



**Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación**

**Título del documento: La traducción imaginaria : del guión al film : una aproximación al pasaje de lo verbal a lo visual en la narración clásica del cine de ficción**

**Autores (en el caso de tesistas y directores):**

**Luis Gonzalo Arias**

**Paula Andrea Lenguita, Tutora**

**Datos de edición (fecha, editorial, lugar,**

**fecha de defensa para el caso de tesis): 2006**

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.  
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: [https://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_AR](https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR)



*Tesina de grado*

**LA TRADUCCIÓN IMAGINARIA: DEL GUIÓN AL FILM.**

*Una aproximación al pasaje de lo verbal a lo visual en la narración clásica del cine de ficción.*

**Luis Gonzalo Arias - DNI: 23.250.916**

**Director de Tesina: Lic. Gustavo Aprea**

**Universidad de Buenos Aires**

**Facultad de Ciencias Sociales**

**Carrera de Ciencias de la Comunicación Social**

**Febrero de 2006**

## INDICE

PRIMERA PARTE	3
1. <i>Introducción</i>	3
2. <i>Guión y film: una particular relación de determinación significativa</i>	5
3. <i>Hipótesis de la Investigación</i>	7
4. <i>El guión, o “la película en palabras”</i>	12
5. <i>El film, o “escritura en imágenes”</i>	18
6. <i>Marco Teórico y Metodología de la Investigación</i>	23
7. <i>Objetivos de la Investigación</i>	32
8. <i>Sobre el Corpus y sus criterios de selección</i>	33
SEGUNDA PARTE	38
9. <i>La hora del análisis: a la búsqueda de la “escritura invisible”</i>	38
<i>Primer caso</i>	40
<i>Segundo caso</i>	47
<i>Tercer caso</i>	53
<i>Cuarto caso</i>	58
<i>Quinto caso</i>	67
<i>Sexto caso</i>	72
<i>Séptimo caso</i>	76
<i>Octavo caso</i>	84
<i>Noveno caso</i>	90
TERCERA PARTE	104
10. <i>Conclusiones: una escritura “invisible” e inasible.</i>	104
ANEXO N°1: <i>Ficha Técnica de las películas seleccionadas</i>	112
ANEXO N°2: <i>Guiones originales de las escenas seleccionadas</i>	113
ANEXO N°3: <i>Fuente de los guiones e ilustraciones</i>	119
BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL	120
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA	124

## **PRIMERA PARTE**

### **1. Introducción**

Angel Blasco, director de la Escuela de Artes Visuales de Madrid, afirma en el prólogo a un libro de Linda Seger, que quienes trabajan en cine saben que una película se “escribe” tres veces. Primero, se escribe con palabras en forma de guión; luego, en el rodaje, las imágenes y sonidos “escriben” la película por segunda vez. Finalmente, en la sala de montaje, se realiza la tercer “reescritura” de la película, obteniendo ésta su forma definitiva.<sup>1</sup> Esta idea de la “triple escritura” del film, obviamente no es nueva, sino que puede rastrearse en escritos de muchos, y prestigiosos autores. El gran teórico de cine Jean Mitry, por ejemplo, habla de “guión técnico”, “puesta en escena”, y “montaje”, como “tres fases diferentes de una misma operación creadora”, y por esa razón concebibles únicamente una en relación con la otra.<sup>2</sup> Vsevolod Pudovkin, en sus “Lecciones de Cinematografía”, aunque invita a soslayar la palabra “rodaje”, puesto que para él una película se “construye”, y no se “rueda”, y privilegia por sobre las otras a la etapa del montaje, verdadero “momento creador de la viva forma cinematográfica”, destaca que el “guión técnico” contiene ya la forma plástica del film, que “debe estar siempre, desde el primer momento, a los ojos del autor”.<sup>3</sup>

Es decir, un film nacería bajo la forma de palabras que pueblan un texto escrito, como es el guión, las cuales se transforman luego en imágenes y sonidos, para convertirse finalmente en ese espectáculo fascinante que nos deslumbra cuando acudimos a una sala de cine. Ahora bien, dentro de este “proceso de reescrituras” que es la realización de una película, el guión es quien sienta las bases de lo que va a ser el film; es quien tiene la responsabilidad de abrir la huella por la cual transitará luego la película, con una forma propia y distinta, resultado de la puesta en juego de una pluralidad de materias significantes. Para ilustrar esto, basta citar las palabras de un maestro en este arte como Alfred Hitchcock, quien decía que mientras buenos guiones pueden dar origen a buenas o malas películas, malos guiones no pueden más que originar malas películas. Y esto es así, porque el guión es la piedra fundamental del proceso creativo de realización de una película. Quien esté acostumbrado a leer guiones sabe que la lectura de un buen guión

---

<sup>1</sup> Blasco, Angel, en el prólogo a Seger, Linda, 1991, p.15.

<sup>2</sup> Mitry, Jean, 1986, p.39.

<sup>3</sup> Pudovkin, Vsevolod, 1960, p.36 a 41.

provoca, al igual que la lectura de un cuento o novela, la sensación de “ver” la película, no con los ojos ciertamente, pero la sensación de verla al fin. Las palabras del guión dan rienda suelta a la imaginación, sugieren y disparan imágenes en la cabeza del lector, y muchas de esas *imágenes y sonidos sugeridos* son los que más tarde el director se encargará de plasmar en celuloide.

Quizás la más poética definición de lo que es un guión de cine la otorgue Jean-Claude Carrière, uno de los más prestigiosos guionistas europeos, conocido especialmente por sus trabajos con Buñuel, cuando compara la relación que se establece entre guión y película con la de la oruga y la mariposa:

El guión es un estado transitorio, una forma pasajera destinada a metamorfosearse y a desaparecer, como la oruga que se convierte en mariposa. <sup>4</sup>

Pascal Bonitzer, guionista y teórico de cine, y colaborador de Carrière, subraya esta particular y etérea propiedad del guión cuando afirma que escribir un guión “es escribir una situación dinámica, que evoluciona en el tiempo”.<sup>5</sup> El escritor Benoît Peeters, autor de novelas, libros y textos reflexivos sobre historieta y cine, alude también al carácter efímero del guión cinematográfico, al que define como “práctica sin lugar”. Peeters comenta que “inhallable, el guión es también una práctica estructuralmente idealista”, porque ciertamente “no se puede aplicar a ninguna materia, sino a una que no es más que la de una idea casi alucinatoria”, y por ello “no se elabora jamás sino a partir de la presunción de lo que todavía no es”. De allí que Peeters comprenda al guión, en su relación con el film, como “un resumen, una descripción o una evocación de una obra narrativa que no existe aún y que tiene como función hacerla realizable”.<sup>6</sup> El propio Pier Paolo Pasolini consiente esta idea cuando concibe al guión de cine como “una estructura que tiende a ser otra estructura”. La cualidad dinámica que da fundamento al guión deviene, para Pasolini, del propio *signo del guión* que “expresa, más allá de la forma, una voluntad de la forma de ser otra, capta la forma en movimiento”.<sup>7</sup>

En resumen, el guión cinematográfico concebido como “estado transitorio”, “forma pasajera”, “práctica efímera”, “anclaje de un proceso dinámico que evoluciona en el tiempo”, “evocación de una forma narrativa que aún no existe”, “estructura que tiende a ser otra estructura”, o todo ello junto es, por sobre todo, la primera forma del film, la

---

<sup>4</sup> Carrière, Jean-Claude, 1991, p.13.

<sup>5</sup> Bonitzer, Pascal, “Des sentiers dans la forêt”, *Cahiers du Cinema 371/372: L'Enjeu scénario*, Paris, 1985, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.),1993, p.22.

<sup>6</sup> Peeters, Benoît, “Une pratique insituable”, en Peeters, B. (comp.), *Autour du scénario*, Bruselas, Editions de L'Université de Bruxelles, 1986, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.),1993, p. 51.

<sup>7</sup> Pasolini, Pier Paolo, “Le scénario comme structure tendant vers une autre structure”, *Cahiers du Cinema 185*, Paris, 1966, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.69.

“primera escritura” de la película. El corazón del film late ya en las palabras del guión. La película se deja ver y oír a medida que discurrimos en la lectura de sus páginas. Y encargarse de que esto así ocurra es obra y tarea del guionista, quien cuando escribe, como lúcidamente destaca Pudovkin, debe hacerlo con una idea clara de la forma futura que asumirán sus palabras, para “ofrecer un material *ad hoc*, capaz de poner al director en condiciones de crear un producto cinematográficamente eficaz”.<sup>8</sup>

## **2. Guión y film: una particular relación de determinación significativa**

Hemos visto cómo desde cierto punto de vista se puede considerar al guión como la “primera escritura de la película”, como el primer eslabón del proceso de producción cinematográfica. Ahora bien, hablamos aquí de producción tanto material, dentro de la cadena productiva de la industria del cine, como de producción de sentido, a nivel textual. Porque en términos más estrictos, el guión cinematográfico es primeramente un *texto*, u “objeto significativo”, cuya existencia precede y, diríamos, preanuncia la del film, también un texto que, aunque con una materialidad significativa propia y muy distinta, “deviene” siempre, en cierta forma, del primero.

En otras palabras, lo que decimos es que dentro del proceso de producción cinematográfico, el guión forma parte de lo que serían las *condiciones de producción* del film, las cuales, según Eliseo Verón, son el “conjunto de determinaciones que definen el lugar social de los productores”.<sup>9</sup> Y si se acepta esto, es factible intuir que el guión, como pieza destacada dentro de ese “conjunto de determinaciones”, instalaría una relación de determinación significativa sobre la película filmada en base a él. Relación de determinación que, más “fuerte” o “fiel”, en algunos casos, más “laxa” o “libre”, en otros, sería siempre y en última instancia, el resultado de la determinación de una estructura sobre otra estructura, de un lenguaje sobre otro lenguaje, o más directamente, de la determinación del lenguaje verbal sobre el lenguaje cinematográfico. Por supuesto que entendemos aquí el significado de “determinación” de manera absolutamente opuesta a la idea del puro y reduccionista determinismo mecánico. Por el contrario, pensamos la

---

<sup>8</sup> Pudovkin, Vsevolod, 1960, p.28.

<sup>9</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.241.

determinación que ejercería el guión sobre el film como una instauración de límites dentro del universo de las potencialidades objetivas de significación del film, o disponibilidades para la práctica cinematográfica.

Para decirlo más claramente, sostenemos que las palabras del guión podrían determinar, en principio a nivel retórico, o formal, y en el sentido propuesto, ciertas imágenes, ciertos sonidos, y cierta organización sintagmática de todo ello en el devenir del film.<sup>10</sup> Pensamos que el guión cinematográfico formularía, como sugiere Carrière, un desglose inconsciente o subterráneo; escondería por debajo de las palabras visibles, una mucho más sutil aunque no por ello poco efectiva “escritura invisible”. Este planteo no supone concebir a la película como el resultado de una serie de operaciones conscientes de manipulación, ni como la plasmación en imágenes de la intencionalidad de un “todopoderoso” guionista cinematográfico. Por el contrario y dejando en claro nuestro desinterés por inmiscuirnos en el análisis de “intenciones” o “intencionalidades”, decimos simplemente que el film es, con su forma propia, el resultado de un proceso creativo de producción discursiva; el polo terminal de una relación dialéctica y significativa que instituye el guión, en tanto forma textual que nació para dar vida a otra y que, podría agregarse, vive y se desarrolla pensando en otra.<sup>11</sup> De manera análoga, no concebimos al guión como una “dimensión literaria” del film porque pensamos con Jean Mitry que el film

no es un relato que existiría con anterioridad a cualquier forma que fuese y que uno se encargaría de llevar a palabras o imágenes, sino un relato que se construye, se equilibra y se significa al mismo tiempo, adquiriendo vida y sentido no solo en, sino por la forma que lo expresa.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Tomamos este presupuesto como un punto de partida ideal, más allá de comprender perfectamente que a lo largo del camino dinámico y creativo de realización de una película aparecen con frecuencia atajos o recorridos tan inéditos como impensados al momento de iniciarse el rodaje, y en consecuencia muchas veces lo planificado no llega a puerto de la forma en que fue concebido. No olvidemos que el cine es una industria, pero también un arte, o como dice Jean Mitry “no podría ser una industria si no fuese un arte, un espectáculo de arte” (Mitry, 1986, p.25). Por otra parte, es ineludible la cita a Bourdieu, puesto que es la analogía con el *habitus* lo que ha inspirado esta reflexión. Para Bourdieu, el *habitus* actúa sobre la práctica instalando una libertad condicionada y a la vez condicional, que se aleja tanto de “una creación de imprevisible novedad como de un determinismo mecánico”. Nuestra analogía pretende asimilar el proceso de producción de sentido que inaugura el guión, con la libertad condicionada y condicional que el *habitus* instala sobre la práctica, lo que nos induce a pensar que el guión actuaría, en su relación con la película, como una estructura “estructurante y estructurada”. Véase Bourdieu, Pierre, “Estructuras, habitus, prácticas”, en *El sentido práctico*, Madrid, Taurus, 1991.

<sup>11</sup> Para ponerle un punto final a la cuestión de la intencionalidad baste con decir que somos fieles a Verón cuando plantea que la producción discursiva “no tiene nada que ver con la intencionalidad de un sujeto dispuesto a transmitir un mensaje” (Verón, 1995, p.241). Por otra parte, la improductividad del análisis de intenciones se revela en el hecho de que nadie, ni siquiera el propio autor, domina toda la significación de un mensaje. De allí que postulamos que el análisis debe concentrarse en la *interpretación del mensaje*, entendido esto como la comprensión de “las significaciones que ese mensaje [...] provoca aquí en este momento”, y renunciar así a la búsqueda de “mensajes preexistentes”. (Joly, 1999, p.50).

<sup>12</sup> Mitry, Jean, 1986, p.38.

Aclarada convenientemente esta cuestión para no dejar la puerta abierta a falsas interpretaciones, subrayemos por ahora que guión y film construyen una especial relación dialéctica, y que el análisis de esa especial relación será el fundamento de este estudio, como camino hacia, en primer lugar, *investigar la presunta existencia del desglose subterráneo, o “escritura invisible” del guión*, y en segundo, *adentrarse en la búsqueda de correspondencias y diferencias entre los mecanismos de significación del lenguaje verbal, del lenguaje cinematográfico, y de manera más general de la palabra y la imagen*.

Esta investigación abordará entonces el análisis de guiones cinematográficos, y de las películas filmadas en base a ellos, para intentar deconstruir la original relación translingüística que se establece entre un texto sometido a la palabra, como el guión, y otro en el que la palabra es tan sólo uno entre varios elementos significantes, de los cuales predomina, sin lugar a dudas, la imagen.

### **3. Hipótesis de la Investigación**

De acuerdo con lo expuesto hasta aquí, proponemos la hipótesis de que es factible la existencia en el guión cinematográfico de una “escritura invisible” que, como plantea Carrière, funcionaría por debajo de la concisión narrativa y descriptiva del guión y se corporizaría, entre otros modos que habremos de analizar, en:

*1º- la construcción y el encadenamiento de las oraciones y párrafos*: no significarían de igual forma una oración larga y una corta, un punto y aparte y un punto seguido. Carrière afirma que es bien sabido que “cuando un personaje ve algo vale más separar en dos párrafos al que ve y la cosa vista, pues será muchas veces difícil tenerlas ambas en el mismo plano”. Siguiendo al autor, un punto y aparte en el guión propondría frecuentemente un desglose de montaje, es decir un corte o cambio de plano, mientras que por el contrario una oración larga, con fuerte carga descriptiva, sugeriría por ejemplo la puesta en escena de un movimiento descriptivo de cámara, como un lento travelling o una panorámica.

2º- *la utilización de los signos de puntuación y el empleo de los conectivos:* Carrière da un ejemplo ilustrativo al respecto cuando comenta una escena entre dos jóvenes que mientras pasean se detienen frente a un hotel: “Ni uno ni otro da un paso más. Se miran. Y entonces ella sonríe.” El “y entonces” como explica Carrière, aunque no tiene un equivalente en imágenes supone un “giro emocional de la escena, la maduración de los sentimientos de la muchacha”, efecto que, en su opinión, no encontraría un lugar apropiado en el relato de no estar señalado por ese conectivo.

