

Resúmenes,  
palabras clave y  
notas curriculares  
de los autores

## Prólogo. Páginas pasaderas. Rebeca Romero Escrivá

**Resumen.** Páginas pasaderas es la metáfora de la que nos servimos para referirnos a las páginas de un guion no escrito. Se da la circunstancia de que, aun cuando el guion estuviera escrito, la película no estaría realizada. Estos contrastes entre lo real y lo virtual, de mayor interés aún que los ofrecidos por las nuevas tecnologías aplicadas al mundo del cine, configuran los ejes entorno a los cuales se desarrolla la reflexión sobre el trabajo del guionista. Las páginas en blanco obedecen a un silencio condicionado por las expectativas sobre la película que queremos ver. En el ámbito audiovisual la figura del guionista es la señalada para transitar por encima de sus páginas pasaderas, desde la orilla del silencio del creador hasta la de las expectativas del público. Nuevos ámbitos como las series de televisión norteamericanas y británicas, los videojuegos, las películas interactivas o los proyectos colaborativos de Internet, cada vez más cerca de la estética y narrativa cinematográfica, suponen retos no hollados para la guionización creativa. Los ensayos recogidos en este volumen, escritos tanto por profesionales (directores, guionistas y consultores de guion) como por estudiosos de la materia (críticos y analistas), todos ellos provenientes del mundo hispánico, aunque de cinematografías diversas, tratan de explorar el alcance de los cambios que se están produciendo en el oficio que vertebra el proceso audiovisual y dan cuenta de las características de estas y otras narrativas audiovisuales contemporáneas, así como de sus innovadores escenarios.

**Palabras clave:** cine, guion literario, oficios cinematográficos, narrativa audiovisual, obra de arte, películas interactivas, series de televisión, videojuegos, transmedia, narrativa no lineal, lenguaje metacine cinematográfico.

**Nota curricular.** Rebeca Romero Escrivá (Valencia, 1982) es licenciada en Comunicación Audiovisual y Periodismo, y Diplomada en Estudios Avanzados (DEA) por la Universitat de València (UV). Como investigadora y docente, ha ejercido de profesora de guion cinematográfico, entre otras materias, en el Máster en innovación cinematográfica y desarrollo de proyectos (2009-2011) de la Universidad Internacional Valenciana (VIU); ha sido *visiting scholar* de la New York University (Nueva York, EE.UU.), y ha impartido conferencias en instituciones internacionales en materia de guion, como en Rutgers University-Newark (Nueva Jersey, EE.UU.). Co-organizadora del Concurso de Guiones VIU 2011, ha formado parte de jurados de diversas instituciones. Es además colaboradora de publicaciones de prensa especializada —como *Archivos de la Filmoteca*, *Revista de estudios históricos sobre la imagen*, y *Cinema & Cíe. International Film Studies Journal*— y directora de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Desde 2007 ejerce como responsable de publicaciones de la Asociación Cineforum L'Atalante, que gestiona el Aula de Cinema de la UV. Su tesis doctoral (dirigida por el catedrático Vicente Sánchez-Biosca), inscrita en la Universitat de València, es un estudio interdisciplinar de la obra del periodista, fotógrafo y reformador social Jacob A. Riis.

## Película soñada y espejismo-literatura: controversia sobre la ubicación del guion entre los géneros literarios. Antonio Sánchez-Escalonilla

**Resumen.** Para subrayar la importancia del guion en el proceso cinematográfico, Carrière y Bonitzer aseguran que sin *película soñada* no existe *película realizada*: sin película de papel no existe película de celuloide. Más allá de su utilidad profesional, el valor artístico del texto fílmico podría inducir a la consideración del guion cinematográfico como género literario, a imitación del texto teatral. En el presente capítulo se discute sobre lo improbable de esta equiparación, con argumentos de tipo profesional, técnico y artístico.

**Palabras clave:** guion literario, guion técnico, géneros literarios, oficios cinematográficos, evocación artística, cine.

