) és el projecte personal dels seus guionistes; com també ho van ser *Braveheart*** (Mel Gibson, 1995; guió de Randall Wallace*), *El sisè sentit** (escrit i dirigit per M Night Shyamalan*, 1999) o *Million Dollar Baby*** (Clint Eastwood, 2004; guió de Paul Haggis*). Tots aquest guions van ser escrits com a *specs*, sense cap contracte de cap estudi; però tampoc, sense cap restricció inicial o imposició temàtica. Això no significa que els guionistes parteixin de zero pel que fa a formació. Bordwell afirma que la inundació de manuals que hi va haver a finals dels 70 i a principis del 80 respon a la necessitat d'orientació de «milers» d'aspirants a guionistes: «Necessitaven consell sobre format, trama, i sobre allò que els productors volien. Principalment, el guió havia d'aconseguir el suport de qui

t'obre les portes, els empleats [dels estudis] coneguts com lectors o analistes. Obrint-se pas diligentment a través de *specs* a ritme endimoniat, els lectors produïen *coverages* com salsitxes –una sinopsis de la història i una valoració dels punts forts i els punts dèbils de cada projecte» [Bordwell, 2006:28]. De fet, la necessitat d'orientació del guionista sembla no tenir sostre pel mercat, que ofereix una quantitat enorme de cursos, consultors personals o fins i tot programes informàtics que «fan reescriptures gairebé sense dolor i sempre amb èxit» (d'un anunci del programa *Scriptware*²³). Mckee és sens dubte el *guru* del guió més actiu i famós²⁴. A partir del seu llibre *El guió* [Mckee, 2004], editat per primera vegada el 1998, Mckee s'ha fet famós pels seminaris que imparteix arreu del món. Un altre punt de trobada important pels guionistes és la Screenwriting Expo, que se celebra cada any a Los Angeles. L'edició de 2002²⁵ comptava amb 130 conferències amb títols tan suggerents com els següents: «The pefect pitch²⁶», «Conquering the High concept», «Seducing the studio reader», «Your passport to Hollywood: marqueting yourself, marketing your script», «How to write a Blockbuster». No totes les conferències estaven directament enfocades a *seduir* els estudis. També hi havia conferències amb contingut més formal com «The Four-act structure» que concretava la seva temàtica de la següent manera: «L'ús de l'estructura teatral de 3 actes ha creat el repte del segon acte: les 60 planes que intentem completar desesperadament. Més lògic i útil és l'estructura de 4 actes». Com que les conferències estan dividides per nivell, si l'aspirant és definitivament novell pot fer un sessió accelerada de narrativa de Hollywood a «Story design for creating popuclar movies». El programa exposa la síntesis següent: «Crea caràcters, el protagonista, l'antagonista, la relació amorosa, l'empatia i la psicologia de l'espectador. Hi seran exposats el disseny de l'objectiu primari, els objectius secundaris i el punt de gir. Es mostraran exemples de pel·lícules *megahit*, pel·lícules de Hollywood que han recaptat \$250 milions als Estats Units». Tots aquests cursos i formació funcionen com a formació i donen la teoria preliminar als aspirants a guionista, però també hi ha un mercat ampli d'analistes pel guionista que tingui un guió acabat i encara no se senti prou

²³ A *Creative Screenwriting*, núm. 7:1 (gener/febrer 2000): 29.

²⁴ Charlie Kaufman va introduir-lo com a personatge a la pel·lícula *Adaptation* (Spike Jonze, 2002), que es pot entendre com un diàleg amb les principals tesis de Mckee [Tubau, 2006]. Vegeu l'apartat dedicat al conflicte a “El personatges: eix de regularitats”, dins del capítol 3.

²⁵ El programa del festival es pot consultar *Creative Screenwriting*, núm. 9:5 (setembre/octubre 2002).

²⁶ Un *Picth* és una presentació on el guionista exposa la idea del seu guió.

segur. Dara Marks ofereix \$1500 per una anàlisi que inclou «de 2 a 3 hores de consulta personal, una gravació de la trobada, i un escrit de 8 a 10 planes amb l'anàlisi de l'estructura de la teva història» [Hendrickson, 2003:61]. Avui en dia, les ofertes dels mercats són innumerables. Hi ha fins i tot manuals per escriure pel·lícules independents, com *Alternative Scriptwriting. Successfully Breaking de rules*²⁷, un títol que és tota una paradoxa; i programes de software, el *Movie outline*, que inclou anàlisis i plantilles de guions com *Pretty woman*^{**}, *Terminator*^{**}, *Spider-man*^{*} i *There's something about Mary*^{**}.

Per altra banda, aquesta nova estructura descentralitzada obliga als estudis a tenir mecanismes per a escollir el material adient que coincideixi amb els seus objectius i per a comprar el guió o la història a partir del qual desenvoluparan un projecte exitós. El procés de desenvolupament d'un guió, més acotat i dirigit en els estudis clàssics per un productor que desenvolupava el projecte fins el final, ha posat avui el seu focus en afinar el sistema de selecció de la història entre totes les propostes que arriben a l'estudi. Això és: entre tots els *spec* que envien els agents; les propostes de guionistes consolidats, directors i productors; i fins i tot entre les pel·lícules ja enregistrades que necessiten una distribuïdora. Hi ha diferents criteris i mètodes per a què el sistema de selecció faci aflorar les històries finançables; aquelles històries amb certes garanties de complir els objectius de l'estudi, la producció del qual l'estudi encarregarà a una productora externa. El primer mètode és la selecció basada en el criteri del *High concept*. A l'article «Good cop, bad cop», Dale Pollock atribueix la doble paternitat de la idea a Spielberg i a la productors Simpson i Bruckheimer: «Simpson i Bruckheimer no van inventar el *High concept*, *Jaws* ho va fer. Ells només el van perfeccionar» [Pollock, 2006:18]. Simpson i Bruckheimer treballaven a la Paramount com a productors fins que van formar una productora pròpia. El que Spielberg i Lucas són com a directors als anys 80, Simpson i Bruckheimer ho són com a productors. Seves són *Flashdance* (Adrian Lyne, 1983), *Top Gun* (Tony Scott, 1986) i *La Roca*^{***} (Michael Bay, 1996). Després de la mort de Simpson, Bruckheimer va fundar la productora Jerry Bruckheimer films, amb la qual va produir pel·lícules d'èxit similar com *Armageddon* (Michael Bay, 1998), *El bar Coyote*^{*} (David McNally, 2000), *Black Hawk abatut* (Ridley Scott, 2001), *Pearl Harbour*

²⁷ Ken Dancyger i Jeff Rush. *Alternative Scriptwriting. Successfully Breaking de rules*. Oxford: Focal, 2007.

(Michael Bay, 2001, amb guió de Randall Wallace*) i *Pirates del carib** (Gore Verbinski, 2003, amb guió de Terry Rossio* i Ted Elliott*): pel·lícules Blockbuster, pensades per recaptar una gran quantitat de diners gràcies a una premissa potent, l'espectacularitat de les imatges i un repartiment atractiu²⁸. «Segons amb qui parlis, Don Simpson i Jerry Bruckheimer representen o la salvació del mercat del cinema als 80 o l'últim clau al taüt del cinema d'autor dels 70» [Pollock, 2006:7]. El director de *Top gun*, Tony Scott ho explica amb una anècdota més il·lustrativa «Jo volia fer una versió d'*Apocalypse now* amb avions. Em van dir “treu-t'ho del cap”. I ells van tenir raó. Jo estava equivocac» [Pollock, 2006:7]. La idea associada al *High concept* és que «una pel·lícula exitosa necessitava una narrativa que fos molt clara, fàcil de comunicar i de comprendre [...] històries que podien ser exposades tant a un estudi com a l'audiència en 30 segons o menys; venudes bàsicament per la imatge, pels efectes o per la música; i que garantia una audiència regular entre la gent de 18 i 40 anys» [Pollock, 2006:18]. Des d'una perspectiva més teòrica, Justin Wyatt diu que «el *High concept* és un punt central –i potser *el* punt central- del cinema post-clàssic, un estil de cinema moldejat per les forces econòmiques i institucionals» [citac a Thompson, 1999:3]. Bukatman va més lluny, i diu que l'aportació de Simpson i Bruckheimer va ser que la història i els personatges van quedar subordinats als efectes visuals [Langford, 2010:246]. Un tauró que terroritza una ciutat, un multimilionari que lloga a una prostituta durant una setmana, un ogre que és el bo de la història... quan el *High concept* no es redueix només a les pel·lícules d'espectacle i es popularitza dins la indústria com la capacitat de resumir l'atractiu d'una pel·lícula en una frase senzilla, tal i com Ted Elliott i Terry Rossio comentaven a la introducció, la capacitat de síntesis es converteix en un dels criteris més importants per a seleccionar les històries. El *High concept* no és condició *sinequanon*, però a partir dels 80 es converteix en un criteri de selecció important pels estudis com ho podia haver estat també per a qualsevol agent que escoltés les idees d'Alan Ball. I el guionista que vol vendre el seu guió ho sap i ho ha de tenir en compte.

²⁸ Bruckheimer també és el productor de la sèrie CSI, incombustible líder d'audiència mundial a les televisions durant els últims anys, amb una audiència mundial estimada de 73'8 milions d'espectadors durant l'any 2009: www.elperiodico.com/es/noticias/tele/csi-las-vegas-lider-mundial-con-millones-seguidores-590589 (accés el 30 de juliol de 2011).

Un altre criteri de selecció important és que el guió formi grup d'un *pack* [Bordwell, 2006:28; Biskind, 2004:364]. Una de les pràctiques de les agències o les productores és oferir un guió amb el qual estigui compromès algun director o actor famós. Quan Julia Roberts es va comprometre amb el guió de *Shakespeare in love* (John Madden, 1998; guió de Marc Norman), el guionista/productor/director Ed Zwick* no va tenir cap mena de problema per arribar a un pacte amb Universal [Biskind, 2006:409]. Julia Roberts volia Daniel Day Lewis com a coprotagonista i va viatjar fins i tot a Irlanda per a convèncer-lo quan aquest s'hi va negar. Daniel Day Lewis va ratificar la negativa en directe i Julia Roberts va abandonar el projecte. Aleshores, Universal va penjar l'etiqueta «per vendre» al guió de Marc Norman i, anys després, el projecte va anar a petar a Miramax com a moneda de canvi per a què Peter Jackson, que tenia contracte per una pel·lícula amb Miramax, anés a Universal a dirigir *King Kong* (2005). El criteri dels *pack* es basa en la confiança que un cert actor o director garanteix una quota suficient d'èxit o de qualitat al projecte. Aquesta lògica és també la lògica que porta als estudis a repetir històries que han tingut èxit en el passat, en altres països o en altres suports artístics. 20 de les 45 pel·lícules analitzades són remakes o adaptacions de llibres, còmics, sèries o obres teatrals. És aleshores que la mateixa lògica d'assegurar un mínim de qualitat fa que els estudis encarreguin el treball a un guionista reconegut, un guionista que hagi cridat l'atenció amb el seu *spec* o un escriptor que hagi tingut èxit a la televisió o al teatre. El guió de *Indiana Jones i el regne de la calavera de cristall* (Spielberg, 2008) va ser encarregat a David Koepp, després que Shyamalan quedés descartat pel projecte. El mateix Koepp va ser l'escollit per escriure la segona pel·lícula del protagonista de *El codi da Vinci, Àngels i dimonis* (Ron Howard, 2009). Per últim, les bones inèrcies entre el guionista i el director o productor, com és el cas del guionista John Logan i el director Ridley Scott, també són una garantia per a què el guionista sigui cridat expressament en posteriors projectes dels segons.

Un tercer mecanisme per a la selecció de guions és la compra directa de pel·lícules en el mercat independent. L'èxit de *Pulp fiction* i la senzilla suma que constata que no es poden fer 20 pel·lícules d'un cost mig de \$75 milions quan el pressupost de producció és de \$750 [Biskind, 2006:245] va fer que els estudis compressin o creessin divisions per a comprar i distribuir pel·lícules ja realitzades (i, fins i tot, per a produir

pel·lícules amb ànima i pressupost independent). Fins aleshores, aquell havia estat el mercat exclusiu de petites empreses distribuïdores que compraven la pel·lícula en festivals independents, però a mitjans 90, l'escenari va canviar. Disney va comprar Miramax; Universal va comprar October; Sony, propietària de Columbia, va crear Sony pictures classics; Time Warner, Castle Rock i News Corp/Fox, Fox Searchlight. El camí del cinema independent és una aposta amb moltes possibilitats que la pel·lícula no s'estreni o s'estreni en molt poques sales, però també pot significar la millor alternativa per evitar alteracions alienes del guió quan la pel·lícula triomfa. Ho sap bé Michael Arndt, a qui el productor Marc Turtletaub va comprar el seu primer guió, titulat *Little Miss Sunshine*. Turtletaub va aconseguir que Focus, la *successora* en funcions d'October a Universal per a rastrejar projectes independents i produir-los, s'interessés en el projecte. El guió va entrar en desenvolupament a l'estudi, però Michael Arndt va ser acomiadat quan va negar-se a fer cap canvi. El projecte va quedar estancat fins que el productor Marc Turtletaub va aconseguir prou diners per a rescatar la pel·lícula i enregistrar-la amb el guió original d'Arndt, ara sí, de manera totalment independent a qualsevol estudi o a cap de les seves filials. Quan la pel·lícula va estar enllestida, es va estrenar a Sundance a la recerca d'una distribuïdora i Fox Searchlight en va adquirir els drets per \$10'5 milions [Waxman, 2006]. *Little Miss Sunshine* (Jonhatan Dayton i Valerie Faris, 2006) va recaptar \$100 milions a tot el món i Arndt va guanyar el 2007 l'Óscar al millor guió original. Aquell mateix any, també va guanyar un dels premis més prestigiosos del guió, el premi al millor guió original atorgat pel sindicat de guionistes. El següent contracte d'Arndt va ser amb Pixar, un estudi associat a Disney amb unes condicions molt adients pels guionistes com veurem al tercer capítol. A Pixar, Arndt va escriure *Toy Story 3* i va ser nominat pel seu segon Óscar.

La trajectòria d'Akiva Goldsman* és un bon exemple del que he explicat fins ara [Chumo II, 2006; Natale, 2002; i Divine, 2002]. Després d'abandonar les seves aspiracions com a novel·lista, va assistir al seminari de Mckee, «em semblava que, a diferència de les novel·les o els contes, el guió té una estructura i una forma comprensible» [Natale, 2002:26]. A través d'un amic que treballava a l'Agència ICM, va aconseguir fer arribar el *spec* que havia escrit a la Warner. Lorenzo di Bonaventura, un executiu de l'empresa, es va interessar per Goldsman i li va fer reescriure un guió que

corria per l'estudi i que mai va veure la llum, *Flesh and ink*. Mentre escrivia, o més aviat, mentre reescribia, di Bonaventura li va assignar l'adaptació del best-seller de John Grisham *El client* (Joel Schumacher, 1994). La pel·lícula va ser un èxit, Warner va comprar aleshores el *spec* de Goldsman per \$325.000 i li va proposar repetir fórmula i equip amb un altre llibre de Grisham, *A time to kill* (Joel Schumacher, 1996). Akiva Goldsman semblava consolidat però aquesta és una paraula que s'ha de dir a Hollywood amb boca petita. Els fracassos que va aconseguir en paral·lel en una saga que també semblava consolidada, la de Batman, van dilapidar el crèdit que havia aconseguit (*Batman i Robin*, Joel Schumacher, 1995; *Batman forever*, Joel Schumacher, 1997). L'alternativa que Goldsman va trobar va ser crear una productora, Weed Road Pictures, des d'on no va tenir dubtes per abraçar el *High concept* amb *Deep blue sea**** (Renny Harlin, 1999; guió de Duncan Kennedy, Donna Powers i Wayne Powers), la història d'uns taurons mutants que terroritzen les instal·lacions on els investigadors fan els seus experiments. Aquell va ser l'inici d'una exitosa carrera com a productor amb títols com *Mr&Mrs Smith** (Doug Liman, 2005; escrita per Simon Kinberg) o el remake *Posseidó* (Wolfgang Petersen, 2006; guió de Mark Protosevich). Malgrat tot, Goldsman reconeix que li mancava alguna cosa si només fes aquest tipus de pel·lícules: «Vaig començar a sentir que em faltava l'aire. Volia fer alguna cosa que fos significativa per a mi. Això no volia dir que no m'agradés el que feia, però m'havia convertit en un cineasta de gènere. Tenia bon gust de boca, iestic a gust amb això. I és molt lucratiu. Però necessitava fer alguna cosa allunyada del gènere abans de perdre l'oportunitat» [Natale, 2002:27]. Es referia a fer una pel·lícula de personatges, un *character driven film* com ho he anomenat anteriorment. Quan Goldsman va llegir la biografia de John Nash, un científic esquizofrènic que va guanyar el premi Nobel, no li va ser difícil aconseguir entrar com a guionista en el projecte que havia començat el productor Brian Gazer. Goldsman havia treballat fins els 29 anys amb malalts mentals i sentia que aquella era l'oportunitat que buscava per parlar a partir d'una experiència personal. *A beautiful mind* (Ron Howard, 2001) va ser la gran triomfadora dels Óscar 2002, incloent el premi a Akiva Goldsman pel millor guió adaptat. Tal com assegura Barry Langford, aquest cas i l'anterior de Michael Arndt, mostren que els Óscar dels últims anys han seguit una tendència que més o menys sempre ha estat present a Hollywood: la bipolarització entre la imatge que

Hollywood vol donar d'ell mateix (allò que es considera «the best» i que són les pel·lícules premiades), i la imatge dels grans *blockbuster* que recapten fortunes (pel·lícules que formen el grup «the biggest» i que no tenen el reconeixement dels premis) [Langford, 2010:265]. Des de 2005, amb l'excepció de *Infiltrats* (Scorsesse, 2006), els guanyadors són produccions independents o modestes comparades amb els pressupostos que mouen les principals produccions dels grans estudis. Des de la perspectiva del guió, els guions guanyadors són històries amb poc nivell d'intromissió, amb un desenvolupament basat en personatges ben creats, escrits per guionistes compromesos amb la seva història i que sovint han sigut els responsables inicials de la pel·lícula; com diu Goldsman: pel·lícules amb significat. Aquesta és una imatge del guió de Hollywood que és real però que no ha de fer-nos oblidar que és només la punta de l'iceberg que amaga la lògica i la complexitat industrial que el fa visible. Escriu Langford: «*The “best” and the “biggest”*—mai sinònims com a mínim des de 1940—sembla que habitin cada vegada móns més separats, o potser galàxies» [Langford, 2010:265]. Aprofitant la metàfora, seria ingenu creure que la imatge que els mitjans reproduïen no depèn de les mateixes lleis que mouen tota la galàxia, on centenars de projectes desapareixen en forats negres cada any o no arriben tan sols a entrar en cap òrbita.

Conglomerats de la comunicació: el Hollywood corporatiu

Fins ara, hem parlat de com els canvis industrials de l'organització dels estudis han afectat la seva relació amb els guionistes, en concret, de com aquests canvis han creat un mercat de guions originals on competeixen milers de guionistes àvids de participar a Hollywood. Aquest mercat és el reflex d'un mercat descentralitzat encara més ampli on constantment apareixen i desapareixen productores i altres empreses «que semblen trobar el seu camí a cada racó del mercat cinematogràfic» [Langford, 2010:183]. Però la fotografia de la indústria de Hollywood no seria completa si no inseríssim els estudis en aquesta mateixa inestabilitat. Els estudis d'avui ja no són empreses independents com els estudis clàssics. El 1966, el control de la Paramount va passar a mans de Gulf and Western Industries, Inc. un conglomerat d'empreses de la qual l'estudi n'era una més

[Langford, 2010:110]. Va ser el primer pas del que avui s'anomena corporativització dels estudis en grans conglomerats de la comunicació. Els estudis Twentieth Century Fox, per exemple, són part del gran imperi de Rupert Murdoch que també controla estacions de tv, canals de televisió (la Fox, Sky, Fox News), diaris (Wall Street Journal, New York Post, el Times), llocs web (MySpace, RottenTomatoes) i, evidentment, un conglomerat d'empreses especialitzades en la producció i distribució de cinema (Fox 2000, Fox Searchlight, Fox Home Video). El mateix passa amb els altres grans estudis. La Companyia Walt Disney controla el canal ABC i ESPN, els estudis Disney, Pixar i Miramax, a més de parcs temàtics. Viacom controla Paramount i la CBS. Time Warner és un conglomerat que engloba també els estudis, canals de tv com la HBO i el proveïdor d'Internet AOL. Sony controla els estudis MGM; i NBC Universal, Universal, Canal+, la cadena NBC²⁹. La corporativització va ser la resposta de la indústria a la crisi dels grans estudis que, després de la II Guerra Mundial, havien començat a rebre serioses amenaces. El 1948 la decisió del Tribunal suprem va trencar el particular monopoli que havien organitzat els estudis clàssics. Fins aleshores, els *Big-Five* (MGM, Twentieth Century Fox, Warner Brothers, Paramount i RKO) controlaven la producció i la distribució, però també controlaven l'exhibició, mantenint en propietat cadenes de sales arreu dels Estats Units. [Hammond, 2006:454]³⁰. Era el sistema vertical que explotava les pel·lícules més importants a través del sistema anomenat *Road-show release*, que consistia en mantenir una pel·lícula durant molt de temps en uns pocs «teatres» principals fins que començava la seva següent fase d'explotació als cinemes secundaris. El personal fix dels estudis que no participava en les pel·lícules més prestigioses es mantenia ocupat en pel·lícules més

²⁹ L'estabilitat clàssica, on els executius i els caps d'estudi es mantenien al seu lloc durant anys, s'ha substituït per una immediata que sovint està per sobre del control o la capacitat de comprensió individual. Davis explica que en un període de dos setmanes tres grans estudis van renovar al complet el seu personal el 1984 [Davis, 2001:413]. L'adquisició d'October per Universal l'any 1997 va anar seguida d'una interminable fusió de companyies, canvis de directius i de noms: USA films, Gramercy, Focus Features [Biskind, 2006:340, 452 i 559]: «és una paradoxa», deia un executiu de la companyia, «seguir creixent i capitalitzar-se és un requisit per a l'èxit. Però fer-ho significa fonamentalment posar en perill la naturalesa de l'empresa» [Biskind, 2006:453]. Aquesta inestabilitat afecta directament al guionista quan qualsevol moviment empresarial fa desaparèixer la productora o l'executiu que supervisava el projecte en el qual treballava. L'adquisició de Pixar per part de Disney el 2006 (fins aleshores, només estaven associats) va convertir Lasseter, responsable de Pixar, en el cap creatiu de tota l'animació de l'empresa. Ben aviat va tancar l'empresa subsidiària Circle 7, on Disney feia mesos que havia fet desenvolupar el guió de Toy Story 3, projecte del qual tenia els drets Disney, i el projecte va retornar a Pixar.

³⁰ Universal, Columbia i United Artists no tenien cadenes d'exhibició. Per això, eren anomenades *the little three* o *minimajors*.

modestes o en pel·lícules de Sèrie B, que l'estudi tenia la seguretat de col·locar a les pantalles dels exhibidors i que els productors encarregats feien escriure a partir de qualsevol material reciclat, a partir d'un titular d'un diari o a partir de qualsevol fórmula senzilla i barata que hagués funcionat anteriorment³¹. La fi del monopoli i la baixada d'audiència posterior, a causa de factors com la popularització de la televisió, va anar arribar en paral·lel a un canvi de gustos del nou públic que cada cop omplia menys els teatres, i més els *drive-in* que es van posar de moda després de la guerra³². Sense el domini de l'exhibició ni la seguretat de col·locar tota la producció fos quina fos la qualitat de la pel·lícula, els estudis ja no podien mantenir tota una plantilla en nòmina. Va ser l'època en què els actors van començar a desvincular-se dels contractes llargs i en què es van normalitzar tractes tancats a una o més pel·lícules. Aquesta va ser la inèrcia general dels treballadors que fins aleshores havien treballat amb contracte fix en un estudi. El 1958, un 65% de les pel·lícules dels estudis ja eren rodades per productores independents [Davis, 2001:409]. El desconcert dels estudis i els anys de transició van començar a arribar a la seva fi a finals dels 70, quan *Jaws**** (Spielberg, 1977) va posar de moda el sistema contemporani d'exhibició: l'estrena massiva del film a tantes pantalles com es pogués, recolzat amb una campanya publicitària massiva (*Jaws* es va estrenar a 409 cinemes, una xifra que avui sona ridícula al costat de les 3.000 pantalles en què es va estrenar *Missió: Impossible** el 1996). «Després de *Jaws*, Hollywood (com moltes altres indústries) va convertir el màrqueting a l'estatus de ciència, si no a religió: el total que la indústria dedicava a promoció va pujar de \$200 milions el 1970 a \$700 milions el 1980, amb anuncis de televisió (menys del 10% el 1970) que aleshores arribaven fins el 30% de les despeses. Les despeses de màrqueting per pel·lícula van pujar de \$680.000 el 1970 a \$3 milions el 1980, però això només és una part de la història: per la publicitat dels *blockbuster* més importants el pressupost excedia sovint les despeses de producció. *Alien*

³¹ «S'utilitzaven una i una altra vegada les mateixes trames. Foy [Bryan Foy, productor de la Warner] tenia un piló de guions antics sobre la taula. Quan necessitava una idea nova, en treia un de sota la pila i el donava a un guionista per a què el reescrivis. Aquesta pràctica era coneguda com "commutació". Un western d'uns quants anys enrere podia ser "commutat" en una pel·lícula situada als Mars del Sud; o una aclamada pel·lícula de gàngsters, en un western de sèrie B, Quan Foy va necessitar un argument pels *Dead End Kids*, va aparèixer amb un [guió] anomenat *Crime School* (1938), que consistia en la meitat de *The Mayor of Hell* (1933), protagonitzat per James Cagney, i en la meitat de *San Quentin* (1937), on apareixien Humphrey Bogart, Ann Sherida i Pat O'Brian» [Davis, 2001:71].

³² Cinemes a l'aire lliure on es podia entrar amb el cotxe.

(Fox 1979) es va fer amb un cost de \$10'8 milions, però es va publicitar amb \$15'7 milions» [Langford, 2010:124].

Aquesta nova pràctica va comptar amb dues aliances clau per a convertir-se en la base de la nova fórmula industrial a Hollywood. La primera és la ja explicada corporativització dels estudis en grans empreses de comunicació, que faciliten que la majoria de *blockbusters* produeixin beneficis un cop promocionats i canalitzats a través de les altres empreses de la corporació. La paraula clau que va substituir el concepte central de jerarquia en els consells d'administració era sinèrgia. Després de l'estrena d'una pel·lícula, una empresa aliada treu la pel·lícula en dvd entre 4 i 6 mesos més tard, un mes i mig més endavant s'estrena en *pay-per-view*, després de quatre o sis mesos més es passa per un canal de pagament i un any més tard s'emet per les televisions en obert [Langford, 2010:201]. No obstant, l'èxit d'aquest recorregut depèn de la popularitat que aconseguís la pel·lícula el cap de setmana d'estrena. Aquesta és la segona aliança: el *blockbuster* i el *High concept* són la fórmula per la qual es van decantar els 80 per assegurar assistències massives la setmana d'estrena que fonamentés una distribució posterior lucrativa. Com diu David Geffen, fundador de *DreamWorks*, «L'estrena inicial és la locomotora que determina la vàlua del film» [Langford, 2010:202]. No cal ser molt perspicaç per comprendre que els grans estudis s'han estabilitzat de nou al voltant d'una espècie de monopoli, que ha canviat la forma però no els objectius dels grans estudis. Es tracta de l'anomenat monopoli horitzontal: monopoli, perquè es necessita molts diners i un fons de pel·lícules molt important per assegurar un flux de pel·lícules amb capacitat de recaptar grans sumes; i horitzontal, perquè l'explotació es fa a través d'un munt d'empreses en paral·lel. Aquestes no són condicions fàcils per un nou vingut, característica per la qual el monopoli segueix sent una característica bàsica de la indústria: «les operacions podien haver-se dispersat arreu en el Hollywood contemporani», conclou Langford, «però el poder estava tan concentrat com sempre, possiblement més» [Langford, 2010:272].

Guió, indústria i autonomia

La inversió del model clàssic no deixa de ser una ironia pel guionista. És cert que el guionista actual és lliure d'escriure els projectes que vulgui i que algunes vegades aquests projectes poden arriben, i arriben, a bon port. Però la quantitat de competència i els interessos que sovint divergeixen entre estudis i escriptors fan molt poc probable que la majoria de guions es puguin obrir pas únicament a cop de qualitat. Per cada *Little Miss Sunshine*, cada *El sisè sentit** o cada *American Beauty** que triomfa, hi ha desenes de projectes que no arriben mai enlloc o que s'abandonen a qualsevol estadi de desenvolupament. La llibertat del guionista sembla indicar, més aviat, un espai definit per un camps de guions possibles i per uns mecanismes de selecció que són els factors (combinats amb grans dosis d'atzar) als quals s'ha d'ajustar el guionista per a què el seu guió mereixi l'atenció dels estudis. La llibertat no és una possessió de l'escriptor, sinó una cessió de la indústria quan aquesta entén que el guió del primer és capaç de cobrir els objectius que, amb una o altra variant, sempre ha tingut l'empresa cinematogràfica: ser la base d'una pel·lícula que sigui un èxit a les diferents plataformes de la corporació, oferir varietat per a accontentar a tots els públics, renovar la narrativa quan és necessari i fer-ho tot en un entorn com més controlable millor. Una bona mostra d'aquesta jerarquia en el model actual de desenvolupament del guió és que els mecanismes clàssics es posen en marxa tant bon punt el guió és venut i el guionista es juga de veritat la integritat del projecte. Jack Warner no passeja avui per la sala valorant els guions, però ho fan el productor, els executius, el director i fins i tot l'actor. El procés, en aquest aspecte, és encara més complex avui en dia donada la quantitat de persones amb diferents criteris involucrades al voltant d'un mateix projecte [Ross, 2010:104]: «Una visita als estudis cap el 1967 seria revelador per un executiu del 1987. Els staff d'executius eren minúsculs comparats amb els estàndards actuals –no hi havia corredors alineats amb vicepresidents i “presidents de producció”, no hi havia comitès de desenvolupament [de guions] bolcats en els “pitches”, etc. A Paramount, un colla que es podia comptar amb els dits d'una mà controlava la producció de més de 20 pel·lícules» [Peter Bart, citat a Stempel, 1988:185]. En aquest context actual, els mecanismes clàssics no han desaparegut sinó que s'han readaptat. Com hem vist a la introducció, la substitució de guionistes i les reescriptures

són habituals a les pel·lícules actuals. Stempel calcula que a mitjans dels 80, els estudis es gastaven entre \$30 i \$50 milions a l'any en les reescriptures [Stempel, 1988:185]. Marc Moss ha estat 20 anys a Hollywood reescrivint projectes. Peter Farrelly ho va fer durant 9 anys abans de poder veure el seu nom per primera vegada a crèdits [Argent, 2001c:43]. El canvi principal de l'entorn del guionista, el mercat del *spec*, es només la meitat d'un procés que existeix només en funció de l'altre meitat: l'abans de l'obligat després de la venda d'un guió. L'abans està definit pel guionista; el després, per l'empresa. L'abans és l'àmbit del mercat dels *spec*, de la imatge d'*auteur* passada per la trituradora dels Óscar, dels projectes personals i la llibertat creativa. El després és l'àmbit de l'adequació de tot aquest material als objectius clàssics de la indústria d'entreteniment audiovisual, allò que es coneix a Hollywood com *development hell*³³. «De fet he arribat a l'absurda conclusió», diu el guionista Terry Rossio*, «que el pitjor que pots fer amb el teu *spec* és vendre'l. És el gran error que fan els escriptors, perquè vendre'l només assegura que no es faci o que el guió es faci de la manera que no vols. És clar que la gent pensa que és una consell boig. Com pots aconseguir que et rodin un guió si no el vens abans? Admeto que és una paradoxa, però els escriptors celebren el dia que venen un guió, i un parell de mesos després, comencen a preguntar-se "l'estan produint de veritat?". I descobreixen que és només un dels 140 guions en desenvolupament» [Shewman, 2003:65]. Per això, una funció secundària de tot allò que es mou al voltant del mercat de *specs*, -i fins i tot de la llibertat que s'associa amb l'actual descentralització de la indústria-, és projectar la imatge en què l'èxit només depèn de la qualitat del guió. Cursets, manuals, conferències, revistes i reportatges semblen definir un únic model de narració, donant per fet que és l'adequació a aquest ideal el fet que obrirà les portes de Hollywood (i donant per fet que l'ideal del guionista és equivalent a l'ideal de Hollywood). Gale Ann Hurd, guionista juntament amb Cameron i William Wisher de *Terminator*** (James Cameron*, 1984), comenta amb ironia: «Quan ets innocent, exigent i idealista, et fas a la idea que Hollywood és una espècie de meritocràcia – que si el guió és bo, tindràs del cert bons *coverage* i la gent et farà petons i tindràs moltes reunions» [Goldsmith, 2003:71]. La filosofa Michela Marzano col·loca aquesta idea, -la revalorització de l'autonomia

³³ Literalment, infern del desenvolupament. Es poden trobar referències a Biskind [Biskind, 2006:403] i a Langford, [Langford, 2010:xii].

individual-, al cor de l'estratègia industrial actual al seu llibre *Extension du domaine de la manipulation, de l'entreprise à la vie privée* [Marzano, 2008]. Paga la pena reproduir el següent fragment del llibre de Marzano, on exposa l'aparició d'aquest nou model i que es pot resseguir de costat de l'evolució de la indústria del cinema que he exposat fins ara:

El model taylorista/fordista va resistir malament la crisi després dels Trenta anys gloriosos. Des de la fi dels anys 1960, els treballadors s'hi oposen ferotgement, es queixen de la manca d'interès del seu treball i de la feixuguesa de les seves feines. Ningú es preocupa gaire dels seus mals. Però, davant d'un alentiment de l'economia després de la crisi dels anys 1970, són els mateixos empresaris que comencen a posar en qüestió el fordisme. Davant d'una demanda que canvia i es diversifica constantment, decideixen que els hi és profitós, primer, que els productes siguin fabricats a més petita escala i que, segon, les cadenes de producció siguin més "flexibles" i la mà d'obra més "àgil". És així que, durant els 80, apareix a França el toyotisme [Marzano, 2008:52]³⁴

La novetat del sistema que Marzano explica associat al toyotisme és que el significat d'autonomia de la literatura empresarial redefineix aquest concepte en un entorn «controlable». Es potencia l'autonomia i la presa de decisions com a forma d'implicació del treballador a l'empresa: els *guanyadors* són els que saben prendre riscos. Buscar les raons de l'èxit o el fracàs més enllà de les capacitats d'un mateix és no enfocar bé el problema. És evident que aquesta revalorització de l'autonomia associada als objectius de l'empresa no pot tenir res a veure amb la llibertat que John Milius definia com a valor principal de l'imperi que havia de dirigir Coppola. El New Hollywood va acabar amb desastres mítics, com *La porta del cel* (Cimino, 1980), dirigits per cineastes que en nom de la llibertat deprecien pressupostos³⁵. Bert Schneider, un dels personatges clau del moviment, fa una valoració contundent fins el contrasentit, «A principis de la dècada [dels 70], tenies un grup de persones que realment volien respectar el pressupost i els plaços; eren joves seriosos que no podien creure que poguessin treballar dins del sistema i

³⁴ Marzano defineix el toyotisme a partir de la inversió de relacions entre la demanda i la producció. Els objectes que es produeixen són aquells dels quals se n'ha fet la comanda amb antelació. D'aquesta manera, és la demandada la que fixa la quantitat i les característiques de la producció. D'aquí la necessitat que el treballador sigui "flexible".