3º- *el estilo de la narración:* que puede definirse como “más o menos seca, más o menos rápida, más o menos neutra”, en palabras de Carrière. De acuerdo con esto una escena escrita de manera breve sugeriría un desarrollo breve en imágenes y tiempo, mientras que, a la inversa, extensos pasajes descriptivos, oraciones largas, o la abundancia de adjetivos, o adverbios, lentificaría el ritmo narrativo al promover menos cortes y planos más largos.<sup>13</sup>

De manera tal que, para poner a prueba esta hipótesis, la forma en que se muestran las películas a través de la lectura de sus guiones, o mejor dicho, la *deconstrucción del proceso de producción discursiva del film* será sin dudas tema de esta investigación. Consiguientemente, algunos problemas y cuestiones concretas sobre los que intentaremos echar luz serán:

- qué “diferencias” plantea la descripción verbal del guión con respecto a la descripción visual de la cámara;
- qué palabras del guión se “leen” en las imágenes de la película y con que “palabras” la película habla por sí misma;
- mediante qué mecanismos, u operaciones, un texto verbal como el guión sugeriría determinada composición, puesta en escena, o determinada sucesión sintagmática de planos, efectos de montaje, o movimientos de cámara;
- de qué forma el guión induciría una determinada construcción del espacio o tiempo en el film, u obligaría al director a cortar a un primer plano, un plano detalle, o contrariamente a desarrollar la acción en un largo plano secuencia.

Un punto importante que debemos señalar es que no nos proponemos hallar gramáticas, comprendidas como “normativas” o “reglas generales de construcción textual”, puesto que consideramos que el cine como lenguaje, cuestión que se profundizará más adelante, carece de cualquier criterio de gramaticalidad. Sin embargo, dado que nuestro objeto no es ni el guión ni el film como entidades independientes, sino la relación significativa que ambos construyen, reconocemos en el concepto de “gramática” una

---

<sup>13</sup> Para más información sobre este planteo ver Carrière, Jean-Claude, 1991, principalmente pág. 61 a 104.

dimensión de sentido, o polisemia, que puede resultar de utilidad para clarificar en algo el objetivo de esta investigación. Brevemente, digamos que Robert Bataille define *gramática cinematográfica* como la disciplina que estudia “las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas, que forman un film”.<sup>14</sup> Si bien por un lado, la noción de *transmitir correctamente ideas*, que está en los cimientos de esta definición, obliga a transitar un terreno altamente polémico al introducir la cuestión de quién detenta autoridad o poder para juzgar “las ideas” que un determinado film “se ha propuesto transmitir”,<sup>15</sup> por otro lado, si tenemos en cuenta que como dijimos nuestro objeto no es el film sino la relación significativa que construye con su guión, es factible suponer que existe en el guión cinematográfico una *propuesta de sentido*, que actúa a modo de *paradigma de las significaciones*, durante el proceso de producción textual del film. Y de aceptarse lo anterior, también debería aceptarse que ese “paradigma” debería ser “transmitido correctamente” a la película para que ésta cuente la historia que cuenta su guión, y no otra historia. Finalmente, si consentimos esta hipótesis debemos consentir también que los “mandamientos de sentido” agrupados en ese paradigma deberían sobrevivir desde el guión a la película, independientemente de los cambios formales que, como veremos en breve, conlleva el pasaje de un lenguaje a otro, o con indiferencia de los tamizados estilísticos que propinara determinado realizador.

De allí que en el marco de una propuesta metodológica como la nuestra, que aspira a situarse desde una perspectiva analítico-descriptiva para encaminarse hacia el esbozo de “modelos formales teórico-prácticos de transposición”, capaces de dar cuenta de cómo se realiza el pasaje formal del guión de cine a la película, no resulta artificioso pensar en términos de búsqueda de “gramáticas de transposición del guión al film”, o bien “*gramáticas de traducción imaginaria*”. Más aún si acordamos que pondremos a prueba nuestra hipótesis sobre un corpus acotado, como el de los guiones y las películas comerciales de ficción dentro del modo de “narración clásica”, cuestión que se ahondará en el apartado sobre marco teórico y metodología.

Pero antes de adentrarnos en la búsqueda de esas gramáticas, se impone una última aclaración. Es sabido que en el camino que va del guión al film, existen etapas intermedias de trabajo, que preceden y allanan el camino al rodaje. Sería por demás ingenuo concebir que, en el marco de una industria como la que examinamos, director y equipo técnico se lancen a filmar una película apenas con el guión literario en la mano. Por el contrario, antes de se ponga a rodar la cámara existe un arduo e intenso trabajo de pre-producción, liderado por los diseñadores de producción, destinado a pulir y afinar la forma que

---

<sup>14</sup> Citado en Aumont, Jacques, 1989, p.168.

<sup>15</sup> Lo que supondría la reconstrucción de un paradigma de “ideas” o “significaciones” del film a ser juzgado como “correctamente transmitido” o no.

asumirán las imágenes y sonidos definitivos del film. Esta tarea, que obviamente toma al guión como punto de partida para interpretar las demandas de producción del film, involucra la labor de una multitud de personas, de las que se destacan los directores de arte, de fotografía, los diseñadores de vestuario, y por supuesto los artistas de *storyboard*. Son estos últimos quienes tienen a su cargo lo que, desde un punto de vista acorde con la propuesta del estudio, sería la primera “traducción” en imágenes de los hechos, personajes y acciones descritas en el guión, en una forma gráfica que muchos consideran un resultado en sí mismo, por sus conexiones con el arte del comic y la ilustración.

La noción de *storyboard* proviene de la cinematografía misma, y aunque ya Sergei Eisenstein los empleaba para planificar sus películas, es recién en los últimos veinte o veinticinco años que la realización de *storyboards* se ha convertido en una etapa obligada de la producción de un film. Técnicamente, un *storyboard* es un guión visual diseñado para facilitar al director y al cameraman el poder “ver” las tomas antes de ejecutarlas. Su función principal es la de prefigurar los resultados de una filmación o grabación, y servir de este modo de base a los editores del film durante la etapa de montaje. Al igual que el film, un *storyboard* se desarrolla en el tiempo, por lo que generalmente va acompañado de anotaciones, al estilo del “guión técnico”, pero integradas dentro de una forma visual mucho más cercana a la de la película.



**Fig. 1** – Algunos de los bosquejos o “storyboards” de Eisenstein para “Iván el Terrible”.

En muchos casos los *storyboards* son incluso filmados o animados, para así acercarse y vislumbrar de manera mucho más exacta los posibles resultados finales. Esta versión animada de los storyboards es lo que se conoce como *animatic*. Los adelantos tecnológicos en lo relativo a la animación y composición digital 3D de imágenes, han permitido que el *animatic* juegue también un papel determinante en el planeamiento de escenas complejas, especialmente en los filmes de acción o ciencia ficción. Sin embargo, ni aún el *animatic* más perfecto consigue agotar las significaciones de la forma definitiva del film, dado que el carácter de estos emprendimientos es

básicamente exploratorio, y no se sujeta a los imprevistos del rodaje.

En *Jurassic Park* (*Jurassic Park*, EE.UU., 1993), por ejemplo, antes de la filmación, las secuencias fueron dibujadas, toma a toma, por un artista de *storyboards*. Luego se crearon *animatics* de diversas escenas, con dinosaurios animados y muñecos para representar a los personajes humanos, que sirvieron como guía para previsualizar el funcionamiento y la efectividad de los ángulos de cámara, movimientos y cortes planificados. No obstante, cuando los dinosaurios mecánicos fueron llevados al set, el modo en que interactuaban con los actores afectó el planteo de las tomas previstas, y los *storyboards* y *animatics* debieron modificarse. El cambio más drástico fue con los velociraptors, pues contrariamente a lo previsto se comprobó que funcionaban mejor cuando se movían lentamente o con sigilo, en lugar de hacerlo de manera rápida como las aves.



**Fig. 2 – Una muestra del storyboard de “Freddy vs. Jason” donde se aprecian tanto las anotaciones al margen al estilo del “guión técnico”, como las flechas con las que se intenta reflejar el movimiento.**

Por lo tanto, este ejemplo demuestra que si bien *storyboards* y *animatics* plantean pautas orientativas de lo que se va a mostrar, de una forma plástica que está mucho más próxima a la de la película, que la de las palabras del guión, el resultado es siempre más complejo, y por ende diferente. De allí que, a pesar de que reconocemos que en la actual estructura de la industria cinematográfica, sería el *storyboard* el primer intérprete de la presunta “escritura invisible” del guión, y por lo tanto un terreno interesante para rastrear su posible existencia, el hecho de que formalmente la distancia del *storyboard* al film todavía es grande, nos inclina a elegir indagar la posibilidad de la existencia de la “escritura invisible” del guión en la película misma, que es el resultado final óptimo al que ha llegado el “proceso de reescrituras” que implica la realización de un film.

Porque, al igual que el guión, un *storyboard*, o un *animatic*, nunca pierden su condición de “proyecto”, por más que la técnica, que avanza a pasos agigantados como lo demuestran las últimas películas de animación en las que el rodaje ha cedido su lugar a la computadora, acerque cada vez más la forma del “proyecto”, a la de la película definitiva.

Realizada esta aclaración, y para por el momento no extendernos en más presunciones, digamos que bucear dentro de la relación guión-film para tratar de identificar las marcas de la presunta “escritura invisible” del guión será objetivo y objeto de esta investigación, pensando siempre junto a Carrière que “no se debe leer un guión sino tratar de, a través de la lectura del guión, ver la posible película”.

Sin embargo, antes de abocarnos de lleno a esta labor se impone precisar las definiciones de guión y film, así como revisar ciertas cuestiones que atañen a la un tanto enigmática relación entre ambos, materia que ocupará nuestra atención durante los dos próximos apartados.

#### **4. El guión, o “la película en palabras”**

Se puede afirmar que históricamente existen dos modelos ideales que definen lo que es un guión de cine. Por un lado está el llamado “guión de hierro”, conocido también como la “Biblia”, o “guión técnico”, que supone que todo lo que es la película, debe estar previamente escrito y planificado en el guión. El “guión técnico” es, en palabras de Pudovkin, “la determinación definitiva de cada detalle con la descripción de todos los medios necesarios para el rodaje, para conseguir el efecto querido y previsto”.<sup>16</sup> Es decir, un texto que acompaña la narración de los eventos con definiciones de orden técnico sobre tamaños y duraciones de plano, fotografía e iluminación, encuadres, composición, movimientos de cámara, actuación, puesta en escena, etc., que a la manera de una “receta” detalla todos los ingredientes necesarios de la película a rodarse, en la cual en apariencia nada queda librado al azar o la improvisación.<sup>17</sup> Según Carrière, la versión más dura del “guión de hierro” se corresponde con una época en la que el cine se producía casi en su

---

<sup>16</sup> Pudovkin, Vsevolod, 1960, p.30.

<sup>17</sup> En relación con esto, son muy interesantes las observaciones de Mitry, y las que el autor cita de Marcel L’Hèrbier, respecto de las cuestiones que un director debe resolver al enfrentarse a un guión técnico, por más perfecto que resulte, en la primera etapa del proceso de *esculpir* la imagen. Para nombrar solamente algunas: cuál será la angulación de la cámara respecto a los personajes, cuáles los objetivos a utilizar y la consecuente profundidad de campo, cómo encuadrar la escena y componer la imagen, cómo iluminarla y tomar el sonido, con qué cadencia, tono de voz e interpretaciones reflejar la “corriente dramática” de la escena, etc. Por extensión, suponemos mayores los desafíos cuando se trata de un guión literario en lugar de un guión técnico. Véase Mitry, Jean, 1986, p.29-32

totalidad en estudio. Por esos tiempos, el director con frecuencia no era más que alguien a quien se contrataba para filmar un desglose o *decoupage*, realizado previamente por un especialista. Y la filmación en estudio al eliminar variables incontrolables como el estado del tiempo, la carencia de luz, y adaptar los decorados a las necesidades (y no a la inversa), permitía una planificación del rodaje tal, que prácticamente todo lo que el guión demandaba podía ser recreado y ejecutado a medida por el realizador.

La segunda definición de guión, a la que manifiesta o tácitamente adhieren hoy en día la mayoría de los guionistas, directores, y teóricos de cine, considera que el guión debe limitarse a contar una historia, mediante la narración y descripción de hechos, lugares, personajes y de las acciones que estos llevan adelante.<sup>18</sup> Esto es lo que se conoce como “guión literario”, el cual toma su nombre por oposición al “guión técnico”, y salvo excepciones, descarta cualquier detalle relativo a tamaños de plano, movimientos de cámara, y demás precisiones técnicas.

Formalmente, el “guión literario” muestra enormes diferencias con el “guión técnico”, en virtud que demanda la simplificación de la escritura y la eliminación de todo aquello que ensombrezca la claridad narrativa. Como afirma Paul Schader, guionista y director de cine, el guión debe ocuparse del tema, la historia, la estructura y los diálogos de la película, y limitarse a eso sin dar ninguna indicación de orden técnico, a excepción de que juegue de manera especial para determinado momento del film. Con la experiencia que le otorga su doble rol de guionista y director, Schader destaca que en sus guiones no explica cómo dirigir: “No le digo al escenógrafo cómo hacer su trabajo. Incluyo detalles que lo hagan pensar”, afirma.<sup>19</sup> Esos *detalles*, y la manera en que se incorporan en la redacción del guión, hacen referencia a una forma de escritura particular o propia del guión de cine, que difiere de la del cuento o novela porque no es un fin en sí misma, sino un medio hacia un objetivo mayor. En este sentido, una gran diferencia con el cuento, la novela, e incluso el teatro, la marca el hecho de que el guión cinematográfico no ahonda sobre las motivaciones psicológicas que incitan a los personajes a actuar de determinada forma y no de otra. En un guión, el personaje es, primeramente y por encima de todo, *acción*; “el personaje es lo que hace y no lo que dice”, repite una y otra vez Syd Field en sus libros sobre guión.<sup>20</sup> No significa esto que los personajes de un guión de cine tengan

---

<sup>18</sup> Aclaremos brevemente que narración y descripción, aunque mezcladas e integradas dentro del relato, se distinguirían, a nivel analítico, por atender la primera a las representaciones de acciones y acontecimientos, o lo que definimos como la “narración misma”, mientras la descripción concentraría mayormente su atención sobre las representaciones de objetos, ambientes y personajes. Ver Fages, Jean Baptiste, 1969, p.198.

<sup>19</sup> Schrader, Paul, “Interview”, en *American Film*, 14:9, Hollywood, 1989, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.100.