**Nota curricular.** Antonio Sánchez-Escalonilla (Madrid, 1966) es Profesor Titular de Guion Audiovisual en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Ha publicado tres libros sobre creación de guion, como resultado de su experiencia académica y profesional: *Estrategias de guion cinematográfico* (Ariel, 2002), *Guion de aventura y forja del héroe* (Ariel, 2002) y *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine* (Ariel, 2009). También ha trabajado como analista de historias para diversas productoras. Coordinador del *Diccionario de creación cinematográfica* (Ariel, 2003) y autor de la biografía *Steven Spielberg: entre Ulises y Peter Pan* (CIE Inversiones Editoriales Dossat, 2004), ha participado en el campo de la literatura juvenil con las novelas *Ana y la Sibila* (Bambú Editorial, 2006) y *El príncipe de Tarsis* (Libros de Mochila, 2008). E-mail: antonio.sanchezescalonilla@urjc.es

## Las múltiples caras del guion. Miguel Machalski

**Resumen.** Un guion plantea una película, y una película, además de lo estético y lo formal, conlleva una narración. ¿Qué función cumplen las historias, en particular dentro del contexto de la creación audiovisual y a partir de su piedra angular: el guion? ¿Qué significa la noción de las historias como forma de entretenimiento? Y crear historias para el cine, ¿se puede considerar como un gesto artístico? ¿En qué medida son las historias vehículos de idiosincrasias o contextos socioculturales específicos?

**Palabras clave:** funciones del guion, entretenimiento, creatividad, representatividad cultural.

**Nota curricular.** De doble origen polaco e inglés, Miguel Machalski nació en Buenos Aires y está radicado en París desde hace muchos años. Se desempeña como especialista internacional en todos los ámbitos del desarrollo y la creación de guiones cinematográficos: análisis, asesoría, docencia y escritura. Ha escrito dos libros sobre el tema, *El guion cinematográfico. Un viaje azaroso* (FUC, 2006) y *El punto g del guión cinematográfico* (T&B Editores, 2009); el primero de ellos dispone de una segunda edición (EICTV, 2009) y ha sido traducido al portugués brasileño (TZ Editora, 2011). En calidad de guionista se han producido tres películas guionadas por él (*Ramata*, Léandre Alain-Baker, Senegal, 2009; *Kluge, el arreglador*, Luis Barone, Argentina, 2010; *América*, Sonia Fritz, Puerto Rico, 2011). Ha sido analista de los guiones de películas como *Billy Elliot* (Stephen Daldry, 2000), *Tabú/Gohatto* (Nagisa Oshima, 1999), *Nadie conoce a nadie* (Mateo Gil, 1999), *The Golden Bowl* (James Ivory, 2000), *Femme Fatale* (Brian de Palma, 2002), *Spider* (David Cronenberg, 2002), *The Interpreter* (Sydney Pollack, 2005), *The Man Who Killed Don Quixote* (Terry Gilliam, 2005), *Saraband* (Ingmar Bergman, 2003), *Mar Adentro* (Alejandro Amenábar, 2004), *Million-Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004)... Ha actuado como supervisor de guion en películas como *Depuis qu'Otar est parti* (Julie Bertucelli, Francia, Georgia, 2003), *Jade Warrior* (Liro Küttner, Finlandia, China, 2006), *Nochebuena* (Camila Loboguerrero, Colombia, 2008), *Amateurs* (Gabriel Velázquez, España, 2008), *Madam X* (Lucky Kuswandi, Indonesia, 2010), *Abrir puertas y ventanas* (Milagros Mumenthaler, Argentina, 2011), *Bonsai* (Cristián Jiménez, Chile, 2011), *De jueves a domingo* (Dominga Sotomayor, Chile, 2012), *El futuro* (Alicia Scherson, Chile, 2012)... E-mail: mmachalski@club-internet.fr