³⁵ «el director és, en l'aspecte creatiu, la peça més important de l'equip. Però, en general, els directors no són productors, i si es mira com les pel·lícules sobrepassen el pressupost i es descontrolen, i com tipus com Cimino, que només havia dirigit dues vegades, fan aquestes pel·lícules enormes, es comença a entendre com es construeix un desastre» [Lillian Hellman, citat a Biskind, 2004:523].

que els grans estudis els fessin un lloc. A finals de la dècada, van ser ells el que es van convertir en els explotadors del sistema» [Biskind, 2004:531]. L'autonomia que ofereix el Hollywood actual, en canvi, es col·loca en un entorn controlable que es pot reorientar si cal. Aquesta és la funció de la imatge de la meritocràcia. No importa que els guionistes de Hollywood coneguin de sobres el concepte *development hell*. Allò que és extremadament funcional és que el mercat dels *spec* projecti la idea que vendre un guió es sempre possible; que forneixi als agents amb prou material «produïble», variat i innovador; i que Arndt, Goldman* o Ball* s'ofereixin de tant en tant a explicar les seves experiències. La màquina de selecció i de reescriptura ja farà la resta i recol·locarà l'autonomia en un entorn controlable en funció de l'estabilitat de la indústria. En alguns casos, el model possibilita l'execució d'un producte fruit d'una autonomia real; en molts d'altres, el model és tan jeràrquic com sempre, sinó més. Marc Moss* assegura que els estudis d'avui no es diferencien tant dels estudis clàssics i que els únics que han aconseguit millores reals són els guionistes reconeguts. La paradoxa és que un discurs i un mecanisme basat en l'autonomia hagin estat factors contingents que han aconseguit refundar el model clàssic basat en la jerarquia. Potser, com conclou el llibre de Langford, aquesta és la característica més clàssica de la indústria: la seva capacitat de reinvençió [Langford, 2010:283]. O com va dir Godard: «Hollywood ja no existeix de la mateixa manera, sinó que reexisteix d'una altra manera» [citat a Bordwell et al., 1997:417]. Marzano escriu al seu torn: «Es tracta de crear cada cop una nova pantalla semàntica capaç de fer girar el motor sense mostrar els engranatges» [Marzano, 2008:163].

Capítol 2

Paradigma, dinàmica i límits del model narratiu: la narració i el guionista

S'ha de tenir present que el “desig”, ja sigui el desig de l'amor d'un dona, del d'un home, de poder, diner o menjar, és el combustible del motor dramàtic. La lluita per a satisfer aquest “desig” és el moviment del motor a través de l'obra. El desenllaç és la satisfacció o privació d'aquest desig que ha de cenyir-se a la natura de la justícia dramàtica i artística.

Citat d'un manual de guions del 1913 [Bordwell et al., 1997:198]

Un cineasta que innova un aspecte tendeix a mantenir constants altres aspectes de la narració; la novetat es destaca, però el film no es converteix en incompreensible.

David Bordwell [Bordwell, 2006:21]

El capítol anterior corre el risc de cometre la mateixa omisió que fa *Back to the future* (Robert Zemeckis, 1985). L'accidental i accidentat viatge pel temps de Marty Mcfly fins els anys 50 comporta la possibilitat de posar a les seves mans el futur de la seva disfuncional família: un pare dèbil, una mare alcohòlica i dos germans que es van perdre en algun racó de l'adolescència. La màquina del temps dóna a Mcfly l'oportunitat de satisfer la nostàlgia de l'època de Reagan i retornar als valors dels Estats Units d'Eisenhower [Hammond, 2006:272]. La pel·lícula no només esborra i passa literalment per sobre els anys 70 (o més aviat, a través d'algun corredor d'espai-temps que se'ls estalvia), sinó que proposarà les mateixes receptes que van reproduir els principals èxits del cinema dels 80 per a superar els *desviaments* de la dècada obviada: una forma narrativa que recuperava la tradició i un discurs sobre el retorn de l'autoritat.

La fi dels 60 i la dècada dels 70 van ser l'època de la revolta, dels hippies i de l'antiautoritarisme; de personatges a mig camí entre allò estrofolari i els límits de la legalitat com Abbie Hoffman o Carmichael. També va ser l'època dels assassinats de Robert Kennedy i Martin Luther King, del desconcert econòmic, de Vietnam i de la pèrdua de fe en les institucions que té com a referent el cas *Watergate*. Kurlansky resumeix l'esperit dels joves de l'època de la següent manera: «La majoria [del joves] que arribaven als campus universitaris a mitjans de la dècada del 1960 sentia un profund

ressentiment i una gran desconfiança contra qualsevol classe d'autoritat. Les persones en el poder en qualsevol lloc de l'espectre polític no eren de fiar» [Kurlansky, 2005:144]; William Burroughs sintetitzava el 1968 a *Esquire*: «Milions de joves de tot el món estan fins els nassos d'una autoritat frívola i indigna que actua segons un programa ple de tonteries» [Kurlansky, 2005:13]. A partir d'aquí, es pot discutir fins a quin punt la ideologia d'una època, –tan líquida i poc uniforme com pot arribar a ser-, és un factor cabdal de canvi en el cinema o si el factor cultural interactua amb el cinema d'una manera més complexa; però el que no es pot discutir és que els guionistes i directors no habiten cap compartiment a part de la resta de la societat, totalment immunitzats de qualsevol contacte cultural. Els cineastes formen part de la mateixa societat que els seus espectadors. Si se'm permet un joc de paraules circular: els cineastes són societat que segueix construint la societat des dels seus guions, que són fruit de la interacció social creadora també de la mateixa societat en la qual habitem tots. Coppola, de Palma, Altman, Friedkin, Scorsesse, Bogdanovich, Polanski, Malick, Robert Towne, Paul Schrader, Lucas o Spielberg són els joves d'aquesta generació que es van convertir en cineastes, molts d'ells directors i guionistes al mateix temps. Un influent llibre del 1979 de Michael Pye i Linda Myles els va donar nom: *The Movie Brats* (mocosos o nens mimats del cine). Thompson també defineix la seva aparició al cinema com el *Youthquake* [Thompson, 1999:4], joc de paraules entre joventut i terratrèmol. No tots els joves cineastes van produir aquest terratrèmol, ni tots els que van produir el terratrèmol eren joves. Cineastes més grans com Arthur Penn o Robert Altman també van participar en el que es va anomenar New Hollywood³⁶, una corrent de cinema que es va desenvolupar aproximadament entre 1967 i el final de la dècada dels 70 i que va ser el repte més gran que fins aleshores havia hagut d'afrontar la narrativa clàssica³⁷. L'inici del

³⁶ Peter Kramer explica l'origen del concepte a partir del seu ús a la revista *Monogram* [Kramer, 1998:299]. Malgrat que el New Hollywood és el terme que utilitzaré en aquest estudi per a referir-me a aquesta corrent, cal explicar que és un terme confús ja que també és utilitzat per altres teòrics per a referir-se a l'etapa de la corporativització dels estudis. Langford, per exemple, utilitza el terme New Hollywood per a referir-se a l'època 1982-2006 i *Renaissance*, per a referir-se al període que estic tractant [Langford, 2010].

³⁷ Cal especificar que els setanta no es redueixen al New Hollywood. Langford apunta que «les pràctiques no conformistes van esdevenir excepcions visibles a una regla general més convencional» [Langford, 2010:93]. Paral·lelament, hi havia els productes típics de la indústria, com les pel·lícules de desastres amb grans repartiments a l'estil de *El colós en flames* (John Guillermin, 1974), o pel·lícules que apuntaven el neoconservadurisme amb personatges protofeixistes com *Harry, el brut* (Don Siegel, 1971).

debat sobre el seu trencament va ocasionar de retruc que els debats anteriors sobre la uniformitat de la narrativa es difuminessin i el cinema anterior s'uniformitzés en un sol model, que va ser anomenat el model clàssic i associat a l'època dels grans estudis [Kramer, 1998:300].

Els cineastes del New Hollywood van introduir l'antiautoritarisme en tres vessants diferents de la seva pràctica cinematogràfica. En primer lloc, Peter Biskind proposa a *Moteros tranquils, toros salvajes* [Biskind, 2004] la crítica contra l'autoritat o la «mort del pare» com a unitat temàtica de les pel·lícules d'aquesta generació: *Bonnie&Clyde* (Arthur Penn, 1967) o *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) converteixen els foragits i els marginats en herois; Altman compon un catàleg d'antis amb *M.A.S.H.* (Altman, 1970); Bogdanovich és més reverencial amb el cinema clàssic i senzillament lamenta la «mort del pare» a *La última pel·lícula* (Bogdanovich, 1971); Coppola orquestra un complex parricidi amb tints morals a *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) i *Chinatown* (Polanski, 1974) transmet una corrupció estructural del poder d'una manera colpidora. Fins i tot *Jaws**** (Spielberg, 1977) o *Star Wars*** (Lucas, 1977) es poden llegir en clau de crítica contra el poder: *Jaws* mostra la corrupció política per silenciar la notícia que un tauró amenaça la temporada turística i *Star Wars* és la història de la revolta contra l'Imperi que, en aquest cas, està comandat literalment pel pare del protagonista. En segon lloc, els cineastes del New Hollywood van voler assumir el control total de les seves pel·lícules en obert conflicte amb els productors i l'estudi. L'objectiu era fer les pel·lícules sense limitacions exteriors amb la justificació teòrica que el director era l'*auteur* de la pel·lícula. Com he explicat en l'anterior apartat, si bé aquesta política va donar autèntiques obres mestres, també va produir molts excessos. Biskind ho explica sintèticament: «Com per altres directors del New Hollywood, segons el punt de vista d'Altman la veritable estrella era la pel·lícula, que equivalia a dir que l'estrella era el director» [Biskind, 2004:120]. Però la postura amb la qual els directors es van sumar al *zeitgeist* de l'època d'una manera més sistemàtica i conscient [Thompson, 1999:5; Langford, 2010:178] va ser la revisió de la tradició cinematogràfica i l'ús d'elements narratius alternatius: «Van utilitzar el simbolisme polític i l'al·legoria i mètodes formals que interrogaven reflexivament tant els rígids valors americans com les maneres a través de les quals aquests valors havien estat transmesos fins aleshores pel cinema de

Hollywood» [Langford, 2010:162]. El coneixement del cinema clàssic a causa de l'auge de la formació en Universitats i el cinema d'art i assaig que arribava d'Europa van ser dos factors claus que van facilitar aquesta posició de crítica: finals oberts i pessimistes, trames episòdiques, imatges i escenes ambigües, personatges sense una motivació comprensible ni objectiu definit³⁸... Si els grans estudis havien estat una manera d'adherir-se al somni americà, el New Hollywood era una manera d'adherir-se a la ideologia crítica dels 70. I la major crítica que va consolidar el moviment va ser mostrar la poca fiabilitat de la narració, és a dir, posar en dubte la pretensió de la tradició narrativa clàssica per a transmetre fets objectius. L'exemple més recurrent és *La conversa* (Coppola, 1974), la història d'un tècnic de so que enregistra una conversa que no és capaç de desxifrar. Harry Caul protagonitza escenes que distorsionen allò que està passant a favor del punt de vista del protagonista [Bordwell, 1977:421]. No és només que no sapiguem què ha passat o què passarà, el New Hollywood –de manera puntual, però molt significativament- a vegades també ens dificulta saber què està passant a les imatges que mostra.

Aquesta nova fornada de cineastes no deixava de ser una paradoxa pels grans estudis: «Per a la vella guàrdia de Hollywood, la bona notícia va ser que després de gairebé una dècada en la que amb prou feines [la indústria] es va mantenir viva, el cinema finalment havia aconseguit connectar, trobar un nou públic» [Biskind, 2004:94]. L'èxit havia donat al New Hollywood una quota temporal de poder, però la mala notícia va ser que el New Hollywood era una «bufetada» al sistema. El repte del New Hollywood tenia tantes possibilitats d'assentar-se com el temps que els estudis triguessin a fer un model industrial més lucratiu d'explotació i que també fos més controlable³⁹; model que no van trigar a desenvolupar gràcies a les mateixes contradiccions internes del New Hollywood i la seva ànsia de produir pel·lícules exitoses [Biskind, 2004:527]. «Lucas va reconèixer que Hollywood ignorava gran part del seu públic potencial, un públic que s'estava cansant de la dosi regular de sexe, violència i pessimisme que administrava el New Hollywood, un públic amb nostàlgia dels valors optimistes del Hollywood d'abans»

³⁸ Exemples de pel·lícula episòdica és *M.A.S.H. Easy rider* va posar de moda la *Road movie* com a gènere, que ha estat considerada com l'exemple d'un gènere en què els objectius del protagonista no estan definits [Kramer, 1998:300]. Un altre bon exemple seria *Badlands* (Terence Malick, 1973).

³⁹ Bordwell, Staiger i Thompson exposen que els canvis que no es consoliden són els que tenen inconvenients a nivell productiu que superen els avantatges [Bordwell et al., 1997:272].

[Biskind, 2004:302]. I aquests són els valors amb els quals va retornar Marty Mcfly als 1985 del seu viatge pel temps, que també era l'oportunitat d'aconseguir la continuïtat amb els anys 50 i d'esborrar una dècada de *desviaments*. Per un cantó, *Back to the future* ens mostra la restitució de l'autoritat paterna. Les interaccions de Marty Mcfly amb el seu pare als anys cinquanta fan que aquest últim es converteixi en un home segur de sí mateix. Aquest canvi provocarà que, quan el protagonista torna al present, la seva família s'ha convertit en una família ideal. Aquest és també un discurs important d'un arsenal de pel·lícules dels anys 80 que van proposar el super-masclisme com l'alternativa per a superar una dècada anterior presumptament marcada per la manca d'autoritat i un govern de «marietes i buròcrates» que havia abandonat els seus ciutadans (*Rambo II*, George P. Cosmatos, amb guió de James Cameron* i Sylvester Stallone, 1985). «Vull el que ells [el govern] volen», diu John Rambo en la frase més llarga que té, «I allò que voldria qualsevol que vingués aquí a lluitar [a Vietnam] i disposat a perdre la vida: que el nostre país ens estimi com nosaltres l'estimem a ell». Per l'altre cantó, la narrativa de *Back to the future* és un bon exemple del retorn al model narratiu clàssic tal i com Bordwell, Staiger i Thompson exposen en el seu llibre de referència *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* [Bordwell et al., 1997]: trama motivada per personatges definits amb un objectiu clar, centralitat de la narrativa, exposició clara... Michael Pye i Lynda Myles opinen que el 80 van ser un retorn a l'estabilitat, a la popularitat i a l'estandardització de l'època dels estudis [Kramer, 1998:304], Kolker escriu que el cinema retorna a «la venjança de l'estil lineal i il·lusionista» [citat a Kramer, 1998:304], Schatz arriba a afirmar que les pel·lícules de Lucas i Spielberg són encara més clàssiques que les pel·lícules dels grans estudis a causa de l'experiència dels directors i que el seu cinema «confia en els mateixos principis de construcció [dels grans estudis] i en els mètodes d'atrapar l'espectador» [citat a Kramer, 1998:304]. Des d'una perspectiva menys teòrica, el cap de la Paramount, Barry Diller, va dir que era el moment de fer pel·lícules que fessin sentir bé i el *Times* va aplaudir que la indústria sortís per fi «de deu anys de recerca existencial» [citat a Langford, 2010:127].

Entre l'època dels estudis i el Hollywood corporatiu, el New Hollywood apareix per a definir els límits, la dinàmica i la fortalesa del model clàssic. Malgrat tots els canvis que va incorporar, fins i tot malgrat la voluntat de repte, hi ha cert consens en afirmar que

el New Hollywood conserva els elements bàsics de la tradició. Bordwell tendeix a explicar les aportacions dels 70 com a incorporacions al model clàssic de recursos del cinema d'art i assaig europeu [Bordwell et al., 1997:418ss]; Thompson ho valora com «un breu desviament» amb molt d'impacte en l'imaginari [Thompson, 1999:4ss]; Kramer, com una novetat que alguns crítics van exagerar fins el punt de no percebre els elements de continuïtat amb la tradició [Kramer 1998:303]; i Langford, com un conjunt de variacions que no van alterar el nucli de la tradició ni s'hi va allunyar gaire [Langford 201:147ss]. Com veurem més endavant, el debat sobre la unitat narrativa és un debat difícil de centrar fins i tot en el cinema actual i que es remet a una pregunta de difícil resposta: fins a quin punt un element deixa de ser clàssic i es converteix en una altra cosa? La intenció d'aquesta exposició introductòria no era debatre aquest punt sinó mostrar una determinada relació entre el model dels estudis i l'actitud i les intencions dels cineastes del New Hollywood: *aquells cineastes van identificar el model narratiu clàssic com a oposició, el van posar obertament en dubte, en va qüestionar aspectes fonamentals com a exercici de grup, ho va fer conscientment i ho va fer en una posició de cert poder; i, malgrat tot, no van deixar de reproduir els seus elements bàsics i, quan la indústria es va recuperar de nou, la seva repercussió va ser molt limitada i el seu llegat, intranscendent o reabsorbit pel model clàssic*⁴⁰. «Estem orgullosos del què vam fer», diu avui Coppola, «però hagués estat bonic si haguéssim canviat una mica el sistema» [citat a Thompson, 1999:7]. Biskind, sempre més il·lustratiu, ho resumeix de la següent manera: «Els directors del New Hollywood eren com gallines de granja, els treien del galliner per a què correguessin pel corral i imaginessin que eren lliures. Però tant bon punt van deixar de posar aquells ous, els van matar» [Biskind, 2004:566].

En aquest apartat, exposaré les principals característiques de la narrativa clàssica, il·lustraré alguns factors de la seva dinàmica i provaré de definir els conceptes principals que ens hauran de permetre analitzar posteriorment el model narratiu actual des la perspectiva del guió i a la llum dels canvis industrials que he explicat en el capítol anterior.

⁴⁰ «Malgrat tots els canvis que hi havia hagut, el Hollywood de finals dels 80 i principis dels 90 no sembla tan diferent del Hollywood dels passats 40 anys» [Jim Hillier, *The New Hollywood*, citat a Thompson 1999:4]. Kramer també conclou la seva anàlisi sobre els autors que han tractat el tema que la majoria de pel·lícules americanes actuals s'han mantingut fidels a un model que no ha sofert cap trencament important des de l'època dels estudis [Kramer, 1998:306].

El paradigma clàssic de Bordwell, Staiger i Thompson

Bordwell, Staiger i Thompson van exposar el 1985 les principals característiques de la narrativa clàssica en el seu llibre de referència *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* [Bordwell et al., 1997]. Els autors tracten en aquest llibre el relat com una part d'un concepte més ampli que és l'estil: el conjunt de mecanismes que mobilitza el cinema dels estudis per a comunicar una narració. L'estil es refereix, per tant, al relat en sí però també a l'ús narratiu de la tècnica cinematogràfica: l'ús del muntatge o de l'enquadrament, per exemple. El mateix any, David Bordwell va editar el monogràfic sobre narració *La narración en el cine de ficción* [Bordwell, 1996; editat per primera vegada en anglès el mateix 1985]. En aquest segon estudi, Bordwell analitza les bases teòriques de la narració, la manera en què una narració es construeix i és construïda per l'espectador i analitza quatre «modes narratius», entre ells el «mode clàssic» o el model narratiu dels grans estudis. Com he dit anteriorment, en aquest text utilitzaré preferentment el concepte narració en el sentit en què els autors escriuen sobre la part de l'estil que es refereix únicament al relat en si, i del qual el guió audiovisual i les seves normes es podrien considerar una concreció parcial.

La narrativa clàssica va situar la causalitat psicològica com a punt central de la narració: un individu diferenciat, amb unes motivacions clarament indicades, lluita per a resoldre un problema o aconseguir un objectiu concret. Aquesta lluita es desenvolupa a través d'una successió de fets que mostren els obstacles que troba el protagonista i que provoquen la seva reacció. El ritme causal de la narració es desenvolupa a través de l'encadenament entre escenes: cada escena tanca una línia causal però alhora obre noves possibilitats que deixaran l'escena en suspens. La successió de causes i efectes acaba amb el clímax: la revelació de la *veritat* o l'efecte últim que resol l'èxit o el fracàs del protagonista com l'assoliment (o no) de l'equilibri a través de la consecució (o no) de l'objectiu principal del protagonista. Bordwell especifica que la norma de Hollywood que tendeix al final feliç podia distorsionar la lògica causal de l'efecte últim [Bordwell,

1996:159]⁴¹. Per això, l'estàndard clàssic és l'equilibri entre el final feliç, la conclusió unitària i l'epíleg més coherent possible.

Un conjunt de principis i prescripcions donen forma i equilibren entre sí els elements narratius del model que va acabar imposant-se als estudis com l'anomenat paradigma narratiu [Bordwell et al., 1997:5], mode [Bordwell, 1996:150] o estàndard narratiu de qualitat [Bordwell 197:106]. En primer lloc, Thompson explica que l'aparició d'una narrativa centrada en la *causalitat* psicològica va tenir com a causa important el fet que els primers directors necessitessin «trobar un mitjà per a unificar una sèrie prolongada d'elements distants en espai i temps dins la trama de manera que l'espectador pogués seguir allò que succeïa» [Bordwell et al., 1997:192]. L'aparició física del text-guio va ser part de la solució del mateix problema. Els primers directors no feien servir guions, però la necessitat d'evitar llacunes va introduir els primers guions, -un relat pla per pla que detallava l'acció i incloïa els inserts i els intertítols- i, poc després, un guio fet per tècnics on es detallava les notes de producció. Stempel col·loca el director, productor i guionista Thomas Ince com el sistematitzador d'aquest canvi i assenyala els avantatges de la introducció d'un sistema de continuïtat que va unificar-se al voltant del criteri de causalitat, un flux d'escenes en què una escena és la conseqüència de l'anterior i alhora la causa de la següent: «Treballant sense un guio de rodatge detallat, Griffith va fer films que depenien de la intensitat i lucidesa de moments, més que no del flux narratiu que va esdevenir central als films americans. Va ser un contemporani de Griffith, Thomas Ince, qui va introduir l'estructura narrativa que va esdevenir central al cinema *mainstream* nord-americà» [Stempel, 1988:25]. Segons Stempel, el sistema de Griffith l'acostava al geni de directors com Welles, Von Stronheim o Altman; però Ince mereix el reconeixement de perfeccionar i estructurar l'incipient sistema de continuïtat que després farien servir Ford, Hawks, Zanuck, Lucas i Spielberg [Stempel, 1988:48]: «Hi ha pocs dels moments brillants de Griffith a les pel·lícules d'Ince. Allò que millor feien les seves pel·lícules era atrapar el públic en una història i llençar-hi l'espectador a través» [Stempel, 1988:48]. Així doncs, una pràctica de producció concreta va ser factor clau per assentar el model de continuïtat causal que ha mantingut assegut a les cadires milers

⁴¹ L'exemple clàssic de final feliç de *Sospita* (Hitchcock, 1941), pel qual Hitchcock tenia pensat un altre final [Truffaut, 2008:133].

d'espectadors; espectadors que van trobar en la *pel·lícula com a entreteniment* el reclam amb el qual el cinema de Hollywood assegurava el seu atractiu.

La necessitat econòmica de produir pel·lícules que es poguessin consumir a gran escala va traduir-se en pel·lícules que un públic ampli pogués comprendre amb facilitat. L'estàndard de *claredat* es va concretar en la centralitat gairebé dictatorial de la narració. Una escena havia de revelar sense ambigüitats la posició dels personatges, el seu estat mental i allò que estava passant. Tot es va subordinar a aquest principi: els elements narratius pertinents eren principalment aquells que servien per a comprendre la causalitat psicològica que dinamitzava la narració des de dins. Passava el mateix amb l'estil, el conjunt de tècniques audiovisuals que un cineasta tenia a l'abast per a mostrar els fets. El director George Cukor ho va resumir de la següent manera: «[un director] queda totalment satisfet quan la pel·lícula acabada no mostra a l'espectador ninguna senyal visible de "direcció" sinó que sembla una representació fluida i convincent que els actors fan del tema en qüestió» [citada a Bordwell et al., 1997:121]. Per dir-ho de manera cinematogràfica: la narració era l'estrella, tot s'hi supedita, res pot distreure la seva centralitat. No obstant, això no significa que no existís cap treball d'estil. La narrativa clàssica tendia a invisibilitzar el treball tècnic: la construcció de l'espai, la il·luminació, la continuïtat de moviments es posaven al servei del seu «compromís antropocèntric» i la claredat expositiva [Bordwell et al., 1997:60]. André Bazin explica que els fets de la pel·lícula clàssica ofereixen la impressió d'existir objectivament i que la càmera és limitada a oferir-nos la millor perspectiva i a subratllar allò necessari per a seguir la narració [Bordwell et al., 1997:25]. Des del punt de vista del relat en si, això es tradueix en què la narració clàssica «tendeix a ser omniscient, altament comunicativa i només moderadament autoconscient» [Bordwell, 1996:160]: omniscient, perquè acostuma a mostrar més coneixement que el conjunt d'informació que té cap dels personatges; comunicativa, per la capacitat d'adreçar a l'espectador a qualsevol dada que la narració necessiti (encara que la narració tendeixi a recobrir qualsevol revelació amb una motivació versemblant: una mirada, un record...); i moderadament autoconscient perquè presenta pocs indicis de «saber» que s'adreça a un espectador, com ara veus en off, títols explicatius, imatges no motivades que mostren indicis importants per a seguir la trama... Cal especificar que no és la intenció compondre el model de narrativa clàssica com el

resultat d'una espècie d'encaix genealògic. L'alta omnisciència i la comunicabilitat són tendències narratives facilitades per la mateixa idiosincràsia del cinema, que podia portar la càmera o utilitzar el muntatge per a mostrar o anar allà on fos necessari. Però Janet Staiger explica que no cal entendre també com a «essencialistes» [Bordwell, 1996:98] les altres dinàmiques que van acabar determinant els estàndards de la narrativa clàssica; com si fessin aflorar els elements que el llenguatge cinematogràfic o que el sistema de producció tenien en potència o als quals aquests tendien d'una manera teleològica. La dinàmica que va acabar definint la narrativa clàssica és també en part producte d'un entorn contingent, com l'estandardització d'elements de les corrents de moda d'altres arts literàries que, a través de la presència institucional que van adquirir gràcies a la publicitat⁴² de les pel·lícules [Bordwell et al., 1997:107] o als manuals de redacció [Bordwell et al., 1997:182], van introduir al llenguatge audiovisual aquells elements que encaixaven en el model a mesura que es concretava. És el cas del personatge central i de la seva individualització.

Els dos principis exposats fins ara, causalitat i claredat, es recolzen en el personatge central: el concepte d'*individu*. Si la causalitat psicològica és l'eix dinàmic principal de la narració, la narració ens ha d'oferir personatges definits, amb desitjos i caràcters concrets que justifiquin l'estratègia del personatge per aconseguir els seus objectius. Objectius definits i personatges caracteritzats eren els catalitzadors de l'acció: «les característiques del personatge són causes latents», diu Bordwell [Bordwell et al., 1997:16]. Aquesta individualització es va veure reforçada per l'Star System [Bordwell et al., 1997:111] i pel fet que les trames separades del teatre es van unificar al voltant d'un sol personatge que unificava l'acció. La normalitat narrativa es va compondre d'una trama principal i d'una altra de secundària, -una de les quals solia ser amorosa⁴³-, en la qual la solució d'una comporta la catalització de la solució de la segona trama. Malgrat tot, la individualització tenia límits. Com assenyala un manual de l'any 1914: «El personatges estan subordinats al clímax. No hi ha cap raó per a manifestacions del seu caràcter més enllà de les necessitats de desenvolupar el moment culminant de la història.

⁴² El següent anunci citat per Thompson remarca el realisme i l'espectacularitat com a valors desitjables en una narració: «Una trama més impressionant –extraordinàriament realista- millor història- una escenificació més sensacional que *L'Inferno*» [Bordwell et al., 1997:111].

⁴³ De les cent pel·lícules analitzades per Bordwell, Thompson i Staiger, 95 pel·lícules tenien una trama amorosa com una de les seves trames [Bordwell et al., 1997:18].

El personatge és el mitjà més efectiu per a la fi de les nostres pel·lícules» [citat a Bordwell et al., 1997:196]. De nou l'element narratiu «personatge» se subordina a les necessitats de la narració⁴⁴. Thompson [Bordwell et al., 1997:186 i 195] apunta el drama i la novel·la realista de l'època com a fonts principals de la psicologització del personatge que provoca i explica l'acció en contraposició a l'arquetip o els accidents que catalitzaven l'acció en el vodevil o en el melodrama popular. De la mateixa manera que l'individualització va provenir del teatre, els guionistes que coneixien altres arts literàries van incorporar elements de corrents de moda que es van normalitzar en la narrativa audiovisual en equilibri amb els seus altres principis: el *realisme* de la novel·la positivista [110]; la *unitat* narrativa del conte al voltant d'un efecte únic [186]⁴⁵; l'*ordre* cronològic i el suspens [199], i l'*estructura* ascendent del teatre [185]. El cas de la influència de la narrativa teatral es pot il·lustrar amb l'exemple de la normalització en el cinema d'una forma *contemporània* de narrativa teatral que, no obstant, va ser només una contingència històrica. El que es coneixia com «obra de teatre ben estructurada» era l'obra de teatre amb una estructura piramidal que tenia el clímax al mig (Thompson proposa els models d'*Otelo* o *MacBeth* [Bordwell et al., 1997:184]). Aquest model va ser ridiculitzat pels dramaturgs de finals del segle XIX perquè supeditava la psicologia del personatge i el realisme a l'estructura, fet pel qual es va popularitzar la premissa aristotèlica, que és la que va copiar el cinema, i que va acostar el clímax al final de l'obra [Bordwell et al., 1997:185].

Tot plegat va dissenyar un àmbit de possibilitat de la narració clàssica que va quedar definit per un conjunt d'estàndards narratius propis, però també per l'adequació d'aquests estàndards a un sistema econòmic (necessitat de narracions comprensibles) i a les característiques del mode de producció (necessitat de narracions produïbles en un sistema equip que garantia rapidesa), sistema de producció al qual els estàndards narratius també van afectar al seu torn⁴⁶ (aparició de departaments encarregats de vetllar

⁴⁴ «No és difícil veure en el protagonista amb un objectiu un reflex de la ideologia individualista i emprendora típicament nord-americana, però el peculiar assoliment del cinema clàssic consisteix en traduir aquesta ideologia en una rigorosa cadena de causa i efecte» [Bordwell et al., 1997:17].

⁴⁵ Vegeu, més endavant l'apartat, «*L'efecte final i el treball en grup*», a la plana 107.

⁴⁶ «En la pugna entre l'economia de la producció i un presumpte efecte sobre la pel·lícula, va sortir guanyant aquest últim» [Bordwell et al., 1997:99]. Elizabeth Cowie [Cowie, 1998] discuteix arran d'aquesta frase si les propostes de Bordwell, Staiger i Thompson no van invisibilitzar a favor de la centralitat de la narració els elements no narratius que també van caracteritzar la narrativa dels estudis

pels estàndards de qualitat, per exemple el departament de vestuari en relació al realisme [Bordwell et al., 1997:168]): «Originalment basat en les concepcions de la unitat del segle XIX, el sistema clàssic no va perdre consistència, responent per una part a la necessitat d'una producció eficient a gran escala i per altre al desig d'una sèrie de normes fàcilment assimilables pel gran públic» [Bordwell et al., 1997:190]. Bordwell utilitza el terme mode [Bordwell, 1996:150] i també el concepte de paradigma [Bordwell et al., 1997:5] per a referir-se a les normes que equilibren els elements narratius concrets –el personatge, els seus objectius i els obstacles...- sota els principis presentats –claredat, realisme, causalitat...- dins la narrativa clàssica (o qualsevol altre grup de normes en altres tipus de narrativa⁴⁷). El concepte paradigma prové de la semiologia i es refereix a un conjunt limitat d'alternatives que en un determinat nivell realitzen funcions equivalents [Bordwell, 1996:151]. Es tractava d'un espai de relats possibles, però també d'un espai de limitació: opcions que el guionista «sabia» que podia utilitzar en la narrativa *mainstream* (però també opcions que el guionista no havia d'utilitzar). Una escena clàssica pot mostrar el caràcter d'un personatge, definir els obstacles, però no pot exposar fets que no tenen ni tindran res a veure amb la trama principal. L'especificitat cinematogràfica de la imatge va determinar que el camí cap a l'objectiu principal del personatge es concretés a partir del conflicte entre personatges [Bordwell et al., 1997:198], però altres tipus de conflicte són també possibles dins el paradigma clàssic: els conflictes interns, els conflictes amb la natura o amb la institució. Allò que no accepta el paradigma clàssic és la manca de conflicte... Així, la gran possibilitat de combinació d'elements que responien a aquests principis, sumat a la capacitat conceptual per a concretar el contingut dels elements predefinits pel paradigma en funció de l'època, va ser un factor clau que explica la longevitat model narratiu dels estudis. Diferents nivells de concreció dins el paradigma tenien la capacitat de reactualitzar-lo constantment i de garantir-ne la seva vitalitat: «En aquest sentit consideraré que els modes de narració

(estrelles, espectacle, efectes especials: factors que Cowie engloba sota el discurs econòmic en contraposició al discurs narratiu). Més endavant faré referència a aquest tipus de debats, però en general cal dir aquí que la centralitat de la causalitat no invalida l'existència d'altres elements en la narració. Aquesta és la impressió general de les tesis de Bordwell, Staiger i Thompson que, no obstant, poden originar un debat incontestable quan s'intenta resoldre si la narració o l'economia eren el factor més important.

⁴⁷ A *La narración en el cine de ficción* [Bordwell,1996], Bordwell analitza la narració clàssica, la narració d'art i assaig, la narració històrica-materialista i la narració paramètrica.

transcendeixen gèneres, escoles, moviments i cinematografies nacionals» [Bordwell, 1996:150]. Aquest ampli ventall de possibilitats de concreció és la història de la dinàmica interna de la narrativa clàssica i de la seva pervivència fins avui en dia: models genèrics que apareixen o desapareixen i que tenen una existència més o menys difícil de determinar; recursos i elements narratius que en determinades circumstàncies han estat sistematitzadament explotats per convertir-se després en part del conjunt de recursos utilitzables o en recursos que han caigut en desús⁴⁸. Aquesta dinàmica obre l'exposició a dos punts importants per l'estudi: els factors de dinàmica d'un model codificat (independentment de la funció i conseqüències que exerceixin: estabilització, variació interna o substitució del paradigma) i els criteris per a establir la unitat o la discontinuïtat del model clàssic en concret.

La forma narrativa com a discurs cultural

Els factors d'estabilització i de canvi són dues cares de la mateixa moneda. L'estabilitat no significa absència de moviment, sinó que els factors que un dia van produir el canvi juguen ara a favor de l'estabilitat. Aquesta serà la perspectiva d'aquest apartat: una perspectiva dinàmica en què la legitimació del model narratiu és indestruïble dels factors que legitimen la mateixa cultura on es desenvolupa el cinema. No és la intenció ni puc sistematitzar totes les circumstàncies que han modulad la formulació de la forma narrativa actual més enllà dels apunts que ja he donat. L'objectiu d'aquest apartat és centrar-se bàsicament en *la narració audiovisual com a objecte de discurs*. El discurs no és només la formulació d'un tema en determinats termes. Utilitzo discurs en el sentit ampli que va enunciar Foucault i que utilitza la psicologia social actual, sentit que concreta Joel Feliu en el següent fragment:

⁴⁸ « Les premisses de la manera de fer cinema a Hollywood contenen un indefinit número d'estratègies artístiques. Algunes d'aquestes estratègies s'han convertit en les opcions més comuns; altres són maneres imaginatives de treballar dins la tradició. Alguns recursos han estat molt explotats, altres no. Algunes estratègies narratives, com el film amb molts protagonistes, van estar poc reivindicat en l'era dels estudis però es desenvolupen avui amb enginy. La situació es pot resumir amb les paraules del musicòleg Leonard Meyer, que considera l'estil en qualsevol art com un sistema jeràrquic de limitacions i possibilitats: "Per a qualsevol estil específic hi ha un número finit de regles, però hi ha un número infinit d'estratègies possibles per a concretar aquestes normes. I per un conjunt de normes hi ha probablement innumerables estratègies que mai han estat representades" Les normes de qualsevol tradició són principis reguladors, no lleis. El sistema clàssic és menys semblant als Deu manaments que a un menú de restaurant.» [Bordwell, 2006:14].

Un discurs es, bàsicament, un conjunt d'idees, valors i opinions, que s'articulen en pràctiques lingüístiques des de certes posicions institucionals, que està situat històricament, i que construeix un objecte d'una determinada manera [...] el conjunt de creences, valors, idees, etc. transmeses, acaba donant forma i definint l'objecte sobre el qual versa el discurs, els tipus de persona que el discurs concep, els possibles interlocutors a qui el discurs es dirigeix, i en suma què és possible dir i què no dins d'un discurs determinat [Ibáñez, 2004:244].