<sup>20</sup> Field, Syd, 1998, p.50-51. Aclaremos también que concebimos al personaje en un sentido amplio, similar al de actante greimasiano, pero optamos por mantener ese término en virtud de que se ha afirmado como dominante dentro de la jerga cinematográfica para referirse a los “actores” de la historia, es decir a quienes

prohibido declamar los impulsos o motivaciones psicológicas que los inducen a movilizarse o actuar, sino simplemente que las situaciones narradas en el guión deben preferiblemente *verse*, y no explicarse ni justificarse, la emoción no debe contarse sino *provocarse*.<sup>21</sup> A diferencia del escritor, o el dramaturgo

el guionista debe pensar con medios exteriores, visible y prácticos. El debe habituar su fuerte imaginación a presentar todo pensamiento en la forma de un sucederse de imágenes sobre la pantalla. Todavía más, debe aprender a dominar estas imágenes (...) como un escritor domina la palabra y un dramaturgo el diálogo.<sup>22</sup>

En este sentido puede decirse que el guionista, más que un escritor, es una especie de cronista de la vida de sus personajes. Los ve actuar, pero no los oye pensar. O mejor dicho, los oye pensar pero solo ocasionalmente nos hace partícipes de esos pensamientos, porque su tarea es lograr que desde nuestra butaca de espectadores los reconstruyamos gracias y a través de las acciones concretas que movilizan.<sup>23</sup>

Un “guión literario” es entonces básicamente un relato escrito que narra una historia mediante la descripción de personajes, lugares, ambientes, hechos, situaciones y por supuesto, a través de los diálogos que los personajes mantienen entre sí. Comprendemos aquí “historia” en el sentido de “fábula”, es decir, como una sucesión de hechos acontecidos, referidos sin marcas enunciativas fuertes. “Historia” es lo acontecido efectivamente en el universo de la ficción narrativa, el “significado” o “contenido narrativo”, o más formalmente, el conjunto de acontecimientos cronológica y causalmente vinculados, que nos son comunicados a lo largo de la obra, con independencia del modo en que han sido dispuestos en la misma.<sup>24</sup> El “relato”, en cambio, es para nosotros el “enunciado”, o “discurso”, es decir la organización de los acontecimientos de la historia en una nueva lógica espacio-temporal o “trama”, que frecuentemente rompe con la cronología real de los hechos,<sup>25</sup> y denuncia la actuación de un “narrador”, que es quien relata la historia, concebido como construcción textual y no como persona real, emisor, o autor

---

desarrollan acciones o “actúan” en ella. De allí que bajo el término de “personaje” incorporemos además de los seres humanos a animales, objetos, fuerzas naturales, conceptos, y por supuesto alienígenas, con quienes nos toparemos en varios de los ejemplos analizados en este estudio.

<sup>21</sup> Nótese que decimos “preferiblemente” en tanto somos conscientes de las dificultades que a menudo encuentran los guionistas para traducir pensamientos en acciones concretas, cuestión no de poca importancia que ha llevado al lenguaje a desarrollar mecanismos para narrar lo pensado, de los que se destaca de forma excluyente, al punto de haberse convertido en convención, el uso de la *voz en off*.

<sup>22</sup> Pudovkin, Vsevolod, 1960, p.38.

<sup>23</sup> Es importante señalar que por *acción* entendemos todo hecho, suceso, o comportamiento, físico o psíquico, que involucra a personajes, de manera voluntaria o involuntaria, consciente o inconsciente, como productores, operadores, transformadores, o víctimas de los hechos o sucesos acontecidos.

<sup>24</sup> Tomachevski, Boris, “Temática”, en Teoría de los formalistas rusos, p. 102, citado en Paredes, Alberto, 1993, p.25.

<sup>25</sup> Recordemos que en la historia varios acontecimientos pueden ocurrir simultáneamente mientras que al referirlos el relato o discurso debe organizarlos en forma de sucesión sintagmática.

efectivo del texto, y de un “lector”, o “espectador”, que la recibe. Realizaremos más adelante algunas precisiones que consideramos valiosas sobre este punto. Tan solo digamos, por el momento, que mantendremos esta distinción analítica entre “historia” y “relato”, o “discurso”, por su utilidad para el análisis, aunque en el fondo pensemos, como ha escrito Víctor Chklovski, que los acontecimientos, y su ordenamiento en la composición, son imposibles de separar, puesto que “se trata siempre de lo mismo: el conocimiento del fenómeno”.<sup>26</sup> En ese sentido, “historia” y “relato” son apenas nociones abstractas, no existen “en sí”, de igual forma que el orden cronológico ideal de la historia, no es más que un procedimiento convencional, que denuncia “una exposición pragmática de lo que sucedió”.<sup>27</sup>

Así, de acuerdo con lo anterior puede pensarse al guión como un “relato escrito” que aspira a transformarse en un “relato cinematográfico”. Porque el film también es un relato, que se diferencia sustancialmente en razón de las materias significantes que soporta, de cuya confluencia como precisaremos en el próximo apartado adquiere su poderosa cuota de originalidad.

Por el momento, retomando la definición de guión como “relato escrito que narra una historia mediante la descripción de lugares, ambientes, hechos, y de las situaciones y acciones realizadas por personajes”, aclaremos que de aquí en adelante estaremos hablando de “guión literario” cada vez que nos refiramos simplemente al “guión”, convencidos como plantea Carrière que el llamado “guión de hierro” no es más que un mito, pues desde el guión a la película la mutación es total, y que un guión cinematográfico no es nunca la obra misma y definitiva, sino apenas “el esqueleto verbal de una película virtual”, una forma textual a quien su propia esencia condena a desvanecerse, hasta perderse en la película terminada, aunque contenga en palabras, la esencia o el germen de lo que luego serán imágenes y sonidos en el film.

Para cerrar este apartado falta sin embargo agregar que, como se ha dicho previamente, aunque el guión cinematográfico es antes que nada un texto, o complejo significativo y comunicativo, es también al mismo tiempo un “género” literario, con características retóricas, temáticas y enunciativas que lo distinguen y definen como tal.<sup>28</sup> Desde el punto de vista de la organización formal, por ejemplo, esto implica que para concentrarse en la descripción de las acciones de los personajes, y no en su vida interior,

---

<sup>26</sup> Chklovski, Víctor, citado en Fages, Jean Baptiste, 1969, p.158.

<sup>27</sup> Fages, Jean Baptiste, 1969, p.158.

<sup>28</sup> Recordemos la definición de género que da Steimberg como “clases de textos u objetos culturales discriminables en todo lenguaje o soporte mediático que presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social”. Steimberg, Oscar, 1991, p.45.

para priorizar la descripción de hechos o acontecimientos “observables” y no de “hechos de conciencia”, el guión cinematográfico asume una forma discursiva específica y propia, cuya principal característica es la de intentar disimular las marcas visibles de la enunciación, para crear un efecto de “objetividad”. De allí que el guión de cine se escriba siempre en tercera persona y en tiempo presente, porque los hechos que él narra pretenden sucederse ante nuestros ojos naturalmente; aparentan acontecer en simultáneo al relato que los refiere. Parafraseando a Emile Benveniste, puede decirse que en un guión bien escrito “nadie habla; los acontecimientos parecen contarse por sí solos”.<sup>29</sup>

Sin embargo, la escritura en presente y tercera persona es quizás la única limitación formal verdaderamente restrictiva del género-guión, aparte de la que establece que los acontecimientos narrados se desglosan en *escenas*, o unidades espacio-temporales con continuidad de la acción dramática. Ya que muchas otras características de tipo retórico, como por ejemplo la escritura a dos columnas (una para la acción, otra para los diálogos y el sonido), no ostentan el mismo grado de intransigencia.

Por esta razón es que en lugar de identificar “restricciones retóricas” del género –lo cual denota prohibición-, nos complace más postular que existen en cambio “normas”, comprendidas como modelos de construcción que satisfacen estándares fijados por prácticas previas,<sup>30</sup> más rígidas o más flexibles, que regulan a manera de patrones, el modo en que un guión comercial de cine debe estar escrito. Una de estas “normas” es que las escenas se numeran correlativamente del uno en adelante y se titulan con el nombre del lugar físico donde transcurre la acción y el “efecto”, o momento del día en que acontece. Usualmente, aunque repetimos no se trata de una prescripción, el título de la escena se escribe en “negrita”, letras mayúsculas, y subrayado. Por ejemplo:

### **1 – INTERIOR – FACULTAD DE CS. SOCIALES – ATARDECER**

En este ejemplo, el “1” refiere al orden cronológico de la escena en el film. Sería en este caso la escena de apertura, ya que no se acostumbra nominar escenas con el número cero. “FACULTAD DE CS. SOCIALES” es el lugar físico concreto donde se desarrolla la acción. “INTERIOR” especifica que la acción ocurre puertas adentro, por oposición a “EXTERIOR” que correspondería al frente o la vereda de la Facultad. En cuanto al “ATARDECER”, denota el efecto lumínico, una información de capital importancia para el Director de Fotografía, que es quien debe crear la “luz” de la escena.

---

<sup>29</sup> Benveniste, Emile, “Structure des relations de personne dans le verbe”, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, p.242, en Bordwell, David, 1996, p.21.

<sup>30</sup> Para ampliar sobre la noción de norma como modelo de construcción ver Bordwell, David, 1996, p.150.

En cuanto a los diálogos, a diferencia del teatro, se escriben centrados en la página, y encabezados por el nombre del personaje que tiene a su cargo esas líneas. En relación al sonido, generalmente solo se lo destaca si participa de manera especial (metafórica, quizás) en la escena, o tiene incidencia dramática directa sobre la situación narrada (por ejemplo: “Suenan unos disparos. Entonces el hombre corre a ver qué ha sucedido.”). Asimismo, cualquier otra indicación que el guionista considere relevante, y desee transmitir, como sugerencias sobre el tono de actuación, el encuadre, o cualquier detalle que ayude a la mejor comprensión de la acción, puede escribirse entre paréntesis, mayúsculas, o itálica, a criterio, gusto, o costumbre del guionista.<sup>31</sup>

Finalmente, para completar el panorama de lo que hemos definido como “normas o pautas de la correcta escritura del guión” permítasenos repasar algunas consideraciones recogidas de diversas fuentes acerca de la diferencia que plantea la escritura del guión, con respecto a la de otros géneros literarios. Diremos que, con pocas excepciones, realizadores, guionistas y teóricos de cine consideran en general que “hacer literatura” constituye un peligro para la escritura del guión. Carrière por ejemplo afirma que “el guión no es lenguaje literario sino algo distinto”, y por eso insiste en que al escribir un guión “hay que deshacerse de toda idea de literatura y buscar la simplicidad”.<sup>32</sup> En esto coincide también Raymond Chandler, autor de varios guiones para cine. Chandler afirma que “preocuparse de las palabras por las palabras mismas resulta fatal para el buen cine”, y a modo de conclusión esgrime que las palabras “no son el objetivo del cine”.<sup>33</sup> Sin embargo Bonitzer, en una reflexión que tiene mucho de autocrítica, expresa que a menudo el guionista acostumbrado a describir acontecimientos “que deben inscribirse objetivamente en la pantalla” cae peligrosamente en un estilo seco de escritura, “que sirve de base a una ideología behaviorista inconsciente, que no es necesariamente la que conviene”.<sup>34</sup> En la misma línea de pensamiento, Claude Sautet afirma que “un guión demasiado seco es siempre decepcionante”, razón por la que el guionista debe encontrar, en su opinión, una “forma de escritura intermedia (...) que no es literaria ni técnica”.<sup>35</sup>

---

<sup>31</sup> En definitiva, no son demasiadas las “normas” que el guión cinematográfico, tanto el escrito a dos columnas, como el “americano”, donde la narración se desarrolla en un espacio gráfico continuo, debe cumplimentar para reconocerse como tal. Para ejemplos de escritura de guión, véase más adelante en el Apartado 9 las escenas y fragmentos seleccionados para este estudio, así como el Apéndice N°2, al final, donde figuran dichos textos en su idioma original.

<sup>32</sup> Salé, Christian, *Les scénaristes au travail*, Haitier, 1982, p.54, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.53.

<sup>33</sup> Chandler, Raymond, *Cartas escritas inéditas*, Buenos Aires, De la Flor, 1976, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.48.

<sup>34</sup> Bonitzer, Pascal, “Des sentiers dans la forêt”, *Cahiers du Cinema 371/372: L’enjeu scénario*, Paris, 1985, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.99.

<sup>35</sup> Miller, C., Sautet, C., Molinaro, E., Issermann, A., “Le scénario au risque de la mise en scène”, *Cahiers du Cinema 371/372: L’enjeu scénario*, Paris, 1985, en Gamero, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.97.

De la lectura de estas opiniones, nace como conclusión el hecho de que el juego retórico no sólo no está vedado al guión, sino que, opuestamente, una metáfora, una metonimia, una ironía, comparación, oximoron, o cualquier otra figura retórica adecuadamente empleada, facilita la muchas veces difícil tarea del guionista, al permitirle resolver en pocas palabras lo que demandaría quizás muchas líneas describir, y al otorgarle a lo escrito un *plus* de sentido, que se le negaría a una “fría” y “seca” descripción. Como escribe Eisenstein, en ocasiones una buena frase literaria “nos dice mucho más que el informe más escrupuloso de un observador”.<sup>36</sup>

Por lo tanto, podríamos afirmar que el guión, como portador de esa forma de “escritura intermedia”, situada por ejemplo entre la “transparencia” de la crónica, y la “opacidad”, o “lenguaje más refinado”, del cuento o la novela, en su relación con el film como portador de las imágenes y sonidos que brotarían de ella, conforman el objeto de la indagación del presente estudio.<sup>37</sup> Pero antes de seguir profundizando la cuestión, como hasta aquí nos hemos ocupado casi exclusivamente del guión, o primer término de la ecuación, ha llegado el momento de realizar algunas precisiones sobre el segundo: la película o el film.

## **5. El film, o “escritura en imágenes”**

Desde una primera y general aproximación, ha quedado claro que puede concebirse al film, o película (términos que empleamos indistintamente como sinónimos), en primer lugar como una “reescritura” del guión, en imágenes y sonidos. Sin embargo, hemos dicho también que filmar una película no es trasladar un guión a la pantalla, sino que excede largamente esa tarea. También hemos definido previamente a la película como “relato

---

<sup>36</sup> Eisenstein, Sergei, “De la forme du scénario”, en *Au-delà des Etoiles*, Ed. U.G.E. 10/18, p.205, en Gamarro, C., y Salomón, P., (comp.), 1993, p.53.

<sup>37</sup> Digamos que en términos que escapan a los lugares comunes de “transparencia” u “opacidad” podríamos afirmar que el guión cinematográfico tiende, al igual que el film narrativo clásico (y de allí lo interesante de la comparación entre ambas formas textuales), hacia una narración “omnisciente”, altamente comunicativa en lo que respecta a la información transmitida, y moderadamente autoconciente de su representación del relato. Ver Bordwell, David, “Principios de la narración”, en Bordwell, David, 1996, p.48-62, y “La narración clásica”, en Bordwell, David, 1996, p.156-162.

cinematográfico”, es decir como una narración que integra y articula, según una determinada lógica y cronología espacio-temporal, una sucesión de acontecimientos, o historia. Pero una definición cimentada exclusivamente sobre la dimensión narrativa del film, si bien nos aproxima a lo que a menudo puede ser un film, no puntualiza efectivamente lo que es. Porque más allá de que exista o no un cine que se pueda considerar “no narrativo” -cuestión que no debatiremos aquí aunque nos obliga a plantear ciertas reservas sobre las condiciones en las que podría hablarse de no narratividad en el cine-, “lo narrativo” como explica Jacques Aumont, es por origen pre-cinematográfico, y por lógica extra-cinematográfico. Por lo tanto, si es cierto por un lado, que film y narración construyen un matrimonio difícil de separar, es justo reconocer también que lo narrativo caracteriza al cine, pero no más que a la novela, al cuento, el teatro, o la conversación cotidiana.<sup>38</sup> De allí que, llegado este punto, se imponga la firme necesidad de conquistar una definición más estricta, que dé cuenta de qué hablamos cuando hablamos de film.

Entendemos por film, o película, y la definición es de Christian Metz, a toda secuencia de señales que en lo relativo a su materialidad combina las cinco categorías siguientes en la cadena:

- *Imágenes fotográficas, móviles y múltiples.*
- *Trazados gráficos o menciones escritas que aparecen en la pantalla.*
- *Sonido fónico grabado o “palabras”.*
- *Sonido musical grabado.*
- *Ruido grabado o sonido que no es fónico ni musical.* <sup>39</sup>

De este modo, un film se define por la posible presencia en su significante de una combinación de cinco materias de la expresión, que pueden ser menos si se trata de una película sin música o sin ruidos, sin trazados gráficos, o incluso sin sonido fónico grabado o “diálogos”, como en el cine mudo. Por lo tanto, en coherencia con lo desarrollado hasta aquí, desde nuestra perspectiva de trabajo la película asumiría la forma de una “traducción”

---

<sup>38</sup> Véase Aumont, Jacques, 1989, p.92-97. En relación con la cuestión de la no narratividad en el cine, el autor sugiere que en tanto el material visual, gráfico y sonoro del film es representativo por naturaleza, solo podría hablarse de “film no narrativo” en el caso de que este material fuera también no-representativo. La noción de “cine no narrativo”, por lo tanto, se debilita y entra en crisis, porque para escapar a la narratividad es necesario, en palabras de Aumont, “no reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa”. Ver Aumont, Jacques, 1989, p.93. Por otra parte resulta de interés repasar cómo el propio término “narratividad” nace ligado al estudio del cine, lo que da cuenta de la cualidad intrínsecamente narrativa del lenguaje cinematográfico, como demuestran las ponencias de varios autores en el Coloquio de Cerisy dedicado a Christian Metz, especialmente Gaudreault, André, “*Las aventuras de un concepto: la narratividad*”, en Marie, M., y Vernet, M., (comp.), 1992, p. 137-149.