## La faceta multidisciplinar del guionista en el nuevo marco audiovisual. Michel Marx

**Resumen.** En este ensayo el autor traza un breve recorrido histórico de la consideración del oficio de guionista y de las transformaciones del que ha sido objeto con el paso del tiempo hasta llegar a la época actual, en que, lejos de extinguirse, se ha adaptado y diversificado con el fin de sobrevivir. Aunque la noción de autor sigue fluctuando, el paisaje que se perfila actualmente se parece al introducido por la Nouvelle Vague, con ese aliento surgido de las afinidades de las escuelas, que reunían a los talentos, como lo hizo en los años 60 la revista *Cahiers du Cinéma*. Ha nacido un nuevo tipo de autor al servicio de los autores, que a veces, como ocurre con muchos teóricos, paran de crear para enseñar. Pluriempleado, el guionista de hoy se hace eco tanto de las nuevas tecnologías, como de las narrativas que se derivan de los recientes enfoques multimediáticos.

**Palabras clave:** guion, cine, guionista, autoría, democratización del arte.

**Nota curricular.** Michel Marx (Neuilly sur Seine, Francia, 1959), es novelista, guionista y consultor de largometrajes de ficción en Europa, África y América Latina. Autor de guiones como *Les Sensuels* (Michel Marx, 1991), escrito junto con Philippe Mourgues, *Les six trouilles bleues* (Muriel Edelstein, 1996), *L'Appartement* (Gilles Mimouni, 1997), *Nous avons tant rêvé* (Georges Bensoussan, 1997), *Dans la ville vide* (Maria Joao Gonot, 1998) —guion premiado en Carthage—, *Noces d'Été* (Moktar Ladjimi, 1999), *Allées et Venues* (Silvio Fischbein, 2000), *Les Bons Sentiments* (Victor Alejandro González, 2000), *Une autre vie* (Roch Stephanik, 2002), y *Tes yeux brillaient* (2004), escrito en colaboración con Silvio Fischbein. Desde 2004, Michel Marx es uno de los expertos de los talleres de "Produire au Sud", organizados en el marco del Festival des 3 Continents de Nantes (Francia). Ha sido miembro de la comisión Fonds Sud entre 2005/2007 y 2009/2011 (CNC/Ministerio de Relaciones Exteriores) y de varios jurados internacionales de países como Colombia, Cuba, Chile, Alemania y Francia, así como lector de la nueva comisión "Cinémas du Monde" 2012. Profesor y conferenciante invitado en universidades y escuelas de cine de Francia y Latinoamérica —UNIAACC (y jurado Corfo) de Chile; ECU de Uruguay; FADU-UBA de Argentina; EICTV de Cuba, entre otras—, también ha ejercido como miembro de jurados internacionales, como el CNAC de Venezuela. Actualmente es profesor de guión en la "Ecole

Nationale Supérieure Louis Lumière”, en Francia Ha publicado numerosos cuentos y novelas, y es el creador del sitio web [www.laviedesfilms.com](http://www.laviedesfilms.com) E-mail: [michel.marx@wanadoo.fr](mailto:michel.marx@wanadoo.fr)

## **El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI.** Jordi Revert

**Resumen.** Este artículo trata de identificar algunos elementos y nombres claves que se sitúan en la avanzadilla de la renovación del guion cinematográfico. Partiendo de una revisión del concepto de guion sujeta a las distintas sinergias de producción por las que se ve afectado cada proyecto, el objetivo es el de analizar algunos aspectos que han introducido nuevos enfoques a la hora de abordar el guion, los cuales redefinen su papel en el proceso creativo de una película, disponen nuevos tipos de relaciones entre el guionista y el relato y entre el relato y el espectador, y desmienten la idea de una crisis creativa en el cine reciente.