El discurs es refereix a un camp de possibilitats on el text té o no té sentit [Morey, 1983:194] i és reconegut o no com a narració. Com explica Celestino Deleyto en el seu estudi sobre ideologia de Hollywood, la construcció de significat d'un film com a enunciat és la suma de diversos discursos que funcionen en paral·lel: «per utilitzar la terminologia aplicada per Bajtin a la novel·la, [les pel·lícules de Hollywood són] dialògiques i polífonas (1981), però la seva multiplicitat de discursos funciona d'acord a determinades lleis i convencions textuais i culturals que és missió del crític desenredar de cada text concret» [Deleyto, 2003:27]. El discurs sobre el qual focalitzaré l'atenció en aquest capítol és el discurs que versa sobre la forma que ha de tenir una narració audiovisual. És un discurs que funciona en un únic pla de la pel·lícula, però la perspectiva d'uniformitat formal que he presentat fins ara suggereix que és alhora el component fix de la majoria de pel·lícules *mainstream*, sigui quina sigui la seva formulació final. Les propostes de Bordwell, Staiger i Thompson tractades a l'apartat anterior (i les posteriors reactualitzacions que han fet Bordwell [Bordwell, 2006] i Thompson [Thompson, 1999]) són l'intent més popular de definir com s'ha concretat el discurs sobre la forma narrativa de Hollywood. Tal i com explicava Joel Feliu i malgrat l'aparent estabilitat del model narratiu, els autors insisteixen en el fet que el paradigma està «situat històricament» i, per tant, que pot ser objecte de variacions i de dinàmiques internes. Hem vist més amunt que Staiger està en contra d'entendre el model narratiu com una forma essencialista, com si el cinema tendís per naturalesa a una manera de narrar que l'acostés a una espècie de «gramàtica natural» [Bordwell et al., 1997:172]. Kristin Thompson també explica que el model clàssic va substituir el model narratiu associat al cinema *primitiu*, del qual el

primer no pot ser entès com una mena de desenvolupament del segon⁴⁹. Naturalitzar el model, per tant, no entendre'l com una de les possibles concrecions culturals que permet una determinada societat [Bordwell, 1996:149] seria invisibilitzar les circumstàncies històriques, socials, econòmiques i culturals que van instaurar-lo i que sustenten un determinat discurs. Bordwell, Staiger i Thompson centren la seva atenció en les circumstàncies econòmiques i industrials que van imprimir una determinada direcció a la concreció del model narratiu [Bordwell et al., 1997:411]. L'objectiu d'aquest apartat és centrar-se en la perspectiva cultural⁵⁰, mostrar els factors de formació d'un determinat discurs dins la societat, i com aquesta dinàmica pot utilitzar-se per entendre l'estabilitat de la forma narrativa actual com a discurs. En concret, m'interessaria destacar com el procés de naturalització que pateixen discursos molt recurrents pot ser un factor d'estabilització clau del model narratiu en el *mainstream* i també un factor d'estabilització de les seves variants, sigui quina sigui la causa de la seva reformulació. Ho faré a partir dels conceptes amb què diferents teòrics del cinema i sociòlegs han estudiat la relació entre la institució o el cinema i la dinàmica cultural: la institucionalització en Staiger, Bordwell i Thompson; la dinàmica de poder en Rick Altman i la doble estructuració d'Anthony Giddens⁵¹.

⁴⁹ Thompson explica que la utilització d'aquest adjectiu no ha de connotar cap idea pejorativa ni la idea de precedent: «Encara que utilitzo aquest terme arran de la seva gran acceptació, preferiria pensar en el cinema primitiu en el sentit en què parlem de l'art primitiu [...] un sistema diferent, la simplicitat del qual pot tenir el mateix valor que altres tradicions estètiques més formals» [Bordwell et al., 1997:172].

⁵⁰ Bordwell en concret ha estat acusat de deixar en un segon pla la influència cultural en l'explicació de la dinàmica de la forma narrativa [Langford, 2010:151]. A *The way Hollywood tells it* [Bordwell, 2006], escriu que sobrevalorar-la pot evitar buscar les causes intra-industrials que els guionistes han d'afrontar [Bordwell, 2006:73]. Però les seves anàlisis més aviat donen la sensació contrària: que reduir les solucions narratives dels guionistes a causes industrials deixa en un segon terme massa discret l'impacte cultural. Un exemple és l'explicació que Bordwell fa de la renovació de la narrativa a partir dels anys 80. L'autor utilitza el terme de *belatedness* [Bordwell, 2006:23; *belatedness* es pot traduir com tardança] per a explicar l'ús de gèneres i recursos que fins aleshores havien estat menors o infrautilitzats. Segons l'autor, aquests recursos són una oportunitat per a què els guionistes i directors puguin desenvolupar la seva creativitat de manera més original que en els gèneres clàssics, on les solucions estaven més esgotades. Sens dubte, el diàleg amb la tradició és un factor de renovació de la narrativa (ho vèiem més amunt amb el new Hollywood), però reduir la dinàmica del cinema a causes intra-industrials corre el risc de tallar el lligam del guionista amb la seva cultura (i deixar de respondre qüestions com per exemple per què una determinada generació normalitza la novetat associada al *belatedness* enlloc de la tradició).

⁵¹ Si l'explicació és correcta, la teoria hauria de poder explicar l'estabilitat del model (o la seva evolució dins una dinàmica continuista) en moments en què el cinema ha hagut de buscar noves solucions narratives. Són exemples d'aquests moments: la popularització de la televisió, la caiguda dels estudis o la influència dels models europeus (factors industrials), la caça de bruixes de McCarthy (factors polítics) i la visibilització de la generació del 68 o el retorn del conservadorisme als 80 (factors culturals).

La perspectiva que Staiger, Thompson i Bordwell exposen sobre la relació entre cinema i el seu entorn cultural es focalitza en la capacitat de determinades institucions per a filtrar, reproduir, popularitzar i fixar uns canvis concrets que es produeixen en una època donada: «allò que tinc en ment», Janet Staiger cita a Raymond Williams, «és el sistema central, efectiu i dominant de significats i valors, que *no són merament abstractes, sinó que estan organitzats i es viuen*» [citat a Bordwell et al., 1997:120; cursiva meva]. Aquesta és la condició *sinequanon* per a què la cultura interactuï amb la codificació d'un model determinat de narració (per a estabilitzar-lo, modificar-lo o trencar-lo): el seu suport institucional. Des d'aquesta perspectiva, el New Hollywood seria indestruïble de les Film School, del beneplàcit que va rebre de part de la crítica i de crítics influents com Pauline Kael o de productores com la BBS [Biskind, 2004]. D'una manera similar, hagués estat difícil que les propostes de Tarantino haguessin pogut articular-se sense l'auge del cine independent i l'existència de dos dels puntals d'aquest cinema, per on Tarantino va transitar: la distribuïdora independent Miramax i l'institut Sundance [Biskind, 2006]. Janet Staiger explica en aquests termes els factors que van possibilitar la formulació i la implantació de l'estil clàssic:

El que estava passant no era el resultat d'un *Zeitgeist* ni de forces etèries. Els llocs de distribució d'aquestes pràctiques eren materials: societats mercantils, professionals i laborals, material publicitari, manuals, crítiques cinematogràfiques. Aquestes institucions i els seus discursos van ser mecanismes per a formalitzar i dispersar les anàlisis descriptives i prescriptives de les pràctiques de producció més eficient, les tecnologies més innovadores i la imatge i el so més perfeccionats [Bordwell et al., 1997:99]

D'aquesta manera, Staiger matisa tant la idea de *Zeitgeist* com la idea de l'autor innovador⁵² i col·loca els factors d'estabilització i de canvi dispersos en discursos d'institucions concretes; discursos que versen sobre les característiques que ha de tenir una *bona* narració i institucions amb capacitat normativa per a popularitzar-ho. Una certa innovació genèrica o individual no tenia perquè ser assumida per la indústria si no

⁵² «Molts dels experiments que es van posar a prova a principis de la segona dècada d'aquest segle no van arribar a formar part del paradigma de Hollywood. Només aquelles solucions que podien servir a un tipus específic d'estructura narrativa van arrelar i van començar a utilitzar-se de manera generalitzada [...] La innovació es va produir dins del marc d'una sèrie d'institucions que tenien la capacitat per a controlar noves idees, fer-les encaixar en un model ja existent i convertir-les en principis normatius» [Bordwell et al., 1997:171].

comptava amb un cert reforç institucional. El discurs innovador d'un determinat cineasta, si de cas, era una peça més o menys carregada d'originalitat en un sistema que permetia la seva institucionalització o no, la seva popularització o no, la seva existència com a model o no, en funció de la seva compatibilitat amb el conjunt del sistema: «en tant que les idees imaginatives pertanyien als individus», escriu Bordwell [Bordwell et al., 1997:278], «les institucions havien d'escollir i promoure certes opcions el desenvolupament de les quals mereixia la pena». Manuals, revistes, associacions o sindicats eren els dipositaris d'aquests discursos. En el capítol posterior, veurem de quina manera el boom dels manuals dels anys 80 va tenir un efecte normatiu en favor d'allò que Bordwell, Staiger i Thompson anomenen els estàndards de qualitat d'un model narratiu determinat..

L'aportació de Rick Altman a la dinàmica de formació d'un discurs sobre l'estàndard narratiu⁵³ introdueix la idea de codificació com a producte d'una estructura de poder determinada que és susceptible a una constant redefinició⁵⁴. Altman escriu: «Encara que en un punt determinat del procés un sistema genèric pot mostrar-se com una entitat perfectament equilibrada, i per tant, en repòs, aquesta estabilitat aparent només és el producte d'un equilibri momentani d'interessos contraposats» [Altman, 2000:264]. El procés que té com objectiu definir quin és el model de narració defineix un «territori comú» [Altman, 2000:279]; un espai dinàmic en què diferents propostes interactuen una amb l'altra. L'estàndard de qualitat actual serveix per l'interès d'un director que desitja

⁵³ A *Los generos cinematográficos* [Altman, 2000], Altman tracta la dinàmica que amaga la codificació de patrons genèrics i no del model narratiu en si. Malgrat tot, Altman conclou la seva anàlisi tot dient que la perspectiva semàntica-sintàctica-pragmàtica que presenta és utilitzable en qualsevol codificació. Aquesta aproximació teòrica, -la novetat de la perspectiva pragmàtica en relació a anteriors treballs de l'autor-, incideix en investigar precisament l'ús dels discursos [Altman, 2000:282], en concret, els interessos de les institucions que anuncien els diferents discursos. La utilització de la dinàmica de gèneres per explicar l'estandardització del model narratiu clàssic també se justifica pel treball d'un altre teòric dels gèneres. Steve Neale (Neale, 1990) argumenta que la diferència entre la inestabilitat genèrica en el cinema i l'estabilitat dels gèneres literaris clàssics pot ser degut a una confusió entre gènere i sub-gènere. Neale ens torna a adreçar a Raymond Williams: «em pregunto si no hauríem de considerar que els gèneres principals són el film narratiu, el film experimental o avantguardista, i el documental. Aquestes categories tenen entre si el mateix tipus de diferències significatives que un pot trobar, per exemple, entre la poesia èpica i la lírica. Si fem servir el terme "gènere" a aquest nivell, els gèneres cinematogràfics tindran, per definició, la mateixa estabilitat que tenen els gèneres literaris. Allò que actualment anomenem "gèneres" no serien més que "sub-gèneres"» [Neale, 1990:62].

⁵⁴ Joel Feliu explica d'una manera gràfica que si no analitzem una situació determinada a partir de la perspectiva de poder «és molt fàcil acabar veient la societat com una partida de bridge entre senyores angleses que prenen el té educadament més que com un camp de batalla en el qual les relacions de poder, històriques, són allò que finalment marquen com s'haurien de tractar les persones» [Ibáñez, 2004:285].

l'èxit del seu proper *blockbuster* però potser no tant pel guionista que vol expressar la seva intimitat i busca les complicitats del mercat independent; el teòric tendeix a definir un model estàtic, però alguns productors empenyen el model a la recerca de variables que ofereixin productes diferenciats (compatibles o no amb el model a un nivell teòric que poc importa al productor); els estudis busquen repetir fórmules d'èxit amb el seu eslògan *familiar però diferent* que contenta a molts espectadors que busquen en el cinema una espècie de ritus cultural⁵⁵ en tant que hi ha executis més arriscats que donen veu a propostes més diferenciades que aconseguen l'atenció d'un públic més crític amb l'estàndard... Els primers actors d'aquests binomis són agents estabilitzadors d'una codificació determinada; els segons són agents dinamitzadors que empenyen el model narratiu cap a noves formes. Diferents discursos poden tenir el mateix objecte (la forma narrativa) i articulen diferents propostes que interactuen constantment dins l'aparent estabilitat que sembla que ha adquirit el discurs que defineix el model narratiu actual. Aquesta *lluita* no ha de ser només imaginada com un diàleg racional i obert entre les parts que tendeix a la fi dels diàleg a través del consens. Unes propostes aconseguen més o menys poder també a través de mecanismes com la imposició⁵⁶, i encara amb processos com la normalització: la legitimació continua d'un determinat discurs. La indústria actual de Hollywood filtra les narracions i en fa desaparèixer d'altres, i això produeix una inèrcia que normalitza un determinat model; model que tendeix a ser percebut com a transhistòric o indiscutible. Cara i creu d'una mateixa moneda, el mecanisme de canvi –la formació del model narratiu en una dinàmica discursiva de focalització múltiple recolzat en institucions determinades- comparteix els factors que produeixen l'estabilitat quan aquestes institucions funcionen després com a garantia d'un determinat discurs enfront d'altres propostes que en qüestionen la seva legitimitat. Com diu d'una manera molt clarificadora Foucault: «S'ha de deixar de descriure sempre els efectes de poder en termes negatius: “exclou”, “reprimeix”, “refusa”, “censura”, “abstrau”, “dissimula”, “oculta”. De fet, el poder produeix; produeix realitat, produeix àmbits d'objectes i rituals de veritat» [Foucault 2009:198].

⁵⁵ Vegeu l'assaig d'Altman *Una aproximació semàntico-sintàctica al gènere cinematogràfic* [Altman, 2000:291] i la crítica de l'autor al seu propi text [Altman, 2000:279].

⁵⁶ Es podria interpretar com a imposició el canvi que va fer la narrativa post McCarthy en relació a les pel·lícules de contingut social [Langford, 2010:41], que va fer desaparèixer narracions de l'estil *Els millors anys de les nostres vides* (Wyler, 1946).

El paper del guionista en aquesta dinàmica és oferir narracions que s'adeqüin al model, narracions possibles dins del discurs sobre la forma narrativa audiovisual. Com hem vist al primer capítol, sempre hi ha hagut factors industrials més o menys coactius per assegurar la reproducció del model en una pel·lícula que, alhora, reproduirà de nou el mateix model. Com expliquen Stempel i Goldman, el poder del guionista és certament limitat⁵⁷. Malgrat tot, no crec que sigui correcte definir un panorama on és impossible sortir de les normes ni concebre Hollywood com un entorn absolutament determinista o coactiu. Per un cantó, guionistes com Tarantino o Christopher Nolan* han sigut capaços de fer propostes més o menys allunyades dels estàndards clàssics en punts clau i que després han tingut certa repercussió en la indústria quan hi hagut un determinat recolzament institucional. Per altra banda, els guions d'Edward Zwick*, Randall Wallace* o James Cameron* o els produïts per la factoria Pixar no tenen necessitat de pressions institucionals per a col·locar-se al bell mig del model normatiu. Com ells, molts altres guionistes no senten que la indústria els coaccioni i, molt menys, en determini la seva feina, sinó que entenen el model narratiu i les determinacions industrials com les limitacions del camp de joc que alhora també possibiliten la seva feina⁵⁸. El punt de vista sobre llibertat i coacció ofereix una doble imatge que pot explicar la dualitat de versions. És veritat que el guionista té un gran marge d'acció dins el paradigma com demostren totes les seves variacions, marge que es pot percebre com a llibertat; però també és veritat que més enllà del model clàssic el guionista, -i en general la majoria d'individus-, tenen una quota de poder molt limitada per a treballar fora del model o per a decidir conscientment un canvi de model⁵⁹. Si algun cineasta com Nolan o Tarantino han

⁵⁷ Stempel escriu: «Molta de la història del cinema sobre guió és incorrecte perquè les fonts tenen raons per rebaixar el rol dels guionistes: actors, productors, directors, i les seves màquines de publicitat, tant en la indústria com en els film studies» [Stempel, 1988:xi]. Per altra banda, el primer capítol del llibre de Goldman [Goldman, 1995] es titula «Els poders» i analitza els interessos de productors, actors, directors i executius en relació al guionista: «Pel que fa a la seva autoritat, els guionistes estan situats entre el porter de l'estudi i la persona que el dirigeix (aquesta setmana)» [Goldman, 1995:11]. És interessant llegir també el seu punt de vista sobre la teoria de l'*auteur* [Goldman, 1995:100].

⁵⁸ Shyamalan* explica com, fins i tot, escriu el guió en funció de factors de comercialitat: « *El sisè sentit* va ser la primera vegada que em vaig asseure i vaig dir, “Com voldran vendre això?” I em vaig dir “*Penso* que voldran vendre-ho com una història de terror de la vella escola”. Per tant vaig dir “Haig de tenir suficient de tot això a la pel·lícula per a què això [la perspectiva dels venedors] estigui legítimament representada a la pel·lícula”» [Argent, 1999:41].

⁵⁹ Mukarovsky reconeix que els artistes sovint perceben les normes estètiques d'un períodes com a limitacions a la seva llibertat creativa malgrat la flexibilitat de les normes [Bordwell et al., 1997:4]. No obstant, la percepció de llibertat -la llibertat subjectiva- és un valor difícil d'acotar. Si bé és cert que les

aconseguit generar alguna inèrcia, ho han fet més com a efecte secundari de la voluntat de trobar un estil propi, tal com Langford explica [Langford, 2010:239], que a causa de la voluntat de fonamentar un canvi de model narratiu. Malgrat aquesta dificultat de generar canvi, l'escàs poder d'un únic individu no significa que la seva acció no pugui convertir-se en un factor de canvi (però també d'estabilitat) en la dinàmica social quan aquesta acció se suma a una inèrcia social donada. Aquesta seria una dinàmica que es podria entendre com a part del debat sociològic entre acció i estructura [Giddens, 2007:41] i que és la polèmica de l'encaix i el paper que juga l'individu en la dinàmica social. Per superar els extrems oposats del prejudici individualista i de la determinació social, autors com Giddens han proposat la dinàmica de la doble estructuració⁶⁰. L'individu s'incorpora en un món on preexisteixen els discursos que organitzen la visió del món i canalitzen l'acció individual. No obstant, això no significa la determinació absoluta de l'individu. Per un cantó, els canals socials constreixen tant com possibiliten, com veiem en el cas del discurs narratiu. Però, per l'altre, l'individu participa de la mateixa dinàmica que defineix aquests canals i discursos. En una clarificadora metàfora, Giddens ha explicat aquesta dinàmica com la totxana que construeix la mateixa casa de la qual forma part: «Vet aquí la societat: un món format per homes i dones al qual ens incorporem quan naixem per a continuar acabant-lo» [Cardús i Estradé, 2003:73]. Des d'aquest punt de vista, la definició d'institució que oferia Staiger més amunt i que era la condició per a afavorir o estabilitzar els canvis es podria redefinir, en la seva acceptació sociològica, com el conjunt de la institució social:

Una institució seria un patró de comportament, una espècie de llibre de navegació que ens ofereix la societat i que aquesta imposa sobre les conductes dels individus. No és la negació de res, ni la mort de l'espontaneïtat, sinó una canalització (com els instints

limitacions industrials actuals són percebudes com manca de llibertat per molts guionistes que veuen els seus guions reescrits, molts d'altres ho justifiquen i fins i tot no tenen cap motiu de queixa. Guionistes/directors com els citats al text no han tingut mai problemes importants per a desenvolupar el guió de la manera que millor els hi ha semblat.

⁶⁰ Una de les metàfores que Giddens proposa, -l'ús del llenguatge segons unes normes determinades-, té un clar paral·lelisme amb l'escriptura de guió: «(El llenguatge), per a poder existir, ha d'estar socialment estructurat: té propietats que tots els parlants han de respectar. Per exemple, allò que algú diu en un determinat context no tindria sentit si no seguís certes regles gramaticals. No obstant, les qualitats estructurals del llenguatge només existeixen si la parla de cada un dels seus usuaris respecta aquelles regles a la pràctica. El llenguatge pateix constantment un procés d'estructuració [...] les accions socials parteixen de la base que existeix una estructura. Però, al mateix temps, l'estructura pressuposa l'existència de l'acció, perquè la primera depèn de les regularitats del comportament humà» [Giddens, 2007:125].

canalitzen la conducta animal), una possibilitat d'ubicar-nos en la complexitat del món i moure'ns a través d'ell sense massa obstacles [...] Els individus circulen per uns canals determinats, ja sigui perquè es presenten com els únics possibles, ja sigui perquè ens forcen a circular per ells. Resulta evident que aquest poder no és absolut i que les institucions poden canviar –i, de fet, canvien i han de fer-ho, perquè no són més que l'acció dels individus. La societat és el resultat d'aquesta acció com si es tractés de la imatge en una pantalla resultant de múltiples projectors. Si un de sol canvia la projecció, difícilment canviarà la imatge de la pantalla. [Cardús i Estradé, 2003:76 i 78]

Aquest discursos que componen el llibre de navegació i que són legítimats per la institució social, -històricament situats, fruit d'una aparent estabilització de les dinàmiques internes que lluiten per a canviar-los-, es transmeten a través de la socialització de l'individu, que tendeix a percebre'ls com a models no coactius i a incorporar-los dins la seva conducta com a automatismes. Des d'un punt de vista crític, es tractaria del concepte d'hegemonia de Gramsci: «enlloc d'obligar a la gent a respectar certes regles, se'ls convenç que les acceptin “lliurament”» [Deleyto, 2003:24]. Però des d'una perspectiva funcionalista, es tractaria de concebre la socialització com la possibilitat d'educar-nos en discursos construïts socialment dins una certa estructura de poder que ens ordenen com a societat (discursos que engloben idees, valors, mites...). Els camins institucionals se'ns mostren aleshores com evidents, com normals, com a canals naturals d'acció, canals que no poden ser qüestionats, l'evidència del qual no es posa dubte⁶¹: «la uniformitat ve donada, no per l'existència d'una suposada norma, sinó per la impossibilitat de fer una altra cosa. El llenguatge quotidià diferencia allò que és real d'allò que és fictici i, per tant, atorga “naturalitat” a determinats comportaments» [Ibáñez,

⁶¹ «La socialització se'ns presenta amb dues cares: per un cantó, és un procés coercitiu de maneres d'actuar, pensar i, inclús, sentir (un procés, per tant, extern a la voluntat de l'individu); per altre cantó, és un procés d'iniciació que permet a l'ésser humà participar i desenvolupar-se en un món que es presenta com accessible. Tant si interpretem la socialització com un procés coercitiu o, en canvi, participatiu, coincidirem en afirmar que l'element conductor que converteix a l'individu en ésser social és el llenguatge. De fet, el llenguatge també pot ser interpretat com un conjunt de símbols imposat com un instrument gràcies al qual l'individu pot participar en el món que l'envolta i relacionar-se amb altres éssers humans» [Cardús i Estradé, 2003:58]. I, abans: «Un cop assumits, aquests elements passen a ser una obligació moral i, en conseqüència, una forma “natural” o “normal” no només d'actuar, sinó també de pensar i de sentir. Aquesta integració d'elements socioculturals en la personalitat és la que fa que no percebem el control social, els imperatius i les exigències imposades pel mitjà social en el qual hem nascut» [Cardús i Estradé, 2003:47].

2004:286]. Tornant al cinema, un sol guionista pot fonamentar un canvi de model i, en determinades circumstàncies, a vegades ho ha fet. Però la dinàmica que explica Giddens suggereix més aviat que la força constructora de l'individu és socialment més rellevant quan suma, quan reforça la legitimitat d'un determinat discurs a través de la repetició d'actes que el discurs fa possible i que alhora el reforcen socialment més enllà de la voluntat de l'individu en concret. L'acció individual del guionista fonamenta avui més la vigència i legitimació constant del model narratiu actual que la possibilitat d'un trencament. Es podria contestar aquí que no totes les pel·lícules reproduïxen el mateix discurs narratiu, però el concepte de projectors de Cardús i Estradé indica fins a quin punt és important la recurrència d'un discurs per a normalitzar-lo: per cada pel·lícula que es desvia de la norma, una desena o un centenar de pel·lícules reforcen el model narratiu i el converteixen en un recurs cada cop més automàtic⁶².

El primer capítol ha tractat com la pròpia indústria cinematogràfica és la institució bàsica que uniformitza el discurs narratiu a través de diversos mecanismes que ha incorporat el Hollywood corporatiu. Però, a partir de les aportacions d'aquest apartat, no caldria perdre la perspectiva sobre la possibilitat que les mateixes pel·lícules *mainstream* funcionessin també com a suport institucional, com aquells enunciats que contenen un determinat discurs recurrent i que són capaç de popularitzar-lo a través de la seva ubiqüitat. Avui en dia, no hi ha un perfil estandarditzat de la formació dels guionistes de Hollywood. En l'època dels estudis, els guionistes es formaven com aprenents al mateix estudi; als anys 70, es van posar de moda les *Film School*; però, en l'actualitat, com diu Marc Moss*: «a ningú de Hollywood li importa ni si has anat a l'escola. L'èxit es determina per tenir un bon *spec* o tenir sort». Alguns guionistes com David Franzoni parlen de la intuïció [Divine, 2003a:37], però és probable que la intuïció de guionistes com ell s'hagi format gràcies a la recurrència d'una forma narrativa que ens envolta en tot tipus d'entorns audiovisuals. De la mateixa manera que molts espectadors tendeixen a desenvolupar un cert sentit per saber quan *està a punt de passar alguna cosa*, hi hauria un cert coneixement comú de la forma narrativa que també utilitzaria el guionista. La presència transversal del discurs formal en la majoria de narracions audiovisuals que ens

⁶² Giovanni Sartori ha alertat, encara que sigui amb certa càrrega de provocació, sobre la capacitat de la recurrència de la imatge de la televisió en relació a la lectura per a empobrir la capacitat d'abstracció de l'ésser humà [Sartori, 1998].

rodegen facilitaria aleshores un procés d'institucionalització de certes regularitats formals que serien objecte de socialització i tendrien a ser regularitats recurrents en posteriors pel·lícules *mainstream*. La pel·lícula en si seria l'enunciador del discurs; la societat i els mecanismes industrials, la institució que el fonamenta; la normalització i la naturalització, el factor de poder que manté la seva legitimitació, l'automatitza i l'estabilitza. Així, com veurem en el proper capítol, la dinàmica industrial reproduceix i popularitza l'estructura d'un guió en actes, però seria la institució social la que automatitzaria la idea d'ordre intern com a condició de la narració en la cultura occidental; la indústria institucionalitza que el personatge principal tingui un objectiu, però seria una condició automatitzada la presentació transparent d'aquest personatge. El guionista *mainstream* usa per escriure la forma que l'espectador percebrà com a narració possible.

És en aquest sentit que he exposat que es pot parlar dels «elements bàsics» del discurs narratiu actual com a «llenguatge normatiu del cinema narratiu mundial» [Langford, 2010:76]. D'una manera similar altres teòrics anomenats fins ara han parlat del discurs narratiu com a fenomen tendent a la normalització i l'automatització. Altman exposa la dificultat de veure l'artificiositat del discurs pel fet que els individus som part de la història que crea aquests mateixos discursos:

La prolongada existència i l'aparent permanència dels termes i de l'estructura global que els conté [els termes genèrics] sembla justificar l'omissió de la història i del lloc que ocupem dins d'ella [Altman, 2000:95].

Bordwell escriu sobre l'automatització de l'estil clàssic:

L'estil fílmic pot, habitualment, passar inadvertit, però això no implica que l'espectador no tingui esquemes estilístics [...] Potser degut a la *uniformitat* estilística del cinema comercial, aplicar esquemes estilístics és un procés descendent que s'ha convertit en tan *freqüent* que funciona de manera automàtica [Bordwell, 1996:37; cursiva meva].

I més endavant, incorpora la figura del narrador com a objecte d'aquesta automatització:

La relativa estabilitat i coherència d'aquest conjunt de normes és el que permet als espectadors entendre i aplicar diversos esquemes de comprensió narrativa [segons el

paradigma al qual l'espectador estigui habituat]. *Aquestes normes també proporcionen als cineastes models de construcció* [Bordwell, 1996:150; la cursiva és meua]

Staiger escriu també sobre l'hegemonia del discurs:

Aquest discurs institucional explica perquè les pràctiques de producció de Hollywood han mantingut la seva uniformitat a través del pas dels anys [...] L'estandardització amb la qual ens trobem és un resultat de l'hegemonia del discurs [Bordwell et al., 1997:120]

I, per últim, Mckee escriu:

Tota una vida de rituals narratius ha ensenyat als espectadors a anticipar-se a que les forces antagoniques provocades per l'incident incitador augmentin fins als límits de l'experiència humana i a què la narració no pugui acabar fins que el protagonista es trobi d'alguna manera cara a cara amb aquelles forces, en el seu moment òptim [Mckee, 2004:245]

Aquesta hipòtesis explicaria la tendència a l'estabilitat del model clàssic com l'altra cara de la moneda que va representar la voluntat de canvi per part del New Hollywood que he exposat a l'inici del capítol. La confrontació que van protagonitzar Coppola i companyia va ser directa, conscient, definida des de l'oposició, la diferència i l'excepció. No obstant, un dels arguments que s'expliquen per a negar que el New Hollywood significués un trencament de la narrativa clàssica és que aquells cineastes no van deixar d'utilitzar molts dels recursos típics del model narratiu dels grans estudis. Langford escriu: «*Easy Rider* i *The Godfather* estan més properes al western clàssic i als films de gàngsters respectivament, que no pas *Les bonnes Femmes* ho està de *Shadow of a doubt*» [Langford, 2010:178]. De la mateixa manera, Bordwell compara *La conversa* (Coppola,1974) amb *Blow-up* (Antonioni, 1966), dues pel·lícules que comparteixen un punt de partida i una orientació similar: la dificultat de captar la realitat de manera objectiva [Bordwell et al., 1997:417]. Però les diferències són precisament les característiques de la narrativa clàssica presents a la pel·lícula de Coppola: definició d'un personatge que persegueix un objectiu i un final que respon a un enigma plantejat clarament. La hipòtesis que he desenvolupat en aquest apartat explicaria els elements de continuïtat que van utilitzar els cineastes del New Hollywood com a elements

institucionalitzats en el si d'una cultura de la qual formaven part aquests cineastes. Aquests elements tendien a ser reproduïts de manera poc conscient en les seves pel·lícules i eren els elements més regulars d'una forma concreta de narració que l'espectador havia automatitzat durant anys de convivència amb el model narratiu que ha preformat la major part de les pel·lícules *mainstream* durant un segle (i que també ha automatitzat el guionista, que és alhora espectador). Trencament versus continuïtat, consciència versus automatisme, oposició versus identificació, excepció versus transversalitat, diferència versus igualtat, individu versus institució, minoria versus majoria: la dinàmica del model clàssic s'adjectivaria amb les segones parts d'aquests binomis, una dinàmica que possibilita el canvi però que assegura també una resistència enorme en favor de l'estabilitat fins i tot en els guions dels detractors del model preponderant en els seus actes més inconscients. És a dir: es tracta de la paradoxa que presenta la recurrència de la forma narrativa com a causa de la seva invisibilització i automatització; o la recurrència de la norma com a causa d'allò que en sociologia es coneix com la creació d'un marc donat per descomptat; o el model clàssic percebut com la forma natural de concreció d'una narració. Quan la regularitat es dona durant un període molt extens i en un número molt elevat de pel·lícules, estariem aleshores davant d'un punt d'intersecció circular entre regularitat i institucionalització: la transversalitat d'elements narratius funcionaria com a factor institucionalitzador de les mateixes normes que produeixen aquesta transversalitat.

El debat sobre el classicisme

La definició de la narrativa clàssica ha deixat entreveure en negatiu principis i elements que se li contraposen. Periòdicament, hi ha cineastes que volen revitalitzar el cinema a partir del discurs d'apropar-lo més a la realitat, com ara el New American Cinema Group⁶³ i les pel·lícules de Cassavetes. Apareixen aleshores personatges contradictoris o poc definits, trames inconcluses o narracions poc unificades. El realisme de caire documental s'entén aleshores com a alternativa de la versemblança definida pel model

⁶³ El manifest del grup conté frases com «Estem farts de la Gran Mentida de la Vida i de les Arts» o «no volem pel·lícules roses, sinó del color de la sang» [Gubern, 1997:355].

clàssic, on la imatge de la realitat se supeditada a les necessitats de la narració. Aquesta també és una característica que busquen superar els cineastes que es rebel·len contra les fórmules de gènere: «Si *Mean streets* (Scorsesse, 1973) és una pel·lícula de gàngsters, un film de gènere, ho és només pel títol. Altman li va donar la volta als gèneres tradicionals burlant-se'n i ironitzant; Scorsese ho va fer injectant tanta intensitat que convencions i tradicions queden obertes en canal i es revelen, per fi, com allò que són: fórmules artificials amb poc dret a reclamar la nostra atenció» [Biskind, 2004:322]. Una alternativa més radical és el cinema experimental que prescindeix de la narració, la sola idea de la qual és vista com *l'esquer* del classicisme: «el pecat original del cinema independent nord-americà quan es va apartar de l'avantguarda», diu el guionista i productor James Schamus, que després va ser president de Focus features, «va ser la introducció de la narrativa [...] una vegada ho fas, comences a insertar-te en un sistema de consum» [citat a Biskind, 2006:33]. Aquests i altres principis són característiques d'altres narratives que s'allunyen de la narrativa de Hollywood: la causalitat com un determinisme impersonal, o centrada en les causes naturals (Yasujiro Ozu), o en la societat (cinema soviètic dels 20) o en l'atzar [Bordwell et al., 1997:14]; les caracteritzacions associades als personatges europeus de la post-guerra que exposen dades que no estan en funció de la història [Bordwell et al., 1997:199]; la narració d'art i assaig en què les imatges no tenen una font clara i es confon objectivitat i subjectivitat sense indicis per a l'espectador [Bordwell, 1996:210]; les trames episòdiques o els finals oberts on «la història s'abandona quan ha servit al propòsit del director, però abans de satisfer els requeriments de l'espectador [de l'espectador clàssic, s'entén]» [Bordwell, 1996:210]. Aquesta breu exposició d'elements *no-clàssics* indica un problema que han remarcat tant Langford [Langford, 2010:xiii] com Kramer [Kramer, 1998:289]: donada la versatilitat i la possibilitat de combinació que permet la narrativa clàssica, fins a quin punt un element narratiu es pot utilitzar *de manera clàssica?* quan una determinada combinació deixa de ser clàssica i passa a ser una altra cosa? Hi ha elements més clàssics que altres, la presència dels quals pot sustentar per si sols tot el pes de la categoria?

Podem focalitzar aquests dubtes en el debat que s'està produint en l'actualitat al voltant del *blockbuster* i sobre el paper de l'espectacle en la narrativa actual, el teló de fons del qual és el debat sobre la vigència actual del paradigma clàssic. El nucli de la

polèmica és que la centralitat de la narració ja no és l'objectiu del *blockbuster*, sinó l'espectacle en sí i la quantitat d'elements alternatius que graviten i complementen la narració en forma marxandatge⁶⁴. Les escenes de les pel·lícules d'acció podrien actuar com peces intercanviables independents de la trama que els sustenta. Des del punt de vista del guionista, es podria estudiar la hipòtesis de si hi hagut en l'actualitat una commutació entre el procés que s'utilitzaven a les pel·lícules importants dels estudis i el procés aplicat a les pel·lícules de sèrie B. Avui, els *blockbusters* reutilitzen les trames i confien en fórmules fixes i recombinacions senzilles, com abans he explicat que feia la sèrie B de manera més manual (vegeu nota 32). *Ballant amb llops* (Kevin Costner, 1990), *Pocahontas* (Michael Gabriel i Eric Goldberg, 1995), *L'últim samurai** (Ed Zwick, 2003), o *Avatar** (James Cameron, 2009) serien un bon exemple de repetició formal, si volguéssim prescindir de citar la trama-tipus dels films d'acció on un personatge principal perd una persona del seu voltant, es veu perseguit pels enemics o els representants de l'ordre social i acaba consumant la seva venjança i/o aclarint la seva innocència (*Gladiator**, *Missió: Impossible**, *El castigador** o *Mercury Rising**). Per respondre aquestes afirmacions, tant Bordwell com Thompson han tret un llibre on defensen la vigència del model clàssic: Bordwell, *The way Hollywood tells it* [Bordwell, 2006] i Thompson, *Storytelling in the new Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique* [Thompson, 1999]. Segons ells, malgrat el marxandatge o les bombes, les pel·lícules d'avui no renuncien a «una certa quantitat de trama», tal com anuncia el capítol en què Bordwell analitza els *blockbusters* [Bordwell, 2006:104]. Ambdós també recorden que els *blockbusters* no són les úniques pel·lícules que es fan avui en dia o que dominen el *mainstream*. Bo i així, unes i altres són fidels a l'estructura que Thompson proposa al voltant del criteri de l'objectiu del personatge com a element dinamitzador de la narració de les pel·lícules actuals que analitza. Definir els criteris per formar un conjunt de pel·lícules unificades entorn d'una mateix paradigma o estudiar-ne la seva vigència és una tasca complexa que corre el risc d'enredar-se en debats massa teòrics. En aquests sentit, potser caldria estudiar fins a quin punt el debat sobre l'etiqueta *paradigma clàssic* no ha depès en excés del paper amb què el teòric interpreta la

⁶⁴ Langford dedica el capítol 9 del seu llibre a analitzar el debat [Langford, 2010:246-264]. També hi ha una bona recopilació d'autors a la introducció del llibre de Celestino Deleyto [Deleyto, 2003:15ss].

centralitat de la narració i de la causalitat. Bordwell, Staiger i Thompson col·loquen la causalitat com a dominant de la narració, tot proposant-la com a eix del seu desenvolupament⁶⁵. Altres autors, en canvi, entenen aquesta centralitat com a excloent i no accepten l'etiqueta clàssica quan la causalitat no pot explicar altres elements de la narració⁶⁶. Crec que qui millor ha apuntat el problema és Peter Kramer: no es poden estudiar les discontinuïtats entenent-les sistemàticament com si fossin trencaments, ni obviar-les en nom de l'estudi de l'estabilitat [Kramer, 1998:289]⁶⁷. Per això, de manera paral·lela a la conclusió de Langford sobre els canvis industrials del cinema al capítol 1, potser cal acabar aquest apartat simplement recordant que la característica més clàssica de la narrativa és ser el producte d'allò que Jenkins anomena «l'inamovible principal objectiu de la indústria de cinema nord-americana, que és fer diners explicant històries per les quals paga el públic» [Kramer, 1999:289].