<sup>39</sup> Metz, Christian, 1974, p. 38.

del guión en imágenes fotográficas móviles y múltiples, trazados gráficos, palabras, música y ruidos, dependiendo cuántas sean las materias expresivas involucradas en ella. Una “traducción imaginaria”, puesto que es la imagen la que se destaca entre ellas y nunca puede estar ausente, que empero solo adquiere vida como texto en virtud de su particular forma propia, y que significa siempre, en última instancia, con total independencia de las palabras del guión que la hubieran motivado. Porque una película no “ilustra” palabras con imágenes, sino emplea todo el poder de las imágenes para significar *mediante* ellas. “Un film es, *ante todo*, imágenes”, escribe Mitry.<sup>40</sup> Imágenes que, como veremos en lo inmediato, narran y describen con una lógica propia y distinta a la lógica de las palabras.

Y aunque las palabras puedan quizás sugerir formas de narración imaginaria, o de organización formal del film, asunto que intentará dilucidar este estudio, pensamos que nunca podrán forzar una relación mecánica con una imagen, o plano, a manera de código. Para citar un ejemplo clásico que da Metz cuando analiza esta cuestión, un primer plano de un revólver jamás significa simplemente “revólver”, sino “por lo menos y sin hablar de las connotaciones, «He aquí un revólver»”.<sup>41</sup> Según Metz, el carácter aseverativo de la imagen filmica convierte al simple plano de un objeto en, como mínimo, una *palabra-frase*. Y como tal, en un significante con un significado mucho más difícil y complicado de cercar. Pensemos cuántos adjetivos, o complementos circunstanciales de lugar, podrían acompañar la “traducción” del plano “He aquí un revólver”. Solo por citar algunos: negro, cargado, vacío, lustrado, nuevo, viejo, alemán, inglés, limpio, gastado, sobre la mesa, en el piso, en la mano de un hombre, etc; muchos de ellos puramente dependientes del virtuosismo o la lucidez del analista u observador.

Por ello es que consideramos inviables e improductivos los intentos de asimilación entre el lenguaje verbal y el lenguaje cinematográfico a manera de código, y destacamos en cambio la importancia de rastrear formas de significación y producción de sentido propias de cada lenguaje, y analizar la relación que se entabla entre éstas. Porque pensamos con Paolo Fabbri que formas de signos distintas del lenguaje verbal pueden ser capaces de organizar “formas de contenido, o significantes, que el lenguaje verbal no es necesariamente capaz de transmitir”.<sup>42</sup> Lo que quiere decir, por ejemplo, que en la descripción de un cuadro los elementos que se reconocen como pertenecientes a él no son nunca más que los que las palabras “han logrado describir”.<sup>43</sup> La descripción de una imagen de cine nos parece reviste y acarrea complicaciones similares. Porque por más

---

<sup>40</sup> Mitry, Jean, 1986, p.52. El subrayado es del autor.

<sup>41</sup> Metz, Christian, 1972, p.108.

<sup>42</sup> Fabbri, Paolo, 2000, p. 44.

<sup>43</sup> Fabbri, Paolo, 2000, p. 44.

sencilla y simple que parezca, la tarea de “describir” una imagen filmica o un plano cinematográfico conlleva necesariamente interpretaciones socioculturales.<sup>44</sup>

La relación entre imágenes, como representantes del mundo de “lo percibido”, y palabras, como representantes del mundo de “lo nombrado”, de apariencia “natural”, es una relación cultural y en consecuencia convencional. El simple hecho de “ver” implica y demanda el reconocimiento de elementos de una experiencia vivida, o en otras palabras, una interpretación. Martine Joly, en sintonía con los trabajos de Roland Barthes sobre análisis de la imagen, explica como la trascodificación de las percepciones visuales al lenguaje verbal implica un “recorte de lo real en unidades culturales”.<sup>45</sup> Y agrega que en razón de esto la descripción verbal es siempre, y de manera inevitable, “necesariamente parcial”.<sup>46</sup> Esta problemática sobre la descripción, que se nos presenta al mismo tiempo como objeto de análisis y herramienta metodológica, será profundizada en el apartado sobre marco teórico.

Asimismo, e inversamente, toda imagen es siempre el resultado de la operación de un autor, y por ello siempre una mirada, o interpretación, sobre un objeto, o “mundo real”. La convención se oculta detrás de la stampa de una imagen, por más que algunas imágenes -como las representadas por ejemplo mediante la “perspectiva “científica” o “albertiana” en pintura, y por supuesto la imagen fotográfica-, resulten más naturales o “menos convencionales”, en virtud de que la capacidad de comprenderlas, como explica Ernst Gombrich, se adquiere más fácilmente que la capacidad de leer una lengua.<sup>47</sup> Lo cierto es que en definitiva, y a modo de conclusión, en el cine, como en muchas otras manifestaciones artísticas y comunicacionales, “una imagen nunca dice sino lo que se le quiere hacer decir”.<sup>48</sup>

En relación con el lenguaje cinematográfico nos gustaría también realizar algunas precisiones. Aunque Metz aclara por un lado que la noción de lenguaje cinematográfico es una abstracción metodológica debido a que “en los filmes el llamado lenguaje nunca aparece solo, sino siempre mezclado con diversos sistemas de significación, culturales, sociales, estilísticos, perceptivos...”,<sup>49</sup> por otro define al lenguaje cinematográfico por la

---

<sup>44</sup> Recordemos brevemente que la lectura de la imagen depende siempre del *contexto*, u “horizonte de expectativas” en que se manifiesta el signo, y la significación, así entendida, es siempre una construcción cultural.

<sup>45</sup> Joly, Martine, 1999, p.80.

<sup>46</sup> Joly, Martine, 1999, p.80.

<sup>47</sup> Ver Bordwell, David, 1996, p.107. Recomendamos para profundizar la cuestión de la perspectiva en la representación filmica el capítulo “La perspectiva y el espectador”, en Bordwell, David, 1996, p.104-110.

<sup>48</sup> Mitry, Jean, 1986, p.139.

<sup>49</sup> Metz, Christian, 1972, p.100.

posesión de dos rasgos que lo distinguen claramente de otros lenguajes, y especialmente del lenguaje verbal. Estos son:

1º- *la ausencia de toda unidad mínima discreta común a todos los filmes*. Metz explica que el film se compone por una sucesión sintagmática de planos o tomas independientes que adquieren su orden y duración final durante la compaginación en la sala de montaje. Así, “en el pasaje sintagmático de un plano a otro no hay unidades en común; entre toma y toma, todo cambia: la duración, la movilidad infinita (o bien la inmovilidad, que representa solo el caso límite de aquella), la amplitud del campo visual abarcado, la cantidad y la identidad de los objetos filmados, la óptica utilizada, la iluminación, el tipo de película, etc.”<sup>50</sup>

2º- *la ausencia de todo criterio de gramaticalidad*. Cualquier serie de planos organizados aún de la manera más extraña responde a los requerimientos de lo que se considera un film. De este modo, las reservas que se plantean sobre el carácter “cinematográfico” de ciertas películas obedecen o bien a cuestiones estéticas, o bien a cuestiones relacionadas con “aceptabilidades”, o modelos de desempeño, “que hacen jugar, en la recepción, clases socioculturales de usuarios y en la emisión géneros cinematográficos”, pero no a rupturas o desvíos de una pretendida gramática cinematográfica.<sup>51</sup>

Por lo tanto, para cerrar este apartado, digamos que acordamos plenamente con la concepción metziana del cine como un “lenguaje sin lengua”,<sup>52</sup> razón que llevará a que nuestro análisis del film no se oriente hacia la búsqueda de unidades discretas de significación, sino a la definición de “niveles de trabajo” relacionados con los códigos, o “campos de formalización” del lenguaje cinematográfico, cuestión que detallaremos más apropiadamente en el apartado siguiente.

---

<sup>50</sup> Metz, Christian, 1974, p.44.

<sup>51</sup> Metz, Christian, 1974, p.44.

<sup>52</sup> Metz explica que el cine es un lenguaje sin lengua debido a que no posee la segunda articulación de la lengua, en virtud de que el significante “imagen” está demasiado cerca de su propio significado. En la imagen la distancia entre “expresión” y “contenido” es demasiado corta; no es posible, según Metz, “recortar el significante sin cortar el significado en pedazos isomorfos; de allí, pues, la imposibilidad de la segunda articulación”. Ver Metz, Christian, 1972, p. 102.

## 6. Marco teórico y Metodología de la Investigación

En “La semiosis social”, Eliseo Verón escribe que la investigación semiótica analiza textos apuntando a procesos,<sup>53</sup> una idea que sin dudas define el espíritu de esta investigación. De hecho, consideramos que tanto el guión como el film son, como ya se ha dicho, *textos*, en el sentido que le asigna Verón a esta palabra, es decir “conjuntos compuestos en su mayor parte de una pluralidad de materias significantes”.<sup>54</sup> Aclaremos también que emplearemos ocasionalmente el término *discurso* en lugar de texto (aunque en principio preferimos reservarlo como equivalente de “relato”), a condición de que no se entienda por discurso una organización textual opuesta por naturaleza a una “unidad mínima no discursiva”.<sup>55</sup>

Al mismo tiempo creemos importante repetir que nuestra propuesta de análisis descarta de plano la indagación o reconstrucción de la *intencionalidad* del sujeto, en tanto autor, o productor material del texto, para destacar en cambio el “lugar social” o las *condiciones de producción* del discurso, que definimos previamente como “el conjunto de determinaciones que definen el lugar social de los productores”.<sup>56</sup> Una concepción así implica que cualquier análisis de un texto es siempre el análisis de varios textos -cosa que se trasluce tan relevante como “natural” a la luz de nuestro objeto-, dado que “las operaciones que invisten la materia significativa son por definición intertextuales”.<sup>57</sup> Justamente debido a que la intertextualidad asume un papel protagónico para dilucidar el rol de un discurso-guión, como condición de producción de otro discurso-film, durante el tiempo del análisis nos veremos obligados a transitar el camino de los *fenómenos translingüísticos*, confiados como explica Verón en que un análisis semiológico minucioso de esta relación intertextual podrá arrojar valiosas indicaciones acerca del modo en que el sentido es investido en la imagen cinematográfica y, por consiguiente, acerca de las operaciones de producción”.<sup>58</sup> De allí el énfasis que manifestamos por analizar *procesos de producción discursiva*, y mantenernos a distancia del análisis puramente inmanentista de textos.

Por lo tanto, *procesos de producción*, u “operaciones por las cuales el sentido es investido en las materias significantes dando lugar a objetos textuales”, y *condiciones de*

---

<sup>53</sup> Verón, Eliseo, 1987, p.124.

<sup>54</sup> Verón, Eliseo, 1987, p.17.

<sup>55</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.235-241.

<sup>56</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.241.

<sup>57</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.243.

<sup>58</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.240.

*producción*, o lugar social de los productores, conformarán dos momentos complementarios aunque inseparables en la práctica, que serán objeto del análisis que proponemos.

Por otra parte, la cuestión de la delimitación de unidades mínimas discursivas nos lleva a coincidir nuevamente con Verón, cuando afirma que aunque es posible identificar unidades en el plano del significante puro, en lo referido al sentido “*y sea cual fuere el tipo de sistema*, parece necesario concluir que la noción de unidad mínima es totalmente relativa e incluso engañosa”.<sup>59</sup> En consecuencia, no nos detendremos en la búsqueda de unidades mínimas de significación, aunque sí definiremos *unidades mínimas de análisis*. Porque es el nivel de análisis del discurso el que especifica en último término la dimensión de las unidades significantes. Así, nuestra unidad de abordaje metodológico será la *escena*, la cual ya hemos definido en un apartado anterior, siguiendo un criterio de contenido, como “unidad espacio-temporal con continuidad de la acción dramática”. Esta elección obedeció a que la escena reúne dos condiciones claves para la operacionalización del análisis. Por un lado, como afirman Francesco Casetti y Federico Di Chio, en la escena, el tiempo de la representación, o tiempo de la trama (tiempo del relato), coincide con el tiempo de lo representado (tiempo de la fábula o historia), lo que facilita una fragmentación coherente del film. Por otro lado, la escena es factible de ser descompuesta en unidades más pequeñas como los párrafos, oraciones, y palabras en el guión, y los planos (o tomas) en el film, o de ser agrupada junto a otras escenas para formar unidades de contenido mayores que denominamos “secuencias”. Aprovechemos para aclarar que emplearemos los términos “plano” o “toma” indistintamente como sinónimos, comprendiéndolos como una sucesión de fotogramas, o fragmento del film, que independientemente de su duración, se caracteriza por su continuidad temporal y por ser la unidad de construcción del film.<sup>60</sup> El plano es como escribe Roman Gubern “el punto de vista de una porción del espacio en un tiempo dado”,<sup>61</sup> o en palabras de Aumont

la verdadera unidad de montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos producirá el film.<sup>62</sup>

Otro de los puntos en que nuestra perspectiva se entronca con la de Verón, es cuando como él pensamos que el punto de partida que define la pertinencia semiológica no es el de las materias significantes, sino el de los discursos sociales donde una materia significativa ha sido “trabajada por conjuntos de operaciones mediante las cuales el sentido

---

<sup>59</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.236.

<sup>60</sup> Ver Reisz, Karel, 1989, p.19.

<sup>61</sup> Citado en Romanguera I Ramió, Joaquín, 1991, p.17.

<sup>62</sup> Aumont, Jacques, 1989, p.41.

es investido en las materias”.<sup>63</sup> Y coincidimos en que se puede llamar a esos conjuntos *códigos*, siempre y cuando se los entienda como “sistemas de reglas a las que obedece el trabajo social productor de significaciones”, o más precisamente “conjuntos de reglas que definen procedimientos y no repertorios de «unidades»”.<sup>64</sup>

Los códigos, que mostrarán su verdadera trascendencia en la deconstrucción significativa del film durante el análisis, son para nosotros “principios de formalización” de la materia expresiva,<sup>65</sup> y forman parte de lo que Casetti y Di Chio definen como la “lingüística” del film. Y ya que aludimos a la lingüística, digamos que acordamos con Metz cuando afirma que el estudio del film mantiene una estrecha relación con esa disciplina, en dos momentos de su desarrollo. El primer momento en tanto “buena parte del discurso a base de imágenes que va tejiendo la película se vuelve comprensible, o por lo menos *más comprensible*, si se lo encara desde el punto de vista de la diferencia con la lengua”.<sup>66</sup> El segundo momento, de corte más “semiológico” o “translingüístico”, que obliga a pensar no en una segmentación paradigmática, sino en la organización sintagmática del film, a partir de la cual el lenguaje cinematográfico obtiene su propia especificidad. De este modo, en virtud de que la indagación sobre el objeto guión-film apunta a profundizar la relación entre lingüística y cine nuestra orientación de análisis podría definirse siguiendo a Metz, como “filmolingüística”, sin olvidar nunca que

el cine se deja fragmentar en unidades sintagmáticas, (los «planos»), pero no reducir (en el sentido de R. Jakobson) en unidades paradigmáticas.<sup>67</sup>

La lingüística aporta claras herramientas cuyo valor no debe subestimarse, en especial cuando se encara una tarea tan compleja como el análisis del proceso de producción y significación cinematográfico. La fragmentación sintagmática en escenas, y sub-unidades específicas de cada lenguaje, es una de ellas. La definición de códigos, como anticipamos, es otra de esas herramientas metodológicas. Porque inmerso en una red de discursos sociales siempre mixtos, la primera tarea del semiólogo debe ser la de desentrañar la complejidad significativa “delimitando los códigos y sus maneras diferentes de trabajar las materias significantes”.<sup>68</sup>

Consiguientemente, en la indagación de la escena filmica adoptaremos la categorización de códigos cinematográficos propuesta por Casetti y Di Chio, y dentro de la

---

<sup>63</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.235.