**Palabras clave:** nuevo guion, cine, relato cinematográfico, vanguardia, estructura, crisis de ideas, narrativa.

**Nota curricular.** Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València (UV). Colaborador de diversos medios, en la actualidad es crítico y editor en la revista de cine LaButaca.net. Ha publicado varios ensayos y textos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado el número 12 de esta publicación. E-mail: [revert.jordi@gmail.com](mailto:revert.jordi@gmail.com)

## **El guion de estructura narrativa no lineal en el cine de ficción.** Ignacio Palau

**Resumen.** Los guiones de estructuras narrativas no lineales han proliferado en los últimos tiempos. La propuesta para este capítulo consiste en un acercamiento a este tipo de guiones en el cine de ficción. Partiendo de la definición del concepto, el autor establece las relaciones que surgen con el espectador y cómo este se enfrenta a dichas narraciones. Trata la distinción entre *tiempo de la historia* y *tiempo del discurso* y define los vínculos existentes entre ambos conceptos. Plantea un acercamiento ante el acto creativo de este tipo de guiones, rastreando sus orígenes y recurriendo a ejemplos recientes para ilustrar diferentes formas en que estas construcciones pueden ser empleadas según sus diversas utilidades.

**Palabras clave:** guion, cine, narrativa no lineal, narrativa lineal, orden, frecuencia, tiempo de la historia, tiempo del discurso, *flashback*

**Nota curricular.** Ignacio Palau (Valencia, 1987) es Licenciado en Bellas Artes y tiene un Máster en Producción Artística por la Universidad Politécnica de Valencia. Su investigación se centra en el área de las estructuras narrativas no lineales en el cine y en la apropiación de las técnicas del videoclip y el videoarte como recursos narrativos en el relato cinematográfico. E-mail: [napalm@hotmail.com](mailto:napalm@hotmail.com)

## **Homero en el ciberespacio.** Daniel Tubau

**Resumen.** La aparición y extensión de los medios digitales supone un desafío para los narradores audiovisuales, que deben hacer frente a estructuras no lineales o multilineales en las que no se pueden aplicar sin más las reglas de la narrativa lineal clásica. Sin embargo, el carácter hipertextual que ofrecen los nuevos medios no supone una verdadera novedad, aunque sí lo es su desplazamiento hacia el propio espectador o jugador, que se ve alentado a participar en el proceso creativo y en la toma de decisiones. En cuanto a los relatos hipertextuales, interactivos y de base de datos, deben buscar diferentes maneras de atraer el interés de su público mediante estrategias distintas a las de los relatos lineales. Los videojuegos, que se enfrentan a un difícil equilibrio entre jugabilidad y narratividad, son los relatos hipertextuales e interactivos de más éxito, pero no son los únicos que combinan interactividad, bases de datos e hipertexto para proponer nuevas formas narrativas.

**Palabras clave:** guion, cine, hipertexto, narrativas multilineales, estructuras no lineales, digital, videojuegos, interactividad.

**Nota curricular.** Daniel Tubau es guionista y director de televisión, así como profesor en la Escuela de la Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM). Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense, en relación con el guion ha publicado *Las paradojas del guionista* (Alba Editorial, 2007) y *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital* (Alba Editorial, 2011). Entre otros libros de temática dispar, destacan *Elogio de la infidelidad* (EVOHE, 2008), *Recuerdos de la era analógica* (EVOHE, 2009) y *Nada es lo que es, el problema de la identidad* (Devenir, 2012). E-mail: danielutbau@gmail.com

**El guion en los videojuegos. De las *background stories* a las películas interactivas.** Marta Martín Núñez, Carlos Planes Cortell y Violeta Martín Núñez.

**Resumen.** El presente capítulo supone una reflexión en torno a los puntos de contacto que pueden establecerse entre el guion cinematográfico y el guion de videojuegos, partiendo de un análisis en el que se aborda la confección de la estructura dramática, la arquitectura de los narradores, la construcción de los personajes, la articulación del tiempo y el tratamiento del espacio. Para ello, el texto centra su atención en una nueva generación de videojuegos, cuyo ejemplo paradigmático sería *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), en los que la jugabilidad está supeditada a una trama y a unos personajes que logran cautivar al usuario, aproximándose al concepto de película interactiva.

**Palabras clave:** guion, videojuegos, cine, estructura narrativa, hibridación, nuevas tecnologías, película interactiva.