L'exposició feta sobre la narrativa clàssica i la seva evolució no té com a objectiu donar respostes a la unitat del paradigma clàssic o demostrar la seva vigència actual. La nomenclatura és una feina difícil i més quan l'àmbit narratiu és un àmbit dinàmic per definició. L'objectiu d'aquest capítol ha estat introduir la idea de discurs aplicat a la forma narrativa per justificar com, en un moment donat, aquesta pot reproduir una sèrie de regularitats que són transversals a la majoria de pel·lícules. Aquest espai d'uniformització ha rebut diferents denominacions: Ross utilitza *institutional frameworks* [Ross, 2010:100]; Langford, *normative concepts* [Langford, 2010:74]; Thompson, *guidelines* [Thompson, 1999:1]; Steve Neale, horitzó d'expectatives i regles del joc⁶⁸

⁶⁵ Dominant és un terme que Bordwell, Staiger i Thompson utilitzen del formalisme rus. Segons Jakobson «La dominant pot definir-se com el component central d'una obra d'art: regeix, determina i transforma els components restants. La dominant és allò que garanteix la integritat de l'estructura» [Bordwell, 1997:13]. Bordwell explica, no obstant, que els altres elements no sempre adopten una postura submissa, pel que la funció de la causalitat com a dominant s'hagi d'entendre més aviat com un factor de la dinàmica interna de la narració.

⁶⁶ Per exemple, Elizabeth Cowie [Cowie, 1998], vegeu nota 46. Mes endavant, a l'apartat “ *Causalitat, punts de gir i racionalització*” del capítol 3, veurem la crítica de Rick Altman al paradigma clàssic i explicaré com un guionista pot entendre la idea de la centralitat de la causalitat.

⁶⁷ Kramer acaba el article amb les següents paraules: «En general, els debats crítics al cinema nord-americà de la post-guerra han tractat el canvi estilístic només de manera superficial, abstracta i inespecífica, movent-se ràpidament d'observacions sobre exemples de films individuals a proclamar canvis fonamentals en tot el sistema estètic i industrial. En aquesta situació, el debat conceptual entre el Vell Hollywood i el Nou Hollywood, modernisme i postmodernisme, clàssic i postclàssic, és potser menys urgent i productiu que el tipus d'anàlisi acurada, sistemàtica i complexa que demana la poètica històrica» [Kramer, 1998:307]. Sobre la poètica històrica, vegeu nota 16.

⁶⁸ Neale es refereix a les regles del joc d'un gènere en particular. Vegeu nota 53.

[Neale, 1999:57]. La intenció del següent capítol serà identificar aquestes regularitats en el cinema actual, identificar els mecanismes industrials concrets que la faciliten i provar d'explicar la lògica en la qual aquestes regularitats són possibles i explicables. Les fonts utilitzades seran les pel·lícules més vistes, però també entrevistes a guionistes i manuals de guió. Seguint la idea de la varietat que permet un paradigma narratiu qualsevol, la focalització en el guió hauria d'afavorir en primer lloc trobar un marc de major concreció on estudiar factors d'uniformització de la narració audiovisual en el sentit ampli; i, en segon lloc, trobar solucions derivades del model clàssic que els guionistes han utilitzat preferentment per a reactualitzar el model en l'actualitat (independentment que aquesta reactualització signifiqui un trencament o no amb la narrativa clàssica). És evident que alguns elements transversals seguiran responent al paradigma clàssic. La presència central de l'individu enfocat a un objectiu n'és un exemple. Però la recurrència d'altres elements narratius o la seva forma concreta s'explicarà en canvi millor com a producte del nou procés d'escriptura de guions en un mercat descentralitzat, dels estàndards narratius de l'època o de la seva interacció amb la cultura actual. És el cas de la popularització de les trames d'iniciació que podem trobar a *Star Wars****, *El rei lleó*** i *Matrix*** o de la seva variant madura: les trames de redempció de *Million Dollar Baby*** o *L'últim samurai**. Per últim, caldria aclarir una qüestió de nomenclatura. El terme *transversal* es refereix més al contingut de la narració que no pas els termes *institucional* o *normatiu* citats més amunt, que es refereixen a l'entorn intra-industrial com a lloc que desenvolupa mecanismes per a la reproducció d'una norma. Transversal és un terme més descriptiu, que no denota l'obligatorietat que sí denota institucional o normatiu; la transversalitat és quantitativa i no se justifica pel procés, els factors institucionals connecten resultats amb processos; la transversalitat és la qualitat dels elements narratius que es perceben en pantalla, els principis de composició són en canvi l'objecte de la institucionalització. M'interessen ambdós vessants de la uniformització, en concret: els punts d'intersecció entre un i altre concepte que permeten crear un pont entre cinema i societat. L'impacte actual del cinema *mainstream*, en concret del cinema finançat pels grans estudis, hauria de fer-nos interrogar la interacció entre narració i societat en el moment en què es mostra com un determinat discurs formal és l'element transversal constant d'aquest tipus de cinema. Aquest serà l'objectiu final del text: detectar processos

d'escriptura institucionals i elements narratius transversals que el guionista i la indústria tendeixen respectivament a reproduir i a representar de manera automàtica en narracions que la societat que ens envolta tendeix a consumir massivament.

Capítol 3

La narració en el Hollywood corporativitzat: mots clau.

Aquesta va ser la primera vegada que vaig sentir a dir: “El punt A de l’argument no es creua amb el punt B a la pàgina correcta”. I vaig dir: “Ho sento, què és un punt?”. Tots em deien: “Això no és un guió. Era demencial, destructiu i negatiu, como si et diguessin: “Així es com s’arriba a Hollywood”.

Tom DiCillo, sobre els tallers
de cineastes a Sundance [Biskind, 2006:100]

No volem veure la mateixa pel·lícula una i una altra vegada, només la mateixa forma

Robert Warshow [Altman, 2000:43]

Els executius anomenen Vogler i els altres quan busquen maneres per parlar amb un escriptor

Marc Moss*⁶⁹

Marc Moss* només consta com a guionista en una pel·lícula: *L’hora de l’aranya** (Lee Tamahori, 2001). Es tracta d’una cas del policia-psicòleg Alex Cross, personatge d’una saga de novel·les de James Patterson molt populars als Estats Units. Moss també va reescriure la primera història del detectiu que es va portar a la pantalla (*El col·leccionista d’amants****, Gary Fleder, 1997; la vuitena pel·lícula més vista per televisió a Catalunya el 2001) i va fer dues adaptacions més de les novel·les del detectiu per la Paramount que no es van portar a la pantalla. La feina principal de Marc Moss a Hollywood ha estat analitzar i reescriure guions. El 1997, va fer la segona reescriptura de *The shooter* (Antoine Fuqua, 2007). El projecte es va arxivar, però la companyia el va recuperar i «12 guionistes més tard», la pel·lícula es va estrenar. Va reescriure també a *El jurat* (Gary Fleder, 2003), basada en una novel·la de John Grisham. Però el procés de revisió és un camí d’anada i tornada que també va afectar *L’hora de l’aranya*: «Vaig entregar el primer esborrany, però enlloc de (per exemple) [millorar-lo amb] una col·laboració escriptor-

⁶⁹ Sobre la informació de Marc Moss, vegeu nota 14.

director, l'esborrany va ser immediatament enviat a un comitè (bàsicament anònim). Aquesta és potser la pitjor manera de realitzar res de creatiu». El verb anglès que s'utilitza a Hollywood per anomenar aquest procés d'analitzar i/o reescriure és prou significatiu: *[to] doctor*. *Doctor* fa referència tant a l'acte d'arreglar com a la professió de metge. Un i altre mot pressuposen un model; un model d'allò que considerem que és el bon estat de salut o d'allò que es considera que és una bona narració en el cas de Hollywood.

La dificultat de l'estudi del model actual és que no hi ha un sol focus d'enunciació (una escola, un estudi, una bibliografia concreta...). Com he explicat més amunt, no hi ha cap camí institucional concret que porti un guionista a Hollywood llevat d'un bon *spec* o la televisió. Per això, l'èxit sovint és una suma de missatges contradictoris. Prenguem com a exemple el tema del personatge. La creació del personatge és un pas previ clau en la presentació d'un projecte a qualsevol productora o estudi. Syd Field, un dels gurus del guió més influent dels 80, escriu a *El manual del guionista*: «Un bon personatge és el cor, l'ànima i el sistema nerviós d'un guió [...] sense personatge no hi ha acció; sense acció no hi ha conflicte; sense conflicte no hi ha història; sense història no hi ha guió.» [Field, 1996:49]. Ara bé, el mètode de crear el personatge és un punt de discrepància entre els guionistes de Hollywood. «El personatge acaba definit per l'acció,» diu Crisptopher Nolan* [Argent, 2001b:51], «que per mi és la millor forma de caracterització. És més fort que la moderna corrent de psicologització, on tractes els teus personatges com joguets acabats, crees una psicologia per a ell, i després vas i mires què fan. És més interessant definir els caràcters a través de l'acció». Nolan es refereix, per exemple, a la metodologia que Gary Marshall va utilitzar en la reescriptura de *Pretty woman*** : «L'acció no és el caràcter. Has de tenir caràcter. No paraven de dir “Ell és així, a ell li agrada les desfilades, a ella li agrada aquest tipus de música”» [Arnett, 1999]. La metodologia de Field seria en aquest cas propera a la de Marshall, doncs recomana fer una biografia dels personatges abans d'encarar la trama [Field, 1996:56]. Però, malgrat els diferents mètodes dels guionistes que han tingut èxit, la intenció d'aquest capítol no és indagar variants, sinó trobar punts en comú. Marshall i Nolan comparteix el mateix doble objectiu que els guionistes de la narrativa *mainstream*. Per un cantó, es tracta, com diu Madeline DiMaggio, de conèixer el nostre personatge com «si comencés a existir en un pla

invisible» [DiMaggio, 1992:178]. En funció de la versemblança que exigeix qualsevol guió, els personatges tenen una personalitat que transcendeix l'àmbit de la pel·lícula i que els converteix en éssers imaginable en altres contextos, capaços de fer-nos imaginar les seves reaccions en tal o tal altra situació. Per l'altre, tant els personatges de Nolan com els de Gary Marshall comparteixen el fet de ser l'eix causal de la narració d'una manera circular. El seu caràcter se justifica per les accions en què prendran part i no hi ha acció en la qual prenen part que no se justifiqui per una tret determinat de la seva personalitat. Aquests són punts en comú que es troben en totes les narracions més enllà de la diferència de mètode. Malgrat les queixes del guionista de *Gladiator**, David Franzoni*, el resultat del seu autodenominat *mètode intuïtiu* no es diferencia fonamentalment del resultat del mètode que critica: «Syd Field. Aquesta manera d'escriure és totalment il·lògica. Autèntica porqueria. La història ha de ser una manifestació del teu personatge principal. D'altra manera, les coses no tenen sentit» [Divine, 2003a:37].

Detectar aquest tipus de llocs comuns és el primer objectiu d'aquest capítol: regularitats referides a elements, principis o processos d'escriptura i que es concreten en una forma narrativa específica que es repeteix en la majoria de narracions *mainstream*. Són regularitats que semblen tenir una acceptació general en el Hollywood contemporani i que sovint compten amb un conjunt de conceptes associats que els fan referència: arcs, actes, versemblança, punt de gir, clímax, conflicte, trames... Aquests conceptes s'utilitzen amb normalitat a Hollywood, i responen a un format normatiu que preforma la majoria de narracions *mainstream* però que també permet prou flexibilitat com per a oferir una àmplia varietat de pel·lícules; conceptes narratius, per últim, que legitimen que un *doctor*, però també un productor o qualsevol altre executiu, faci aquest o aquell altre canvi en funció dels interessos propis i en nom dels mateixos principis i regularitats. A partir d'aquest últim punt, provaré d'introduir el segon objectiu d'aquest capítol: explicar com aquests conceptes es combinen en el procés de desenvolupament d'un guió i s'utilitzen en allò que, a manca de millor nom, podríem anomenar el model de la dinàmica de creació narrativa de Hollywood o el procés estandarditzat a través del qual un guionista es veu obligat a canalitzar la seva feina.

Presentaré cada apartat amb una frase d'un dels guionistes estudiats on els conceptes tractats es posen en contextos pràctics. És una manera de centrar el mètode focalitzant-lo

en la pràctica dels guionistes i en com aquests perceben la seva feina. Hi ha molts bons llibres sobre la dinàmica interna de la narració i de com s'aconsegueix tal o qual efecte. Ed S. Tan ha presentat, per exemple, conclusions fonamentades del procés de la creació d'interès en el cinema a *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine* [Tan, 1996]. Però la intenció del meu estudi no és tan fer teoria de la narració com explicar les pràctiques concretes del guionista, el seu entorn i quin discurs utilitza Hollywood per a justificar la forma concreta que uniformitza les narracions actuals.

Manuals i estructura: actes, ordre i evidenciació

No puc només passejar pel bosc. Necessito saber on acaba cada acte. Em refio molt de l'estructura. Ha de ser un conte ben narrat, una bona estructura de tres actes, que el llibre [*Alicia al país de les meravelles*] no tenia.

Linda Woolvertoon* [Clines, 2010:29]

Una pel·lícula té tres actes, però essencialment l'acte central també està dividit. Per tant, jo opto per a l'estructura de quatre actes. Em vaig educar a la indústria de la televisió abans que s'usés l'estructura de cinc actes –estic revelant la meva edat aquí– però només durant els últims anys l'estructura de cinc actes ha estat més prominent. I amb *Dexter* no tenim actes, però si has estat explicant històries en quatre actes durant tota la teva vida, ho fas d'una manera natural.

Melissa Rosenberg* [Rosen, 2008:49]

Willam Goldman és un dels guionistes més populars per la generació actual de guionistes de Hollywood⁷⁰. Goldman va escriure *Dos homes i un destí* (George Roy Hill, 1969) i *Tots els homes del president* (Alan Pakula, 1976) i segueix actiu en l'actualitat. Però un dels motius clau de la seva popularitat és que el 1983 va escriure el llibre *Las aventuras*

⁷⁰ Goldman és un fix a revistes i a seminaris. Una bona prova de la seva popularitat entre els guionistes és també que 3 dels seus guions fossin escollits el 2006 en la llista dels millors 101 guions de la història del cinema votada pel sindicat de guionistes [Koch, 2006]. Puc entendre l'aparició a la llista de *Dos homes i un destí* (George Roy Hill, 1969) i de *Tots els homes del president* (Alan Pakula, 1976), en el lloc 11 i 53 respectivament. Però, per molt divertida que sigui, només es pot entendre per raons de popularitat que *La princesa promesa* (Rob Reiner, 1987) aparegui en el lloc 84, just un lloc abans que *La gran il·lusió* (Jean Renoir, 1937), la primera pel·lícula no nord-americana que apareix a la llista.

de un guionista en Hollywood [Goldman, 1995]. Hi ha dues raons per les qual es pot considerar el llibre com un referent pels primers guionistes del Hollywood corporativitzat. La primera és una raó cronològica. Goldman obre el llibre constatant la crisi del cinema que encara no mostrava signes de recuperació en el moment en què va començar a escriure. Un executiu li va dir aleshores: «fem allò que fem, estem perdent públic a un ritme sense precedents. No sabem què volen. Només sabem que no volen allò que els donem» [Goldman, 1995:11]. La segona raó és que Goldman va explicar la tècnica del guió a una generació que com ell anys enrere «creia que eren els directors els qui ho feien tot» [Goldman, 1995:152]. Bordwell explica que sempre hi havia hagut manuals a nivell intern, però la necessitat de formació que els aspirants de guionista necessitaven en el nou mercat descentralitzat va inundar Hollywood de manuals a finals dels 70 [Bordwell, 2006:27]. I el manual de Goldman en va ser un més; amb les particularitats que Goldman va utilitzar un nivell popular, que era un guionista reconegut i que va mostrar de manera molt il·lustrativa les entranyes de Hollywood per les quals hauria de transitar el guionista del Hollywood corporatiu. Usant la nomenclatura de Thompson, Goldman es va convertir en un model institucional d'orientació pels guionistes novells. El 1985, quan David Koepf* va començar la seva carrera de guionista, va concentrar-se a trobar un agent després de llegir els consells del llibre de Goldman [Bauer, 1998:40]. De la mateixa manera, qualsevol que llegís el llibre tenia un abc comprensible que l'empenyia a començar la seva carrera i comptava amb dues normes a partir de les quals encarar la plana en blanc. «El primer punt primordial» que Goldman va enunciar del guió i del món del cinema en general va ser que «ningú sap res» [Goldman, 1995:47]. El «segon punt primordial» va ser que els guions són estructura [Goldman, 1995:263]. Aquest és el tema d'aquest apartat: l'estructura.

La metodologia principal de Bordwell a *The way Hollywood tells it* [Bordwell, 2006] per a defensar que el paradigma clàssic segueix vigent és mostrar com les característiques principals de la narrativa actual eren possibilitats que ja es van explotar, encara que fos minoritàriament, a la narrativa dels grans estudis. És part de l'argumentació de Bordwell, per tant, assegurar que els principis que van estendre els manuals dels 80 eren els mateixos que havien dominat la narrativa des de la segona dècada del segle XX. Malgrat tot, Bordwell accepta que la popularització dels manuals als anys 80 va provocar la

circulació fora de la indústria de fórmules narratives que estructuraven la narració en actes⁷¹; en concret, els manuals van institucionalitzar l'estructura en tres actes. «Si mai va ser un secret dins la indústria», escriu Bordwell en referència a aquesta estructura, «després de 1980 ja no ho va ser més. Va ser esbombat per llibres, cursos i seminaris [...] Tant bon punt l'estructura en tres actes va ser de domini públic, el executius de desenvolupament van abraçar-la per a la rutina d'adquisició de guions. Les fórmules compta-pàgines van esdevenir el criteri pels analistes» [Bordwell, 2006:29]. No és cap exageració. El referent dels estudis va ser Syd Field que, a *El manual del guionista* [Field, 1996], es mostra escrupolós fins el detall «Durant la resta de taller de Brussel·les em vaig assegurar que els meus guionistes se n'assabentessin que una escena a la plana 45 i una altra a la 75 mantindrien canalitzada la història. Els encantava treballar en aquelles escenes» [Field, 1996:126]. El paradigma de Field⁷² consta dels tres actes clàssics, anomenats per l'autor plantejament-confrontació-ressolució. Prenent com a mesura-tipus un guió de 120 planes (que equivalen als minuts d'una pel·lícula), el primer i el segon acte acaben a la plana 30 i 90 respectivament, a partir d'una escena que actua com clímax de l'acte i punt de gir de la trama⁷³. Posteriorment, Field va definir altres tipus d'escena a les planes 45, 60 i 75. Aquesta escrupolositat tenia l'avantatge de facilitar un criteri objectiu que servia tant als aspirants a guionistes com als lectors dels departaments d'anàlisi per a valorar els *spec* que arribaven a l'estudi: «La fórmula 1/4 - 1/2 - 1/4 de Syd Field ha estat el primer criteri dels lectors sobresaturats: una mirada ràpida a les planes 25-30 i 85-90 per comprovar si hi havia alguna cosa semblant a un punt de gir. Si no hi havia res, el guió podia no rebre més atenció» [Thompson, 1999:364].⁷⁴

⁷¹ Un acte és una unitat narrativa tancada compostat per diverses escenes. Cada acte d'una pel·lícula se centra en un fet bàsic concret fins que un acció determinada porta la narració cap una altra direcció, obrint un nou acte. L'estructura en tres actes correspon a l'estructura clàssica plantejament, nus i desenllaç, on s'incorporen diferents orientacions sobre punts de gir, clímax i trames secundàries.

⁷² El nom de paradigma no té res a veure amb l'ús que en fa Bordwell. Només és refereix a l'estructura. L'utilitzo perquè és el nom que el mateix Field va utilitzar per anomenar el seu model i el nom amb què s'ha popularitzat en la indústria.

⁷³ Un punt de gir és un esdeveniment que fa canviar el curs de la trama.

⁷⁴ Un lector anònim va dir a Thompson: «Quan mires un guió, saps instintivament per on fallarà. Amb un guió audiovisual, si el primer acte no arriba a vint planes saps que hi haurà algun problema» [Thompson, 1999:364].

El paradigma de Field aviat va tenir alternatives més o menys ben fonamentades. El punt mig que Field va col·locar a la plana 60 va obrir el debat sobre si era millor l'estructura de tres o de quatre actes. Aquesta última estructura podia reconvertir-se en una estructura de 2 actes si el punt mig dividia la trama en dues parts simètriques, com proposa el guionista Christopher Hampton a *Expiació* [Joe Wright, 2007]. Elliot Grove desenvolupa una estructura de 9 actes [Tubau 2006:146] i Robert Mckee, l'altre nom amb majúscules dels manuals i seminaris del guió, va proposar un model al voltant de 5 moments⁷⁵: l'incident incitador, la complicació, la crisi, el clímax i la resolució [Mckee, 2004:223]. Fins i tot, Madeline DiMaggio proposava el 1992 una estructura en 7 parts per a pel·lícules que estiguessin escrites per a televisió, per a què coincidissin amb la pauses publicitàries [DiMaggio, 1992:278]. Tots els manuals tenien la proposta definitiva, els guionistes exposaven com havien dissenyat els actes, revistes de guions com *Creative Screenwriting* centraven les seves anàlisis a desvetllar l'estructura interna del guió⁷⁶... Independentment del model escollit, la idea d'ordre s'ha convertit institucionalment en *el primer punt primordial* de la indústria fins el dia d'avui. Les escenes tenen sentit en funció del lloc que ocupen dins l'acte i es relacionen entre elles i amb l'estructura general segons si són un punt de gir o tenen una altra funció⁷⁷. D'aquesta manera una escena s'escriu en funció d'una altra o del conjunt, i les relacions internes ho permeen tot. *Avatar** acaba el primer acte amb l'escena en què Jake Sully és acceptat per la tribu dels alienígenes, després que l'alienígena Neytiri perdoni la vida a Jake gràcies a unes senyals divines. El punt mig és l'escena que marcarà l'inici de la guerra entre humans i alienígenes i té lloc a la meitat del segon acte⁷⁸. És el moment en què Jake Sully ataca un

⁷⁵ El model de Mckee és menys estricte. Mckee confia més en el ritme i els canvis entre escenes que en una estructura global, com veurem posteriorment.

⁷⁶ Poso d'exemple l'anàlisi de *Memento* (Christopher Nolan, 2000) a la revista: «Una simple i malgrat tot complexa història, *Memento* sembla que doblegui els dictats de l'estructura i del gènere neo-noir quan realment no només els respecta, sinó que hi confia per aconseguir l'èxit» [Argent, 2001b:49].

⁷⁷ El significat canònic d'escena és la unitat narrativa tancada mínima. S'agrupa en seqüències i aquests en actes. Es calcula que una pel·lícula mitja té entre 40 i 60 escenes d'una durada de 2-3 minuts cada una [Mckee, 2004:53ss]. En el proper apartat, matisaré aquesta composició narrativa basada en l'escena.

⁷⁸ Per a facilitar comprensiva, analitzo *Avatar* a partir del format en tres actes, encara que el punt mig pot funcionar com a divisió del segon acte en una estructura de quatre actes. L'escena del tanc seria presentada aleshores com el punt de gir que obre el tercer acte. Aquesta estructura quadripartita té l'avantatge que explica la divisió del segon acte clàssic en una part que se centra en la vida de Jake amb els alienígenes i en una segona part que narra l'inici de la guerra. El model en 4 parts i un epíleg és el model que proposa Thompson per unificar el paradigma clàssic a *Storytelling in the new Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique* [Thompson, 1999]: plantejament, acció de complicació, desenvolupament, clímax i

tanc de l'exèrcit, mostrant així que ha deixat de formar part del bàndol dels humans («Has oblidat per quin equip jugues?» li pregunta el coronel just a l'escena posterior). Aquesta escena va precedida de la doble consumació de la integració de Jake a la comunitat alienígena (la superació del ritus iniciàtic i la declaració d'amor a Neytiri) i va seguida de la seva expulsió de la tribu quan els alienígenes saben que Jake només era un esquer per a recollir informació per l'exèrcit humà. El segon acte acaba quan Jake Sully es llença sobre el llom del Turuk, un espècie de dinosaure volador que només han aconseguit domesticar els grans líders alienígenes. Jake Sully ho aconsegueix i la tribu l'accepta de nou, ara com a líder en la batalla final contra els humans, en què s'enfrontarà en una batalla decisiva amb el coronel. Els alienígenes guanyen la guerra i Jake abandona la seva part humana per a convertir el seu cos definitivament en alienígena. Com un joc de miralls, l'acostament i acceptació de Jake Sully a un i altre bàndol determina les escenes que obren i tanquen actes. La idea d'ordre intern també permet relacionar altres tipus d'escena: la predestinació que salva Jake Sully al final del primer acte es converteix en antecedent de la domesticació del Turuk al final del segon acte, que alhora és la mateixa acció (domesticar un animal volador) que la tribu utilitza com a prova iniciàtica just abans del punt mig. Estic d'acord amb Bordwell quan escriu que res d'això és una novetat, però un últim exemple ajudarà a entendre quin va ser el factor de novetat que la popularització dels manuals i la idea d'estructura van aportar al model actual de narració en el Hollywood corporatiu.

En la proliferació de manuals del Hollywood contemporani, hi ha un tercer nom propi: Christopher Vogler. La història de Vogler comença a *Star Wars****(Lucas, 1977). Per a fer el guió de la pel·lícula, Lucas va utilitzar com a model el llibre de Joseph Campbell, *L'heroi de les mil cares* [Tubau, 2006:178]. Es tractava d'un estudi antropològic que analitza el patró comú que seguien les històries de diferents cultures que narren la història de formació d'un heroi. Anys després, un analista de la Disney, Christopher Vogler, va reconvertir el llibre en un memoràndum intern i després en *El viatge de l'escriptor*, un dels manuals més coneguts dels anys 90 que desglossa la narració sobre la iniciació heroica en 12 passos. «Mitologia a Hollywood:», titulava una

epíleg. La seva proposta gravita al voltant de la formació i reformulació de l'objectiu del protagonista, que queda establert a l'inici del desenvolupament. És una proposat lúcida a la qual *Avatar* s'hi adequa.

conferència per a guionistes el 2002, «com s'usa (i s'abusa) del paradigma del viatge de l'heroi»; i una altra conferència anunciava: «Més enllà del viatge de l'heroi: Atrapat pel viatge de l'heroi? Hi ha dotzenes d'altres temes mitològics poderosos»⁷⁹. *Star Wars* (de nou) i Vogler simbolitzen una novetat que ha adoptat el procés d'escriptura contemporani de guions. L'ús que va fer Lucas del patró antropològic de Campbell com a “plantilla” de guió significava un canvi fonamental de metodologia: ni els aborígens d' Austràlia narraven les seves històries seguint un patró mitològic conscient, ni el patró detallat fins el número de plana on acaba cada acte era un mètode de l'època dels estudis⁸⁰. Quan Field busca el punt mig de *Chinatown* (Polanski, 1974), que ell mateix proposa com a guió model, s'equivoca fins a tres vegades [Field, 1996:107]. En canvi, detectar el punt mig d'*Avatar*, de *Matrix***, de *L'últim samurai** o de *Les dos cares de la veritat** no presenta complicacions possibles. Tampoc hi ha equivocació possible per trobar el punt mig a *Crepuscle**, perquè és la mateixa Melissa Rosenberg* que explica que van acordar amb la directora que Bella descobrís el secret d'Edward al punt mig de la pel·lícula [Rosen, 2008:48]. Una cirurgia similar es pot efectuar en altres llocs de les pel·lícules actuals. La duració estàndard de mitja hora pel primer acte es compleix amb precisió gairebé matemàtica a *Matrix*** (33 min), *En què pensen les dones?** (30 min), *L'últim samurai** (31 min), *Sis dies i set nits** (31 min), *Men in Black** (32 min), *Pretty woman*** (35 min) o *Missió: Impossible** (31 min.). Aquesta ha estat una de les conseqüències importants de la proliferació de manuals al Hollywood actual a causa de la necessitat de buscar criteris objectius per a assegurar vendre un guió i per a valorar-lo: la popularització de prescripcions narratives que després s'utilitzen com a model. «No pretenc imitar a la natura», cita Vogler a l'inici del seu llibre, «Intento trobar els principis que fa servir» [cita de R. Buckminster a Vogler, 2002:11]. Enlloc de donar per fet que hi haurà principis narratius en qualsevol narració que algú més o menys legitimat escrigui, allò que s'ha acordat que fossin els principis narratius s'utilitzen com a model i apareixen amb evidència en la narració audiovisual, ja sigui en l'escriptura o a través del procés de reescriptura. El patró de Vogler, per exemple, sembla que va aparèixer a *Matrix* en alguna de les reescriptures del guió original fetes pels mateixos germans Wachowski

⁷⁹ A *Creative Screenwriting*, núm. 7:1 (gener/febrer 2000): 29.

⁸⁰ Davis parla més aviat de la intuïció dels grans productors [Davis, 2001]. Zanuck demanava intensitat; no, punts d'inflexió.

[Freeman, 2000; Goldsmith, 2003]. De la mateixa manera, els punts que tractaré en els apartats posteriors (personatges amb objectius, causalitat punts de gir, clímax, decisions...) són també elements narratius que han d'aparèixer en una narració actual i que ho fan sovint en formes molt evidenciades a causa d'aquest procés d'escriptura *a partir de* les regles. Steve Neale diu que hi ha elements narratius que són una “necessitat” en l'estil clàssic [Neale, 1980:23], es podria afegir que en el Hollywood contemporani aquests elements no només són necessaris sinó que són elements evidenciats. Són elements que han trobat en la descentralització de Hollywood l'aliat perfecte per a estendre's a través de manuals i, en el procés de desenvolupament i reescriptura del guió, l'ocasió ideal per aparèixer i reincorporar-se a la narració d'una manera evident.

Causalitat, punts de gir i racionalització

No assumeixo que perquè una mare està plorant en un cotxe al final de la pel·lícula, tothom plorarà amb ella. Haig de donar les raons per les quals ho fa.

Michael N. Shyamalan* [Argent, 1999:39]

Ernest Lehman, guionista de *Sabrina* (Billy Wilder, 1954), *El rei i jo* (Walter Lang, 1956), *West side Story* (Jerome Robbins i Robert Wise, 1961), *Somriures i llàgrimes* (Robert Wise, 1965), *Qui té por de Virginia Wolf?* (Mike Nichols, 1966), explica que es va quedar bloquejat en l'escriptura de l'últim acte del guió de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) [Baer, 2000:50]. Havia escrit el guió sense cap pla previ, una manera poc habitual d'escriure: «Ok, ara el tinc [el protagonista principal] a l'estació Grand Central. Agafa el tren, i ara què? Bé, no hi ha encara personatge femení, millor que posi Eve al tren. Però què faig amb ella?» [Baer, 2000:49]. El bloqueig es va agreujar quan es va assabentar que els estudis estaven tirant el projecte endavant i que ja havien contractat Cary Grant pel film, creient que el guió estava acabat. No cal dir que Lehman es va desbloquejar a temps. Tampoc cal dir que aquest cas és atípic i només s'explica perquè el director del projecte era Alfred Hitchcock, un director amb un marge molt gran de llibertat que coneixia els problemes de Lehman alhora que tirava endavant el projecte amb els estudis com si tot anés amb normalitat. El que és interessant d'aquest cas és que

el guió segueix una exposició temporal lineal que sembla resultat del seu procés de construcció. La linealitat temporal ha estat una constant de la majoria de narracions dels estudis i del Hollywood contemporani. La gran majoria de pel·lícules *mainstream* seleccionades en aquest estudi segueixen la linealitat cronològica sense cap concessió a canvis temporals: *El castigador*, *Pretty woman*, *El sisè sentit*, *Buscant en Nemo*, *Homes de negre*, *Spider-man*, *Sis dies i set nits*, *El bar Coyote*, *Mercury rising...* o tenen un eix central cronològicament lineal amb desviaments puntuals narrativament motivats: *El codi da Vinci*, *Million Dollar Baby*, *L'home de la màscara de ferro*. Bordwell explica que el temps, d'aquesta manera, es posa al servei de la causalitat i permet a l'espectador refer les connexions causals dels fets narrats: «en el cinema de Hollywood funciona com a dominant un tipus específic de causalitat narrativa, que fa dels sistemes espacial i temporal els seus vehicles» [Bordwell et al., 1997:13]. La lògica interna que connecta les escenes en el paradigma clàssic és que cada una d'elles exposa l'efecte que provoca una causa mostrada en una escena anterior i obre una nova línia causal que es tancarà en una escena posterior [Bordwell, 1996:72]. Des d'un punt de vista prescriptiu, el model de Mckee tendeix també a la linealitat cronològica a partir de la seva descripció d'escena. Mckee explica que cada escena ha de desenvolupar el desig d'un personatge: «el personatge fa alguna cosa esperant una reacció útil per part del seu món i no obstant aconsegueix l'efecte contrari, provocar les forces antagonistes» [Mckee, 2004:182]. Aquest desajust entre l'efecte esperat i la conseqüència real, que Mckee anomena abisme [Mckee, 2004:185], és la causa que portarà al personatge a una nova acció⁸¹. *North by northwest* serveix perfectament d'exemple d'aquesta teoria: des de l'incident incitador que trenca l'equilibri de la narració (la confusió del protagonista amb l'espia George Kaplan) fins el clímax final, el personatge principal és el protagonista d'un seguit d'esdeveniments que alternativament l'acosten al seu objectiu o obren un abisme que l'obliga a prendre una elecció cada cop més arriscada per aconseguir el retorn a l'equilibri. Aquest abisme, conclou Mckee, es la «font d'energia de les històries» [Mckee, 2004:221], la substància de la història que permet que l'espectador empatitzi amb el personatge i es pregunti perquè el món no reacciona com ell espera. Un darrer exemple del mateix ús de l'escena i

⁸¹ «l'abisme que s'obre entre les expectatives i el resultat final és molt més que una simple qüestió de causa i efecte. En el seu sentit més profund, la separació entre causa, tal i com semblava, i el resultat que realment produeix marca el punt en què es troba l'esperit humà i el món» [Mckee, 2004:191].

del temps són les sitcom nord-americanes dels 90, model formal molt estandarditzat⁸². *Friends*, per exemple, és una narració estrictament estructurada en diverses línies que desenvolupen la seva trama a través d'escenes que obren constants abismes, i que s'encadenen una a l'altra en relació cronològicament (i també causalment) lineal⁸³. No obstant, malgrat l'evidència que la linealitat cronològica és una regularitat que estructura la majoria de narracions *mainstream* i un aliat tradicional de la causalitat, en aquest apartat intentaré mostrar que la linealitat temporal no és un principi normatiu de la composició d'avui en dia. En segon lloc, exposaré també que la posició central de la causalitat en la teoria pot enfosquir altres criteris usats pel guionista quan la causalitat s'entén de manera excloent com a únic criteri d'unió de fets narratius. Per això, intentaré mostrar les alternatives que s'han proposat a la posició de la causalitat com a dominant⁸⁴, per provar d'apropar la definició de la construcció narrativa a la manera com el guionista selecciona i ordena el seu material.