<sup>64</sup> Verón, Eliseo, 1995, p. 241.

<sup>65</sup> Definición de Metz.

<sup>66</sup> Metz, Christian, 1972, p. 99.

<sup>67</sup> Metz, Christian, 1972, p.140.

<sup>68</sup> Verón, Eliseo, 1995, p.238.

misma nos concentraremos con exclusividad sobre los códigos que esos autores denominan *de fotograficidad, de movilidad, y sintácticos o de montaje*.<sup>69</sup> Digamos brevemente algo sobre cada uno de ellos. Los *códigos de fotograficidad* integran, al igual que los de movilidad, el conjunto de los códigos visuales, y abarcan básicamente todo lo relativo a la organización de la perspectiva, el encuadre (y dentro de él la selección de los tamaños de plano y angulación), la iluminación, y el color. Los *códigos de movilidad* se refieren tanto al movimiento de la “realidad representada”, como a los movimientos de cámara, es decir, la panorámica (la cámara gira sobre su eje para seguir la acción filmada, tanto vertical como horizontalmente, o incluso en forma oblicua o escorzada), el travelling (la cámara se desliza en forma frontal, circular, o lateral a la acción filmada), el zoom (movimiento óptico que produce un acercamiento o alejamiento de la acción filmada sin desplazar la cámara), y otros resultado de la combinación de los anteriores (como por ejemplo una panorámica con zoom). Por último los *códigos sintácticos o de montaje* son quizás los que concentrarán nuestra mayor atención, debido a que son los que “regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente más complejas”,<sup>70</sup> ya sea por *identidad*, tanto de contenido (diferentes encuadres de un mismo objeto o espacio) como de “modo de representación” (repetición de idénticos esquemas visuales o relaciones temporales, o identidad de “ritmo” en una acepción amplia), por *analogía o contraste*, como en el caso del montaje paralelo, por *proximidad*, caso del campo/contracampo y el montaje alternado, y finalmente por *transitividad*, o continuidad de movimiento o acción (lo que se conoce como “raccords”).

El lector notará que no figura entre nuestros objetivos el análisis de los *códigos sonoros* del film. Esta omisión no significa de ninguna manera que desconozcamos la importancia de la banda de sonido de la película, o desestimemos su capacidad creativa dentro del universo de significación del film. Por el contrario, la razón de esa omisión se debe a que hemos optado por concentrar el esfuerzo en el análisis de la imagen, materia de la expresión fundamental del lenguaje cinematográfico,<sup>71</sup> para así acotar y adecuar el campo de análisis a los límites y las posibilidades “reales” de este estudio, que no aspira más a que convertirse en una sólida exploración de los mecanismos de significación presentes en el proceso de producción cinematográfico.

Aclarada convenientemente esta cuestión, digamos que operativamente procederemos primero fragmentando el guión y el film en escenas; seguidamente deconstruiremos sintagmáticamente dichas escenas de acuerdo con la especificidad de cada

---

<sup>69</sup> Para un mayor detalle en la exposición de este punto ver Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p.65-119.

<sup>70</sup> Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p.105.

<sup>71</sup> Recordemos que un film puede no tener música, ruidos o incluso diálogos como el cine mudo, pero un film sin imágenes múltiples y en movimiento no es un “film”.

lenguaje; finalmente, analizaremos la acción de los códigos en el film, e intentaremos rastrear en el guión los mecanismos mediante los cuales la presunta escritura invisible habría sugerido o “motivado” el empleo en tal forma de dichos códigos. Digamos por último en relación con los códigos, que asumimos que el empleo de los mismos responde a “normas”, comprendidas, en el sentido que ya le hemos asignado, como standares coherentes fijados por prácticas previas.<sup>72</sup>

Al mismo tiempo, pensamos que dentro del universo que tomamos para el análisis, es decir el de las películas de narración clásica de ficción, existen normas dominantes que actúan, a manera de paradigma, como “modelos de construcción textual” para los cineastas, y de este modo en la instalación de límites a la representación filmica. Ahondaremos este punto en el apartado sobre los criterios de selección del corpus. Por ahora convengamos en que el análisis de los códigos cinematográficos que proponemos intentará relevar entonces no solamente el papel del guión en el modo en que estos códigos se han empleado en el film, sino rastrear la coherencia o divergencia de esos usos respecto de las “normas dominantes de representación filmica”.

Algo interesante para destacar en relación con la orientación de nuestro estudio es que no nos proponemos analizar el relato de la manera en que esta tarea es tradicionalmente concebida. El análisis de relato trajina históricamente el camino que existe entre la “historia” (o los hechos acontecidos), y la “trama” (u organización de dichos eventos en el relato), inquiriendo y poniendo en evidencia las diferencias que constituyen a una y otra, y denunciando la actividad manipuladora del “narrador”. Aunque algunos de esos objetivos coinciden con los nuestros, por las particularidades de nuestro objeto, y el privilegio otorgado al análisis de la dimensión formal o retórica de los textos, antes que a la temática o narrativa, nuestro punto de partida será la trama ya constituida, tal y como está dispuesta en el guión. No analizaremos por lo tanto la conversión de la historia en relato, ni nos abocaremos a deconstruir los hilos que sostienen la trama del guión, sino que tomando esa trama como base nos lanzaremos hacia la indagación de las particularidades con que se refleja o refracta en el film. Por consiguiente, para esta tarea, más que desentrañar la labor organizativa del “narrador” del guión, asumirá un papel mucho más significativo revelar los artilugios mediante los que lleva a cabo su labor organizativa el “narrador” del film.

En efecto, todo relato o discurso sea literario o cinematográfico deja entrever la gestión de un “narrador”, o para quienes prefieren un término más impersonal, de una “instancia narrativa” que define la estructura del relato, o la manera en que los hechos de la historia “nos son dados”. Para nosotros los términos “narrador” e “instancia narrativa”, o

---

<sup>72</sup> Ver Bordwell, David, 1996, p.150.

incluso el mismo término “narración” en el contexto adecuado, serán equivalentes que referirán a esa actividad organizadora y manipuladora del relato, actividad que involucra todos los niveles del texto y que, como señala Aumont, solo es distinguible “en función de las huellas dejadas por el texto narrativo”.<sup>73</sup> Así, la narración adquiere para nosotros el carácter fundamental de acto productor de sentido, que “define los parámetros de producción del relato”,<sup>74</sup> aunque la amplitud significativa del término “narración” nos habilite para referirnos con esa palabra, en alguna oportunidad, a “aquello narrado”, o lo que sería el efecto u objeto de la narración, comprendida en el sentido primero.

En relación con lo anterior convengamos también que, en virtud de su carácter de *proceso* o *funcionamiento* y su “estructura hojaldrada”, es posible, dentro del universo de los “filmes narrativos” (y aquí vuelve la cuestión sobre la existencia de una no narratividad en el cine), asimilar “narración” a “enunciación” pues, como explica Metz, en dichos filmes la narración “toma a su cargo todas las reglas discursivas, toda la enunciación”.<sup>75</sup> De allí que, aunque el análisis de la enunciación cuente dentro del universo semiótico con un campo de aplicación mayor que el análisis de la narración, en tanto involucra el estudio de incontables manifestaciones sónicas no narracionales (si comprendemos a la enunciación como el “hecho de enunciar”, comparativamente la narración apenas puede ser el “hecho de narrar”), en el caso de este trabajo, que se concentrará sobre el cine narrativo de ficción, no tendremos pudor como tampoco lo tuvo Metz para “fusionar estos términos sin vergüenza”.<sup>76</sup>

Por otra parte, otra cuestión que se impone precisar es que, aunque pensamos con Verón que el modelo binario del signo entendido como unidad que articula un plano significativo, o de la expresión, con un significado o plano del contenido, no explica satisfactoriamente los procesos de significación,<sup>77</sup> también creemos como explica Andrew Tudor que en tanto no se asimile forma a estructura, y contenido a significado, dicha distinción puede resultar una buena herramienta analítica para enfrentarse al análisis del lenguaje cinematográfico.<sup>78</sup> Tudor afirma esto luego de revisar la distinción que hace Metz (apoyándose en trabajos de Barthes y Hjemslev) entre la sustancia de la expresión, la sustancia del contenido, la forma de la expresión y la forma del contenido, como paso previo para la construcción de una matriz metodológica, o “mapa” para el análisis del film,

---

<sup>73</sup> Aumont, Jacques, 1989, p.109.

<sup>74</sup> Aumont, Jacques, 1989, p.111.

<sup>75</sup> “Cuando un film es narrativo todo en él se vuelve narrativo, hasta la película o el timbre de las voces.” Ambas citas de Metz, Christian, 1991, p.64.

<sup>76</sup> Metz, Christian, 1991, p.63.

<sup>77</sup> Debido a que “no existen operaciones de producción del sentido que puedan ser reducidas a un modelo biunívoco significativo/significado”. Verón, Eliseo, 1995, p.237.

<sup>78</sup> Tudor, Andrew, 1974, p.116-117.

cuyo valor reconocemos a pesar de que su aplicación nos parece excede por mucho el objetivo de este trabajo, al concentrarse en dimensiones y preocupaciones más “sociológicas” que “semióticas”.

Finalmente, y tal como habíamos anticipado en un apartado anterior, ha llegado el momento de profundizar la reflexión sobre las complicaciones teóricas que acarrea la *descripción*, en su doble carácter de objeto de análisis y herramienta metodológica. Mencionamos en esa oportunidad algunos de los puntos problemáticos, comenzando por la definición misma del término “descripción”. Dedicaremos ahora algunas líneas para examinar la cuestión.

Martine Joly, quien en “Introducción al análisis de la imagen” realiza una revisión interesante sobre el tema, analiza cómo la descripción verbal de una imagen introduce ciertas complicaciones que el analista no puede ni debe pasar por alto. Algunas de estas, a saber, son:

- la definición del concepto de denotación y de su corolario, la connotación;
- la distinción del mensaje lingüístico como componente de la imagen, por la evocación de un nombre propio;
- la observación de la composición visual, como la de los colores, que marca el presentimiento de la existencia de signos plásticos y de su interpretación socioculturalmente codificada.<sup>79</sup>

Es decir, la descripción verbal, lejos de poseer una cualidad neutral u “objetiva”, marca y hace visible la presencia del analista u observador, al introducir la conflictiva cuestión de lo denotado y lo connotado como construcciones y convenciones culturales. Algo muy similar apunta Barthes, cuando analiza la relación entre el texto y la fotografía. Barthes expresa que describir consiste en

añadir al mensaje denotado un sustituto o segundo mensaje, extraído de un código que es la lengua y que, a poco cuidado que uno se tome en ser exacto, constituye fatalmente una connotación respecto al mensaje analógico de la fotografía.<sup>80</sup>

Y aunque la distinción de límites certeros entre lo denotado y lo connotado pueda ser puesta en tela de juicio, y haya sido cuestionada por el propio Barthes en trabajos posteriores al aquí citado,<sup>81</sup> lo interesante de la definición que reproducimos, es que destaca el carácter “ineludiblemente inexacto e incompleto” de la descripción como parte

---

<sup>79</sup> Joly, Martine, p.81.

<sup>80</sup> Barthes, Roland, “El mensaje fotográfico”, en *Lo obvio y lo obtuso*, Communications 4, 1964, p.14.

<sup>81</sup> Donde relativiza la distinción denotado/connotado porque, en definitiva, la denotación no es sino "la más bella de las connotaciones".

de su esencia misma. El “describir” acarrea un cambio de estructura, dice Barthes, implica siempre “significar algo diferente de aquello que se muestra”.<sup>82</sup> En ese sentido, la descripción, como la narración, nunca puede ocultar su carácter de representación. Y es fácil advertir cómo al invertir los términos de la relación, y repensar al film como “descripción visual” de un texto escrito, se revela esto como aún más cierto. No es difícil imaginar que la “descripción visual” que realiza la película, de la “descripción verbal” del guión, hablará un lenguaje propio, introducirá, parafraseando a Barthes, numerosas connotaciones diferentes de aquello “denotado” por las palabras, debido en principio a que la imagen soporta un mayor número de connotadores, o significantes de connotación,<sup>83</sup> que la lengua. Y para complicar más el panorama, si tenemos en cuenta que la imagen es solamente una de las cinco diferentes materias de la expresión que soporta el lenguaje cinematográfico, observamos cómo los potenciales connotadores del film se multiplican *ad infinitum*.

En segundo lugar, en relación con la distinción entre descripción y narración, sobre la cual algo ya hemos adelantado, nos gustaría precisar que la descripción, como afirma Jean Baptiste Fages, es una “esclava siempre necesaria pero siempre sometida” a la narración, la cual comprendida como acto productor de sentido, es quien se encarga de organizar y estructurar el relato. A diferencia de la narración, entonces, que puede existir sin la descripción, ésta última muy difícilmente pueda ser hallada “en estado puro”. La descripción es un “auxiliar del relato”, que cumple básicamente dos funciones: una primera función “decorativa”, que lo distiende a la manera de una pausa recreativa, y una segunda función explicativa y simbólica, que tiende a “revelar y al mismo tiempo justificar la psicología de los personajes de los cuales son a la vez signo, causa y efecto”.<sup>84</sup> Lo más importante para nosotros, sin embargo, es que descripción y narración están íntimamente ligadas tanto en el guión, de cuya combinación nacería esa “forma de escritura intermedia”, como en la película, donde es virtualmente imposible distinguir una imagen narrativa de una descriptiva, ya que un plano fusiona siempre e indisolublemente lo narrado con lo descrito. En ese sentido, aunque no negamos el carácter primordialmente narrativo de guión y film, sobre todo dentro del universo que nos proponemos analizar, desde el punto de vista de los modos de representación, “contar un acontecimiento y

---

<sup>82</sup> Barthes, Roland, 1964, P.13-14.

<sup>83</sup> Los connotadores son propios de una sustancia (sonido articulado, imagen, gesto, etc) y en su conjunto conforman la retórica o, en palabras de Barthes, “cara significativa de la ideología”. Barthes también define los procesos de connotación como técnicas de significación y, siempre en relación con la imagen fotográfica, los enumera: el trucaje, la elaboración de la pose, la fotogenia, el esteticismo, la sintaxis o secuencia de fotos, la presencia de objetos y, en forma especial, el comentario textual, que “grava a la imagen con una cultura, una moral, una imaginación.” En cuanto a los objetos, también significan de acuerdo a una “gramática histórica” de la connotación iconográfica, lo que habla de su fuerte carácter cultural. Véase Barthes, Roland, 1964, p. 18.