**Notas curriculares.** Marta Martín Núñez (Valencia, 1983) es doctora en Comunicación por la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón. Es licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas y en Comunicación Audiovisual por la misma universidad. Tiene un máster en Producción de Animación Infográfica y un máster oficial en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Sus líneas de investigación se centran en la teoría de la imagen y las nuevas tecnologías digitales de la comunicación. Actualmente es profesora ayudante en el departamento de Ciencias de la Comunicación de la UJI. Página web personal: [www.comunicarendigital.es](http://www.comunicarendigital.es).] / E-mail: [mnunez@com.uji.es](mailto:mnunez@com.uji.es) / Carlos Planes Cortell (Valencia, 1982) cursó estudios de Informática en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) y es graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia (EASD). Ejerce su profesión en Martín Impresores y, entre sus trabajos, se encuentra el diseño y maquetación de *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*. Actualmente participa en un proyecto de desarrollo de videojuegos para *tablets* (iPad y Android). E-mail: [kgtoonz@gmail.com](mailto:kgtoonz@gmail.com) / Violeta Martín Núñez (Valencia, 1982) es licenciada en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València (UV) y tiene un máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación por la Universitat Jaume I (UJI). Es miembro de la Asociación Cinefórum L'Atalante, que gestiona el Aula de Cinema de la UV, desde 2004, y secretaria de redacción de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Desarrolla su actividad profesional en la empresa Projectem Comunicació. E-mail: [violetamn@gmail.com](mailto:violetamn@gmail.com)

**Prometer y nada más. *Shapeshifters* y *circunloquios* en la creación de las series de televisión.** Iván Bort Gual y Shaila García Catalán.

**Resumen.** La figura del creador de una serie de televisión resuena con fuerza en el firmamento catódico. David Chase, Aaron Sorkin, David Milch, Ryan Murphy, Alan Ball... pero sobre todo Matthew Weiner o J.J. Abrams han sido capaces, en el convulso escenario del audiovisual norteamericano contemporáneo, de imprimir una marca en sus ficciones y armar un universo intransferible del que son dueños. Como *showrunners*, controlan todos los niveles creativos y productivos de sus series delegando el desarrollo de sus frecuentemente enmarañadas tramas a un equipo de guionistas, cual arquitectos ceden la ejecución a sus obreros. En el presente texto los autores pretenden aplicar esta perspectiva a las creaciones de J.J. Abrams —*Alias*, *Perdidos* y *Fringe*— puestas en diálogo con precedentes históricos claros, como *Twin Peaks*, así como con propuestas narrativas formalmente antagónicas, como *Mad Men*, *Mildred Pierce*, *Boardwalk Empire* o *Breaking bad*, que tejen su narrativa en *circunloquio*.

**Palabras clave:** guion, series de televisión, cine, creador, autor, *showrunner*.

**Notas curriculares.** Iván Bort Gual (Castellón, 1982) es doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón, licenciado en Comunicación Audiovisual y en Publicidad y Relaciones Públicas, y tiene un Máster Oficial en Nuevas Tendencias y Procesos en Comunicación (especialidad en Periodismo Digital y Multimedia). Es profesor en el Centre d'Ensenyament Superior Albert Giménez (CESAG) de Palma de Mallorca, donde imparte docencia en el Grado de Comunicación Audiovisual, y miembro del consejo de redacción de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Durante tres años (2009-2012) fue la voz del cine en el programa radiofónico *A vivir que son dos días* de Castellón de la Cadena Ser. Web personal: [ivanbortgual.com](http://ivanbortgual.com) / E-mail: [ivanbortgual@ivanbortgual.com](mailto:ivanbortgual@ivanbortgual.com) / Shaila García Catalán (Castellón, 1983) es doctora en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I (UJI) de Castellón. Licenciada en Comunicación Audiovisual y en Publicidad y Relaciones Públicas, tiene un Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación (especialidad en Periodismo Digital y Multimedia). Ha desarrollado su tesis doctoral, *Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset*, como becaria de investigación de la UJI en el Departamento de Ciencias de la Comunicación, donde ha impartido docencia en *Teorías de la Información Audiovisual y Sociedad del Conocimiento*. Es miembro del Consejo de Redacción de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. E-mail: [scatalan@uji.es](mailto:scatalan@uji.es)