En el treball del guionista, crec que la causalitat lineal funciona més aviat com un tipus de relació entre el conjunt de tipus de relacions possibles entre elements narratius. Altman ha fet servir el concepte de «tabularitat vectoritzada» per a referir-se a aquesta xarxa de relacions [Altman, 1992:29]. La centralitat de la dinàmica causa-conseqüència no significa que no hi hagi altres criteris que el guionista utilitza per a seleccionar i connectar el material narratiu, sinó que és un criteri més dins una estructura «interrelacionada i integral» [Altman, 1992:36] que dóna significat als seus elements a través de diferents connexions. En l'article referit, l'exposició d'Altman suggereix la metàfora d'una «façana» d'aparença causal que relaciona per darrere tots els seus elements en diferents tipus d'associacions [Altman, 1992:36]. En un text posterior, Altman ja no parla de causalitat sinó de juxtaposició: «en lloc de definir cada esdeveniment mitjançant una causa precedent i un esdeveniment posterior, la juxtaposició ofereix la possibilitat permanent d'interaccions múltiples. Cada un dels instants que es projecten a la pantalla s'inscriuen en una xarxa pluridimensional. [...] amb cada nova juxtaposició, apareixen noves connexions, i els conceptes s'intensifiquen o passen a

⁸² DiMaggio recomanava al seu manual dividir la sitcom en dos actes de 5-7 escenes cada un [DiMaggio, 1992:86]. L'estricta continuïtat lineal era el recurs canònic de sèries com *Cheers*, *Alf* o *Friends*.

⁸³ Als anuncis del seminari de Mckee, els autors de *Friends* són exemples d'alumnes famosos que han assistit als tallers.

⁸⁴ Vegeu nota 65.

quedar emmagatzemats en la memòria» [Altman, 2000:187]. Exposo un exemple de la recent estrenada *El cigne negre* (Aronovsky, 2010). Nina Sayers és una ballarina que viu en un estat d'innocència propera a la repressió. Quan és escollida pel paper principal de *El llac dels cignes*, el director li aconsella que només trobarà la perfecció que sembla obsessionar Nina si la busca també en els actes més descontrolats. Nina torna a casa i, abans d'anar a dormir, li explica a la seva mare que ha estat seleccionada com a ballarina principal. Quan es desperta, decideix posar en pràctica un dels consells del director. Nina es comença a masturbar però quan es gira troba la seva mare dormint a una cadira al costat del seu llit. Aquesta imatge, -comprendre que la mare ha dormit tota la nit allà, el fet que la seva presència faci aturar Nina-, ofereix un significat que només és possible articular si recollim les dades que la narració ens ha anat deixant com a qüestions obertes: la mare és l'origen de la repressió controladora de Nina.

Altres tipus de relacions expliquen com els guionistes de les pel·lícules organitzen el material narratiu sense apel·lar a la causalitat. *Perill*, el boxejador escarransit que somia en ser el campió mundial, té tota una trama absolutament aliena des del punt de vista causal a la trama principal de *Million Dollar Baby****. La trama de *Perill* funciona com a trama paral·lela per a reforçar la trama principal de la boxejadora Maggie. Com ella, *Perill* prefereix viure plenament encara que fer-ho sigui un risc com bé demostra la pallissa que rep la primera vegada que lluita. *Million Dollar Baby* és una pel·lícula de guanyadors que perden, en la qual *Perill* i Maggie estan units pel tema que el guionista posa en boca de la veu en off: «La boxa és una acte antinatural perquè tot va al revés. Si vols desplaçar-te cap a l'esquerre, no fas un pas a l'esquerre: carregues sobre el peu dret. Per a desplaçar-te cap la dreta, fas servir el peu esquerre. Enlloc de fugir del dolor, com faria una persona amb seny, fas un pas en la seva direcció». El joc de repeticions que s'estableix a *Avatar** entre pertànyer a un bàndol o a l'altre també és un exemple de relacions que transcendeixen la simple relació causal. Paral·lelismes, metàfores, repeticions, comparacions⁸⁵... la *tabularitat vectoritzada* d'Altman s'acosta més a la

⁸⁵ A *The way Hollywood tells it* [Bordwell, 2006], Bordwell centra l'explicació sobre el motiu d'aquests recursos en les autoreferències internes de la narració. Bordwell ho connecta amb una triple causa: la quantitat de reescriptures del projecte, l'aparició del vídeo que permet la revisió del film i la virtuositat que pretén mostrar el cineasta en relació a la competència [Bordwell, 2006:51ss]. Cap d'aquestes causes té en compte la repetició i l'autoreferència com a principi narratiu en sí, com a principis que sempre han estat presents en la narració. Per tornar a donar un exemple de les sitcom (vegeu nota anterior), la repetició i la

xarxa de connexions que manega el cap del guionista per a crear significat que allò que es pot pressuposar a partir de l'anècdota inicial d'Ernest Lehman. La pregunta aleshores és quin és el paper reservat per a la causalitat, la linealitat cronològica i quin ha estat l'origen de la seva presumpte sobrevaloració.

*Memento****, del director i guionista Christopher Nolan* és un dels referents de pel·lícula dis-lineal (el mateix Nolan va referir-se amb aquest concepte a la seva narració [Neff, 2001:47])⁸⁶. La pel·lícula narra la història de venjança de Leonard Shelby, un home que ha perdut la capacitat de formar nous records en un atac en què presumptament també va ser assassinada la seva dona. «Em vaig preguntar com explicar una història en primera persona», explica Nolan [Neff, 2004:48]⁸⁷, «a través dels ulls d'algú que, quan troba algú altre, no sap quan o com es van conèixer o si aquella persona és de fiar. La resposta va ser posar el públic en aquella mateixa posició». *Memento* és una història que va cap enrere: comença pel final i acaba pel principi. Aquest fet planteja el dubte de com unificar la narració, -fins i tot, de com l'entenem-, si no ens podem refiar de la linealitat cronològica. Nolan respon: «Aquí és on el meu interès en el perquè més aviat que en què, o on la relació per què-què es torna fonamental per la pel·lícula» [Neff, 2004:53]. Com diu Daniel Argent en el comentari que acompanya l'entrevista, Nolan converteix el *whodunit*⁸⁸ en un *whydunit* [Neff, 2004:52]. L'interès de l'espectador es vol mantenir a través d'amagar les causes per a mostrar-les en l'escena posterior, que és un mètode de suspens que ha estat sempre habitual en històries narrades també des de la més estricte linealitat cronològica. A *L'home de la màscara de ferro**, D'Artagnan es nega a formar part d'un complot en contra el rei al final del primer acte. «Per què el defens?» pregunta Athos, si el rei és indigne. Perquè el rei és el seu fill, pot contestar l'espectador quan arriba al final de la pel·lícula. A vegades, la narració fins i tot remarca la manca d'una explicació que oferirà després. A *Crepuscle**, no sabem fins a mitja pel·lícula perquè Edward no volia parlar amb Bella malgrat l'atracció evident que existeix entre ambdós:

circularitat és un dels elements fonamentals de l'humor que despleguen (només fa falta veure com moltes de les escenes de *Friends* acaben amb un gag basat de la repetició d'una dada, sovint, descontextualitzada).

⁸⁶ Bordwell fa servir *Memento* per explicar els mecanismes que l'estructura no-lineal utilitza per a mantenir-se dins del paradigma a Bordwell, 2006:78-81.

⁸⁷ El relat en primera persona és una de les convencions bàsiques de la literatura i del cinema negre.

⁸⁸ Expressió popular que es refereix a les històries on cal resoldre un assassinat i en les quals la pregunta clau és qui ho va fer (*Who done it?*).

Edward és un vampir i no vol fer-li mal. En tots aquests exemples, la connexió final entre causa i conseqüència també és el moment en què l'espectador està en posició de comprendre la història. Bordwell explica a *La narración en el cine de ficción* que la narració és el procés a través del qual l'espectador és capaç de reconstruir la història gràcies als esquemes que posa en marxa durant el visionat [Bordwell, 1996:33ss]: «A la nostra cultura, [l'espectador] té com a objectiu central llaurar una història comprensible. Per a fer-ho, el perceptor aplica els esquemes narratius que defineixen els esdeveniments principals i els unifica per mitjà dels principis de causalitat, temps i espai» [Bordwell, 1996:39]. Els unifica: aquesta és l'expressió clau. La causalitat és el marc *sinequanon* a través del qual es resituen les accions i es comprenen com una narració de fets interrelacionats. La comprensió per part de l'espectador de la xarxa causal de la narració és l'objectiu que no pot perdre de vista un guionista *mainstream*. Per moltes repeticions o metàfores que hi hagi a *Avatar* o a qualsevol altra pel·lícula, els fets de la narració acostumen a estar motivats per la seva pertinença a una línia causal i poques vegades es mostren sense el seu suport encara que deguin la seva aparició a la trama arran d'un criteri diferent. Deduir d'aquí que la causalitat és el criteri dominant o reduir qualsevol altra relació narrativa a la causalitat pot ser una teoria tendent al reduccionisme. En qualsevol cas, com Altman admet, estudiar la narració com a *tabularitat vectorialitzada* és una hipòtesis que requereix encara un treball d'elaboració [Altman, 1992:37].

Com he provat d'explicar amb l'exemple de *Memento*, dir que el principi de causalitat és el principi central de recomposició de la narració *no significa que els fets s'hagin de presentar segons l'ordre que dicten aquest mateix principi*. És a dir, la regularitat en els guions és que la narració contingui prou elements com per a què la història pugui ser recomposta de manera causal i cronològica sense deixar llacunes o buits, i no que la narració s'hagi de presentar en un estricte ordre causal com abans indicava Mckee, o ho feia Bordwell en relació al model dels estudis. Aquí és on retornem al tema de la linealitat temporal. El paradigma narratiu dels estudis va confiar en la linealitat temporal com la millor alternativa per a canalitzar una bona comprensió de la xarxa causal. Però quan els guionistes i els espectadors han trobat prou mitjans per a compondre i recompondre la discontinuïtat en un flux comprensible de causes i conseqüències, la linealitat temporal ha deixat de ser un criteri inqüestionable. Fins i tot,

es pot trencar la presentació lineal causal: el “desordre” de *Memento* és una demostració que les conseqüències ja no només es poden exposar abans de les causes dins d’una narració lineal, com passava a *Crepuscle* o a *El home de la màscara de ferro*, sinó que també poden ser mostrades de manera comprensible en escenes anteriors a l’escena que mostra la causa. És el pas lògic que s’esdevé quan l’espectador ja no necessita l’estricta linealitat temporal per a recompondre la causalitat. De la mateixa manera, pel·lícules populars com *Ocean’s eleven* (Soderberg, 2001), *Batman Begins** (Nolan, 2005) o *El cas Slevin* (Paul McGuigan, 2006) o directors com Tarantino i Paul Greengrass no renuncien a l’alteració temporal o a la fragmentació sempre que els fets narrats es puguin connectar causalment *a posteriori*. *Memento* és l’exemple ideal per a mostrar que la regularitat narrativa no és presentar els fets en ordre causal, la regularitat és que els fets mostrats es puguin recompondre de manera causal fins i tot quan causa i efecte no es presenten sota l’estricta ordre cronològic.

Aquesta possibilitat de trencament de la pantalla causal ha suposat dos canvis importants en les narracions actuals. El primer canvi és que la capacitat de recomposició dels fets narrats ja no depèn tant de la linealitat cronològica i, tal com havia explicat Altman, els guionistes utilitzen i exploten altres criteris per a unir les accions. El segon canvi és conseqüència del primer: es tracta del trencament de la idea d’escena com a unitat de significat d’una durada mitja de dos/tres minuts i que dóna pas a una nova escena en ordre cronològic. Es tracta de l’escena-tipus que apareix als manuals (en concret, Mckee exposa el seu model a partir d’aquest tipus d’escena que, malgrat tot, reconeix que és un *ideal* [Mckee, 2004:283]), i que Bordwell exposa com a base de la seva proposta descriptiva [Bordwell, 1996:72]. Aquest tipus d’escena clàssica segueix existint en l’actualitat associada a la linealitat temporal, però els nous recursos i el ritme actual de narració ens ofereixen pel·lícules que alternen aquest tipus d’escena clàssica amb altres fragments que confien en la capacitat de guionista i espectador per a exposar i recompondre el *desordre* i la fragmentació dels fets narrats, fins i tot quan falten dades o estan ordenats segons criteris diversos. Un bon exemple és la recent pel·lícula produïda per Akiva Goldsman*, *Caça a la espia* (Doug Liman, 2010), que obre la primera meitat de la pel·lícula com un autèntic trencaclosques narratiu on són bàsics els recursos que ens permeten recompondre una narració fragmentada i plena de llacunes per a comprendre els

fets narrats. El mateix ha passat en l'evolució del rígid format de la sitcom. En l'actualitat, l'hereva de *Friends* és *How I meet your mother*, una comèdia que ha fet de la no-linealitat temporal i els salts continus una de les seves marques, afavorint el recurs còmic a través dels paral·lelismes i els contrastos. Altres sèries molt populars, com *My name is Earl* utilitzen estructures similars; en tant que sitcoms com *The Big bang Theory* o *Two and a half men* segueixen estructurades en l'estricta linealitat cronològica causal⁸⁹. Des d'aquest punt de vista, pel·lícules com *el Padrí II* (Coppola, 1974) i la seva estructura en paral·lel haurien de deixar de ser una *rara avis* a ulls de Bordwell i, com ell mateix explica, ser vistes com narracions la trama de les quals «accentua els paral·lelismes a expenses de les connexions causals» [Bordwell, 2006:93]. Perquè el paral·lelisme és un recurs que sempre ha estat allà.

La importància de la causalitat com a *patró de lectura* dels fets exposats es mostra de manera clara en els punts de gir i en els clímax. Els punts de gir són esdeveniments que fan canviar el curs de la trama. Són moments en què un fet inesperat empeny cap endavant a l'espectador, tot proposant la qüestió *Què passarà?*, i/o moments en què la línia causal es recompon en part o al complet per a enfocar la narració cap a una nova direcció, tot oferint la resposta *Els fets narrats han passat per X raons*. Normalment aquests esdeveniments estan situats a principis dels actes (incident incitador, reaccions dels personatges a un canvi sobtat de la situació), a meitat de la pel·lícula o a finals dels actes. A *L'últim samurai**, el primer acte acaba quan el capità Nathan Algren és atrapat pels samurais. Això llença l'espectador endavant a la recerca de les conseqüències i del *QUÈ* passarà. A *Pirates del carib**, una revelació a mitja pel·lícula actua com a punt de gir, col·locant els fets vistos sota el prisma d'una nova cadena causal i donant una nova direcció a la pel·lícula (i als objectius dels seus personatges) amb un *PERQUÈ* inesperat. És el moment en què el pirata Barbosa explica les motivacions que té per a segrestar Elizabeth Swann. Ell i la tripulació que l'acompanya no volen segrestar-la per aconseguir un rescat: els pirates són morts en vida que necessiten el collaret d'Elizabeth per a trencar la maledicció que carreguen. El *PERQUÈ* redefineix els fets ocorreguts i fins i tot pot

⁸⁹ Entre un i altre model, *Seinfeld* es va encarregar de ser tot un antecedent de *Memento*, amb un episodi narrat a la inversa, *The Betrayal*. És probable que la influència més important per aquest canvi de model hagi estat la primera comèdia que va fer de la no linealitat un recurs recurrent gràcies a la facilitat de rodar en tot tipus d'escenaris i exteriors: *els Simpson*.

completar llacunes que havien quedat sense explicació⁹⁰. El final del segon ⁹¹ acte de *Matrix*** acaba amb la captura de Morfeo i el fracàs de la seva missió. L'últim acte s'obre aleshores amb la decisió de Neo d'anar a rescatar-lo. El *què passarà* se solapa en aquesta acció amb la resposta de *per què Neo decideix entrar de nou a Matrix* malgrat que li han pronosticat la mort si ho fa: Neo vol rescatar Morfeo *perquè* aquest s'ha jugat abans la vida per ell, *perquè* Morfeo és més important que ell si és veritat que Neo no és l'escollit, però també *perquè* Neo comença a creure que és l'escollit i se'n pot sortir malgrat la profecia. Les raons que permeten aquesta recomposició causal al voltant d'un PERQUÈ han de quedar exposades en el guió abans o en el mateix clímax de la pel·lícula. El clímax és el moment de màxima intensitat de l'últim acte de la pel·lícula, moment en el qual es presenta el desenllaç de la narració. En paraules de Bordwell, és «la coronació és l'estructura, la conclusió lògica d'una sèrie d'esdeveniments, l'efecte final de la causa inicial, o la revelació de la veritat» [Bordwell, 1996:159]. Segons Mckee, és el canvi definitiu d'un valor de manera absoluta i irreversible [Mckee, 2004:373]. Sigui el clímax l'últim efecte d'una seguit de fets (*El codi da Vinci**), la revelació de la veritat (*El sisè sentit**) o una decisió última (*Sis dies i set nits**), el guionista sempre ha d'omplir el text amb les raons que justificaran allò que finalment passarà: el fet que el capità Algren lluiti fins l'extermini dels samurai apareix com la conseqüència lògica dels fets que han començat en aquell QUÈ inicial que vèiem abans; les habilitats que Neo mostra a la lluita final de *Matrix* són possibles i alhora ens revelen que és efectivament l'escollit. A vegades, aquestes raons només es coneixen en el mateix clímax: quan Elizabeth és alliberada a *Pirates del carib*, descobrim que Jack Sparrow és un mort en vida i les seves motivacions es veuen sota un nou prisma. Aquesta és una de les missions del guionista: omplir la narració de suficient material per a què el públic arribi al clímax amb prou informació per a què la història es pugui entendre com una evolució de fets d'una única línia causal. *Les raons que expliquen el PERQUÈ els fets han passat tal i com han estat mostrats no són raons opcionals, són les eines principals que el guionista dóna a l'espectador per a què aquest pugui recompondre la història.* Tornant a Mckee, «una

⁹⁰ En un altre apartat del seu manual, Mckee insisteix: «Hem de sembrar la pregunta “Per què?” en la ment dels espectadors» [Mckee, 2004:400].

⁹¹ Com abans amb *Avatar*, utilitzo la nomenclatura de 3 actes (Plantejament, desenvolupament, desenllaç) per a facilitar comprensible encara que una anàlisi de *Matrix* deixaria clar que hauríem de parlar d'una estructura en quatre actes on el desenvolupament està dividit en dos actes.

vegada les tenim [les idees pels clímax] hem de treballar cap enrere per a recolzar-les en la nostra realitat fictícia, aportant el coms i els perquè» [Mckee, 2004:373]. Tota acció clau d'una pel·lícula actual es presenta, per tant, racionalitzada. Fins i tot quan el final depèn d'una elecció, el dictat de mantenir l'emoció obliga al guionista a presentar dues línies de raonament. Quan la majoria d'espectadors⁹² de *Pretty woman*** arriben al final de la pel·lícula, desitgen que Edward torni a buscar Vivian i saben les raons per les quals ha de fer-ho: Edward i Vivian han estat enamorats, ella l'ha fet canviar i ell és més feliç... Però el dubte sorgeix perquè els espectadors també disposen de les raons per les quals Edward pot justificar no fer-ho: Vivian és una prostituta, Edward no vol relacions estables... No importa que la decisió última del protagonista sigui un moment d'intuïció atzarosa, l'espectador el percebrà com un acte ancorat en la més pura racionalitat gràcies a la labor del guionista.

El personatge: eix de regularitats.

Per mi, el canvi [en la construcció del guió] de *Pretty Woman* va ser quan Barbara Benedict va dir, “Saps, segueixen dient que l'Edward és una home de negocis, un *mogul*, que està involucrat en compres hostils—ningú sap què significa això exactament. Però el que saben és que és un personatge invulnerable”. Estàvem explicant això, ja saps, i ella va acabar dient, “Fes-lo una mica més humà, com una persona qualsevol”. I va dir, “Fem que tingui por de les alçades”. Jo tinc por de les alçades, també, i tan bon punt ho va dir se'm van acudir cinc escenes. Sabia com fer funcionar aquelles escenes, sabia com escriure-les, i tenia el final.

Gary Marshall, director de *Pretty woman*** [Arnett, 1999]

Els germans Farrelly* van reescriure el guió de *There's something about Mary*** (Peter i Bobby Farrelly, 1998)⁹³ a partir d'un guió d'uns coneguts que havia quedat estancat a Disney [Argent, 2001:46]. La trama central del guió original narrava la història de Pat, un detectiu que és contractat per buscar a la Mary, l'amor de joventut d'en Ted. El detectiu

⁹² Podríem parlar aquí de la instància narrativa que s'ha anomenat espectador implícit.

⁹³ Estrenada a Espanya com *Algo passa con Mary*.

és un personatge poc simpàtic que s'enamora de la Mary i enganya a en Ted, tot dient que Mary s'ha convertit en una persona espantosa. En Ted descobreix la veritat i viatja fins casa la Mary on hi ha tota una reunió de pretendents; entre ells, el detectiu que es penedeix dels seus actes i acaba enamorant la Mary. Tal com explica l'article de Daniel Argent, els Farrelly van conservar pràcticament tots els fets del guió, però van aconseguir recuperar el projecte i convertir-lo en un hit mundial gràcies a la recomposició de personatges que van fer. Els canvis que van fer els Farrelly són un bon compendi dels criteris que els guionistes utilitzen per a crear els seus personatges; element narratiu que, com ja van remarcar a bastament Bordwell, Staiger i Thompson, segueix sent el punt clau de la narrativa actual de Hollywood.

Un criteri important de selecció dels esdeveniments d'una pel·lícula és el que gravita al voltant de la formació de l'objectiu del protagonista. A partir d'aquest criteri, Kristin Thompson descriu el model narratiu d'estructura a *Storytelling in the new Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique* [Thompson, 1999]. Thompson mostra que la narració actual exposa aquells fets significatius per entendre com el protagonista forma, redefineix, fixa i aconsegueix el seu objectiu⁹⁴. Thompson divideix la pel·lícula en quatre parts (i un epíleg) en què els objectius del protagonista es perfilen i es redefeixen progressivament. El primer canvi important que van incorporar Peter i Bob Farrelly al guió de *There's something about Mary* va ser canviar de protagonista. Enlloc de centrar la història en el detectiu Pat i en la seva reconversió, es van centrar en la frustració adolescent i en la posterior recerca de Ted. *El plantejament*, la primera part de l'estructura que defineix Thompson, acaba quan el detectiu explica a Ted que Mary ha perdut tot el seu encant i l'ha substituït per molts quilos, és paraplègica i s'ha traslladat a Japó. Durant *l'acció de complicació*, la segona part que identifica Thompson, es presenten les trames i l'entorn que facilitarà o complicarà l'assoliment de l'objectiu per part del protagonista. En aquesta part, Ted viatja fins a Califòrnia mentre coneixem els pretendents de Mary i les seves tàctiques basades en la mentida. *El desenvolupament*, la tercera part, sol començar a meitat de pel·lícula i concreta definitivament l'objectiu del protagonista. És el moment en què Ted i Mary per fi es retroben. Aquesta tercera part es

⁹⁴ Thompson articula la seva proposta d'estructura al voltant d'aquest criteri [Thompson, 1999] i estudia com aquest model és l'eix bàsic de 10 pel·lícules contemporànies. Vegeu nota 78.

converteix en un constant estira i afluixa entre el possible assoliment i el fracàs de l'objectiu per part del personatge central. Com diu un analista de guions, prenent com exemple *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) i *E.T.* (Spielberg, 1982), «Pots anar al lavabo i tornar i en Rick encara estarà provant de saber què fer amb les cartes de trànsit, i l'E.T. encara estarà provant d'arribar a casa» [Bordwell, 2005:37]. Aquesta tercera part acaba amb el clímax del penúltim acte, que és el punt de gir en què Mary fa fora de la seva vida a en Ted perquè ha descobert que en Ted havia contractat el detectiu privat i que ell, com tots els seus altres pretendents, també l'ha intentat seduir amb mentires. És aleshores que comença la quarta part en la proposta de Thompson, que correspon a la resolució clàssica. Ted vaga deprimat pels carrers, el seu objectiu sembla impossible i comença el que es coneix com *the darkest moment* [Keating, 2010]. En la comèdia romàntica, aquest moment s'ha estandarditzat com l'escena que mostra les conseqüències negatives del clímax del penúltim acte (*Pretty woman***, *Sis dies i set nits**). Mckee associa *the darkest moment* a la part que ell anomena crisi: «l'escena obligatòria de la història» [Mckee, 2004:365]. La crisi separa les «dos escenes més poderoses d'un relat»: els clímax dels dos últims actes [Mckee, 2004:275]. L'anàlisi de Mckee depèn del contrast i el canvi continu de la fortuna dels personatges. Si el clímax del penúltim acte és negatiu en funció a l'objectiu del protagonista, com passa a *There's something about Mary*, la crisi és aleshores negativa i el clímax final serà positiu: «si el protagonista aconseguix l'objecte del seu desig [al final del relat], convertint en positiu el clímax narratiu de l'últim acte, el clímax del penúltim acte haurà de ser negatiu» [Mckee, 2004:275]. No obstant, la relació de canvis pot ser inversa: «si el protagonista no satisfà el seu desig [al final de la pel·lícula], el clímax del penúltim acte no pot ser negatiu» [Mckee, 2004:275]; i aleshores la crisi es converteix en un moment positiu. El moment de crisi o *the darkest moment* (que, és evident, ja no podem anomenar així) serà el moment en què es mostra que el protagonista està a punt d'aconseguir el seu objectiu, com per exemple a *Chinatown* (Polanski,1974), o tot sembla indicar que ja ho ha fet, com passa a *Seven* (Fincher, 1995). Assistim aleshores a un moment de falsa eufòria fins que el clímax de l'últim acte torna a portar els fets a la banda negativa, en què el protagonista no aconseguix el seu objectiu⁹⁵. Un i altre model de final desemboquen a l'últim acte en el

⁹⁵ El final negatiu és una tendència poc utilitzada a la narrativa mainstream. Bordwell explica que el final

cara a cara definitiu entre el protagonista i les forces antagonistes de la història. A la pel·lícula dels Farrelly, Ted es troba aleshores a casa de la Mary amb tots els seus pretendents reunits en comitiva. En paraules de Mckee, és la batalla final en què el protagonista ha de prendre la decisió última: «la decisió de la crisi ha de ser un moment estàtic deliberat [...] no la posarem fora de pantalla ni ens la saltarem» [Mckee, 2004:370]. I la decisió de Ted és portar l'antiga parella de la Mary, a qui ella va refusar a resultes de les mentides d'un dels seus pretendents. No cal dir que Mary acaba valorant aquest últim gest i, efectivament, el clímax final uneix els dos protagonistes, complint l'objectiu que Ted ha perseguit durant tota la pel·lícula i que els Farrelly ens han fet seguir a través dels constants dalts-i-baixos de la fortuna del seu protagonista⁹⁶.

La idea de personatge amb objectiu és una de les regularitats més esteses en la narrativa de Hollywood. Diversos autors [Tan, 1996; Mckee, 2004] han proposat que l'objectiu i els canvis de fortuna d'un personatge faciliten l'empatia amb el personatge i l'interès pel film. L'esquema de Thompson no seria aleshores només il·lustratiu del fet que tot protagonista té un objectiu, sinó de la manera en què els canvis que pateix la fortuna del personatge en relació al seu objectiu s'utilitzen per a gestionar l'interès del públic. «Com a públic experimentem una emoció quan el relat ens fa passar per una transició de valors. Primer, hem de sentir empatia pel personatge. Segon, hem de saber què vol el personatge i hem de voler que ho aconsegueixi. Tercer, hem de comprendre quins valors estan en joc en la vida del personatge. Una vegada es compleixen aquestes tres condicions, qualsevol canvi en els valors provocarà una emoció» [Mckee, 2004: 295]. És probable que, com espectadors, l'estructura objectiu-obstacle hagi provocat la paradoxa moral de descobrir-nos algun dia davant de la televisió emocionats amb les

positiu s'imposa als estudis com a estàndard [Bordwell, 1996:159]. En la pràctica, Biskind exposa el cas de Miramax que, en un determinat moment, només van acceptar els projectes que tinguessin final feliç: «Els lectors de guions de Miramax van rebre la instrucció que des d'aleshores només es farien pel·lícules amb final feliç» [Biskind, 2006:495]. Malgrat això, el final trist compleix amb el contrast que demana Mckee. A *Les dues cares de la veritat**, el gir negatiu es dona a l'epíleg, quan l'advocat defensor Martin Vail descobreix que el seu client l'ha enganyat durant tota el procés judicial.

⁹⁶ Els elements del final canònic: crisi, cara a cara, decisió, clímax i canvi no sempre mantenen aquest ordre. És habitual a les pel·lícules d'acció actuals (*Avatar**, *Spider-man**), que el cara a cara definitiu tingui lloc després del clímax. També es habitual que la decisió que desembocarà en el clímax (l'exemple canònic és *Star Wars**: Luke decideix confiar en la força per destruir l'Estrella de la mort) es desplaci al mateix clímax (*Pretty woman***) o com a catalitzadora del canvi final (*Spider-man**). La intenció d'aquest apartat, doncs, era donar una mostra dels elements que, d'una manera o altra, sempre apareixen en una narració a partir de l'objectiu central del protagonista, però no sempre en l'ordre que he mostrat.

aventures d'un personatge de qui no aprovem el seu punt de vista. Com explica Hitchcock a propòsit de l'escena en què Norman Bates s'esforça per fer desaparèixer el cotxe que incrimina la seva mare en un assassinat a *Psicosis* (Hitchcock, 1960)⁹⁷, els cineastes confien precisament en la força de la forma narrativa per a mantenir-nos enganxats davant la pantalla. Sense recórrer a casos d'empatia amb assassins o amb personatges extrems, l'estructura pot ser una aliada per a gestionar les emocions dels espectadors a favor de posicions concretes en segons quins temes complexos⁹⁸. Malgrat tot, -i experiments de Hitchcock a part-, l'empatia no és una emoció que els guionistes confiïn només a l'estructura si l'objectiu del protagonista no mostra una certa legitimitat cultural. A *There's something about Mary*, els germans Farrelly van afegir una preqüela on es mostra l'origen de l'amor entre Ted i Mary i el motiu de la frustració del primer quan no poden anar junts al ball a causa d'un desafortunat accident amb una bragueta. Peter Farrelly explica que aquesta preqüela era important per posar el públic en la posició de Ted [Argent, 2001d:46], per comprendre els seus motius i per a diferenciar-lo de la banda d'obsessos que rodejaran Mary en el futur [Argent, 2001d:48]. Els manuals de guió van plens de la paraula motivació: no cal només tenir un objectiu, cal mostrar quin és el motiu que el legitima, i aquest motiu conté sempre una actitud socialment valorada. Marc Moss* va participar sense crèdits en la reescriptura del guió d'una pel·lícula que desenvolupa un procés curiós d'identificació del protagonista. A *El jurat* (Gary Fleder, 2003), una vídua posa una demanda contra una multinacional per la mort del seu marit. L'advocat defensor posa en marxa aleshores la maquinària liderada per Rankin Fitch per a estudiar i influir sobre el jurat del cas. Fitch descobreix aleshores una parella, Nick i Marlee, que s'ha infiltrat en el jurat amb les mateixes intencions. Fins a la meitat de pel·lícula, el protagonista no està clarament definit: el problema és que no es coneixen les motivacions dels implicats en el cas (o, més aviat, se sospita que tothom es mou per

⁹⁷ Hitchcock diu: «quan Perkins contempla el cotxe que s'enfonsa al llac, encara que hi hagi un cadàver, quan l'automòbil deixa un moment d'enfonsar-se, el públic es diu "Tant de bo el cotxe s'enfonsi del tot". És un instint natural» [Truffaut, 2008:260].

⁹⁸ La caça de bruixes de McCarthy té la seva pròpia col·lecció de pel·lícules que justifiquen postures a un cantó i a l'altre. L'ús de la forma narrativa cap un o altre cantó és el responsable que el mateix motiu de la delació ens sembli desitjable a *La llei del silenci* (Elia Kazan, 1954) i condemnable a *Ben-hur* (William Wyler, 1959). D'una manera similar, es contraposa la soledat del personatge principal a *Sol davant del perill* (Fred Zinnemann, 1952) amb la fidelitat dels personatges que rodegen el protagonista de *Rio bravo* (Howard Hawks, 1959).

motivacions egoistes) i, per tant, el públic no les pot valorar positivament. Només identifiquem els protagonistes i validem el seu objectiu quan es descobreix que la parella s'ha infiltrat en el jurat per venjar la mort indemne de la germana de Marlee i parella d'en Nick a causa de les manipulacions de Rankin Fitch en un anterior judici. Reconeixem la justícia com a valor i la narració es focalitza en l'objectiu de Nick i Marlee. Fins i tot, en móns com els de *El Padrí* (Coppola, 1972, 194 i 1990) reconeixem el valor de la lleialtat que diferencia la família Corleone de la resta.

Un dels canvis més importants del guió original de *There's something about Mary* va ser mantenir la personalitat del detectiu privat durant tota la pel·lícula i prescindir de la seva conversió final: «Els Farrelly sabien la importància d'una rata», escriu Argent, «i sabien que el públic necessita identificar-se contra una malvat» [Argent, 2001d:47]. És la cara B de l'objectiu: l'antagonista i els obstacles. El conflicte funciona per complicar l'assoliment de l'objectiu del protagonista en el conjunt del relat (conflicte interpersonal: amb l'antagonista; conflicte intern: amb un mateix; conflicte institucional: amb les forces socials...). Però relat i escena (clàssica) comparteixen estructura i nomenclatura. El conflicte és també la paraula clau, -i en aquest cas és la paraula clau en majúscules-, que defineix la regularitat que ha estructurat i estructura l'escena, entesa com a una unitat mínima d'acció exposada amb continuïtat espaciotemporal en una durada mitja de dos/tres minuts⁹⁹. Un personatge perseguit pel seu antagonista, dos amants que es barallen, un treballador que arriba tard, una empleada que expressa el malestar que sent a la feina, un malentès que fa xocar marit i muller, un adolescent que ha d'aguantar estar allà on no vol estar: qualsevol d'aquests motius ens recordaran més d'una escena que hem vist alguna vegada per televisió. El conflicte es pot concretar en escenes on els personatges protagonitzen una discussió (el contrast entre les parelles de la comèdia romàntica), un enfrontament (persecució de les pel·lícules d'acció...), un engany, un malentès, una confusió, un dubte personal... El conflicte és el criteri formal insubstituïble que suporta les escenes de la narració *mainstream*, fins i tot en aquells casos que es vol prescindir del model clàssic. *Adaptation* (Spike Jonze, 2002), amb guió del prestigiós

⁹⁹ En els anteriors apartats, ja hem vist que aquest tipus d'escena no és l'única manera d'exposar els fets d'una narració.

Charlie Kaufman¹⁰⁰, sembla un intent de guió que provi d'ometre les principals normes del paradigma clàssic (normes personificades en els consells del personatge que dona vida al mateix Robert Mckee): Charlie Kaufman, el protagonista homònim de la pel·lícula, no té objectius definits que el portin d'un lloc a l'altre; el desenllaç és tot un *Deus ex maquina* no causal; i, fins i tot, Kaufman utilitza la veu en off mentre assisteix a un seminari on el mateix Robert Mckee en prohibeix la seva utilització. No obstant, el protagonista no pot evitar obrir la pel·lícula a través d'una pregunta que apunta un conflicte: «Tinc alguna idea original en el meu cap calb?»; conflicte que, tal com analitza Daniel Tubau, és l'element formal que Kaufman no pot esquivar [Tubau, 2006:222]¹⁰¹. DiMaggio ho exposa encara de manera més concisa amb la fórmula de l'escena d'humor «Personatge + element dramàtic + obstacle = conflicte = humor» [DiMaggio, 1992:87], que no és gaire diferent de la fórmula que utilitza per a l'escena d'acció «Personatge + element dramàtic + obstacle = conflicte = acció» [DiMaggio, 1992:180]. El guionista de *El codi Da Vinci**, Akiva Goldsman*, va decidir adaptar la classe d'història central de Sir Leigh Teabing a Sophie Neveu a través d'un tira i afluixa entre Teabing i Robert Langdon: «reajustant les seves actituds en relació al material històric, s'aconsegueix com a mínim algun grau de conflicte que ajuda a què aquestes escenes facin avançar la narració» [Chumo II, 2006:52]¹⁰². Tornant a Mckee, l'escena és per a ell el nucli de la composició narrativa [Mckee, 2004:53]. Els esdeveniments que el guionista ha d'escollir de la vida del personatge són aquells que provoquen un canvi en la vida del protagonista

¹⁰⁰ Com en el cas de Goldman, la popularitat de Kaufman es veu per la quantitat de referències que li dediquen les publicacions del ram. Té també tres pel·lícules en el llistat del 101 millors guions de la història, votada pels guionistes afiliats al sindicat [Koch, 2006].