<sup>84</sup> Ver Fages, Jean Baptiste, 1969, p.199-202.

describir un objeto son dos operaciones similares, que ponen en juego los mismos recursos de lenguaje”.<sup>85</sup>

Por todas estas razones es que, en lo relativo a la descripción, concientes de su carácter incompleto e inexacto (y pensamos la inexactitud tanto de las palabras del guión con respecto a lo que sea que intentan describir, como de las imágenes de la película con respecto a las palabras que las “motivan”), no intentaremos buscar simetrías entre lo verbal y lo visual, sino por el contrario analizar asimetrías, espacios de funcionamiento y procedimientos de connotación propios, para finalmente abordar las relaciones entre ambos. La identificación de connotadores será un punto importante dentro de esta propuesta metodológica, considerándolos como marcas del proceso de producción de sentido, sabiendo siempre desde el inicio que, como explica Metz, “el cine está por naturaleza condenado a la connotación, puesto que la denotación precede siempre su empresa artística”, porque la imagen “reproduce en toda su literalidad perceptiva el espectáculo significado del cual es significante”.<sup>86</sup>

No obstante, también pensamos que, a diferencia de lo que ocurre con el lenguaje verbal, la connotación en el cine es “homogénea a su denotación, y como ella expresiva”, comprendiendo aquí la *expresión* como opuesta a la *significación*: “una «natural», la otra convencional; (...) una que proviene de los seres o de las cosas, la otra de las ideas.”; como portadora de un “sentido” que, a diferencia de la significación que pone en relación un significante aislable con un significado o concepto, es “inmanente a una cosa, se desprende directamente de ella, se confunde con su forma misma”.<sup>87</sup>

De modo que, apoyada en este marco teórico y esta propuesta metodológica, y conciente de las dificultades que plantean el análisis del lenguaje cinematográfico y del lenguaje verbal, así como de la precisión metodológica y terminológica que demanda esta empresa, nos propondremos deconstruir la relación significante entre “un arte de connotación heterogénea” (connotación expresiva sobre denotación no expresiva), si es que se nos permite considerar la escritura del guión un arte, y un “arte de connotación homogénea” (connotación expresiva sobre denotación expresiva) como lo es el cine.<sup>88</sup>

---

<sup>85</sup> Fages, Jean Baptiste, 1969, p.201.

<sup>86</sup> Metz, Christian, 1972, p.122.

<sup>87</sup> Metz, Christian, 1972, p. 124. Aclara el autor que se refiere a forma en tanto *gestalt*, y no contorno gráfico.

<sup>88</sup> Ambas definiciones de arte tomadas de Metz, Christian, 1972, p. 126.

## 7. Objetivos de la Investigación

Como se desprende de lo expuesto hasta aquí, los objetivos generales de este estudio serán:

- 1) analizar la estructuración formal de guiones y películas, comprendidos como fenómenos translingüísticos, y parte de un mismo proceso de producción de sentido;
- 2) avanzar hacia el descubrimiento de similitudes, diferencias, y campos de significación propios de cada uno, y propios de la relación significante que ambos construyen.

Esta tarea involucrará el cumplimiento de los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la organización sintáctica de las escenas del guión, con miras a evaluar el aporte significante de palabras, oraciones y párrafos, de los signos de puntuación, de las figuras retóricas, el “ritmo narrativo”, y todo aquello que hace a la descripción verbal de esta forma textual.
- Esclarecer, en las escenas filmicas, los aportes significantes de los diferentes códigos cinematográficos especificados, para así determinar el valor de los encuadres, las composiciones, angulaciones, movimientos de cámara, y de los cortes, en tanto puntos de inflexión narrativos, como también el carácter “comentativo” de los esquemas de montaje, de los raccords, y de la construcción espacio-temporal del film.
- Por último, comparar los datos recogidos en el estudio de la estructura formal de la escena filmica, con aquellos obtenidos en el análisis formal de la escena verbal del guión, para arribar a conclusiones acerca de la forma en que las palabras del guión son “traducidas” en imágenes por el film, y confirmar, o bien desmentir, la existencia de la presunta “escritura invisible” del guión, y consiguientemente de lo que hemos convenido en llamar “gramáticas de la traducción imaginaria”.

## 8. Sobre el Corpus y sus criterios de selección

El corpus de la investigación consistirá de escenas seleccionadas de guiones y películas narrativas de ficción, producidas y estrenadas en circuito comercial, con buen suceso de crítica y público (lo que se denomina *blockbusters*, en inglés). Las razones que nos llevaron a circunscribir el análisis dentro del universo de los filmes comúnmente denominados “comerciales” son varias. La primera atiende a que, como Bordwell, pensamos que la idea de “film comercial” se corresponde con “la idea de «film ordinario» de la mayoría de los países consumidores de cine”.<sup>89</sup> A su vez, el hecho de que los denominados “filmes comerciales” constituyen las unidades económicas de la industria de la producción cinematográfica o industria del espectáculo,<sup>90</sup> valida la conjetura de que estos guiones han sido escritos por guionistas profesionales, y responden en consecuencia a los presupuestos de lo que hemos definido como “normas” o “pautas” de la correcta escritura del guión.<sup>91</sup>

La segunda razón, sin dudas primordial, es que consideramos que este tipo de filmes son los que mejor representan al universo de la narración clásica en el cine. Por “narración clásica” entendemos al modo narrativo en el sentido que le asigna David Bordwell a ese concepto, es decir al “conjunto de normas de construcción y comprensión narrativas históricamente distintivas”,<sup>92</sup> que se caracteriza básicamente por la construcción de una lógica espacio-temporal coherente, regida por la causalidad, y subordinada a la transmisión de información y a la “claridad denotativa”; por la “omnisciencia narrativa” traducida en la “omnipresencia” de la cámara como “observador invisible ideal”; y por la “ocultación de la producción”, o efecto de preexistencia de la historia a su representación narrativa, o sea el enmascaramiento de la arbitrariedad del relato y con ello de la “instancia narrativa”.<sup>93</sup>

Dicho con otras palabras, instalamos como condición del corpus que las películas seleccionadas poseyeran una estructura narrativa clásica, y estuvieran en lo formal *fuertemente codificadas*, para responder a las expectativas de consumo de un público amplio y heterogéneo. Porque esto, si bien confinaba la búsqueda de guiones y películas casi exclusivamente en el mercado hollywoodense, máximo exponente de este modelo

---

<sup>89</sup> Bordwell, David, 1996, p167.

<sup>90</sup> Aumont, Jacques, 1989, p.16.

<sup>91</sup> Véase el apartado 4 en este mismo trabajo.

<sup>92</sup> Bordwell, David, 1996, p.150.

<sup>93</sup> Para profundizar sobre el modo de narración clásica ver “La narración clásica”, en Bordwell, David, 1996, p.156-167, y “La narración”, en Aumont, Jacques, 1989, p.109-122.

narrativo, al mismo tiempo minimizaba el riesgo (por lo menos a priori) de sumergimos en la indagación de particularidades retóricas que en muchos casos resultarían a posteriori marcas puramente estilísticas, algo muy frecuente en filmes producidos bajo otros regímenes narrativos como los filmes “experimentales”, “de vanguardia”, o el “cine de arte y ensayo”, o “cine de autor”.<sup>94</sup>

Un modo narrativo constituye “un conjunto coherente y distinto de convenciones de la construcción del argumento y el estilo del film”, que como bien explica Bordwell “se utilizan finalmente para crear y comprender las películas de ficción”.<sup>95</sup> Porque todo modo narrativo se encuadra dentro de lo que denominamos un “modelo de representación institucional”, es decir está fusionado a un modo de producción y un modo de recepción (en este caso fílmica), así como a discordantes y particulares esquemas de verosimilitud. Y una de las características sobresalientes del modo clásico de narración, caracterizado por casi un siglo de estabilidad y uniformidad narrativas,<sup>96</sup> es justamente la de poseer un “paradigma estable y ordenado probabilísticamente según las demandas del argumento”,<sup>97</sup> lo que se traduce en un empleo bastante convencionalizado de los códigos, y la sublimación de las “opciones estilísticas” a las “normas narrativas clásicas”. Todo lo cual redundará, en relación con nuestro objeto, en lo que presumimos pueden ser reglas más claras o estables de “traducción imaginaria”.

Por otro lado, aclaremos en relación con lo anterior que, aunque entendemos que las normas del modo de narración clásico operan por sobre las manifestaciones y determinaciones genéricas, optamos por concentrar la selección del corpus en los géneros de acción, suspenso y ciencia-ficción por considerarlos más aptos que otros para explorar dos de los aspectos que, como se verá más adelante, priorizamos en el análisis: los mecanismos de creación de suspenso y sorpresa. Y además porque pensamos que, a diferencia de lo que ocurre en géneros como la comedia o el drama, el hecho de que en las películas pertenecientes a estos géneros la acción generalmente aparezca mucho más fragmentada en espacio y tiempo (es decir, haya más cortes), constituye un desafío extra para el escritor del guión, que suponemos debe organizar la descripción de un modo mucho más meticuloso, preciso y ordenado para dar cuenta de todos los detalles de la acción. Así,

---

<sup>94</sup> En cuanto a los diferentes modos narrativos, Bordwell especifica la existencia de cuatro que denomina cine narrativo clásico, cine internacional de arte y ensayo, cine histórico-materialista y cine paramétrico. Para más precisiones ver Bordwell, David, 1996. p.155, y los capítulos subsiguientes que dedica al examen de cada uno de esos modos narrativos.

<sup>95</sup> Bordwell, David, 1996, p.155.

<sup>96</sup> Razón que nos lleva a coincidir con Rafael Sánchez cuando afirma que el término “clásico”, contrariamente a lo que muchos piensan “nunca debería ser usado para (referirse a) estilos dejados, sino más bien para aquellos elementos que, resistiendo el paso del tiempo, permanecen como la esencia de la expresión artística”. Ver Sánchez, Rafael, 1976, p.154.

<sup>97</sup> Bordwell, David, 1996, p.164.

por todas estas razones, hemos elegido poner a prueba nuestra hipótesis en escenas pertenecientes a películas de los géneros de acción, suspenso y ciencia ficción, en virtud de que intuimos constituyen un excelente terreno de prueba para las reivindicaciones significantes de la por ahora apenas sospechada “escritura invisible”.

Por otra parte, dejamos constancia que los guiones seleccionados son en todos los casos “guiones finales” (*final script*), o “guiones de filmación” (*shooting script*), es decir la última versión literaria (con algunas indicaciones técnicas en el caso del *shooting script*) que director, asistentes y demás técnicos emplearon en rodaje. Nos impusimos ser rigurosos en el cumplimiento de este punto porque una investigación que se propone analizar la relación entre un texto literario (el guión), y su transposición en imágenes (el film), demanda plena seguridad y garantía acerca de sus fuentes. Por eso renunciamos a trabajar con guiones que presentaran dudas, así como por supuesto con transcripciones de la película realizada, cuestión que hubiera atentado directamente contra la concepción del guión como condición de producción de la película. La escritura del guión precede siempre a la realización del film. La imagen cinematográfica nace después que las palabras han sido escritas, y no a la inversa.

Hechas estas aclaraciones, puede que alguien siga preguntándose por qué trabajar con guiones y películas de Hollywood si podría realizarse la misma investigación sobre un corpus de guiones y filmes argentinos. De hecho, la elección de filmes de narración clásica no obedece en principio a una búsqueda de elementos invariantes, o verosímiles de género, ya que abordaremos escenas extraídas de películas de por lo menos dos o tres de ellos. ¿Por qué razón entonces aceptar las complicaciones que acarrea el análisis de un corpus en inglés, cuando se podría desarrollar una investigación “similar” sobre un corpus en castellano? La respuesta a esta pregunta puede descomponerse en varias partes, pero básicamente se ajusta a que presentimos que, de haber tomado guiones y películas argentinos (lo cual fue intención de este trabajo en el momento de su nacimiento), la investigación que pretendíamos realizar, tal y como estaba planteada, no hubiera podido llevarse a cabo. ¿Por qué? Primeramente, porque pensamos que la “narración clásica” tal y como la entendemos aquí, no es representativa del universo del cine argentino en iguales términos que lo es del cine norteamericano. Muchas de las mejores obras de la cinematografía nacional se presentan cuanto menos difíciles de “encajar” dentro de los esquemas genéricos, y de narración clásica; como diría Bordwell sus cánones narrativos se desvían de los cánones narrativos clásicos, otorgando prominencia a normas intrínsecas por sobre las extrínsecas.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> Ver “Modos y normas”, en Bordwell, David, 1996, p. 149-155.

Esto significa que pensamos que el perfil de nuestra cinematografía se inclina más hacia el lado de lo que denominamos “cine de autor” que de lo que se entiende por “cine de género”, como lo muestran saludablemente el nutrido grupo de muy buenas películas de nuevos y jóvenes directores surgidos en los últimos años. Por supuesto que existen excepciones, pero es cierto que una industria que, por razones que aquí no vamos a debatir, favorece la presencia multiplicada del director en muchas áreas responsables del producto (con frecuencia el director es también el guionista, productor, editor, y hasta agente de prensa del film), deja marcas de estilo muy difíciles de disimular. En otras palabras decimos, pecando de generalizar, que en Argentina como en buena parte del cine europeo, la pluma del director pesa más que las restricciones narrativas que imponen los géneros. Muchas veces virtud, algunas otras defecto. Pero siempre, y generalmente, realidad. Y por extensión, una complicación innecesaria para el análisis y para el cumplimiento de nuestros objetivos.

En segundo lugar, y relacionado con lo anterior, sentimos que la fuerte tradición de directores-guionistas-productores que domina el mercado argentino se convierte en un obstáculo para el desarrollo de guionistas profesionales (entiéndase “de profesión”), y por extensión para la maduración de la técnica de la escritura del guión, cuyo análisis es uno de los puntos centrales de nuestra investigación. No queremos decir con esto que en la Argentina no haya buenos guionistas, buenos guiones, o buenos directores-guionistas. Siempre los hubo, siempre los habrá. Planteamos que la profesión de guionista no está lo suficientemente institucionalizada como para considerarla un eslabón fundamental de la cadena de la industria cinematográfica nacional, como sí ocurre en el mercado norteamericano, donde existen por ejemplo asociaciones profesionales como la *Writers Guild of America* que defienden los derechos e intereses de los guionistas en la industria.<sup>99</sup> En nuestro país, en cambio, la profesión del guionista por lo general es una profesión *part-time*. Son contados los guionistas cinematográficos que pueden vivir de su profesión. Contrariamente son muchos los directores que merced a las ventajas que obtienen de una organización industrial muchas veces deficiente, escriben guiones de escaso mérito que son subvencionados y llevados a la pantalla.

---

<sup>99</sup> No obstante es sabido lo difícil que resulta a la gran mayoría de los guiones, principalmente de escritores noveles, abrirse paso dentro de la maquinaria burocrática de los grandes estudios sin un agente que los presente y les allane el camino. Y así y todo la mayor parte de los guiones que logran cruzar la puerta de entrada tropiezan en un camino penoso y difícil que repetidamente termina en el archivo, como reseña Linda Seger, arregladora de guiones para los grandes estudios. Según Seger, de los miles de guiones recibidos anualmente por los ejecutivos del Departamento de historias de un gran estudio apenas entre cien y doscientos resultan seleccionados para comenzar a trabajar, y no más de diez o doce logran ser producidos. Por lo tanto, es razonable pensar que un guión que ha sorteado tan minucioso proceso de selección, cuánto menos ha sido un guión bien escrito, aunque como se trasluce en muchos filmes producidos una buena cantidad de guiones filmados tengan en verdad más bien poco para contar. Ver Seger, Linda, 1991, p.11

Por último creemos que a nadie escapa el hecho de que los recursos económicos que disponen cinematografías como la norteamericana o la argentina son, cuanto menos, dispares. Una sola película norteamericana de gran estudio cuenta para su realización con un presupuesto que supera holgadamente, y en varias veces, el presupuesto anual del Instituto Nacional de Cinematografía y Artes Audiovisuales. Esta desigualdad de recursos económicos trae aparejada, obviamente, diferencias en los filmes, no solo técnicas, sino también estéticas, o artísticas, lo que no significa, repetimos, que con dinero se hagan mejores películas, porque es ampliamente reconocido que no es así como suceden las cosas. Pero quien puede dudar, no obstante, que muchas debilidades o falencias artísticas de los filmes nacionales no tienen origen en debilidades presupuestarias. A la inversa nos sentimos con derecho a suponer que el director de una película como por ejemplo “Terminator 2”, en su momento la película más cara de la historia con un presupuesto de unos cien millones de dólares, no encontró obstáculos ni limitaciones por lo menos económicos para contar “lo que quiso contar”, para “traducir” el guión con las imágenes y sonidos que consideró conformaban la representación filmica más acabada de la historia, en su imaginación. Y casos parecidos podemos encontrar muchos.