**Las fuentes de las historias.** Alicia Scherson Vicencio

**Resumen.** Con la perspectiva de la guionista/directora, es decir, de alguien que escribe proyectos propios o que siente como propios, este capítulo aborda "aquello que se captura en la libreta" del guionista: las fuentes de las historias. Anécdotas, noticias, diálogos oídos al pasar, imágenes casuales, fragmentos de buenos libros, comienzos de películas, recuerdos y sueños propios y ajenos... Todo aquello que será revisitado más tarde, organizado, descartado, transformado, disfrazado; todo aquello que captura nuestro interés, el del futuro espectador. ¿Qué interés? ¿Dónde está localizado? ¿Posee alguna característica intrínseca que lo haga merecedor del honor —o el horror— de pasar a ser fuente de una película? En el presente ensayo, Alicia Scherson discute sobre los materiales dignos del cine. Para la cineasta, el interés raramente es transferible, porque no radica realmente en el hecho mismo, sino en el vínculo evento-ojo / historia-libreta / suceso-autor.

**Palabras clave:** guion, cine, fuentes, adaptaciones, *biopic*, ideas originales.

**Nota curricular.** Alicia Scherson Vicencio (Santiago de Chile, 1974) es guionista y directora de cine, así como profesora de la Carrera de Cine y TV de la Universidad de Chile. Licenciada en Biología por la Universidad Católica de Chile, diplomada en cinematografía por la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños (Cuba), tiene un máster en Bellas Artes por la Universidad de Illinois (Chicago), gracias a una beca Fulbright. Su primer largometraje, *Play* (2004), recibió varios premios internacionales, entre los que destacan el de Mejor Director Novel del Festival de Cine de Tribeca (Nueva York, 2005), el Premio Glauber Rocha del Festival Internacional de Cine de Montreal (2005, Canadá) y el Premio Camera Independiente en Karlovy Vary (2006, República Checa). Su segundo largometraje, *Turistas*, estrenado en el Festival Internacional de Cine de Rotterdam en 2009, donde fue nominado a los premios Tiger, fue seleccionado igualmente en numerosos festivales internacionales. Actualmente está terminando *El futuro*, una adaptación de la novela de Roberto Bolaño *Una novellita lumpen*, que se estrenará en 2012. Scherson ha ejercido como guionista, coguionista y consultora de guion de muchos cineastas de su generación. Tiene su propia empresa, La Ventura, productora de sus películas y de las de sus amigos. E-mail: [alicia.laventura@gmail.com](mailto:alicia.laventura@gmail.com)

**Sistema emocional de zonas.** Rafael Ballester Añón

**Resumen.** Tomando como modelo inicial el conocido *sistema de zonas* de Ansel Adams, en este ensayo se propone un *sistema narrativo/emocional por zonas*, a partir de las diversas combinaciones de información que el guionista suministra a personaje y espectador, como instrumento para analizar guiones preexistentes o para elaborar nuevos. Se postula también como un posible enfoque nuevo —en el campo audiovisual— de la teoría de géneros.

**Palabras clave:** guion, cine, sistema narrativo por zonas, rango narrativo, histograma narrativo, guion por zonas, teoría del guion, sistema emocional de zonas.

**Nota curricular.** Rafael Ballester Añón (Valencia, 1951) es escritor y profesor de Comunicación Audiovisual en la Escuela de Arte y Diseño de Castellón. Ha publicado *El guión como composición de lugar* (Centro de formación de guionistas L. G. Berlanga, 2000), *Con faldas y a lo loco (un análisis)* (Octaedro, 2001), *La figura del prescriptor* (Rev. Arbor, 2003), y *Manuales de construcción de guiones en España* (Filmoteca Valenciana, 2005). Ha editado también varias antologías literarias, entre ellas, *Libro de las Solapas (antología de contraportadas de libro)* (Bubok, 2011), y tres textos narrativos: *Pensada* (Institución Gil Albert, 1994), *Enciclopedia* (Aguacilar, 1995), y *Cuaderno de Ejemplos* (Edición privada, 2011). E-mail: carlosanon@gmail.com