¹⁰¹ La sèrie *Seinfeld*, tot un fenomen als Estats Units durant els 90, es va vendre com una *sitcom* que no tractava de res [de la Torre, 2010:197]. És probable que aquesta vacuïtat fos veritat si fem cas a l'inici de la primera escena del primer capítol, on dos personatges discuteixen sobre cordar-se o no els botons. Com la majoria de les vegades a la sèrie, el tema és insubstancial però el conflicte és sempre l'eix motor dels diàlegs. Aquesta norma va ser particularment explotada en les *sitcom* a causa de la centralitat de l'estructura lineal causal al voltant de l'escena. En un ram paral·lel, -els programes d'informació i entreteniment-, la fauna televisiva i radiofònica que abunda als programes de tertúlia ens ha mostrat també la importància del conflicte com a motor i esquer bàsic de la programació, en detriment de la mateixa informació. No és l'objectiu d'aquest treball entrar en aquest tema però no és una hipòtesis inversemblant a ulls d'un guionista que el conflicte respongui a alguna mena d'instint natural, per usar els termes que en la nota 97 usava Hitchcock, i que preformi en l'actualitat gran part de la realitat que els mitjans reproduïxen.

¹⁰² Un dels models més simplificats de guió es basa en la força del conflicte per a fer avançar la narració. És el cas del model dels guions de James Bond, com *El món mai és suficient**. En aquestes narracions, l'agent pren la decisió d'enfrontar-se amb l'antagonista just al principi de la pel·lícula. Tota la pel·lícula es desenvolupa aleshores com un successiu cara a cara entre el protagonista i les forces antagonistes, articulat en escenes que utilitzen el conflicte en diferents escenaris com a recurs bàsic.

a través del conflicte [Mckee, 2004:54]. Com deia més amunt, la descripció d'escena que proposa Mckee introdueix també la nomenclatura que els guionistes usen indistintament per referir-se a l'escena o al relat sencer i que conformen els criteris bàsics de selecció de material narratiu (assenyalo a continuació aquests conceptes en cursiva): «Dins de l'escena, el personatge actua a la recerca d'aquest *objectiu* de l'escena, i després de veure's sotmès a pressions, *escull* fer una cosa o altre. Però des d'un o de tots els nivells de *conflicte* es produeix una reacció que no havia previst, l'efecte del qual consisteix en obrir un abisme entre les seves expectatives i el resultat, canviant la seva fortuna externa, la seva vida interna o ambdues coses de positiu a negatiu o de negatiu a positiu, expressant aquest *canvi* amb els valors que el públic comprèn que estan en perill» [Mckee, 2004:284].

L'últim canvi del guió original de *There's something about Mary* és el context de la decisió de Ted quan decideix anar a buscar Mary. A la versió original, només ho fa quan Ted sap que el detectiu l'ha enganyat i que Mary segueix sent la mateixa dona seductora que ha estat sempre. En el guió dels Farrelly, en canvi, Ted pren la decisió abans de saber la veritat. «Sempre he dit», comenta Peter Farrelly [Argent, 2001d:48], «que el moment que fa la pel·lícula no és el gag de l'esperma, ni la cigala a la bragueta. És quan Ted torna i diu “Malgrat tot, haig d'anar-la a buscar”». Al respecte de les decisions, Robert Mckee escriu: «El VERITABLE CARÀCTER es coneix a través de les opcions que escull cada ésser humà sota pressió: a més pressió, més profunda serà la revelació i més adequada resultarà l'elecció que fem de la naturalesa essencial del personatge [...] l'única manera de conèixer la veritat és ser testimoni de com pren decisions la persona en una situació de pressió, si escull una opció o altra quan prova de satisfer els seus desitjos. Segons esculli, així serà» [Mckee, 2004:138]. La decisió és el punt que uneix personatge i trama. La narració és el resultat de les decisions que el personatge pren i alhora els personatges són d'una o altra manera en tant que prenen aquesta o aquella decisió. Així, la decisió sol ubicar-se com a clímax d'un dels actes (la proposta d'Edward de contractar els serveis de Vivien durant una setmana a *Pretty woman***), com a clímax de la pel·lícula o en el fet que l'origina (la doble decisió de Quin Harris i Robin Monroe de deixar les seves parelles respectives i anar a buscar-se un a l'altre a *Sis dies i set nits**), com a reacció al punt de gir que ha tancat l'acte anterior i

que obre el posterior (la decisió de Neo d'entrar de nou a Matrix quan atrapen a Morfeo malgrat que li han pronosticat que moriria si ho fa), o com a manifestació del canvi final (la decisió de Peter Parker de no quedar-se amb Mary Jane per a no comprometre-la a *Spider-man**).

Decisió, conflicte, canvi, objectius... els criteris que modelen les aventures dels personatges no són només fets contingents en mans del guionista. Com deia abans, Steve Neale escriu que “la seva presència [la presència dels elements que uniformitzen la narració a través de la variació que aporten gèneres] és una necessitat, no una opció variable” [Neale, 1980:23]. Els personatges de les narracions audiovisuals tenen objectius, prenen decisions i canvien perquè han de tenir objectius, prendre decisions i canviar. A la vida real, són fets que se'ns presenten com a possibilitat; en una narració que vulgui ser reconeguda com a narració *mainstream*, passen perquè han de passar.

Un món saturat de sentit, o com mostrar l'acció des del guió

Veiem l'Elizabeth que agafa el medalló, i immediatament saps que això significarà alguna cosa. Per què sinó mostraríem això durant els primers minuts si després no tingués cap mena de significat?

Ted Elliott [Shewman, 2003:50]

Michael N. Shyamalan* és un guionista/director que té tendència a incorporar materials metanarratius a les seves pel·lícules. *Senyals*** (Shyamalan, 2002) explica una trobada entre éssers humans i extraterrestres en una comunitat camperola d'Estats Units. Els extraterrestres tenen intencions hostils i la pel·lícula acaba amb un cara a cara entre la família de Graham Hess i un extraterrestre. De la família de Graham no coneixem més que unes dades: el seu germà no va triomfar en el beisbol perquè no sabia modular la força en funció de la pilota i picava sempre massa fort, el fill és asmàtic i la filla té la dèria de posar recipients amb aigua arreu. Tots aquest motius dispersos s'unifiquen amb extremada precisió en l'enfrontament final, quan un extraterrestre agafa el fill de Graham en ple atac d'asma, la família rodeja l'extraterrestre i aquest emmetzina el nen amb un núvol de gas. Graham, un pastor protestant que ha perdut la fe després de la mort de la seva dona, demana aleshores al seu germà que bategi fort. Aquest ho fa i l'extraterrestre

cau a terra, picant amb un moble i fent vessar un recipient d'aigua sobre el seu cos. És aleshores que descobreixen que l'aigua és corrosiva pels extraterrestres i poden acabar amb ell gràcies a la quantitat de recipients que hi ha per tot arreu i que el germà de Graham es dedica a batejar en direcció a l'extraterrestre. Només queda salvar la vida del fill de Graham. «Per això tens asma», diu Graham mentre manté amb esperança el cos inert del seu fill en braços, «no pot ser només sort. Els seus pulmons estaven tancats. El verí no ha entrat, el verí no ha entrat. Tenia els pulmons tancats». I efectivament, pocs segons després el nen reacciona. Més enllà de les idees místiques que sovint exposa Shyamalan sobre els plans divins per a tots nosaltres [D'Antonio, 2000], el tema que exposa la pel·lícula sobre el sentit que tenen totes les coses que ens rodegen es pot presentar precisament en una pel·lícula *mainstream* perquè la narració està formulada a partir d'aquesta mateixa idea. En una narració, no hi ha cap dada aleatòria, tot passa per alguna o altra raó que la narració no trigarà a revelar. Per què sinó ho mostraríem, pregunta Ted Elliott a la cita inicial: si a *Mercury rising**, un nen autista es fa amb una revista de passatemps, ens sorprèn més que no passi res amb aquells passatemps que el fet que un enigma militar s'amagui a la revista i que el nen el solucioni; de tots els caps que pot inspeccionar Nick Marshall a *En què pensen les dones?**, Nick es fixa en les tribulacions d'una secretaria a qui després salvarà quan aquesta està a punt de suïcidar-se; la por als escenaris impedeix varies vegades cantar en públic a Violet Sandford a *el bar Coyote** per a remarcar l'èxit final que aconsegueix quan definitivament ho fa...

Bordwell ja va definir amb el concepte *motivació* el tipus de sentit que els espectadors busquem en una narració clàssica a *La narración en el cine de ficción* [Bordwell, 1996] i a *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* [Bordwell et al., 1997]. Motivació és el procés pel qual una narració justifica o dona sentit al seu material [Bordwell et al., 1997:21]. Mostrar imatges del passat pot ser una manera de destapar el secret ocult que justifica el comportament estrany d'un protagonista, pot ser justificat pel fet que un protagonista tingui un record de joventut, pot revelar la identitat de l'assassí en l'explicació ritual final del detectiu de les pel·lícules de misteri o pot ser un mitjà per a mostrar la virtuositat dels efectes visuals. Aquestes quatre motivacions són la motivació compositiva (deutora de la causalitat), la versemblant (deutora del realisme), la intertextual o genèrica i l'artística. Tot element

narratiu apunta a una d'aquestes motivacions. En la narrativa clàssica, la motivació compositiva domina sobre la resta. Com hem vist, un element sempre sol estar justificat a partir del lloc que ocupa en la xarxa de relacions causals que compon la història. En aquest cas, els elements aparentment gratuïts sovint pertanyen a una línia causal no resolta i el guionista no trigarà en omplir-los de sentit com passava en el final de *Senyals*. Això no significa que els elements narratius només puguin estar motivats per un sol dels criteris esmentats o que les accions motivades compositivament no necessitin alhora estar justificades per altres tipus de motivació: per molta necessitat que la narració tingui per a què el detectiu salvi la seva amant, la motivació realista impedeix que aquest es posi a volar per anar més ràpid (encara que, si existeix algun detectiu que hagi protagonitzat mai algun musical, és probable que hi vagi ballant en funció de la motivació genèrica). Com diu Bordwell, «resulta evident que diversos tipus de motivació poden unir les seves forces per a justificar qualsevol detall de la narració» [Bordwell et al., 1997:21]. Les motivacions es combinen en una mateixa acció i, entre totes, donen resposta a totes les escenes del film. Aquest és el sentit que el guionista dona al material narratiu: combinar les motivacions en funció d'una idea general, però buscar alhora no deixar cap buit de sentit. Encara que les coses de la vida passin perquè sí, en el *mainstream*, els fets necessiten tenir alguna mena de sentit per passar. Expressat des del punt de vista del guionista, tots els elements d'una narració tenen sentit perquè és la feina del guionista escollir els elements de les vides dels protagonistes que tenen alguna mena de sentit per a la narració.

No obstant, aquest camí només és un recorregut a mitges. La saturació de sentit que presenta la narració *mainstream* no tindria cap mena d'efecte si aquest sentit no fos una lectura evident. Per això, la tendència de la narrativa actual és situar a l'espectador en la postura de *l'hermeneuta perfecte*. A la vida real, el nostre punt de vista no esgota l'essència de les coses: més enllà de la subjectivitat, hi ha una part inabastable per a qualsevol individu que observa el seu entorn. Si la realitat té algun ordre, només alguns il·luminats saben percebre'l; les relacions entre els fets que ens rodegen són part d'un sistema massa complex com per fer aflorar amb facilitat les causes i els efectes que els uneixen; les persones que ens envolten mostren parts opaques i de difícil interpretació. En canvi, la narració cinematogràfica *mainstream* exigeix que l'exposició dels elements que

poblen el món narratiu sigui tan clars com mai serien en el món que ens rodeja: sabem quan un personatge dubta, té enveja o s'enamora; entenem les relacions causals que s'estableixen entre dos fets aïllats; som capaços de comprendre com els fets mostrats s'ordenen per a revelar el seu significat. Christopher Nolan* ho explica en una entrevista sobre *Memento**** en un fragment que paga la pena reproduir sencer:

El que és interessant és que els films en general sovint són utilitzats per a experiències catàrtiques de veure l'univers, o experimentar esdeveniments en un univers controlat, on la veritat objectiva es presenta d'una forma sota la qual mai tindrem accés a la vida diària. A la vida de cada dia, tota confiança i veritat objectiva és un complet salt de fe. Això és el que li passa a Leonard. I això és el que fa interessant a Leonard: ell és tots nosaltres i és un personatge molt útil per il·luminar aquest dilema humà. Hem de confiar en els nostres propis judicis sobre allò que és la veritat objectiva. Les pel·lícules són reconfortants de veure perquè el cineasta juga a ser Déu i presenta la veritat objectiva de tot –si no ho fa durant el transcurs de la pel·lícula, definitivament ho fa al final. [Argent, 2001b:48]

La percepció dels fets del món diegètic no té res a veure amb la percepció que utilitza l'espectador en el món real. Aquest és un criteri amb què s'insisteix també en els manuals. Gonzalo Toledano i Nuria Verde diuen: «Sense motius no hi ha objectius. A la vida, pot ser que les situacions passin perquè sí, però recordeu que a la ficció no pot passar res sense una motivació prèvia» [Toledano i Verde, 2007:80]. Motivació prèvia, -afegiria-, perfectament comprensible per part de l'espectador. Mckee escriu una cosa similar: «Ens relacionem amb els personatges com si fossin reals, però són superiors a la realitat. Dissenyem els seus trets per a què resultin clars i reconeixibles; en tant que els éssers humans som difícils de comprendre, per no dir enigmàtics [...] De fet, jo conec a Rick Blain de *Casablanca* millor que no a mi mateix» [Mckee, 2004:447]. Així, si en els apartats anteriors veiem que una regularitat de la narració mostra com a necessaris elements que el guionista escull i que només són elements contingents i aleatoris a la vida real (objectius, conflicte, decisions...), en aquest apartat hem vist que el cinema ens retorna com a regularitat una imatge de l'espectador com a intèrpret perfecte de la realitat. I que ambdues coses siguin així, és una de les feines principals del guionista.

Versemlança

La bona narració no diu mai “quatre”, diu “dos més dos”. Si construeixes la narració correctament, és feina de l’espectador concloure que la resposta és “quatre”

Andrew Stanton [Rock, 2007:43]

A *Gladiator**, Màxim descobreix l’assassinat de la seva família al final del primer acte. A partir d’aleshores seguim la seva vida de gladiador, sense que sigui cap sorpresa per a l’espectador que la pel·lícula enfili ràpidament el camí de la venjança. És versemlant que així sigui en el sentit que segueix les regles genèriques d’aquest tipus de pel·lícules. Passa el mateix a *El castigador**, *Missió: Impossible** o *Braveheart***, per no citar desenes d’altres exemples que reproduïxen una trama que s’ha convertit en tota una fórmula. Aquesta és una de les dues acceptacions del concepte versemlança que proposa Todorov: «Per a què una obra es consideri versemlant ha de fer referència a aquestes regles [regles de gènere]. En certs períodes una novel·la sentimental es jutjava com a “probable” si el seu resultat era el matrimoni de l’heroi amb l’heroïna o si la virtut era recompensada i el vici castigat» [citat a Neale, 1990:47]. Un heroi com el William Wallace a *Braveheart*** no traeix mai els seus ideals de la mateixa manera que herois com Nathan Algren de *L’últim samurai** o el Bruce Wayne de *Batman begins** no es deixen temptar pel mal que els rodeja, o que el pare de Nemo no es rendirà mai en la recerca del seu fill a *Buscant en Nemo** com tampoc es rendirà Violet Sanford en el seu intent de convertir-se en compositora a *El bar Coyote**. Des de la perspectiva de versemlança com adequació a unes regles narratives, l’exemple més conegut són les dues versions de l’atac al palau de Buckingham que proposa William Goldman al seu llibre [Goldman, 1995:132-137]. En la primera versió, un home va passant tanques, portes i finestres sense que ningú l’aturi i cap alarma soni. L’home ho ha fet perquè se li ha acudit saludar a la reina just quan passava per allà i quan, finalment entra al palau i obre una de les desenes de portes a l’atzar, es troba cara a cara amb la reina d’Anglaterra. En la segona versió, Paul Newman busca un equip de col·laboradors i traça un pla genial que li permet desconnectar alarmes i seguir els plànols de palau per aconseguir arribar al mateix resultat. La conclusió de Goldman és significativa: si bé la primera versió

reproduceix un fet que va passar realment, només la segona versió seria acceptable com a guió *versemblant* en el sentit de complir unes certes expectatives del format narratiu. Però abans d'esclarir la lògica d'aquest cas, voldria explicar el segon sentit que Todorov ofereix del concepte de versemblança.

A les narracions audiovisuals, reconeixem dosis de realitat. La gent camina cap endavant; els protagonistes raonen d'una manera més o menys lògica; reconeixem el sentiment de vergonya, orgull, ridícul, alegria o ira; les interaccions tenen un marc comprensible en el qual coneixem la jerarquia dels interlocutors i els codis usats... Però aquest gran compendi de sentit comú que serveix de referent a la narració tampoc és la realitat en sentit estricte. Todorov recorda que ja Aristòtil va escriure que la versemblança no és la relació entre la narració i el seu referent, sinó entre la narració i allò que els espectadors entenen com a realitat. Todorov especifica: «La relació és aquí establerta entre l'obra i un discurs fraccionat que pertany en part a cada individu d'una societat però del qual ningú pot considerar-se únic propietari; en altres paraules, pertany a l'opinió pública. No es tracta de la realitat sinó d'un altre discurs independent de l'obra» [citat a Neale, 1990:47]. La dosis de realitat que veiem en pantalla és allò que el guionista entén que la gent reconeixerà com a realitat, aquells punts als quals l'espectador s'agafarà per dir que les coses són així. Un carrer de Londres o Barcelona, un petó, una acció de violència física són elements narratius que compten amb un referent real poc alterable. Però hi ha idees que no tenen una base física tan identificable i que construeixen el seu referent de realitat precisament a través dels mateixos mecanismes que construeixen l'opinió pública: l'heroïcitat, la llibertat, la injustícia... són conceptes el referent de les quals no és una realitat tan identificable fora de les idees que s'expressen a través de l'opinió pública i que tenen una gran dosis de variabilitat segons les circumstàncies. El moviment ecologista està denunciant en l'actualitat les derives del concepte construït d'ésser humà com a no-natura i com a propietari de l'entorn que s'ha mantingut durant segles com a veritat en l'opinió pública [VVAA, 2010:116], Marià Corbí escriu al seu llibre *Religión sin Religión* [Corbí, 1996] sobre els mites que l'ésser humà ha pres com a veritats al voltant de l'espiritualitat, Kenneth Gergen ha estudiat com les diferents societats han creat idees d'individu que han pres com a certes [Ibáñez, 2004:136], Nuria Bou i Xavier Pérez expliquen a *El temps de l'heroi* [Bou i Pérez, 2000] com s'ha

desenvolupat la imatge de masculinitat al cinema. Conceptes com *imaginari social* [Castoriadis, 1983], *memòria social* [Cabruja i Ubach, 2003:189], consciència col·lectiva [Ardèvol, 2004:141] o el concepte de discurs utilitzat en el capítol anterior [Morey, 1983:195; Ibáñez, 2004:244], exposen els processos a través del qual l'opinió pública dóna validesa a idees que poden respondre a una certa realitat¹⁰³, però també a una lluita entre forces institucionals per a assentar un determinat ordre que una cultura i l'ésser humà que en forma part entén com a veritat: «Creant móns ens creem cultures que han de complir la mateixa funció que la determinació genètica animal; i que, per tant, han de presentar-se com incondicionals, indubtables, quasiautomàtiques i absolutes. Aquesta és la gran aporia de la condició humana: *ens creem nosaltres mateixos móns i quadres de valors que, després, necessitem que ens funcionin com absoluts*» [Corbí, 1996:14]. Des d'una perspectiva allunyada de la cultura i l'antropologia però amb un sentit similar, Stuart Mill insisteix en la distorsió que pot significar l'opinió pública quan reproduïx els interessos parcials d'un sector de la societat: “La fe en l'opinió pública, diu M. de Tocqueville, es converteix en aquests països en una espècies de religió, i la majoria en el seu profeta” [Camps, 2004:45].

La idea d'opinió pública com a construcció social d'una certa veritat dóna una perspectiva diferent a la versemblança entesa com adequació entre els fets narrats i la realitat. Quan Ted Elliott* i Terry Rossio*, els guionistes de *Shrek*** o *Pirates del carib**, expliquen que el tema principal dels seus guions és «acceptar la responsabilitat de les teves accions» (Terry Rossio) i «qüestionar sempre l'autoritat» (Ted Elliott) es fa difícil no veure en aquestes paraules un reflex de la cultura liberal actual que, alhora, formarà personatges de l'imaginari cinematogràfic com el capità Jack Sparrow: «un personatge oposat a les estructures socials, oposat al govern [...] Jack té la seva pròpia moral» [Holleran, 2011]. Els guionistes i cineastes expressen a les seves pel·lícules idees que entenen com a veritat i que es transmeten en un bucle infinit a un públic que també és

¹⁰³ No és la intenció caure en el relativisme tot dient que els factors aleatoris del discurs igualen el valor de tot discurs des d'un punt de vista del seu lligam amb la realitat (i, fins i tot, des d'un punt de vista moral). Todorov cita Scholes quan escriu que és excessiu afirmar que «els sistemes de signes influeixen en la percepció, però que el món no ho fa» [Todorov, 1998:227]. Castoriadis ho expressa de la següent manera: «Reconèixer aquestes evidències no condueix en absolut a un simple escepticisme o relativisme. El fet que no puguem explorar més que “aspectes” successius d'un objecte no suprimeix la distinció entre un cec i un home que hi veu, entre un daltònic i un normal, entre algú que és subjecte d'al·lucinacions i un que no ho és» [Castoriadis, 1983:70].

susceptible d'entendre aquelles idees com a veritat en tant que participen dels mateixos cercles d'opinió pública. Aquesta perspectiva de versemblança com adequació a la veritat de l'opinió pública també ens pot oferir interessants reflexions si l'apliquem a la versemblança entesa com a adequació als codis narratius tradicionals. L'èxit de l'atac al palau de Buckingham en la primer versió de Goldman és inversemblant perquè el paradigma narratiu clàssic no accepta l'atzar com a causa principal de l'acció. L'acció narrativa té el seu origen en la causalitat psicològica: les coses passen per unes causes determinades, detectables i explicables, i es desenvolupen de manera causal. L'objectiu de l'atac a Buckingham necessita una motivació, uns obstacles i les reaccions comprensibles d'un personatge que s'erigeix com l'agent causal per excel·lència. La feina del guionista, precisament, és portar l'intrús de Goldman davant la reina com si l'acció sorgís d'aquell món i el guionista només fos un cronista privilegiat. En paraules de Mckee: «El material que se'ns acut no pot quedar disposat de qualsevol manera. El guionista revisa una i una altre vegada la seva idea original, fent que sembli que la pel·lícula va ser creada per una *espontaneïtat instintiva*, malgrat saber l'esforç i *artificialitat* que va necessitar per a fer-la semblar natural i creada sense esforç» [Mckee, 2004:65; cursiva meua]. Aquest és el punt en comú entre una i altra versemblança. El discurs narratiu que justifica que la versemblança dissenyi un món autònom com a generador de les seves pròpies inèrcies independentment del seu creador¹⁰⁴ coincideix també amb un discurs cultural present a l'opinió pública actual: el mite de l'individu com a agent [Giddens, 2007:26]. Una cosa i altra, -versemblança com adequació a la tradició narrativa i versemblança com adequació a l'opinió pública-, justifiquen que *la regularitat narrativa que dicta la necessitat de versemblança sigui que l'acció sorgeixi de la mateixa realitat diegètica, en especial dels individus, sense que hi hagi traces que ningú ha manipulat les seves trames des de fora*. L'atzar com a causa és inversemblant en la narració actual perquè juga massa a favor dels interessos del guionista per a portar la narració cap on ell vulgui. O sigui, l'atzar visibilitza en la narració una mà exterior que

¹⁰⁴ Vegeu també el concepte de "Món possible" [Eco, 1996], com a món determinat per unes lleis comprensives que expliquen tot el que succeeix o pot succeir en el món descrit en una determinada narració. «No obstant, el text no enumera totes les propietats possibles d'aquesta nena [la caputxeta vermella]», afegeix Eco, «Per a fer-ho el text ens remet, llevat que indiqui el contrari, a l'enciclopèdia que regula i defineix el món "real". Quan hagi de fer correccions, com en el cas del llop, en aclarirà que aquest "parla"» [Eco, 1996:244].

controla el món diegètic i resta poder al personatge i al mateix món diegètic com agents causals. La feina del guionista, per tant, és escriure tot allò que vol escriure, però sense que sembli que ningú hagi volgut que l'acció narrada fos precisament aquella. Com l'estil clàssic exigia també al director¹⁰⁵, el guionista tendeix a invisibilitzar la seva presència en la narració en favor de les inèrcies que insufla al món diegètic. Això genera una curiosa paradoxa triple a la qual ja feia referència la cita de Mckee i que és intrínseca a totes les narracions que vèiem: el guionista és l'encarregat de crear una narració segons unes regles formals extrínseques al món diegètic que després ha de justificar com internes d'aquell món. La segona part de la paradoxa és que això imposa que les determinacions formals vistes fins ara no han de percebre's com a tal: el Déu que Nolan identificava amb el guionista ha d'esborrar les traces de la seva acció¹⁰⁶, la presència de les regularitats formals no ha de ser percebuda com una necessitat sinó com una possibilitat entre moltes. La tercera part de la paradoxa és que el guionista manipula l'espectador en la direcció d'amagar la seva presència com a manipulador i, per tant, crea la possibilitat de sentiments que tendeixen a ser percebuts com autònoms.

El discurs cultural d'una ampli sector de l'opinió pública actual, com ha exposat Marzano al primer capítol o Elliott i Rossio una mica més amunt, concep l'existència d'un nucli individual poc influenciable per cap agent exterior i com a únic responsable de les accions que emprèn l'individu malgrat les determinacions exteriors: «La imatge de l'ésser humà aïllat, com un ésser completament lliure i completament independent, com una “personalitat tancada”, que depèn d'ell mateix en el seu “interior” i que està separat dels altres individus, compta amb una llarga tradició a la història de les societats europees» [Norbert Elias, citat a Cardús i Estradé, 2003:166]; «una norma cultural, fortament arrelada a la nostra societat, que prové de l'individualisme i el liberalisme, i que associa el comportament extern i explícit de les persones a qualitats internes d'aquestes, que es consideren naturals i preexistents, i també coherents internament [...] El domini d'aquesta norma ens porta, sovint, a no adonar-nos de les pressions que el context, els altres i les altres exerceixen en nosaltres per a què actuem d'una manera

¹⁰⁵ Vegeu la direcció en l'estil clàssic, a la plana 50.

¹⁰⁶ Vegeu concepte d'autoconsciència a la plana 50.

determinada» [Ibáñez, 2004:113]¹⁰⁷. Aquest discurs sobre una essència individual inalterable és sensible a concebre com a versemblant certs fets narratius pel sol fet d'estar protagonitzats per un personatge que es mostra agent autònom de l'acció. Malgrat tot, el concepte de comunitat constel·lada de Rick Altman [Altman, 2000:218] explica perquè moltes altres persones poden no donar cap mena de credibilitat al discurs sobre l'autonomia de l'individu que mostra la narrativa *mainstream* i fixar més l'atenció, en canvi, en la xarxa ordenada que és la narració o en la manipulació que tot guionista exerceix en els fets filmics. La globalització ha facilitat que es formin comunitats imaginades a partir de la legitimitat que individus que no es veuran mai donen a determinats discursos que els uneixen. Aquests discursos poblen l'opinió pública i generen diferents interpretacions sobre els mateixos fets: un cert discurs al voltant de la teoria del món just [Ibáñez, 2004:174] pot identificar com a realista el fet que la narrativa mostri un món on l'agència dels individus sigui una peça més d'un món ordenat, un món amb sentit intrínsec i que acostuma a recompensar els seus herois¹⁰⁸; un altre discurs sobre la determinació absoluta de l'individu pot incidir, en canvi, en la manipulació inevitable i asfixiant que representa cada una de les pel·lícules *mainstream* i la ideologia que les suporta (un discurs que va ser molt popular a partir de les aproximacions d'Althusser [Deleyto, 2003:21] i que encara aporta avui arguments repetitius i massa maniqueus sobre conxorxes planetàries [Bidaud, 1994]). La versemblança és, per tant, un concepte líquid que depèn de múltiples factors. La versemblança pot unir discursos d'opinió pública i fets narratius per a interpretar-los com a reals en funció de circumstàncies particulars com la cultura o la comunitat de pensament. Un mateix enunciat pot contenir diferents realitats, entenent aquí realitat en el sentit de referent de cosa real per a un determinat grup de persones. Per altra banda, com més legitimat

¹⁰⁷ Joel Feliu escriu sobre aquest concepte d'individu: «L'obligació social de l'individu de mostrar-se racional el porta a justificar les accions portades a terme com si el fet de haver-les emprès depengués únicament d'ell o ella. La conseqüència immediata d'això és la recreació pública de la ideologia dominant. La suposada llibertat de l'individu per a resistir a tota influència fa que aquesta es pugui reproduir amb tota tranquil·litat» [Ibáñez, 2004:374].

¹⁰⁸ Seria el cas del tema de *Senyals**, exposat més a munt, que no obstant necessita fer de l'atzar i del sentit el tema de la pel·lícula per a justificar-se com a narració. El cas de *Matrix*** també és interessant: l'existència d'un destí global del qual Neo és l'escollit depèn de la capacitat d'ús de la seva llibertat. L'agència, d'aquesta manera, se supedita a un determinisme superior que ha de reordenar el desequilibri. *Avatar** i *El rei lleó*** també utilitzen aquesta idea de predestinació.

obtingui un discurs, més transversal serà i més tendència tindrà a refractar-se¹⁰⁹ en les narracions dels guionistes i a ser entès com a versemblant per a un ampli conjunt de la societat. Això converteix el cinema, gràcies a l'altaveu que representa, en un factor important de creació i manteniment de les idees de l'opinió pública, de la qual el guionista n'és part passiva però també activa quan comença a omplir la plana en blanc.

I el tema: és una regularitat?

Vam fer aquesta llista per a nosaltres mateixos [per als guionistes de la productora Pixar]: No cançons, no al moment “jo vull”, no pobles feliços, no història d'amor, i no malvat

Andrew Stanton [Argent, 2007:43]

*El castigador** és un guió senzill. No és intenció d'aquest text fer valoracions crítiques de les pel·lícules tractades. Hi ha bones pel·lícules que parteixen de la mateixa senzillesa que utilitzo per a descriure el guió de *El castigador*. El guió és senzill perquè el contingut sembla sorgir de la mateixa forma narrativa, com un simple joc que col·loca peces sobre un disseny preexistent. *El castigador* explica la història de Frank Castle, un agent del FBI retirat a qui un antic enemic assassina la família. El primer acte acaba amb l'assassinat i introdueix el motiu desestabilitzador que motivarà l'objectiu del personatge: la venjança. El primer acte es dissenya, per tant, com una estampa de vida familiar idíl·lica que justificarà l'actitud tràgica i violenta del protagonista a partir d'aleshores. De l'antagonista, Howard Saint, en sabem poca cosa. Evidentment, la frase correcte és dir que en sabem només aquelles característiques que seran imprescindibles per a justificar la narració. En primer lloc, sabem que Howard Saint és un mafiós que, compositivament, s'associa a caracteritzar-lo com a personatge capaç de fer qualsevol maldat. En segon lloc, sabem que Howard Saint és extremadament gelós de qualsevol home que s'acosti a la seva dona. Com deia més amunt, potser a la vida real no detectem si una persona es posa gelosa o no. A *El castigador** i a qualsevol altre pel·lícula *mainstream*, l'espectador no pot tenir dubtes que les mirades de Howard Saint estan carregades de gelós cap a qualsevol home que passegi a menys de 100 metres de la seva dona. És necessari que el

¹⁰⁹ Deleyto explica que els films no reflecteixen la realitat externa sinó que *refracten* els discursos i continguts socials, transformant-los en formes específicament cinematogràfiques [Deleyto, 2003:32]

guionista faci de l'espectador un bon *hermeneuta* per a entendre les causes que motiven Saint a assassinar el seu millor amic i a la seva pròpia dona quan Castle els prepara una trampa per a què sembli que són amants. Fins a la consumació de la venjança, el nucli de la narració avança a través d'escenes que mostren el joc del gat i la rata entre protagonista i antagonista motivades pel conflicte que es genera: un primer atac de Castle a un banc de Saint, els dos intents d'assassinat en què fracassen dos especialistes contractats per Saint, la tortura dels veïns de Castle per a què diguin on Castle s'amaga... aquests moments de conflicte s'alternen amb l'exposició sintètica de les dades que ens faran entendre com s'executa la venjança final, i amb la relació afectivo-amorosa del protagonista i una veïna que justificarà la decisió final de Castle una vegada consumada la venjança. Es tracta de morir si l'amargura és massa present o ser capaç de superar-la convertint Castle en una altra persona. La conversa és latent al final de la pel·lícula quan Castle prepara el seu suïcidi però, després d'una visió de la seva dona, decideix convertir-se en el castigador i repartir justícia pel món. Aquest últim acte és el canvi final del qual parlàvem a l'apartat dedicat al personatge.

Els cursos de guions, els manuals i les entrevistes als cineastes sovint fan referència al tema de la pel·lícula i al guió com a fruit d'una reflexió. Pel·lícules com *Million Dollar Baby*** o *Crash*** plantegen idees més o menys interessants sobre la vida o el contacte amb els altres. Andrew Stanton va escriure *Nemo* com una manera d'expressar la seva pròpia por cap a la sobreprotecció paterna [Jolin, 2009:101]. Amenábar explica que *Los Otros** neix com una reflexió sobre la repressió [Amenábar, 2002:9] i Shyamalan va escriure *El sisè sentit** com una història sobre la manca de comunicació [Argent, 1999:38]. En aquests casos, la forma es posa al servei de les idees que el guionista vol expressar. Però una gran part de pel·lícules *mainstream*, com he provat de exposar amb l'anàlisi sobre *El castigador**, mostren un resultat que sembla producte d'invertir el procés: el contingut i el tema neixen a partir de les necessitats de la forma; com si la forma fos una guia que permetés no només donar forma als materials narratius sinó també facilitar una trama mínima i suficient per a sustentar una pel·lícula. Altres exemples recolzen aquesta funció de la forma com a fórmula total o parcial. La caracterització de Nick Marshall com a personatge egocèntric i poc empàtic té la funció a *En què pensen les dones?** de servir de contrast per a remarcar el canvi final del

protagonista quan ha escoltat el punt de vista de les dones que el rodegen. Les caracteritzacions oposades de Quin Harris i Robin Monroe a *Sis dies i set nits** faciliten el conflicte constant quan els dos queden abandonats en una illa deserta. És comprensible l'atracció cap als samurais del capità Nathan Algren a *L'últim samurai** si coneixem el seu desencant inicial cap a la cultura nord-americana. Fins i tot en pel·lícules amb un tema clar com *El rei lleó***, la crida a la responsabilitat social cal que estigui exposada a través de la irresponsabilitat inicial i impedita pels obstacles que troba Simba. Vull dir amb aquesta casuística que la concreció de continguts en la narració és un element secundari en el sentit que el guionista els pot construir, si convé, només amb el seguiment de les regularitats que sí són necessàries en la narració i a partir d'una idea mínima: un home que obté la capacitat de llegir les ments de les dones (*En què pensen les dones?**), un ex-policia que busca venjança per la mort de la seva família (*El castigador**), una parella que s'odia queda abandonada en una illa deserta (*Sis dies i set nits**)... La força de les regularitats narratives com a fórmula formal és que transcendeixen la seva funció: són capaces de garantir l'emoció a través de l'objectiu i el canvi, com veiem abans, i també de donar un cert contingut mínim si li fa falta al guionista.