Por lo tanto, pensamos que el corpus, tal y como lo hemos definido, reúne las condiciones óptimas para el desarrollo de una investigación cuya intención no es elaborar valoraciones o evaluaciones sobre el carácter artístico o estético de las obras implicadas, sino rastrear los mecanismos significantes del proceso de producción que va del guión al film, dentro del universo acotado del modo de narración clásico de las películas de ficción.

## SEGUNDA PARTE

### 9. La hora del análisis: a la búsqueda de la “escritura invisible”

Cuando planteamos la hipótesis de esta investigación, afirmamos que en base a los testimonios de diversos profesionales de la industria cinematográfica, principalmente Jean-Claude Carrière, es factible suponer la existencia de una “escritura invisible” en el guión, que operaría a manera de “entre líneas”, es decir por debajo de la concisión narrativa y descriptiva del guión, en la predeterminación formal del film. Esta “escritura invisible” actuaría primordialmente sobre tres dimensiones que el propio Carrière distingue: la construcción y el encadenamiento de las oraciones y párrafos, la utilización de los signos de puntuación y el empleo de los conectivos, y lo que él define como el “estilo de la narración”.<sup>100</sup> Por lo tanto, esas tres serán nuestras dimensiones de análisis del guión. Como ya explicamos en su respectivo apartado, las primeras dos dimensiones involucran básicamente todo lo referido a la organización sintáctica del guión, mientras que la tercera alude a la calidad de las palabras y frases que componen la narración. Recordemos brevemente que Carrière insinúa que los puntos finales de la oración propondrían cambios de plano, como ocurre en la narración de un personaje que ve algo y la cosa por él vista; las oraciones cortas sugerirían planos de corta duración, mientras que las frases con fuerte carga descriptiva inducirían posibles movimientos de cámara, como *travellings* o panorámicas. Por su parte una escena escrita de manera breve, sugeriría un desarrollo breve en imágenes y tiempo, mientras que por el contrario la abundancia de adjetivos o figuras retóricas por ejemplo, lentificaría el ritmo narrativo, induciendo planos más largos y “descriptivos”.

Por otro lado, como se ha anticipado en el apartado anterior, decidimos establecer aspectos concretos a indagar en las escenas seleccionadas, como mecanismo para ordenar y acotar el análisis. El primero de estos aspectos será *la representación del escenario*, que indagaremos básicamente en la descripción de personajes, ambientes y lugares principalmente en los comienzos de escenas, cuestión que abarcará tácitamente puntos de reflexión como la relación entre la mirada del personaje que ve y la cosa vista, y la deconstrucción y recomposición del espacio de acción. El segundo aspecto será *la exposición de la acción*, que nos llevará a concentrarnos en escenas, o fragmentos de ellas, que proyecten la creación del suspenso, y de su contraparte el efecto de sorpresa.

---

<sup>100</sup> Ver el Apartado 3 en este mismo trabajo.

Obviamente sabemos que ambas categorías analíticas serán con frecuencia bastante difíciles de aislar. Piénsese por ejemplo que la “deconstrucción del espacio” puede analizarse dentro de lo que definimos como “representación del escenario”, pero también como parte de la “exposición de la acción”, cuyo primer desafío es introducir adecuadamente el lugar en que la acción se desarrolla. Tanto más ocurre en lo que a creación de suspenso se refiere, con las implicaciones del juego entre el espacio *in* y el espacio *off*. Por lo tanto, somos conscientes que los límites de esta categorización frecuentemente quedarán difusos, y no vemos mal que así suceda si constituye un aporte para el enriquecimiento del análisis.

En otro orden, aclaramos que para no desviar la atención del análisis de la forma narrativa visual no examinaremos más que tangencialmente la puesta en escena de los diálogos, debido a que durante el sondeo previo nos hemos dado cuenta de que, por un lado, dentro del modo de narración clásico que aquí investigamos, los diálogos se despliegan en un altísimo porcentaje mediante el sistema conocido como campo-contracampo, lo cual los convierte en área poco interesante para la exploración, y por otro, porque al ser terreno apto para la improvisación en rodaje, aunque perduren en esencia, raramente coinciden de manera fiel los parlamentos enunciados en el film con los escritos en el guión. Por otra parte, mientras la narración de la “acción visual” obliga a maximizar la función creadora y significativa de las imágenes, el montaje de los diálogos normalmente subordina “lo visual” a “lo verbal”, destacando antes la labor dramática del actor, que la fuerza creativa o significativa del lenguaje.<sup>101</sup>

Por último, digamos que por fuera de las condiciones enunciadas, la elección de las escenas y fragmentos a analizar se efectuó de manera absolutamente libre y despojada de cualquier preconcepción previo. Obviamente, no significa esto que desconozcamos que, en última instancia, el gusto personal jugó con seguridad un papel definitorio,<sup>102</sup> sino que el criterio que comandó esa tarea fue el de ubicar en el guión amplios fragmentos descripto-narrativos, sobreentendiendo, como ya se ha dicho, que es en ese tipo de fragmentos el que augura mayores posibilidades de encontrar la presunta “escritura invisible”, por ser donde mejor puede ponerse a prueba el poder creativo y predeterminante (si lo hubiera) de la palabra, sobre la imagen y la sintaxis fílmica. De este modo, no elegimos escenas, o fragmentos, guiados por el criterio de encontrar “ejemplos” que nos sirvan para apoyar o ratificar ideas previas, sino simplemente como *fragmentos de escenas de guiones y películas de narración clásica sobre los que pondríamos a prueba nuestras hipótesis*.

---

<sup>101</sup> Ver Reisz, Karel, 1989, p.80.

<sup>102</sup> Por cierto consideramos que los filmes que hemos elegido son ante todo muy buenos filmes, y por su calidad ostentan un lugar de privilegio entre las mejores películas de todos los tiempos, como lo demuestra la opinión unánime de público, y crítica especializada.

Porque aunque suponemos se desprende de todo lo antedicho, lo repetimos, nunca ha sido nuestro objetivo ratificar inductivamente una hipótesis con ejemplos que la sostengan, sino por el contrario indagar o explorar el funcionamiento de un fenómeno de producción de sentido, con una mirada atenta pero libre de prejuicios. De allí que el análisis, como notará el lector, pecará un tanto, sobre todo en el comienzo, de especulativo y poco asertivo, cosa que creemos va surgiendo más bien con la acumulación de las evidencias, durante su devenir.

Por fin, hechas todas las aclaraciones y observaciones pertinentes, ingresemos de lleno en el análisis.

\* \* \* \* \*

#### 45 - INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.

Un enorme ventilador con filosas aspas anda a todo motor...  
Llena el conducto con aire tibio y hollín.  
Murphy está limpiando el pasillo, sacando restos de carbón,  
refregando las paredes.  
Silba mientras trabaja, no le gusta mucho el trabajo...

Así comienza la escena número 45 de *Alien 3* (*Alien 3*, EE.UU., 1992), situada en el interior de un conducto de ventilación. Las dos primeras oraciones de este fragmento aluden a un solo objeto, el ventilador, como veremos personaje clave de la escena.<sup>103</sup> Sin embargo la primera oración es la que verdaderamente se hace cargo de la descripción del aparato ya que la segunda, “*Llena el conducto con aire tibio y hollín*”, constituye un caso típico de una frase informativa para el lector que posee una muy difícil traducción en imágenes. De hecho, frases de este tipo solo encuentran su “traducción imaginaria” cuando la comprensión de la función que desempeña el objeto adquiere una relevancia significativa para el desarrollo de la acción, o bien su tarea resulta un tanto complicada de entender y exige una clarificación. Asimismo, el criterio generalmente empleado para “traducir” este tipo de frases en un film es el de emplear una o varias líneas de diálogo en boca de un personaje para explicar dicha función, o brindar detalles sobre el desempeño del objeto (puede ser tanto en plano o en *off* sobre imágenes del objeto; piénsese, por citar un ejemplo, en el caso emblemático de la exposición del mecanismo de funcionamiento de las fabulosas máquinas para viajar en el tiempo).

---

<sup>103</sup> Recuérdese que consideramos al personaje en un sentido amplio que excede el antropomorfismo. Ver pág. 13 de este estudio.

Por lo tanto, como en el párrafo citado la comprensión de la trama no requiere saber demasiado sobre la función que cumple el ventilador, entre otras cosas porque es muy sencillo suponerlo, nace preguntarse si la oración “*Llena el conducto con aire tibio y hollín...*” podría ser considerada como una oración “prescindible”. La respuesta a esta pregunta nos sirve para introducir una consideración importante, porque si bien advertimos que esta frase no influye de manera sustancial ni sobre la trama, ni sobre la historia, ni sobre la representación filmica, también notamos que está allí para cumplir una función. Una función relacionada con la recreación y la resignificación de lo escrito en imágenes. Concretamente decimos que la oración “*Llena el conducto con aire tibio y hollín...*” es una frase del guión destinada a una figura transtextual que hemos dado en llamar el “*traductor imaginario*”, que actuaría como de intérprete de lo escrito, participando de este modo en la regeneración significativa de las palabras del guión en su nueva forma textual filmica. “*Llena el conducto con aire tibio y hollín...*” lejos de ser una frase “prescindible”, nos parece forma parte de una categoría que denominaremos como “notas para el traductor”, que estaría integrada por todas aquellas marcas naturalmente destinadas a la recreación imaginaria del texto. Oraciones como la que nos concierne, así como diversas anotaciones no directamente ligadas con la trama que narra el guión (como por ejemplo las observaciones del autor), así como los números y los encabezados de las escenas (“*45 - INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN*”) nos parece también ingresarían en esta categoría de marcas cuya finalidad específica sería la de asistir al traductor, figura textual clave del proceso de producción significativa del film, en la “conversión” de palabras en imágenes.

Pero continuemos con el fragmento que nos incumbe. Observamos en principio que al leer la frase “*Un enorme ventilador con filosas aspas anda a todo motor...*”, esperamos toparnos en el film con la imagen de un ventilador que se supone “enorme”, es decir de tamaño mayor a “grande”, que es lo que inmediatamente se destaca la descripción del guión en el comienzo de esta escena. Pero ¿de qué manera se traduce lo “enorme” en imágenes, para de acuerdo con esta premisa resaltar en el film esta propiedad del objeto? Como puede apreciarse en el plano 1 de la Figura 3, mediante un encuadre en primerísimo primer plano (PPP) contrapicado del ventilador, que excede los márgenes del cuadro como si su gran



Fig. 3 – *Alien 3*

tamaño le impidiera el ser contenido por completo.<sup>104</sup> Lo “enorme” del “ventilador” es sugerido por ese encuadre. Así, encontramos que ciertas palabras de la descripción que hace el guión se erigirían en *connotadores* clave para la traducción imaginaria, al resaltar cualidades que la narración filmica no debería dejar escapar, cosa que resulta aún más evidente al examinar cómo prosigue la acción, como se analizará más adelante.

Ahora bien, por otro lado sabemos como apunta Karel Reisz, que desde Griffith en adelante el encuadre y la elección de planos con los que narrar determinado proceso, objeto o situación, están íntimamente relacionados con el grado de interés que despierta el objeto o evento filmado.<sup>105</sup> A mayor importancia o grado de interés corresponden históricamente dentro de este modelo narrativo planos más cerrados.<sup>106</sup> Por lo tanto, si evaluamos el encuadre del plano 1 de la Figura 3 desde esta perspectiva, se evidencia sin necesidad de “leer” ninguna escritura invisible del guión que el ventilador parece jugar un papel significativo en la escena. Esto marca lo que podría ser una tensión entre las pretensiones predeterminantes de las palabras del guión y las “reglas” que rigen la representación imaginaria dentro del modo de narración clásico. Por lo tanto, lo que debemos preguntarnos aquí es: ¿existe algún otro indicio en el guión, más allá de las connotaciones propias de los adjetivos “enorme” o incluso “filosas”, que reivindicaría para sí la jerarquía que en el film el encuadre le asigna a este objeto? Veamos. A decir verdad, a excepción del agregado significativo de esos adjetivos lo único por lo que en el guión se destaca un poco más el ventilador es el hecho de que su descripción abre la escena, acaparando las dos oraciones iniciales. El ventilador es presentado antes que Murphy, el hombre que protagoniza de la escena.

De este modo, si consideramos que el orden de presentación es un mecanismo válido para acentuar elementos importantes de la trama, sumada la presencia de los connotadores clave que distinguimos, tendríamos en principio aunque sea mínimos fundamentos como para sospechar que la adjetivación del guión podría insinuar una vinculación con la gradación del encuadre filmico. Consecuentemente, en lo que concierne a la representación de los objetos o la representación del escenario, se asoma una primera y posible relación entre la descripción verbal del guión y la descripción visual del film, a partir del denominador común del “grado de interés” que adquiere “lo representado”. Para decirlo en otros términos, aunque aún falta mucho por analizar, es lícito sospechar que

---

<sup>104</sup> En relación con las figuras y cuadros de este estudio que reproducen fotogramas de las películas analizadas, aclaramos que dichos fotogramas han sido extraídos de las versiones en *DVD* de las mismas, y las figuras y cuadros confeccionados especialmente para esta obra.

<sup>105</sup> Ver Reisz, Karel, 1989, p.47.

<sup>106</sup> La jerga cinematográfica denomina “planos cerrados” a los que abarcan una porción menor al plano medio del sujeto, es decir los planos pecho, los primeros planos, y los planos detalle, por oposición a los “planos abiertos”, que engloban a los planos americanos, enteros y generales.

podría existir una conexión significativa entre la adjetivación verbal y el encuadre filmico, o mejor dicho entre el “interés” medido en “adjetivación” en el guión, y el “interés” medido en “encuadre” en el film.

Pero así como resulta verosímil una conexión entre adjetivación y encuadre, por el contrario no lo resulta tanto la vinculación entre adjetivación y angulación, la cual en el ejemplo que trabajamos nos parece regida primordialmente por parámetros codificados por el modo de narración clásico. Es sabido que los ángulos de tomas están convencionalmente relacionados con significaciones contrapuestas; como explica Martine Joly “la toma a la altura de los hombros es la que da más fácilmente la impresión de realidad y «naturaliza» escena, ya que imita la visión «natural» y se distingue de puntos de vista más sofisticados (el oblicuo, por ejemplo) que delatan un operador en lugar de hacerlo pasar desapercibido”.<sup>107</sup> Efectivamente, mientras el ángulo “normal” denota una visión “natural”, el ángulo “picado” dentro del conjunto de las convenciones codificadas de la narración clásica contribuye a “empequeñecer” a los personajes, y el ángulo “contrapicado” por el contrario sugiere grandeza, importancia, magnificación o fuerza; se emplea cuando “se desea inspirar temor o excitación, aumentar la altura del objeto o su velocidad, separar actores u objetos, eliminar fondos no deseados, tumbar el horizonte y eliminar el fondo, distorsionar las líneas composicionales y crear una perspectiva más enérgica, ubicar actores u objetos contra el cielo, e intensificar el efecto dramático”.<sup>108</sup> A nuestro juicio es el cumplimiento de varias de estas funciones lo que preside la opción por la angulación contrapicada en la composición del plano del ventilador. Porque recordemos que la elección del encuadre y de la angulación, como plantean Casetti y Di Chio, es además de una cuestión de gramática una cuestión de retórica: “los códigos no sirven solo para constituir al film como objeto de lenguaje, sino también para definir su forma y sus efectos”.<sup>109</sup>

No obstante, existe algo en la frase “*Un enorme ventilador con filosas aspas anda a todo motor...*” que quizás aporte algo en la definición de la angulación del plano detalle. Nos referimos a los tres puntos suspensivos, recurso literario muy utilizado en el guión de *Alien 3*, pero también en muchos otros guiones, para la puntuación final de oraciones. En general, es fácil advertir que los tres puntos suspensivos operan como en otros ámbitos como marca de la presencia del narrador, actúan a modo de un comentario enunciativo que construye sentidos diversos de acuerdo a su contexto de empleo. Siguiendo esta línea de razonamiento los tres puntos que cierran la oración “*Un enorme ventilador con filosas aspas anda a todo motor...*”, representarían un indicio de algo que busca un lugar en el

---

<sup>107</sup> Joly, Martine, 1999, p.104.