**La mirada continua. Narrador y punto de vista.** Julio Rojas

**Resumen.** La coherencia argumental y la construcción del sentido de un relato alcanzan su máxima expresión en la "mirada" continua de un personaje hacia otros; mirada que le permite apropiarse de las escenas en las que participa. Este narrador genera el valor de conexión emocional y comprensión del relato por parte del público. El presente capítulo plantea en qué medida el sistema de jerarquía de narradores y/o puntos de vista resuelve problemas de composición de escenas, de construcción de arcos, y de decisiones argumentales, y otorga un sentido de globalidad y coherencia a cualquier guion, tanto si su aplicación parte de autores, como de consultores.

La historia frecuentemente es narrada por alguien (*N*) que, en el trayecto de escenas y secuencias, sobrevive a la ruta total de acontecimientos y núcleos argumentales, y experimenta un cambio de valor en algún sentido al llegar al final de su ciclo narrativo. Este proceso de "conciencia de final" del narrador, genera una dinámica teórica donde dicho *N* intenta volver a recordar la historia que acaba de experimentar, y, al recrearla desde ese punto del final hacia atrás, "nace" el guion. Dicho de otro modo, una película es el recuerdo de un narrador que ha sobrevivido y se encuentra en un punto seguro, un punto de conciencia que le permite un juego de recreación retrospectivo. Existe entonces una coherencia entre el final y el comienzo del relato. Este mecanismo permite al guionista emplear al narrador en calidad de articulador de la totalidad del relato. Según se estudia en el presente texto, un narrador principal (*N1*) puede narrar también a través de otros (*N2*, *N3*, *Nn*) y así comprender la totalidad del evento. Podemos decir que una película tiene tantas tramas como narradores posea, pero solo habrá uno responsable de llevar hasta el final la persistencia y la posibilidad de relevo narrativo.

**Palabras clave:** guion, cine, narrador, percepción, relato, trama, narración, punto de vista.

**Nota curricular.** Julio Rojas (Santiago, Chile, 1965) es escritor, guionista y asesor de guiones. Entre sus obras como guionista destacan: *Mi mejor enemigo* (Alex Bowen, 2005), nominada al Goya a la mejor película iberoamericana en 2006; *En la cama* (Matías Bize, 2005), Espiga de Oro a la mejor película en La Semana Internacional del Cine de Valladolid (SEMINCI), y nominada a los Goya en la categoría de mejor película iberoamericana en 2007; y *La vida de los peces* (Matías Bize, 2010), Colón de Plata al mejor guion en 2010 y Goya en 2012 a la mejor película iberoamericana. Asesor de guion para distintas instituciones (Ibermedia-uniac, Laboratorio Cine, Imágenes en movimiento, FIA, Red IDEA, etc.), Julio Rojas dicta también talleres internacionales relacionados con la escritura cinematográfica. E-mail: juliocrojasg@gmail.com

**Guion y teoría: tan lejos, tan cerca.** Arturo Arango

**Resumen.** La escritura de guiones se ha "tecnificado" en las últimas décadas. Junto a la avidez por aprender a escribir guiones, proliferan manuales y cursos de fuerte sentido normativo, que reproducen un modelo solo de cine hegemónico. Los manuales intentan imponer reglas para enseñar cómo hacer. En cambio, procedentes de otras fuentes (la narratología, la dramaturgia, la semiótica, el estructuralismo), existen teorías que pueden ayudar a romper ese modelo hegemónico, a aprovechar los recursos no solo de la dramaturgia, sino también de lo narrativo, que no está necesariamente basado en la unidad dramática aristotélica. También, a rearticular sentidos desde necesidades expresivas alejadas del llamado "modelo clásico". La teoría, sin embargo, puede ser inútil y estéril si no es pensada desde la creación. En este capítulo el autor propone también algunos ejemplos y maneras en que ciertas

propuestas teóricas (Propp, Greimas, Brecht) pueden ser articuladas en función de poéticas o universos distintos.