Des d'un punt de vista invers, aquesta posició secundària del contingut en relació les exigències formals implicaria que Hollywood exigeix poques constriccions temàtiques i que el guionista pot escriure sobre el tema que cregui més convenient. Això és gairebé cert. Per un cantó, el factor de selecció que exerceix el patró formal de narració *mainstream* accepta una gran varietat de temes i té poc a dir sobre tema i contingut. Aquests funcionen com la incògnita variable. La relació entre guionista i societat permet permear la narració de temàtiques noves que renoven la narrativa i fins poden reformular el patró formal en estructures més concretes que es converteixen en models recurrents durant una època. El cas de *Star Wars** i el model de Vogler és un bon exemple de com el tema de la joventut i la responsabilitat es va concretar en un model formal que va donar com a fruits un nombre incommensurable de pel·lícules iniciàtiques. Però per altra cantó, sí que hi ha constricció temàtica quan el tema no es pot expressar o accentuar sense sortir de la forma. Els pilars bàsics de la narració són personatge i objectiu, i això preforma la narrativa cap a una direcció determinada que deixa en lloc secundari o fa desaparèixer altres temes. Com explica Bordwell arran de *El síndrome de Xina* (James Bridge, 1978),

la denúncia social sempre queda en segon pla en relació a la focalització que se centra en l'assoliment de l'objectiu per part protagonista [Bordwell et al., 1997:414]. El mateix podríem dir avui de *Diamants de sang*** (Edward Zwick, 2007), pel·lícula dirigida i produïda per Ed Zwick*, on el retrobament de la família per part d'un dels personatges i la redempció del protagonista vehiculen la narració que té la denúncia de les implicacions occidentals en el comerç i en les guerres pel control dels jaciments de diamants com un (discret) teló de fons.

La forma no necessita exercir funcions de selecció temàtica perquè aquesta selecció és fa en altres instàncies. La gran competència en el mercat de guions fa que un guió pugui desaparèixer molt fàcilment si el contingut es considera poc interessant o fins i tot inadequat. El mateix passa quan una pel·lícula està rodada i depèn només de la distribució. Algunes pel·lícules polítiques aconsegueixen sortir a la llum, però gairebé sempre són pel·lícules que aprofiten les mateixes debilitats del sistema. L'associació George Clooney i Stephen Soderberg en la desapareguda productora Section Eight [Biskind, 2006:517] va produir pel·lícules com *Bona nit i bona sort* (George Clooney, 2005) només gràcies al sistema de *packages*¹¹⁰ que unia al projecte la participació de l'actor. Clooney sap que les coses no són encara molt diferents que quan Steve Shagan escrivia el 1979: «si Barbra Streisand vol filmar-se a si mateixa sobre el mur de la Lamentacions cridant, “Mira, mama! He arribat al cim del món!” Qui s’hi negarà?» [citat a Bordwell et al., 1997:413]. A partir d'aquí, els exemples de guions *incòmodes* que han vist la llum no hauria de fer oblidar el forat negre que significa el procés previ al rodatge i la distribució de qualsevol pel·lícula. Encara que *Bowling for Columbine* (Michael Moore, 2002) va ser un èxit mundial, Disney s'havia negat a distribuir-la fins que United Artist la va comprar. Tim Robbins va aconseguir un èxit considerable amb *Pena de mort* (Tim Robbins, 1995), però les altres pel·lícules de contingut polític escrites i dirigides per ell han tingut una distribució més aviat discreta (per fer servir un eufemisme qualsevol). *Craddle will rock* (Tim Robbins, 1999), la pel·lícula posterior a *Pena de mort*, es va estrenar a 8 cinemes el primer cap de setmana i només es va distribuir fora dels Estats Units a Itàlia i Argentina. *Diamants de sang***, per donar dades comparatives, es va estrenar a 1.910 pantalles als Estats Units i es va distribuir a 45 països. *Pena de mort*

¹¹⁰ Vegeu plana 31.

s'havia estrenat en 714 pantalles a través de Gramercy, aleshores una distribuïdora independent. La compra d'aquest tipus de distribuïdores pels gran conglomerats també va significar una retallada de criteris als cineastes que havien accedit a través d'elles a l'expressió pública. L'encarregada de la misèrrima posada de llarg de *Craddle will rock*, tot un despropòsit per una pel·lícula d'un director que havia tingut l'èxit que va tenir *Pena de mort*, va ser Disney a través de la seva filial Touchstone. No fa falta buscar cap cita per explicar on hagués anat a parar el guió de Robbins si no hagués estat Robbins qui el va escriure i no l'hagués recolzat un repartiment d'autèntic luxe.

L'efecte final i el treball en grup

A partir del caos, la història es preforma: “decidim on volem acabar, a quin punt volem arribar en l'últim episodi”, aleshores comencen a treballar cap enrere des del principi per veure com hi arribem

Melissa Rosenberg* [Rosen, 2008:48]

Edgar Allan Poe va escriure que un relat no és col·locar els incidents un rere l'altra de qualsevol manera, «sinó que, després de concebre acuradament un cert efecte únic i singular, [un artista] inventarà els incidents, combinant-los de la manera que millor l'ajudi a aconseguir l'efecte preconcebut. Si la seva primera frase no tendeix ja a la producció de l'esmentat efecte, vol dir que ha fracassat en el primer pas. No hi hauria d'haver ni una sola paraula en tota la composició que no tendís, directament o indirecta, a ser aplicada al disseny preestablert» [Poe, 1991:63]¹¹¹. Bordwell explica com aquest teoria va popularitzar-se com a principi narratiu audiovisual a través del professor de teatre Brander Matthews que va codificar aquest efecte central tant com la «unitat d'impressió» de Poe com el tema del teatre [Bordwell et al., 1997:183-185]. Un segle després, l'efecte final o unitari és un principi que repeteixen els cineastes i els manuals més populars. Mckee escriu: «Treballem des del final per a garantir que cada imatge, cada cop d'efecte, cada acció o cada línia de diàleg es relacioni d'una manera o altra, o ens preparin per aquests gran resultat [el clímax final], idea a contraidea» [Mckee, 2004:373]; Madeline DiMaggio sembla copiar Poe quan defineix com a espina dorsal de

¹¹¹ Poe desenvolupa aquesta teoria amb extensió a través de l'anàlisi del seu propi poema *El corb* a Edgar Allan Poe. *El corb, Filosofia de la composició*, Barcelona: Ed. del mall. 1982.

l'argument el que ella anomena la idea motriu: «si una escena no fa progressar la trama, si no revela elements de l'argument pertinents o no defineix els personatges, aleshores val més eliminar-la del guió» [DiMaggio, 1992:161]. John Lasseter, director creatiu de Pixar i guionista de *Toy story* (Lasseter, 1995) i *Cars* (Lasseter, 2006), parla del procés de creació del guió a Pixar d'una manera idèntica: «El procés pel qual desenvolupem el relat és habitualment començar amb Una Gran Idea – el joguets preocupats per si no jugaran més amb ells i amb un dilema al cap, escollir viure per sempre com una col·lecció darrere un vidre. Hi ha un arc narratiu bàsic i la trama s'ordena en targes de 3x5. Cada aportació de la narració ha de fer referència a l'arc del teu personatge principal. No importa si és molt interessant, si no s'hi adequa, treu-ho» [Lennon, 2000:27].

El dubte que l'organització actual de Hollywood planteja a aquest principi és com es garanteix la unitat de criteris quan el procés de creació d'un guió pot passar per tantes mans diferents. Un exemple posarà més de relleu la importància de valorar aquesta qüestió. A la primera versió de *Gladiator*^{*}, la família de Màxim no era assassinada. La intenció del primer guionista, David Franzoni, era construir un discurs sobre la dictadura i la democràcia tal i com es presenta en el primer acte de la pel·lícula. L'objectiu de Màxim era venjar l'assassinat de l'emperador i fer complir el seu últim desig: retornar el poder al poble. Les posteriors aportacions de John Logan i William Nicholson per a què el personatge principal estigués «més emotivament compromès» [Nicholson, 2001] i per a aconseguir un conflicte més «personal» [Divine, 2003a:35] van introduir en el guió l'assassinat de la família de Màxim. El problema, com molt bé ha apuntat Martina Nagel [Nagel, 2002], és que la força de la trama familiar se sobreposa i dilueix la trama original, que queda desatesa a partir del segon acte i supeditada a la consecució de la venjança de Màxim¹¹². La idea d'efecte únic de Poe té el seu punt feble en el cinema precisament pel fet que el cinema a Hollywood sempre ha estat un treball en grup. El canvi de guionistes i les intromissions de directors, productors, executiu i actors sovint corren el risc de

¹¹² Nagel arriba a desenvolupar un final alternatiu que elimina el motiu de la venjança familiar [Nagel, 2002]. Més enllà del guionisme-ficció, l'article ««A hero will rise»: The myth of the Fascist Man in *Fight Club* and *Gladiator*» [Barker, 2008] desenvolupa una lectura de la pel·lícula com a mite feixista, lectura que crec que és possible degut als desequilibris que pateix la idea inicial. La decisió de tornar el poder al poble per part de Màxim es converteix en el guió final en una concessió que fa l'heroi cap a la massa que l'aclama. El poder del poble es redueix per tant a una mena de veneració populista que no es diferencia gaire de la submissió cap a l'antic emperador. El final alternatiu de Nagel solucionava aquest mateix punt per evitar aquest contrasentit.

desequilibrar la narració si no es conserven unes línies mestres bàsiques a partir de les quals treballar. Un primer problema és concretar a què es refereix la idea d'unitat, concepte massa líquid quan passa per massa mans com he provat de mostrar amb el procés de *Gladiator*. La unitat pot determinar-se al voltant d'un tema, però també pot ser un efecte determinat que vol causar la pel·lícula sobre el públic o un gir final inesperat. En segon lloc, diu Poe que tots els elements del relat han de tendir a una sola direcció, però cada element narratiu té diversos plans de significat que apunten alhora en moltes altres direccions potencials. El treball en grup o les intromissions dels executius poden centrar-se en un sol d'aquests plans i oblidar la seva relació amb el conjunt. És com si la recerca de la perfecció de cada minut fes oblidar que cada un d'aquests minuts va seguit del següent i forma un tot global. És el cas de *Spider-man**, on Alvin Sargent va ser contractat pels productors només per a fer créixer la tensió amorosa en els diàlegs entre Peter Parker i Mary Jane. La veritat és que ho aconsegueix, fins el punt que la decisió final de Peter Parker d'abandonar Mary Jane per a no posar-la en perill es converteix en inversemblant fins i tot a ulls del productor Grant Curtis, que dialoga amb el director en els comentaris del dvd: «Sam [Raimi], si tinguessis 19 anys, marxaries?» [*Spider-man*: 2002]. Aquests desequilibris són corrents a les pel·lícules de Hollywood i es poden donar fins i tot en guions en què només hi ha un sol guionista involucrat. *L'hora de l'aranya** s'inicia amb una seqüència on el detectiu veu com assassinen a la seva companya. Aquest fet no té cap mena de ressonància a la resta de la pel·lícula (i, per tant, trenca amb la norma de la necessitat de sentit dels fets narratius), ja que la línia de culpabilitat-redempció va ser una línia que el guionista Marc Moss va abandonar en posteriors versions. Malgrat tot, el director va decidir recuperar l'escena per la versió final i obrir d'aquesta manera amb una acció impactant. En tots aquests casos, parlariem de guions desequilibrats. I la causa principal d'aquest desequilibri és l'especial lloc que ocupa el guionista en l'estructura de poder de Hollywood. Dit d'una altra manera, Hollywood ha normalitzat allò que no passa en altres arts (més enllà del comentari recurrent que el cinema de Hollywood és bàsicament comerç). No es tracta només de constatar que seria absolutament inversemblant imaginar algú fent pintar a Picasso un ocell blau al *Guernica* per a donar més alegria al quadre. Es tracta d'explicar què se n'ha fet del respecte que el dramaturg Alan Ball* esperava trobar al món del cinema cap a l'autor del

text quan va començar el rodatge d'*American Beauty*; el perquè d'aquesta posició del guionista en una estructura de poder que justifica i normalitza qualsevol intromissió externa; i els mètodes que han facilitat institucionalment aquesta intromissió malgrat que vagi en contra del criteri d'unitat que va expressar Poe fa més d'un segle.

El treball en grup sempre ha estat la constant de Hollywood. William Goldman escriu vehementment en relació a la teoria dels autors que Hollywood va importar de França: «Com ja he dit abans –i, creguin-me, és veritat (i si ningú em creu, que pregunti a qualsevol que treballa en aquest negoci i ho comprovi)- *les pel·lícules són una aventura en grup*» [Goldman, 1995:102]. Aquesta constant s'ha traduït pels guionistes en contínues reescriptures des de l'època dels estudis i ha sigut una font inacabable de debats. Welles opinava del Hollywood dels estudis: «Quan s'ajunten massa autors aconseguen, generalment, el mínim comú denominador de l'interès dramàtic» [Orson Welles, citat a Davis, 2001:200]. Avui en dia, David Koepp* repeteix una opinió similar amb menys ironia i probablement amb més ressentiment: «tinc la sensació que [les reescriptures] fan el guió pitjor o diferent, però mai millor. Penso que la idea en un guió arriba al zenit en la tercera o quarta versió. Qualsevol altra millora ens condueix als límits de la idea, perquè el concepte [central] sempre limita la qualitat del guió, hi ha límits. A vegades no n'hi ha, però aquests [guions] són clàssics. Després de la tercera o quarta versió pots fer-ho diferent, però hi ha moltes possibilitats de fer-ho pitjor. I això és el que acostuma a passar» [Bauer, 1998:41]. Sigui com sigui, malgrat les queixes i els desequilibris que apareixen fins i tot en pel·lícules importants com *Spider-man** o *Gladiator**, el model de treball en grup ha resultat també funcional i dóna resultats excel·lents quan la persona que ha liderat el projecte ha sabut imprimir la unitat necessària al guió. Ronald Davis escriu a propòsit del Hollywood dels estudis: «Encara que la realització de la pel·lícula era un esforç col·lectiu, Pandro Berman (productor de MGM) creia que *algú* havia de donar un toc personal a cada film. “Podia ser el guionista”, afirmava, “podia ser el director, o el productor, en alguns casos inclús podia ser el protagonista si aquest era de la talla de Doug Fairbanks, Sr. Totes les pel·lícules havien de tenir la marca i mostrar el punt de vista d'algú”» [Davis, 2001:63]. Aquesta unitat ha aparegut en pel·lícules actuals a mans de directors com Gary Marshall a *Pretty woman***, productors com Jerry Bruckheimer a *El bar Coyote** o executius com Jeffrey

Katzenberg a *El rei lleó***. Però, insistint en la premissa d'aquest apartat, en cap d'aquestes pel·lícules van participar menys de 6 guionistes. Com va descobrir aviat Alan Ball, l'estructura de poder de Hollywood ha normalitzat la idea que “els guionistes són més prescindibles que les estrelles” [Kazan, 2000:26]¹¹³.

En contraposició, és sens dubte el procés d'escriptura de Pixar el que ha atorgat al guionista una quota major de poder. Andrew Stanton explica que la millor metàfora per explicar com es creen les històries a Pixar és una excavació arqueològica que es fa amb tot l'equip a la seu dels estudis [Rock, 2007:42]. Brad Bird, guionista de *Els Increïbles** explica: «Una de les coses que m'agrada més de Pixar és que llencen una camp de força al voltant de les idees quan estan en el punt més vulnerable. No les deixen assassinar per les mateixes forces que diàriament assassinen idees a la resta de la comunitat cinematogràfica» [Jolin, 2009:101]. Es tracta d'un procés d'*excavació* similar al procés que segueix el guionista que pot desenvolupar un projecte fins a modular-lo com creu que el projecte ha de ser¹¹⁴. Shyamalan va reconvertir una història sobre assassins en sèrie en una història de fantasmes a la cinquena versió del guió de *El sisè sentit** [D'Antonio, 2000:23], un procés d'*excavació* que hagués estat impossible en el sistema habitual a Hollywood on cal cenyir-se a les ordres del productor i al *High concept* que ha motivat i justifica el projecte. Com he explicat a la introducció, Marc Moss* va rebre una nota de producció que suggeria reorientar el guió sobre un assassí en sèrie cap a una història de revenja personal amb l'argument que aquest tipus d'història obrien el primer cap de setmana amb una recaptació mitja de \$21 milions de dòlars. En aquest cas, no es tracta tant d'intromissió com de la incapacitat que el guió agafi vida pròpia, en el sentit que el relat d'assassins en sèrie de Shyamalan va evolucionar fins *El sisè sentit*. De nou en clar contrast amb el cas de Moss i el *High concept*, Brad Bird explica de Pixar que «la gent de màrqueting mai han estat contents amb les nostres pel·lícules perquè no es venen com

¹¹³ Evidentment, els guionistes no sempre són tractats de qualsevol manera. Però fins i tot en processos on participen guionistes reconeguts (els anomenats guionistes de la llista A) apareixen referències al model habitual de tracte al guionista. Ted Elliott comenta de *Pirates del carib**: «va ser genuïnament una forma d'art col·laboratiu. En el veritable sentit del terme col·laboratiu, no en el sentit habitual de Hollywood “d'art col·laboratiu per tant calla i fes el que diem o et fem fora i agafem algú altre que ho faci”» [Shewman, 2003:50]. La idea d'aquest text no és centrar-se en casos concrets, sinó investigar allò que s'entén com a normalitat en l'entorn del guionista *mainstream*.

¹¹⁴ És el cas de guionista que també són productors o directors i tenen una quota important de poder donat els seus anteriors èxits: Michael N. Shyamalan, Edward Zwick o James Cameron.

una frase d'una sola línia» [Jolin, 2009:102] i afegeix «Pixar és com un estudi de l'època clàssica, amb tots els creatius a la seu central diàriament, els escriptors acostumen a mantenir-se en el projecte des de l'inici fins l'estrena final [...] Pixar eleva l'estatus de l'escriptor per sobre del model típic de Hollywood, en què els escriptors són usats i tirats literalment com Kleenex» [Rock, 2007:43]. La pel·lícula que va fer Brad Bird per a Pixar, *Els increïbles**, va recaptar el primer cap de setmana \$70 milions de dòlars als Estats Units, èxit que Pixar repeteix una i altra vegada. Aquests resultats haurien de plantejar el dubte sobre si la situació del guionista en l'estructura de poder del Hollywood corporatiu és una constant del model actual industrial només a causa de raons econòmiques immediates que garanteixen l'èxit de la idea basada en el *High concept*. Intentaré donar una resposta a partir de la dinàmica bàsica que ha mogut Hollywood al llarg de la seva història.

La dinàmica de producció de Hollywood es basa en la dinàmica entre la repetició i la diferència [Altman, 1999:177]. Un dels mantres que persegueix la rutina dels productors de Hollywood és *diferent però familiar*. Per un cantó, Rick Altman explica la repetició com el fet que productors, directors i guionistes proven de trobar l'èxit de l'última pel·lícula de moda i reproduir-ne el format o combinar-lo amb algun altre format d'èxit. El retorn de la comèdia romàntica als 90 té molt a veure amb *Pretty woman***; de la mateixa manera que pel·lícules com *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) van exercir una gran influència en el to i el crèdit del cinema independent, o *Batman begins** ha suposat una reorientació en el tractament de les pel·lícules de superherois. Un bon exemple de la fe en la repetició és la nota de producció que va rebre Marc Moss. Però, per l'altre cantó, un estudi no pot dependre només d'imitar per triomfar. Algú ha d'apostar per aquestes pel·lícules diferents que generen inèrcies o moren en l'intent. Aquesta és la pulsio de canvi i diferència que possibilita la renovació de models i que permet que projectes arriscats com *American Beauty** s'estrenin a l'estil *blockbuster*¹¹⁵. No obstant, els factors de diferència són possibles només en funció de l'estabilitat general del sistema i de la seva viabilitat com a indústria. Com he explicat al principi, *American Beauty* es va

¹¹⁵ La dinàmica de diversitat no només es nodreix de guionistes creatius. També ho fa de productors que entenen la seva feina com una dinàmica entre el risc i la seguretat. Brad Bird explicava «Moltes pel·lícules cauen en aquest comú denominador on estàs imitant una altre pel·lícula i tens la il·lusió de seguretat pel fet de seguir un camí que no et farà fracassar. Això no és tan interessant com arriscar-se a cada pas i després no fracassar!» [Jolin, 2009:101].

estrenar precisament a rebuf de *Pulp Fiction* i deu més la seva estrena a la necessitat dels estudis de buscar noves històries i investigar en el mercat independent que a la seducció que va exercir la qualitat del guió. Els factors de repetició són els autèntics dominadors de la inèrcia de la indústria. La repetició engoleix els factors de diferència en la seva lògica i és el factor clau que ha dissenyat la situació de partida del guionista de Hollywood. Així, com he intentat mostrar al primer capítol, la indústria té mecanismes per a filtrar tot allò que no s'adeqüi a un model narratiu determinat; al segon capítol, hem vist com la forma narrativa s'ha concretat en una discurs que és capaç de reproduir-se fins i tot inconscientment i que és un factor de repetició en els guions de guionistes que han estat *socialitzats* dins aquest discurs, com Cameron* i altres cineastes artesans de la tècnica [Langford, 2010:208]. Precisament, l'últim factor de diferència que cal mantenir sota control, -i aquest és el tema d'aquest últim punt d'aquest capítol-, és el guionista/creador i les seves ínfules d'artista¹¹⁶. El New Hollywood va demostrar el perill de donar massa poder als artistes i, des de la reorganització que va patir el Hollywood corporatiu, no és d'estranyar que els executius dominin el procés i que el guionista ocupi un lloc en l'estructura de poder on la seva feina pot ser modificada per qualsevol que passa per allà o ser acomiadat pel qui va darrere. Com deia Biskind, si de cas, el Hollywood corporatiu treu a passejar les seves gallines quan necessita alguna novetat. El mercat del *spec* i el cinema independent és un galliner prou ampli com per remenar quan faci falta. En aquest sentit, com en tants altres, el Hollywood actual reproduïx les característiques de la diferència que dinamitzava el paradigma clàssic, sobre les quals Janet Staiger escriu: «Alguns directors, guionistes, fotògrafs, directors artístics, etcètera, no van tenir ningun problema per vèncer el sistema de Hollywood: eren part d'una tendència del mateix» [Bordwell et al., 1997:122].

La peça clau que possibilita una estructura de poder on el guionista és objecte de constants intromissions ha estat la popularització de la nomenclatura que hem tractat en aquest capítol. Més enllà de la sobresaturació del mercat del *spec*, la descentralització que ha patit el Hollywood corporatiu ha significat l'ocasió ideal per a què la matèria prima amb la qual treballa el guionista sigui objecte de debat obert a disposició dels retocs de

¹¹⁶ Langford es refereix amb aquesta diferència al motiu que RKO va esgrimir per a cancel·lar el contracte amb Orson Welles després de *Els magnífics Ambersons* (Welles, 1942): «Showmanship, not genius». Aquest lema encapçalava les cartes de la productora a partir d'aleshores.

productors, directors i executius. El boom dels manuals dels anys 80 i la popularització dels termes narratius ha generat l'atomització del model narratiu en desenes de conceptes que poden ser utilitzats com a categories crítiques amb independència del projecte narratiu i de la seva unitat: actes, arcs i objectius, conflicte, causalitat, motivacions, *the darkest moment*, decisions, punts de gir i clímax... La popularització d'aquests conceptes possibilita que un *doctor*, -però també un productor o qualsevol altre executiu-, faci aquest o aquell altra anàlisi que justifica aquest o aquell altre canvi. No hi ha projecte sobre una pel·lícula d'heroi que no involucri algú o altre que no conegui Vogler i que en suggereixi el seu patró, no hi ha projecte de pel·lícula on com a mínim un executiu no hagi assistit al seminari de McKee¹¹⁷. El canvi d'un guió pot ser motivat per causes que moltes vegades s'escapen de les mans del guionista que ha creat el projecte, canvi que és difícil que refusin fer si no volen perdre projecte i feina. Terry Rossio diu. «És molt cansat pels escriptors quan et demanen escriure una escena que senzillament penses que no és correcte» [Ryfle, 2001:65]. A vegades, aquesta és la causa d'un guió desequilibrat. Altres vegades, aquesta nomenclatura és la que possibilita la redacció del guions que he anomenat simples i que acostumen a ser una garantia de continuïtat i repetició, com *El castigador**. Però, sobretot, aquesta nomenclatura facilita que es delimiti el rol del guionista en funció del interessos de l'estudi. Goldman es queixava de les reunions i de les reunions a què els executius sotmetien als membres d'un rodatge¹¹⁸. John Logan, el segon guionista de *Gladiator** ens n'explica una: «Va haver-hi moltes reunions amb Ridley [Ridley Scott, el director], Walter Parkes, Laurie MacDonald [els productors] per tractar l'estructura, l'arc de la història i de Còmodo, les relacions històriques, i per trobar un caràcter adequat per aquests personatges» [Divine, 2003b:36]. Com deia abans, el desenvolupament del guió és com una tertúlia a la qual els manuals han facilitat l'aproximació al tema. El guionista és menys un creador que un materialitzador de les idees alienes (o un artesà, usant el que no sembla més que un eufemisme). El tercer guionista de *Gladiator*, William Nicholson explica: «Perds tantes batalles com guanyes

¹¹⁷ Marc Moss assegura que són els executius els assistents més assidus als seus seminaris.

¹¹⁸ «D'aquest 183 projectes [que un estudi va anunciar que tenia en marxa] potser 10 quallaran en alguna cosa al final. I només una persona a l'estudi té la capacitat de donar llum verda. Aleshores, en què se suposa que fan servir el temps els altres executius? Com justifiquen els seus salaris? Com emplen el sou els productors? Les reunions són la salvació de tots ells. Sospito que aquests 183 projectes, com a mínim, suposen unes mil reunions» [Goldman, 1995:94].

–sempre he odiat la línia a *Gladiator* sobre les “girafes invertides”, I mai vaig voler les dues decapitacions amb l’espasa, que van ser idea de Russell Crowe – però les dues coses són a la pel·lícula, correctament, al públic li encanta» [Nicholson, 2001]. Per concretar: Russell Crowe és l’actor. A *Spider-man**, l’actor que feia de tiet de Peter Parker va decidir que era millor que Peter Parker no el trobés mort i que el tiet es pogués acomiadar [Spider-man, 2002]. Al productor, li va semblar bé. David Koepp*, el guionista, feia mesos que havia desaparegut del projecte.

Epíleg

El *mainstream* i la societat: el cas de la llibertat

Així com l'home va crear la impremta, però la impremta, per mitjà dels llibres, va contribuir a crear l'home modern, així l'home ha creat el cinema i el cinema està fent a l'home d'avui. Peix metafísic que es mossega la cua, la realitat de la qual no pot dubtar qui contempli el món modern, constatant el paper que juga avui el cinema –“opi òptic”, en opinió de Auidiberti- en el camp de la cultura de masses.

Romà Gubern [Gubern, 1997:11]

Els moderns van reconèixer que tota codificació resulta d'una descodificació (Aristòtil reacciona, necessàriament, a l'especificitat del seu temps, que era diferent del nostre), i aquests descodificadors poden convertir-se en codificadores al seu torn pel sol fet de parlar i encarnar la seva pròpia època [...] cada generació defineix de nou el món enlloc de reproduir permanentment un esquema predefinit.

Rick Altman [Altman, 2000:24]

*El sisè sentit** explica la història d'un psicòleg infantil que té l'oportunitat de refer l'error que va cometre anys enrere quan un home a qui no va saber diagnosticar es suïcida després de disparar al terapeuta. Anys després, el psicòleg tracta un nen amb els mateixos símptomes i que assegura que és capaç de veure els morts. El gir final de la pel·lícula, que ja ha passat al cànon de finals sorprenents, és que el psicòleg també és mort des que el desapareix a l'inici del film. Si ens poguéssim posar en el seu punt de vista, la sorpresa seria que ens descobriríem dins del cercle del qual només ens crèiem observadors i hermeneutes. El psicòleg no és només aquest observador extern que intenta descobrir un enigma, és part integrant del mateix enigma que intenta resoldre. Tota cultura està arrelada en unes coordenades concretes que determinen (institucionalment, deia abans) l'acció de qualsevol individu que hi pertany i que invisibilitza els discursos que vehicula a través dels processos de socialització, automatització i naturalització. Aquests discursos, que són en part concrecions humanes a necessitats naturals, formen una opinió pública amb idees sobre qui som i com ens ordenem com a societat. Escrivia abans sobre

Altman que «la prolongada existència i l'aparent permanència dels termes i de l'estructura global que els conté sembla justificar l'omissió de la història i del lloc que ocupem dins d'ella» [Altman, 2000: 95]. El mateix Altman reconeix fins a quin punt els mateixos teòrics han tendit a percebre's per sobre d'aquestes coordenades històrico-culturals que també delimiten la seva feina, com si el psicòleg de *El sisè sentit* mai arribés a saber que ell també és mort:

Allò “teòric”, quan s'oposa a allò “històric”, descriu un espai utòpic, un “no-lloc” des del qual els crítics poden justificar, aparentment com a mínim, la seva ceguesa respecte a la historicitat en què ells mateixos es troben immersos. De la mateixa manera que un crític forma part d'una cultura, cosa que impedeix tot intent d'oposar allò crític a allò cultural, un teòric es col·loca sempre en el terreny marcat per allò històric d'una època determinada [Altman, 2000:28]

En el segon capítol, he intentat mostrar com la forma narrativa és objecte de discurs d'aquest entorn cultural. També altres idees, valors i mites formen part de l'entramat discursiu social, tal i com he explicat a l'apartat dedicat a la “versemblança”. La societat és un eix de discursos històricament construïts que el guionista, per un cantó, però també l'individu per l'altre, tendeix a naturalitzar i percebre com a naturals arran de la seva uniformitat¹¹⁹.

En aquest món en construcció continua, el guionista és subjecte d'una doble condició que l'insereix dins un bucle continu de reproducció de discursos. Deia que el guionista forma part d'un entorn en què el discurs sobre la forma narrativa té tanta o més força com les dinàmiques industrials en les quals està immers. Però el discurs sobre la forma narrativa no és l'únic discurs que afecta la feina del guionista. Una de les tesis centrals de Barry Langford al seu llibre *Post-classical Hollywood. Film industry, style*

¹¹⁹ Berger i Luckmann fan servir el concepte marxista de reïficació per a definir la naturalització: «La reïficació és l'aprehensió dels fenòmens humans com si fossin coses, és a dir, en termes no humans o potser sobrehumans. Es podria dir, així mateix, que la reïficació és l'aprehensió dels productes de l'activitat humana com si fossin alguna cosa més que productes humans: fets de la naturalesa, efectes d'unes lleis còsmiques o manifestacions d'una voluntat divina. La reïficació significa que l'home és capaç d'oblidar la seva condició d'autor del món humà; i significa també, en segon lloc, que la consciència perd de vista la relació dialèctica existent entre el productor, que és l'home, i els seu productes. El món reïficat és, per definició, un món deshumanitzat, que l'home viu com facticitat que li és aliena: un *opus alienum* sobre el qual no té control, en lloc d'un *opus proprium* fruit de la seva pròpia activitat productiva» [Berger i Luckmann, 2006:114].

and ideology since 1945 [Langford, 2010] és que la cultura d'una època és un factor determinant pel cinema¹²⁰. Pel·lícules com *Back to the future*, argumenta, tenen el mateix tipus de relació amb la societat del moment que el New Hollywood amb la seva: «Els films d'aquest període, en altres paraules, estaven lluny de ser apolítiques. Aquesta és la natura de la ideologia: no només s'ha de buscar en els programes dels partits polítics o en els debats sobre temes públics, sinó també –i potser encara més- sedimentada a la textura del dia a dia, de les actituds socials i culturals majoritàries, el poc examinat “coneixement comú” a través del quals donem sentit a l'enorme complexitat de la societat moderna» [Langford, 2010:221]. Crec que un factor important d'aquesta permeabilitat entre societat i cinema és la doble condició del guionista dins una societat. El guionista viu a la mateixa societat a la qual s'adreça i reproduïx els seus discursos fins i tot de manera poc conscient; com un peix que es mossega la cua, la circularitat del cinema implica que un membre d'una determinada comunitat sigui qui escriu les paraules que després ompliran les pantalles que ens envolten i que retornaran a la societat una imatge de la seva cultura i dels seus discursos a través d'un altaveu privilegiat.

No obstant, la circularitat de l'acció social no es pot completar sense dir que tot individu i institució també tenen capacitat productora d'aquests discursos. Recordant la metàfora de Giddens: individu, guionista i cinema són elements integrants de la mateixa casa social que intenten construir. Determinades circumstàncies de l'acció dels actors socials fan que el discurs que articulen produeixi nous significats. La simple reproducció és més que simple reproducció. Ho hem vist al segon capítol a propòsit de la capacitat de la forma narrativa d'auto-legitimar-se. La reproducció d'un discurs concret pot legitimar, normalitzar i naturalitzar quan és part de múltiples enunciats que sumen un impacte social molt elevat. No obstant, l'estudi de la capacitat productora del cinema no s'ha de perquè aturar en els efectes de la reproducció de la forma narrativa. De la mateixa manera que el guionista és objecte de la dinàmica cultural quan reproduïx un discurs social determinat, el cinema també pot ser aquest cop subjecte de la mateixa dinàmica i pot tenir la capacitat de produir discurs social en determinades circumstàncies. El primer factor és que el cinema reproduïx un determinat discurs de manera repetitiva. Hem vist en aquest

¹²⁰ Langford [Langford, 2010] subdivideix cada un dels tres apartats dedicats a una època (1945-65, 1966-81 i 1982-2006) en tres sub-apartats dedicats a estudiar la indústria, la forma narrativa i la ideologia de l'època.

text les causes que provoquen que els fets narrats estiguin sempre preformats per un model preponderant en la narrativa *mainstream*. Les aventures d'un personatge sempre se solen presentar com a dinàmica objectiu-obstacle-conflicte; els fets de la narració sempre es poden unir en una sola línia causal; tots els elements de la narració solen tenir sentit en funció de la unitat global de la història; els fets, fins i tot aquells estats psicològics de difícil interpretació a la vida real, són presentats d'una manera clara i poc ambigua en la narració. Els elements formals d'una narració no apareixen al cinema *mainstream* com una alternativa sinó que són elements necessaris de la narració; la forma narrativa no escull dins quin discurs es presenta, tota narració es defineix com a narració a partir de l'ús d'un sol discurs que assoleix així una presència social massiva. El segon factor és que aquest discurs que articulen les regularitats *mainstream* coincideixi amb un discurs extra-cinematogràfic amb presència social en altres institucions, que aconsegueix així una rellevància social insòlita a causa de la presència necessària del discurs compartit en la narrativa *mainstream*. Poso a continuació l'exemple de la representació audiovisual de la decisió i de l'elecció. La seva presència necessària en el discurs narratiu formal construeix un significat social sobre la llibertat en què la decisió té un pes (necessàriament) sobredimensionat que, no obstant, coincideix amb determinades perspectives sobre la llibertat que es reproduïxen en el camp econòmic, polític, laboral i, fins i tot, en l'àmbit privat.

Hem vist que la decisió és un dels elements necessaris per a crear un personatge i, alhora, l'acció que justifica que la trama es desenvolupi a través d'una dinàmica causal centrada en el protagonista. Peter Parker té una difícil elecció al final de *Spider-man**. En l'enfrontament final, el follet verd posa a la vegada la vida en perill d'un grup d'escolars i la vida de Mary Jane. L'elecció sembla excloent però Spiderman aconsegueix salvar a tothom i acabar amb el seu antagonista. Malgrat tot, Peter Parker ha après la lliçó de la responsabilitat: si vol ser un heroi, no pot mantenir una doble fidelitat al deure i l'amor. En l'última escena, Peter Parker exerceix l'elecció prorrogada i abandona Mary Jane. La decisió ocupa a *Spider-man* el lloc del canvi final, però és un element que pot ocupar també altres moments clau de la narració: els clímax dels actes, les reaccions dels personatges a l'inici dels actes, el punt mig o el clímax final. Ara bé, -i aquesta seria la segona part de l'anàlisi on s'estudiaria la forma concreta en què un determinat recurs es

presenta en una determinada època-, la forma actual de la indústria del guió tendeix a evidenciar els elements necessaris de la forma narrativa actual¹²¹. El tercer acte de *Chinatown* (Polanski, 1974) s'obre amb una decisió del detectiu Jake Gittes en què hi ha molts factors implicats. La decisió no es presenta com una elecció entre A o B, sinó que hi ha molts altres elements implicats. En canvi, en el Hollywood corporatiu, la decisió ha tendit a simplificar-se com a elecció que, a més, s'evidencia o es verbalitza. El clímax de *Crepuscle** ens mostra un vampir, el personatge principal de la pel·lícula, davant l'elecció de salvar la vida de la seva parella o deixar que es converteixi també ella en vampir. L'elecció és meditada amb els avisos de fons del seu company: «Has d'escollir, ¿deixaràs que s'operi el canvi?» o «troba la voluntat de parar. Escull, només li queden uns minuts». També s'evidencia, per simple, l'elecció que tanca el primer acte de *Matrix*** entre la píndola verda i la vermella. El clímax de *Braveheart*** és una elecció que ha de fer William Wallace davant del seu botxí entre la submissió al rei anglès o la mort, elecció que es concreta entre dir la paraula clemència o llibertat. A *Avatar** no s'arriba a aquests extrems de simplificació, però l'acció que obre el tercer acte (l'amansiment del Turuk per Jake Sully) es narra amb la veu en off de Jake: «A vegades tota una vida es redueix a una decisió descabellada». L'elecció també és el punt clau del clímax de les pel·lícules romàntiques, i s'ha convertit en la prova definitiva en les pel·lícules d'iniciació o redempció¹²².

El discurs de l'elecció individual com a fet necessari és una refracció del discurs de la llibertat que, en el camp extra-cinematogràfic, Michela Marzano ha estudiat en la literatura del món laboral [Marzano, 2010]¹²³. L'autora conclou que aquest discurs laboral supedita l'individu als objectius de l'empresa precisament a través d'un determinat significat del concepte de llibertat: la *bona* gestió de la llibertat es mesura amb la capacitat individual d'aconseguir els objectius malgrat totes les determinacions externes. La responsabilitat o el compromís amb l'empresa són proves d'aquesta gestió i faciliten l'oportunitat per a demostrar el lloc que a cadascú li correspon. En un món en què l'estricta jerarquia i l'obediència ja no mou les cadenes de producció, la llibertat es

¹²¹ Vegeu l'apartat "Manuals i estructura: actes, ordre i evidenciació".

¹²² A *Star Wars*, com a *Spider-man*, la prova iniciàtica consistia en saber escollir bé: el costat fosc o el camí Jedi. A *Amb ell va arribar l'escàndol* (Minnelli, 1960), per contrastar un exemple clàssic, la prova iniciàtica consisteix en caçar un porc senglar.

¹²³ Vegeu pàgina 39.

converteix en la figura clau capaç de fer moure els engranatges de les empreses actuals. «En nom d'aquesta llibertat, cadascú ha de seguir una sèrie de regles i de normes que li permeten adequar-se a les lleis del saber viure que, avui, li imposen ser eficaç, resolutiu, excel·lent. Si algú no ho aconsegueix, significa que no ha après a ser lliure i autònom en un món on, aquells que ho triomfen ho saben bé, “tot és possible a partir d'ara”» [Marzano, 2008:186]. Però la novetat de l'anàlisi de Marzano és que detecta aquest mateix discurs en l'àmbit privat a través dels llibres d'autoajuda i el *coaching*: «tu ets l'únic responsable de la vida que et construeixes [...] la teva salut, les teves finances, la teva vida amorosa, la teva vida professional, tot això és la teva obra i la de ningú altre» [citada a Marzano, 2008:193]. Marzano avisa: fer-nos responsables de tot és cegar-nos contra l'entorn i les seves contingències, inclús cegar-nos contra els deures que tenim uns amb els altres pel sol fet de viure en comunitat; com si no existissin metges incompetents, ni malalties, ni crisis econòmiques... Malgrat aquesta crítica, el discurs que sorgeix de la forma narrativa sintonitza amb aquesta mateixa perspectiva en el moment en què l'elecció individual deixa de ser una opció per a convertir-se en una acció que sempre ha de ser possible (i que normalment és la causa de l'èxit final). Fins i tot quan William Wallace està a punt de ser executat, pot escollir; fins i tot, quan Jake Sully viu en una cadira de rodes, pot volar mentre somia¹²⁴. És tracta d'un món on només l'individu és el responsable del seu destí; «Un món», com Neo explica en les últimes paraules de *Matrix**, «sense regles ni control, sense límits ni fronteres. Un món on tot és possible». Llàstima que això només passi a les pel·lícules. I als manuals d'autoajuda. I a la feina.

El concepte de llibertat es va convertir en un element fonamental dels discursos de l'opinió pública a partir de dos moments tan contraposats com les revoltes del 68 i el retorn neo-conservadurisme dels governs de Reagan i Thatcher. El discurs que Marzano analitza és, per tant, part d'un conjunt amb una ampla presència social. La llibertat és avui en dia un referent a dreta i a esquerra, i ocupa un espai clau en l'economia, en la política i en la justícia. Aquesta transversalitat del concepte converteix la pel·lícula *mainstream*, -cada una d'elles-, en un potent altaveu quan el seu discurs formal coincideix amb discursos d'altres institucions i és susceptible de ser percebut com a

¹²⁴ Les primeres frases d' *Avatar** són «Mentre estava estirat al hospital de veterans, amb un enorme forat que m'entravessava la vida, vaig començar a somiar que volava. Era lliure. Però tard o d'hora sempre hem de despertar»

versemblant donat la seva presència en l'opinió pública. És aleshores que cal recordar l'element d'aleatorietat que té tot discurs per a poder analitzar-lo com ho fa Marzano:

[Pensar l'individu com una entitat autònoma] és el resultat d'un aprenentatge particular i característic del tipus de societat en la qual vivim, amb unes normes i una cultura específiques, una ideologia particular i una història determinada i també, perquè no, unes relacions de poder concretes. I en cas que es tracti *d'un aprenentatge sense ninguna relació directa amb algun tipus de naturalesa particular dels individus*, s'haurà de preguntar quina funció social compleix aquest aprenentatge, quins efectes té, i si fa falta o no intervenir en ell i transformar-lo en alguna direcció social determinada [Ibáñez, 2004:99]¹²⁵.

Crec que aquesta és una de les vies en què caldria aprofundir per a estudiar les regularitats narratives que he presentat en aquest escrit: buscar els seus punts en comú amb els discursos socials d'una determinada època per a assenyalar en quina direcció es pot sobredimensionar un determinat discurs donat l'impacte de la narrativa *mainstream*. La interrelació entre cinema i societat no es presentaria aleshores des de la perspectiva de la influència, sinó des de la perspectiva construccionista dels processos pels quals els diferents actors d'una societat formen part d'una dinàmica a través de la qual segueixen construint la societat a la qual pertanyen¹²⁶. La proposta seria estudiar la interacció que sorgeix entre les formes concretes amb què les regularitats narratives prenen cos en una època i els discursos socials d'aquesta mateixa època. La feina de la filosofia seria aportar una perspectiva crítica sobre l'ús i conseqüències de legitimar accions, comportaments i idees que són possibles només dins determinats discursos. Com diu Miguel Morey, es tractaria d'investigar els canals de la normalitat per descobrir

¹²⁵ La cursiva és meua: sobre l'aleatorietat, vegeu nota 103. Al respecte, Rick Altman proposa el seu mètode per a investigar els orígens d'una cert discurs: «Al igual que els estudis de la recepció, l'aproximació semàntica-sintàctica-pragmàtica refusa que les estructures textuais siguin l'únic factor determinant, però reconeix, a més, les dificultats de extreure aquelles estructures textuais de les institucions i hàbits socials que els emmarquen i els atorguen l'aparença de tenir significat en si mateixes. Encara que a vegades l'anàlisi pragmàtica desestabilitza el significat quan mostra el grau de dependència que manté amb els usos particulars d'un text o gènere, en altres casos revela eficaçment les institucions instauradores del significat, aquelles institucions que fan que el significat sembli sorgir directament de la semàntica i la sintaxis» [Altman, 2000:284].

¹²⁶ Com explica Joel Feliu, es passa «d'entendre la influència com un procés negatiu que trepitja l'individu i coarta la seva llibertat a veure la influència com inevitable, com el procés necessari per a esdevenir humans» [Feliu, 2004:258].

l'estructura de poder que legitima: «[la hipòtesis d'un poder repressiu] no ens permet veure i ser conscients d'aquella modalitat positiva d'exercici de poder que cada vegada es fa més urgent aïllar: allà on s'imposa el domini d'allò normal i de la normalització» [Morey, 1983:243]. Aquesta normalitat seria l'àmbit de l'hàbit, de la realitat donada per descomptada, dels actes que legitimen l'estructura de poder més enllà de la nostra voluntat. Seria, per tant, també l'àmbit en què el psicòleg de *El sisè sentit* es descobriria reproduint actes que només tenen sentit dins un discurs que creia aliè a ell mateix; l'àmbit en què els cineastes del New Hollywood van reproduir la forma narrativa que pretenien criticar; o, com confessa Rick Altman, l'àmbit en el qual creiem que la normalitat és un camp neutral: «El meu treball es va veure compromès per la suposició tàcita que la terminologia podia ser neutral» [Altman, 2000:280].

Apèndix

Les pel·lícules de la selecció

Llistat de pel·lícules utilitzades com a grup d'anàlisi:

- a) Les 15 pel·lícules amb més espectadors estrenades als cinemes d'Espanya entre 2000 i 2009, amb independència que haguessin estat rodades o estrenades a USA anteriorment. Les dades provenen del Ministeri de cultura. Les dades d'espectadors són dades reals segons taquilla, cosa que no implica que un mateix espectador repeteixi el visionat. No apareixen les seqüeles que formen part d'una saga o les primeres parts d'una saga que neixen com a tal, amb l'excepció de *Harry Potter* i *Crepuscle*. A l'apartat de distribució, afegeixo el productor entre parèntesis si ha estat tractat en el text:

1. *Avatar*; dir. i guió: James Cameron; distr: 20th Century Fox ; any: 2009; 9.245.289 espectadors.
2. *The others*; dir. i guió: Alejandro Amenábar; distr: Dimension films (USA) i Warner Bros (internacional); 2001; 6.410.561 espectadors.
3. *Harry Potter i la pedra filosofal*; dir: Chris Columbus, guió: Steve Kloves (basat en el llibre homònim de J.K. Rowling); distr: Warner Bros.; 2001; 6.307.451 espectadors.
4. *Spider-man*; dir: Sam Raimi; guió: David Koepp (basat en el còmic de Stan Lee); distr: Columbia; 2002; 5.249.541 espectadors.
5. *El codi da Vinci*: dir: Ron Howard; guió: Akiva Goldsman (basat en el llibre homònim de Dan Brown); distr: Columbia; 2006; 5.071.757 espectadors.
6. *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*; dir: Javier Fesser, guió: Javier i Guillermo Fesser (basat en el còmic de Francisco Ibáñez), distr: Sogepaq; 2003; 4.985.983 esp.
7. *Gladiator*; dir: Ridley Scott; guió: David Franzoni, John Logan, William Nicholson (basat en una història del primer); distr: Dreamworks (USA) i Universal (Internacional); 2000; 4.964.409 esp.

8. *Buscant en Nemo*; dir: Andrew Stanton; guió: Andrew Stanton, Bob Peterson i David Reynolds; distr: Walt Disney Pictures (produïda per Pixar); 2003; 4.912.921 esp.
9. *Pirates del carib: la maledicció de la perla negra*; dir: Gore Verbinski; guió: Ted Elliott i Terry Rossio (basat en una història seva i de Stuart Beattie i Jay Wolpert); distr: Walt Disney Pictures (prod: Jerry Bruckheimer Films); 2003; 4.875.126 esp.
10. *El orfanato*; dir: Juan Antonio Bayona; guió: Sergio Gutiérrez Sánchez; distr: Warner Spain a Espanya i New Line (de Warner) a USA; 2007; 4.274.355 esp.
11. *Troia*; dir: Wolfgang Petersen; guió: David Bernioff (basat en *la Iliada*, d'Homer); distr: Warner Bros; 2004; 4.237.256 esp.
12. *American Beauty*; dir: Sam Mendes; guió: Alan Ball; distr: Dreamworks Pictures; 2000; 4.105.789 esp.
13. *Mar adentro*; dir: Alejandro Amenábar; guió: Alejandro Amenábar i Mateo Gil (basat en la vida de Ramón Sampedro); distr: Sogepaq (internacional), Fine line (de Warner) a USA; 2004; 4.099.442 esp.
14. *Els increïbles*, dir. i guió: Brad Bird; distr: Walt Disney Pictures (Pixar); 2004; 3.982.984 esp.
15. *L'últim samurai*, dir: Edward Zwick; guió: Edward Zwick, Marshall Herskovitz i John Logan (basat en una història de John Logan); distr: Warner Bros; 2003; 3.839.712 esp.

Les pel·lícules eliminades són la saga de *El senyor dels anells* i les seqüeles de *Pirates del Carib*, *Harry Potter*, *Shrek* i *Torrente II*.

- b) Les tres pel·lícules amb més audiència mitja de cada any per televisió entre el període 2000 i 2009. Totes les dades corresponen a Catalunya i corresponen a les estimacions de TNSofres, amb l'excepció de l'any 2009 en què les dades corresponen al global d'Espanya (les dades de Catalunya no estaven disponibles a l'inici d'aquesta investigació). Les dades d'audiència són aproximacions a partir de càlculs amb audímetres sobre un univers que va de 6.000 a 7.000 individus segons l'any. Com és conegut, el sistema d'audímetres no garanteix que ningú veiés la televisió, només que la televisió estava engegada durant l'emissió d'un

programa concret. Es presenta la dada «audiència mitjana» (AM), que és una aproximació del tant per cent de persones que tenien engegada la televisió durant l'emissió de la pel·lícula sobre el conjunt total d'habitants d'un territori, tinguessin o no la televisió engegada en aquells moments. Només una pel·lícula, *Mai més*, està per sota del 10%; per tant, segons aquestes estimacions, com a mínim 1 de cada 10 habitants a Catalunya ha vist les pel·lícules del llista que hi ha a continuació. Com en el cas anterior, s'han eliminat seqüeles i les pel·lícules que estaven en la llista del cinema. En aquest cas, s'ha seleccionat la següent pel·lícula del rànquing anual:

16. *L'home de la màscara de ferro*, dir i guió: Randall Wallace (basat en la novel·la homònima de Dumas); distr: United Artist i Metro Goldwyn Mayer; 1998; Tele5 (d: 17/11/2000; h: 22:12); Audiència mitjana: 16%.
17. *Homes de negre*; dir: Barry Sonnenfeld; guió: Ed Solomon (basat en el còmic de Lowell Cunningham); distr: Columbia; 1997; TV3 (d:28/12/2000; h:21:27), AM: 15'8%.
18. *Les dos cares de la veritat*; dir: Gregory Hoblit; guió: Steve Shagan i Ann Biderman (basat en la novel·la *Primal Fear* de William Diehl); distr: Paramount; 1996; Tele5 (d: 21/01/2000; h: 22:07); AM: 15'5%.
19. *Desperate Measures*; dir: Barbet Schroeder; guió: David Klass; distr: Tristar Pictures (de Columbia); 1998; Tele5 (d: 02/01/2001; h: 22:10); AM: 18'8%.
20. *Sis dies i set nits*; dir: Ivan Reitman; guió: Michael Browning; Touchstone Pictures (de Walt Disney); 1998; Tele5 (d: 02/03/2001; h: 22:09); AM: 15'6%.
21. *Titanic*; dir i guió: James Cameron; distr: Paramount (USA), 20th Century Fox (internacional); 1997; Antena3 (d: 28/05/2001; h: 21:54); 15'4%.
22. *Un crim perfecte*, dir: Andrew Davis; guió: Patrick Smith Kelly (basat en la pel·lícula *Dial M for murder* de Hitchcock, basada alhora en l'obra de teatre de Frederick Knott); distr: Warner Bros; 1998; TVE1 (d: 13/01/2002; h: 22:00); AM: 16'1%.
23. *El món mai és suficient*; dir: Michael Apted; guió: Neal Purvis, Robert Wade i Bruce Feirstein; distr: Metro-Goldwyn-Mayer; 1999; Tele5 (d: 22/11/2002; h: 22:05); AM: 14'6%.

24. *Missió: Impossible*; dir: Brian de Palma; guió: David Koepp i Robert Towne (a partir d'una història de Koepp i Steven Zaillian, basada en la sèrie homònima creada per Bruce Geller); distr: Paramount; 1996; TV3 (d: 14/02/2002; h: 21:40); AM: 13,4%.
25. *El sisè sentit*; dir. i guió: Michael N. Shyamalan; distr: Hollywood Pictures (de Walt Disney); 1999; TVE1 (d: 02/03/2003; h: 22:04); AM: 15'2%.
26. *En què pensen les dones?*; dir: Nancy Meyers; guió: Josh Goldsmith i Cathy Yuspa (basat en una història seva i de Diane Drake); distr: Paramount (USA) i Icon Distribution (internacional); 2000; Antena3 (d: 01/12/2003; h: 21:56); AM: 15%.
27. *El bar Coyote*; dir: David McNally; guió: Gina Wendkos; distr: Touchstone (de Walt Disney; produït per Jerry Bruckheimer); 2000; Tele5 (d: 16/05/2003; h: 22:09); AM: 14'7%.
28. *Plans de boda*; dir: Adam Shankman; guió: Michael Ellis i Gigi Pritzker; distr: Columbia; 2001; Tele5 (d: 14/05/2004; h: 22:10); AM: 12,6%.
29. *Mercury rising*; dir: Harold Becker; guió: Lawrence Konner i Mark Rosenthal (basat en la novel·la *Simple Simon* de Ryne Douglas Pearson); distr: United Artist; 1998; TVE1 (d: 05/12/2004; h: 22:04); AM: 12'6%.
30. *Una rossa molt legal*; dir: Robert Luketic; guió: Kirsten Smith i Karen McCullah Lutz (basat en la novel·la *Legally Blonde* d'Amanda Brown); distr: Metro-Goldwyn-Mayer; 2001; Antena3 (d:28/06/2004; h: 21:58); AM: 12'4%.
31. *Doble traïció*, dir: Bruce Beresford; guió: David Weisberg i Douglas Cook; distr: Paramount; 1999; Antena3 (d: 04/01/2005; h: 22:00); 12,9%.
32. *L'hora de l'aranya*; dir: Lee Tamahori; guió: Marc Moss (basat en el llibre *Along came the spider* de James Patterson); distr: Paramount; 2001; TVE1 (d: 05/06/2005; h: 22:01); AM: 12'7%.
33. *Shallow Hal*; dir: Peter i Bobby Farrelly; guió: Sean Moynihan i Peter i Bobby Farrelly; distr: 20th Century Fox; 2001; Antena3 (d: 14/02/2005; h: 21:58); AM: 11,4%.
34. *Estat de setge*, dir: Edward Zwick; guió: Edward Zwick, Menno Meyjes i Lawrence Wright (basat en una història d'aquest últim); distr: 20th Century Fox; 1998; Antena3 (d: 10/01/2006; h: 22:00); AM: 12'5%.

35. *La mòmia*, dir: Stephen Sommers; guió: Stephen Sommers (a partir d'una història de Stephen Sommers, Lloyd Fonvielle i Kevin Jarre, basada en la pel·lícula homònima de 1932); distr: Universal; Antena3 (d: 03/01/2006; h:22:00); AM: 11,1%.
36. *Última trucada*, dir: Joel Schumacher; guió: Larry Cohen; distr: 20th Century Fox; 2003; Antena3 (d: 13/09/2006; h: 22:09); AM: 11,1%.
37. *El dia de demà*; dir: Roland Emmerich; guió: Roland Emmerich i Jeffery Nachmanoff (basat en una història del primer), distr: 20th Century Fox; 2004; TV3 (d: 21/12/2007; h: 22:03); AM: 11,5%.
38. *Jo, robot*; dir: Alex Proyas; guió: Akiva Goldsman i Jeff Vintar (basat en una història del segon a partir de contes d'Isaac Asimov); distr: 20th Century Fox; 2004; TV3 (d: 30/01/2007; h: 22:03); AM: 10,2%.
39. *El castigador*; dir: Jonathan Hensleigh; guió: Jonathan Heisleigh i Michael France (basat en el còmic homònim); distr: Lionsgate (USA) i Columbia (internacional); 2004; Antena3 (d: 23/01/2007; h: 22:01); AM: 10,2%.
40. *Indiana Jones i l'arca perduda*; dir: Steven Spielberg; guió: Lawrence Kasdan (a partir d'una història de George Lucas i Philip Kaufman); distr: Paramount; 1981; Antena3 (d: 17/05/2008; h: 22:35); AM: 11,3%.
41. *Batman Begins*; dir: Cristopher Nolan; guió: Cristopher Nolan i David S. Goyer (Basat en una història del segon a partir dels personatges creats per Bob Kane); distr: Warner Bros.; 2005; TV3 (d: 18/04/2008; h: 21:53); AM: 10,1%.
42. *Mai més*; dir: Michael Apted; guió: Nicholas Kazan; distr: Columbia; Antena3 (d: 02/11/2008; h: 15:59); AM: 9,7%.
43. *La casa del llac*; dir: Alejandro Agresti; guió: David Auburn (a partir de la pel·lícula coreana *Il mare*); distr: Warner Bros; 2006; TVE1 (d: 13/12/2009; h: 22:09); AM (al conjunt de l'estat Espanyol): 10,9%.
44. *Mr. and Mrs. Smith*; dir: Doug Liman; guió: Simon Kingberg; distr: 20th Century Fox (produïda per Akiva Goldsman); 2005; Antena3 (d: 01/02/2009; h: 22:00); AM (al conjunt de l'estat Espanyol): 10,9%.

45. *Crepuscle*; dir: Catherine Hardwicke; guió: Melissa Rosenberg (a partir de la novel·la homònima de Stephenie Meyer); distr: Summit Entertainment; 2008; Antena3 (d: 17/11/2009; h: 22:26); AM (al conjunt de l'estat Espanyol): 10,8%.

Les pel·lícules que ja apareixien en el llistat anterior i que he esborrat són *Troia*, *Buscant en Nemo* i *Harry Potter i la pedra filosofal*. S'ha eliminat les seqüeles d'*Indiana Jones* i *Sol a casa*.

Entrevistes i documents amb declaracions de guionistes

- Amenábar, Alejandro. “¿Quiénes son *Los otros*?” *Academia:Revista del cine español*, núm. 32 (estiu 2002): 8-16.
- Argent, Daniel. “The sixth sense” *Creative Screenwriting*, núm. 6:5 (setembre/octubre 1999): 38-46.
- _____. “Memento” *Creative Screenwriting*, núm. 8:2 (març/abril 2001a): 49-54.
- _____. “Remembering Memento. Daniel Argent speaks with Cris Nolan” *Creative Screenwriting*, núm. 8:1 (gener/febrer 2001b): 47-52.
- _____. “Digging deep into Shallow Hall” *Creative Screenwriting*, núm. 8:5 (novembre/desembre 2001c): 39-45.
- _____. “King Pens. How the Farrelly brothers transformed There’s something about Mary from a generic ’80 comedy into a modern classic” *Creative Screenwriting*, núm. 8:5 (novembre/desembre 2001d): 46-49.
- _____. “Monsters, inc.” *Creative Screenwriting*, núm. 8:5 (novembre/desembre 2001d): 22-23.
- _____. “Process makes perfect: how Pixar mastered their unique brand of storytelling” *Creative Screenwriting*, núm. 14:1 (gener/febrer 2007): 42-45.
- Arnett, Robert. “Making It Funny: An Interview with Garry Marshall & Bob Brunner” *Creative Screenwriting*, núm. 6:3 (maig/juny 1999).
- Baer, Bill. “North by Northwest: an interview with Ernest Lehman” *Creative Screenwriting*, núm. 7:6 (novembre/desembre 2000): 47-53.
- Bauer, Erik. “Rolling with Snake eyes. An interview with David Koepp” *Creative Screenwriting*, núm. 5:5 (septembre/octubre 1998): 40-45.
- Chumo II, Peter N. “American Beauty: an interview with Alan Ball” *Creative Screenwriting*, núm. 7:1 (gener/febrer 2000): 26-35.
- _____. “On the Da Vinci code” *Creative Screenwriting*, núm. 13:3 (maig/juny 2006): 48-54.
- Clines, Peter. “Down the rabbit hole” *Creative Screenwriting*, núm. 17:2 (març/abril 2010): 28-31

- _____. "I am Legend" *Creative Screenwriting*, núm. 14:6 (novembre/desembre 2007): 18-19.
- Coleman, Todd. "The write way. Leading craftspeople share the secrets of the creative process" *The Hollywood reporter*, núm. 316:25 (4 de març de 1991): 10ss.
- D'Antonio, Michael. "The unguarded Heart" *Written by*, núm. 4:3 (març 2000): 16-23.
- Divine, Christian. "Peace of mind" *Creative Screenwriting*, núm 9:1 (gener/febrer 2002): 69-74.
- _____. "Word warrior: an interview with David Frazoni" *Creative Screenwriting*, núm. 10:4 (juliol/agost 2003a): 31-37.
- _____. "John Logan" *Creative Screenwriting*, núm. 10:4 (juliol/agost 2003b): 36.
- Freer, Ian. "From Disney to DreamWorks, "face time" with the titan of Tinseltown" *Empire*, núm. 146 (agost 2001): 110-117.
- Goldsmith, Jeff. "The terminator vs. the hollywood cyborgs" *Creative Screenwriting*, num. 10:4 (juliol/agost 2003): 69-73.
- _____. "Jacking into the matrix" *Creative Screenwriting*, núm. 7:2 (març/abril 2000): 32-37.
- Holleran, Scott. "Ted Elliott&Terry Rossio on Pirates of the Caribbean" <http://www.scottholleran.com/interviews/elliott-rossio-pirates-caribbean.htm> (accés el 2 de març de 2011).
- Horton, Robert, ed. *Billy Wilder: interviews*, Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2001.
- Jolin, Dan. "Pixar on pixar" *Empire*, núm. 244 (octubre 2009): 96-105.
- Kazan, Nicholas. "True beauty" *Written by*, núm. 4:3 (març 2000): 24-37.
- Lennon, Elaine. "TOYS R HIM" *Film Ireland*, núm. 75 (abril/maig 2000): 24-27.
- Natale, Richard. "interview, PBS Frontline" <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/hollywood/pictue/corptown.html> (accés el 6 octubre 2010).
- _____. "A beautiful career" *Written by*, núm. 6:3 (març 2002): 24-31.
- Neff, Renfreu. "Memento. Renfreu Neff speaks with Cristopher Nolan" *Creative Screenwriting*, núm. 8:2 (març/abril 2001): 47-56.

- Nicholson, William. "Blood on the script: That's entertainment" *Sunday Times (UK)*, 25 de març de 2001
<http://www.constantcrowe.com/waybackmachine/bloodonthescriptthatsentertainm ent.html> (accés el 2 de novembre de 2010).
- Rock, Ben. "Process makes perfect: how Pixar mastered their unique brand of storytelling" *Creative Screenwriting*, núm. 14:1 (gener/febrer 2007): 42-45.
- Rosen, Lisa. "Blood Lust. Melissa Rosenberg gets dexterous" *Written by*, núm. 12:8 (novembre 2008): 44-51.
- Ryfle, Steve. "Shrek. Steve Ryfle speaks with Ted Elliott&Terry Rossio" *Creative Screenwriting*, núm. 8:3 (maig/juny 2001): 63-66.
- Shewman, Den. "Pirates of new sensibilities" *Creative Screenwriting*, núm. 10:4 (juliol/agost 2003): 49-52.
- Stayton, Richard. "Ed goes to town" *Written by*, núm. 7:6 (juny/juliol 2003): 16-23.
- Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*. 3a. ed. Madrid: Alianza, 2008.

Bibliografia

- Altman, Rick. "Dickens, Griffith, an Film theory today" a *Classical Hollywood narrative: the paradigm wars*, editat per Jane Gaines. Durham: Duke University Press, 1992, pp. 9-47.
- Ardèvol, Elisenda i Nora Muntañola, coord. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC, 2004.
- _____. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000.
- Barker, Jennifer. "«A hero will rise»: The Myth of the Fascist Man in *Fight Club* and *Gladiator*" *Film literature Quarterly*, núm. 36:3 (2008): 171-187.
- Berger, Peter L. i Thomas Luckmann. *La construcción social de la realidad*. 20ed. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.
- Bidaud, Anne-Marie. *Hollywood et le Rêve américain. Cinéma et idéologie aux États-Unis*. Paris: Masson, 1994.
- Biskind, Peter. *Sexo, mentiras y Hollywood: Miramax, Sundance y el cine independiente*. Barcelona: Anagrama, 2006.
- _____. *Moteros tranquilos, toros salvajes: la generación que cambió Hollywood*. Barcelona: Anagrama, 2004.
- Bordwell, David. *Making meaning: inference and Rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University press, 1989.
- _____. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.
- _____. *The way Hollywood tells it*. Berkeley i Los Angeles: University of California Press, 2006.
- _____, Janet Staiger i Kristin Thompson. *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Borges, Jorge Luis. *Ficciones*, 24ed. Madrid: Alianza, 1999.
- Bou, Núria i Xavier Pérez. *El temps de l'heroi, èpica i masculinitat en el cinema de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2000.
- Cabruja i Ubach, Teresa. "Las instituciones sociales. Reproducción e innovación en el orden social. Resistencias y cambio social" a *Psicología del comportamiento colectivo*, editat per Félix Vázquez Sixto. Barcelona: UOC, 2003.

- Camps, Victòria. “Opini3n p3blica, libertad de expresi3n y derecho a la informaci3n” a *3tica de los medios. Una apuesta por la ciudadan3a audiovisual*, editat per Jes3s Conilli Vicent Gonz3lvez. Barcelona: Gedisa, 2004, pp. 33-49.
- Card3s, Salvador i Antoni Estrad3, eds. *La mirada del soci3logo*. Barcelona: UOC. 2003.
- Castoriadis, Cornelius. *La instituci3n imaginaria de la sociedad I*. Barcelona: Tusquets, 1983.
- Corb3, Mariano. *Religi3n sin religi3n*. Madrid: PPC, 1996.
- Cowie, Elizabeth. “Storytelling: Classical Hollywood cinema and classical narrative” a *Contemporary Hollywood Cinema*, editat per Steve Neale i Murray Smith. London: Routledge, 1998, pp. 178-190.
- Davis, Ronald L. *The Glamour Factory, Los grandes estudios de Hollywood*. Barcelona: Casiopea, 2001.
- De la Torre, Toni. *Las series que no me dejan dormir*. Badalona: Ara Llibres, 2010.
- DiMaggio, Madeline. *Escribir para televisi3n: c3mo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas p3blicas y privadas*. Barcelona: Paid3s, 1992.
- Eco, Umberto. “El concepto de mundo posible” a *Teor3a de la novela. Antolog3a de textos del siglo XX*, editat per Enric Sull3. Barcelona: Cr3tica, 1996, pp. 242-246.
- Ib3ñez, Tom3s, ed. *Introducci3n a la psicolog3a social*. Barcelona: UOC, 2004.
- Field, Syd. *El manual del guionista*, 2ed. Madrid: Plot, 1996.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*, 16 ed. Madrid: Siglo XXI de Espa3a editores, 2009.
- Freman, David S. “Script comments” *Creative Screenwriting*, n3m. 7:2 (març/abril 2000): 18-19.
- Giddens, Anthony. *Sociolog3a*, 5 ed. Madrid: Alianza, 2007.
- Goldman, William. *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Plot, 1995.
- Gubern, Rom3n. *La caza de brujas en Hollywood*, 2ed. Barcelona: Anagrama, 1991.
- _____. *Historia del cine*, 4ed. Barcelona: Lumen, 1997.
- Hammond, Michael i Linda Ruth Williams, eds. *Contemporary American Cinema*, Maidenhead: McGraw-Hill, 2006.
- Hendrickson, Nancy. “What Happen to the women?” *Creative Screenwriting*, n3m. 10:4 (juliol/agost 2003): 63-68.

- _____. “What does \$10.000 really buy you?” *Creative Screenwriting* 10:2 (març/abril 2003): 38-66.
- Hiltzik, Michael A. “Untangling the web” *Los Angeles Times*, 24 de març de 2002, <http://articles.latimes.com/2002/mar/24/magazine/tm-34460> (accés el 8 de juny de 2011).
- Keating, Patrick . “The plot point, the darkest moment, and the answered question: three ways of modelling the three-quarter-point” *Journal of screenwriting*, núm 2:1 (2010): 85-98.
- Koch, John. “Behind the scenes” *Written by*, núm. 10:3 (Maig 2006): 35-37.
- Konow, David. “Spider-man’s tangled web” *Creative Screenwriting*, núm. 9:3 (maig/juny 2002): 20-21.
- Kramer, Peter. “Post-classical Hollywood” a *The Oxford Guide to film studies*, editat per John Hill i Pamela Churh Gibson. Oxford: Oxford University Press, 1998, pp. 289-309.
- Kurlansky, Mark. 1968. *La generación que conmocionó al mundo*. Barcelona: Destino, 2005.
- Langford, Barry. *Post-classical Hollywood. Film industry, style and ideology since 1945*, Edinburg: Edinburg University Press, 2010.
- Lawton, Jonathan. \$3000. [http://www.awesomefilm.com/script/Pretty-Woman-\(\\$3,000\).pdf](http://www.awesomefilm.com/script/Pretty-Woman-($3,000).pdf) (accés el 23 de març de 2011).
- Llovet, Jordi, ed. *Teoria de la literatura*. Barcelona: Columna, 1996.
- Marzano, Michela. *Extension du domaine de la manipulation, de l’entreprise à la vie privée*. Paris: Grasset, 2008.
- Mckee, Robert. *El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, 3ed. Barcelona: Alba editorial, 2004.
- Morey, Miquel. *Lectura de Foucault*. Madrid: Taurus, 1983.
- Nagel, Martina. “The misuse of cinematic convention” *Scriptwriter*, núm. 4 (maig 2002): 30-32.
- Neale, Steve. *Genre*. London: BFI, 1980.
- _____. “Questions of genre” *Screen*, núm 31:1 (primavera 1990): 45-66.

- Pollock, Dale. "Good cop, Bad cop" a *Showman of the year: Jerry Bruckheimer*, Variety (supplement to Variety), Juliol 2006, p.7ss.
- Ross, Alexnader G. "Creative decision making within the contemporary Hollywood studios" *Journal of screenwriting*, núm. 2:1 (2010): 99-116.
- Rushton, Richard i Gary Bettinson. "Film as art: Historical poetics and neoformalism" (capítol VII) a *What is film theory?, An introduction to Contemporary Debates*. Maidenhead: McGraw-Hill, 2010, pp. 132-155.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus, 1998.
- Spider-man*. Madrid: Columbia. 2002. Dvd amb comentaris de Sam Raimi, Laura Ziskin, Grant Cyrtis Kirsten Dunst, John Dykstra i del director d'efectes visuals.
- Stempel, Tom. *Framework. A history of Screenwriting in the American Film*. New York: The Continuum Publishing Company, 1988.
- Poe, Edgar Allan. "Sobre el conte en prosa" a *Iniciació al conte literaris*, 3ed, editat per Alfred Sargatal, Barcelona: Laertes, 1991, pp. 63-64.
- Tan, Ed S. *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*. Erlbaum: Mahwah, N.J., 1996.
- Thompson, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge: Harvard University Press, 1999.
- Toledano, Gonzalo y Nuria Verde. *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid: T&B, 2007.
- Todorov, Tzvetan. *El hombre desplazado*. Madrid:Taurus, 1998.
- Tubau, Daniel. *Las paradojas del guionista. Reglas y excepciones en la práctica del guión*. Barcelona: Alba, 2006.
- Vogler, Cristopher. *El viaje del escritor*, 2a ed. Barcelona: Robinbook, 2002.
- VVAA. *Agenda Llatinoamericana 2010. Salvem-nos amb el planeta*. Girona: Comissió de l'Agenda Llatinoamericana, 2009.
- Waxman, Sharon. "A small film nearly left for dead has its day in the sundance Rays" *New York Times*, 23 de gener de 2006, www.nytimes.com/2006/01/23/movies/MoviesFeatures/23sund.html?scp=1&sq=&st=nyt (accés el 20 de juny de 2011).
- Writers Guild of America west Inc.

[http://www.wga.org/uploadedFiles/who we are/annual reports/market04.pdf](http://www.wga.org/uploadedFiles/who_we_are/annual_reports/market04.pdf)

(accès el 6 de juny de 2011).

Índex

Introducció

Com, a vegades, s'aconsegueix la pau mundial 3

Capítol 1

Hollywood: la indústria i el guionista 18

El guionista al sistema d'estudis 20

Els grans estudis, avui: formació de guionistes
i criteris de selecció de guions 26

Conglomerats de la comunicació: el Hollywood corporatiu 34

Guió, indústria i autonomia 38

Capítol 2

Paradigma, dinàmica i límits del model narratiu: la narració i el guionista 42

El paradigma clàssic de Bordwell, Staiger i Thompson 48

La forma narrativa com a discurs cultural 54

El debat sobre el classicisme 66

Capítol 3

La narració en el Hollywood corporativitzat: mots clau. 72

Manuels i estructura: actes, ordre i evidenciació 75

Causalitat, punts de gir i racionalització 81

El personatge: eix de regularitats. 90

Un món saturat de sentit, o com mostrar l'acció des del guió 98

Versemblança 102

I el tema: és una regularitat? 108

L'efecte final i el treball en grup 112

Epíleg

El mainstream i la societat: el cas de la llibertat 121

Apèndix

Les pel·lícules de la selecció 129

Entrevistes i documents amb declaracions de guionistes 135

Bibliografia 138