**Palabras clave:** manuales, cine, teoría, hegemonía, modelo clásico, modelo actancial, episodios.

**Nota curricular.** Arturo Arango (Manzanillo, Cuba, 1955) es narrador, ensayista y guionista de cine. Graduado por la Escuela de Letras y Artes de la Universidad de La Habana, Arango actualmente ejerce como Jefe de Cátedra Titular, en la especialidad de guion, en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños desde 2006. Ha sido consultor del taller de guiones Plume & Pellicule, de la asociación Dreamago, de 2008 a la fecha. Desde 1996 es jefe de redacción de *La Gaceta de Cuba*, y a partir del 2005, profesor invitado del Departamento de Imagen y Sonido de la Universidad de Guadalajara.

Es autor de los libros de cuentos *La vida es una semana* (Unión de Escritores y Artistas de Cuba, 1990) y *La Habana elegante* (Unión, 1995, y Fazi, 2000). En 1997 la Universidad Nacional Autónoma de México editó su antología *¿Quieres vivir otra vez?* Ha publicado las novelas *Una lección de anatomía* (Letras Cubanas, 1998), *El libro de la realidad* (Tusquets, 2001) y *Muerte de nadie* (Tusquets, 2004), con el que ganó en 2003 el Premio Internacional Casa de Teatro, en República Dominicana. Como guionista, es coautor, junto a Juan Carlos Tabío, de los guiones para *Lista de espera* (Premio Coral de esa especialidad en el Festival de Cine de La Habana, 2000), *Aunque estés lejos* (2003) y *El cuerno de la abundancia* (Tercer Premio Coral y Premio de Guion en el Festival de Cine de La Habana, 2008). En 2008 recibió el Premio de Dramaturgia "Virgilio Piñera" por su pieza teatral *El viaje termina en Elsinor* (Alarcos, 2009). E-mail: aarango@cubarte.cult.cu

**Epílogo. El guionista como crítico. Algunas observaciones sobre la importancia de educar la mirada.** Javier Alcoriza Vento

**Resumen.** Estas observaciones sobre la educación liberal de la mirada entroncan con la lectura de un texto clásico del pensamiento estético, *El crítico como artista*, de Oscar Wilde. El autor arranca de la contraposición que establece Wilde entre el arte de la vida y el arte de la literatura para subrayar el valor y alcance de los procedimientos que refuerzan el sentido de la ficción en la creación cinematográfica. Como arte, el cine reproduce el movimiento a la vez que invita a emanciparse del tiempo. El guionista opera como un demiurgo que suministra al director los elementos de un mundo que supondrá, para el espectador, una revelación de la cotidianidad.

**Palabras clave:** guion, cine, creatividad, imaginación, movimiento, estética, vulgaridad, lenguaje metacinematográfico.

**Nota curricular.** Javier Alcoriza Vento (Valencia, 1969) es licenciado en Filosofía y en Historia del Arte por la Universitat de València, doctor en Filosofía por la Universidad de Murcia y profesor de filosofía en la Universitat de València. Traductor y editor de más de treinta obras para distintas editoriales españolas, es autor de varios libros, entre ellos, *La democracia de la vida. Notas sobre una metáfora ética* (Verbum 2009), *La patria invisible. Judaísmo y ética de la literatura* (Hebraica Ediciones, 2010), *Educación la mirada. Lecciones sobre la historia del pensamiento* (Low Cost Books, 2012), y *El tigre de Hircania. Ensayos de lectura creativa* (Plaza y Valdés, 2012). Ha codirigido dos publicaciones periódicas, *Caracteres literarios* (1997-2005) y *La Torre del Virrey. Revista de estudios culturales* (2005-2009) y colaborado en diversos libros de temática cinematográfica, entre ellos, *La filosofía y el cine* (Verbum, 2002), *Estudios sobre cine* (Verbum, 2004), *Ingmar Bergman, buscador de perlas* (Morphos, 2008), *Stanley Cavell, mundos vistos y ciudades de palabras* (Plaza y Valdés, 2010). Desde 2010 preside Tarbud Vinalesa. E-mail: javier.alcoriza@uv.es