<sup>108</sup> Mascelli, Joseph, 1990, p.28.

<sup>109</sup> Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p. 88.

film. Y nos parece que ese “algo” que exige que el ventilador sea un personaje destacado de la escena es el hecho de que en lo concerniente al ventilador no todo ha sido dicho, algo “queda en suspenso” para retomarse sobre el final.

Apuntábamos antes que el particular encuadre en conjunto con la angulación contrapicada del plano 1 de la Fig. 3, respondían al objetivo de distinguir la presencia de ese personaje. Y decíamos también que hay indicios para sospechar en la adjetivación del guión una predeterminación significativa que condicionaría al encuadre filmico. Entonces, ¿por qué no aventurar que algo similar podría ocurrir entre la angulación del plano y ciertos signos de puntuación del guión? Por lo tanto, de igual forma que esbozamos una por ahora prematura relación que vincularía “grado de interés-adjektivación-encuadre filmico”, dado el carácter exploratorio que caracteriza nuestro análisis podríamos legítimamente esbozar una nueva que relacione “grado de interés-signos de puntuación-angulación del plano”. Nos basamos para esto en las inferencias comentadas, que alcanzan para suponer que los tres puntos suspensivos que cierran la oración “*Un enorme ventilador con filosas aspas anda a todo motor...*” podrían al igual que el adjetivo “enorme”, constituirse en un recurso de capital importancia para la “traducción imaginaria” del ventilador, y quizás, a partir de la repetición de los inserts de ese plano a lo largo de la escena, hasta para la organización sintagmática de la escena filmica, cuestión que ahondaremos más adelante.

Pero retomemos el análisis del fragmento. Debido a que tanto la representación del tamaño como de la posición en el espacio, implican necesariamente un punto de vista comparativo, lo “enorme” que el PPP del ventilador instala como indicio se constata enseguida mediante un plano general (PG) que en conjunto con una lenta panorámica descubre la silueta de Murphy recortada sobre el ventilador merced a un juego de contrastes de luz y sombra (plano 2 de la Fig. 3). El hombre no está silbando como describe el guión sino tarareando una canción. Encontramos en este plano un movimiento de cámara que por su carácter descriptivo consideramos, de manera similar a la angulación, dictado principalmente por las normas del modo narrativo antes que por la supuesta escritura invisible. Recordemos que al igual que la gradación de los tamaños de plano, o la elección del ángulo de toma, el uso de los movimientos de cámara está también fuertemente codificado; un movimiento de cámara “asume como connotación estable”<sup>110</sup> un determinado efecto, y su empleo generalmente evidencia determinadas “intenciones”. Estas “intenciones” según Casetti y Di Chio pueden ser “la simple «descripción» de un ambiente realizada pasando revista a los objetos y las personas, o la acentuación del carácter «subjetivo» de la mirada, identificando el movimiento de la cámara con el

---

<sup>110</sup> Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p.95.

movimiento del personaje, o la «musicalidad» de un gesto a través de recorridos armoniosos o ritmados, etc.”<sup>111</sup> Y ciertos movimientos como la panorámica son más descriptivos que otros como por ejemplo el *travelling*.

Sin embargo, recordemos en relación con esto que Carrière planteaba que pasajes largos con fuerte carga descriptiva como los que generalmente introducen los comienzos de escenas, inducirían en el film la aparición de movimientos descriptivos de cámara. Si nos guiamos por la extensión total de este fragmento, de cuatro oraciones y casi cuarenta palabras, nos damos cuenta que en virtud de su longitud puede ser considerado como un “pasaje largo”, por lo que, aunque pensemos que éste no es el caso, todavía queda mucho por investigar antes de desestimar la suposición de que la panorámica que acompaña al plano 2 de la Fig. 3 no le deba algo a la escritura invisible del guión. Digamos sí que, más allá de cual sea la verdad en torno a esto, nuevamente entrevemos como parece ser en derredor a la tensión existente entre las reivindicaciones de la escritura invisible del guión y las del modo de narración clásico con sus convenciones codificadoras de la forma fílmica, donde deberemos movernos para indagar los reales alcances de la narración del guión sobre la organización formal de la película.

Por último, el plano pecho (PPe) de Murphy que sucede a este plano (plano 3 de la Fig. 3) confirma primeramente la identidad del hombre, es decir, quien hasta entonces era apenas “un hombre” pasa a ser de aquí en más “Murphy”, y nos acerca al punto de vista de este personaje que dominará el resto de la escena.<sup>112</sup> Así, resumiendo lo visto, encontramos que la descripción verbal del guión emplea cuatro oraciones para presentar los personajes de esta escena, cuestión que al film le demanda formalmente tres planos: un PD para introducir al ventilador, o primer personaje, un PG para presentar a Murphy, o segundo personaje, y describir espacialmente el ambiente o escenario, y un PPe para confirmar la identidad de Murphy y lanzar la acción hacia adelante. Por otro lado en este fragmento se confirma algo que, aunque resulte evidente es bueno apoyar experimentalmente con ejemplos que lo convaliden, como lo es el hecho de que no existe correlación entre cantidad de oraciones o frases del guión, y cantidad de planos que describan igual pasaje en el film. Este hecho ratifica cómo la vinculación significativa entre palabra e imagen transita por caminos en los que no es posible distinguir unidades discretas comunes de significación, y por lo tanto cómo la relación entre el lenguaje verbal y el lenguaje cinematográfico debe plantearse a partir del examen cuidadoso de sus “campos de formalización”.

---

<sup>111</sup> Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p.95.

<sup>112</sup> Aclaremos que no se trata de la primera vez que el guión presenta a este personaje, ya que de así ser en lugar de decididamente llamarlo Murphy, el guión probablemente hubiera dicho algo parecido a “*Un hombre está limpiando el pasillo (...) Se trata de Murphy.*”

De este modo, en base a lo expuesto, podríamos esquematizar la relación transtextual guión-film en este fragmento de *Alien 3* mediante un gráfico que entabla un paralelo entre las palabras y oraciones del guión, y las imágenes del film, de la siguiente manera:

Cuadro 1 – Alien 3			
<b>FILM</b>			
<b>GUIÓN</b>	<p style="color: blue;">45 - INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;">Un <span style="color: red;">enorme</span> ventilador</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>con <span style="color: red;">filosas</span> aspas anda a todo motor...</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>Murphy está limpiando el pasillo, sacando restos de carbón, refregando las paredes. Silba mientras trabaja, <span style="color: green;">no le gusta mucho el trabajo...</span></p> </td> </tr> </table> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="color: blue;">(El ventilador) llena el conducto con aire caliente y hollín.</p>	<p>con <span style="color: red;">filosas</span> aspas anda a todo motor...</p>	<p>Murphy está limpiando el pasillo, sacando restos de carbón, refregando las paredes. Silba mientras trabaja, <span style="color: green;">no le gusta mucho el trabajo...</span></p>
<p>con <span style="color: red;">filosas</span> aspas anda a todo motor...</p>	<p>Murphy está limpiando el pasillo, sacando restos de carbón, refregando las paredes. Silba mientras trabaja, <span style="color: green;">no le gusta mucho el trabajo...</span></p>		

En color rojo reproducimos los que consideramos son los elementos o *connotadores clave* del fragmento, es decir aquellos que como hemos visto pueden “leerse” con claridad en la representación formal filmica: en este caso los adjetivos “enorme” y “filosas”, y los primeros tres puntos suspensivos. Por su parte, en verde resaltamos los pasajes descriptivos que apelan a códigos específicos del film no directamente relacionados con las cuestiones formales que aquí examinamos. Así, la frase “no le gusta mucho el trabajo...”, que insinúa la participación excluyente del código de actuación aparece graficada en ese color. Asimismo, las “notas para el traductor” las apuntamos en color azul. Señalemos además que aunque en un principio dudamos sobre presentar los connotadores en letra de mayor tamaño o cursiva, preferimos finalmente no alterar ni el tamaño ni el estilo de la letra dado que en muchos guiones es usual el empleo de mayúsculas por ejemplo para destacar elementos o pasajes significativos de la descripción, lo que, como veremos en varios ejemplos por venir, evidentemente perfila a este recurso mínimamente en indicio sobresaliente de la presencia del narrador, pero probablemente en engranaje destacado de la por el momento evasiva escritura invisible.

\* \* \* \* \*

Prosigamos con el análisis de esta escena. Una vez introducido el escenario y los personajes, el guión prosigue de la siguiente manera:

Murphy se detiene y vislumbra algo en la oscuridad del conducto de ventilación.  
Se arrodilla para chequearlo.  
Parece una piel de reptil.  
Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo...  
Extraño.

Como vemos en este pasaje, la primera oración describe dos acciones que lleva a cabo Murphy: detenerse y vislumbrar “algo”. La segunda oración se centra sobre su acción de arrodillarse. Por su parte, las oraciones tercera, cuarta y quinta se concentran en la descripción del objeto, o “algo”, descubierto. La descripción verbal sigue así una lógica que obedece a la necesidad de creación de suspenso, imprescindible para mantener el interés. Correspondientemente, esta cuestión demanda en el film el progresivo cierre del encuadre, a medida que en el guión aumentan los detalles sobre la calidad y tamaño del objeto que encuentra Murphy, como se aprecia en la Figura 4.

El sintagma filmico encadena nueve planos para narrar estas cinco oraciones. Comienza con un PD del pie de Murphy que pisa “algo”, tomado con una angulación levemente picada. Luego viene un PPe de Murphy, o “sujeto que ve” (plano 2), para retomar el PD del objeto, ahora “cosa vista” (plano 3), que sin embargo es descrito no mediante un plano de “punto de vista” del personaje, lo que implicaría un cambio de puesta y básicamente de angulación, sino en el mismo encuadre del plano 1. La acción de “arrodillarse” se narra en un PG (plano 4) en el que se ve a Murphy agachándose y tendiendo la mano hacia el objeto para “chequearlo”, como escribe el guión. Señalemos que en el filme además de “chequear” el objeto, Murphy lo agarra, se incorpora con él en la mano y lo despliega frente a sus ojos mientras lo observa. Suponemos que este cambio en el film se debe a que desde el punto de vista dramático esta puesta resultaba mucho más convincente, por hacer posible graficar de forma mucho más acabada, por ejemplo, el tamaño y la calidad de la “piel de reptil”, así como la sensación de extrañeza y desagrado del personaje que denota cuando suelta la piel dejándola caer al suelo.

Pero continuemos. Cuando Murphy agarra el objeto hay un corte del PG a un PD en el cual toma la piel y comienza a levantarse (plano 5); el sintagma retoma luego el encuadre en PPe de Murphy (plano 6), para mostrarlo mientras se termina de incorporar y sostiene el objeto delante de sus ojos, apreciándose la viscosidad de la “piel de reptil” y su tamaño por comparación respecto al cuerpo del hombre. Seguido la cámara encuadra un PPP de Murphy (plano 7) que suelta la piel asqueado, para volver una vez más al PD de la piel, en un encuadre y angulación similar a los anteriores, esta vez llegando al suelo (plano 8). El fragmento concluye con un insert de un PPP del ventilador (plano 9), con un encuadre similar al que abriera la escena. (Ver Fig. 3) .

Echando un vistazo a la “traducción imaginaria” que hace el film de este fragmento comprobamos, en principio, que nuevamente no existe correlación entre cantidad de oraciones o frases en el guión y cantidad de planos que describan el mismo pasaje en el film. Pero veamos qué más nos aporta el análisis de este fragmento.

Como primera observación, notamos que mientras en el guión “Murphy se detiene y vislumbra algo”, lo que hace de su detención algo casual y previo al descubrimiento de la “piel”, en el film, seguramente por razones de puesta en escena, se ha encontrado un detonante o justificación para que el personaje se detenga. Este detonante es el pie de Murphy que pisa “algo” que todavía no alcanza a divisarse bien, plano 1, lo que inmediatamente provoca que el sujeto interrumpa su trabajo para ver de qué se trata. Es decir, mientras en el guión el personaje primero se detiene y luego “casualmente” vislumbra algo, en el film somos los espectadores antes que el propio personaje, quienes vislumbramos el “algo” que da pie a la detención de Murphy y a la indagación del misterioso objeto.

Además, el encuadre y la angulación de ese PD, cuya perspectiva difiere enormemente de lo que vería el personaje desde su “punto de vista”, refuerzan la sensación de primacía otorgada a la mirada del espectador por sobre la de Murphy. Por otro lado, es sabido en virtud del conocimiento acumulado por la visualización de las primeras películas de la saga, que la piel reseca que encuentra Murphy es un indicio metonímico de la presencia del



Fig. 4 – Alien 3

Alien en las cercanías. Por lo tanto, con ese plano el suspenso se pone a rodar: hay un Alien en los alrededores, y un hombre indefenso absolutamente inconciente del peligro que corre.

Pero retomando la comparación entre ambos textos más sugerente es verificar, como propone la “norma” de la escritura invisible enunciada por Carrière, que la “acción de ver” y la “cosa vista”, o Murphy que “vislumbra algo” y el “algo” que vislumbra, narrados en oraciones diferentes del guión, aparecen en planos diferentes del film (planos 2 y 3 de la Fig.4). No obstante también es cierto que más adelante, como lo muestra el plano 6 de la misma figura, Murphy despliega la piel y la observa de cara a la cámara en un único plano, exponiéndola de cara al espectador que adquiere una vista privilegiada del objeto y de la acción. Por lo tanto, es justo preguntarse si este encuadre no contradice esta “regla” de la escritura invisible. La respuesta es que no creemos que la contradiga. Primeramente, porque antes de verlos juntos en un mismo plano, “sujeto que ve” y “cosa vista” fueron presentados previamente en planos individuales. Segundo porque justamente ese hecho nos lleva a pensar que el plano 6 cumple una función relacionada más con la descripción del tamaño y calidad del objeto, y la reacción del sujeto frente a su descubrimiento, que con la descripción de la acción de “mirar” o “ver”. Como es fácil advertir, el plano 6 entabla una relación comparativa de tamaño entre la piel y el hombre, lo que instala una referencia directa con la frase del guión “*Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo...*”, al tiempo que introduce la reacción del personaje (“*Extraño*”) que empieza a vislumbrarse en el rostro de Murphy, cosa que se reafirma con el corte al PPP en el que suelta la piel asqueado (plano 7), y el PD de la caída de la piel al suelo (plano 8).

Es decir, observamos que la frase “*Murphy se detiene y vislumbra algo en la oscuridad del conducto de ventilación.*” puede “leerse” en los planos 2 y 3 del sintagma; paralelamente, los planos 6, 7 y 8 se encargarían de “traducir imaginariamente” el fragmento: “*Parece una piel de reptil. Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo. Extraño.*” A su vez los planos 4 y 5 representarían la “traducción imaginaria” de la frase “*Se arrodilla para chequearlo.*”; y resta todavía decir algo sobre el plano 9, o insert del ventilador, cuestión que abordaremos en breve.

Por otro lado, aparecen en este fragmento nuevamente los puntos suspensivos cerrando la frase “*Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo...*”, que alude al tamaño de la “piel de reptil”. Como vimos anteriormente, estos signos de puntuación remarcan la importancia del objeto encontrado y de lo “extraño” de su naturaleza, que para Murphy resulta desconocida, al tiempo que en relación con el espectador contribuyen a crear el clima de suspenso que presagia la aparición del Alien. Es decir, los puntos suspensivos apuntan por un lado el desconcierto del personaje ante el hallazgo de un objeto

desconocido, y por otro despiertan de el interés y alimentan el suspenso en torno a las implicaciones de su descubrimiento. Básicamente son signos que intentan reforzar la inquietud y perplejidad de Murphy y por extensión del espectador, y animar así la identificación con un personaje que se ha convertido en víctima antes de serlo, identificación que como veremos se apuntalará más adelante con varios planos de “subjetivos” de Murphy en los instantes previos al desenlace de la escena.

Asimismo, revisando el fragmento filmico tal como lo expone la Figura 4, resulta curioso comprobar que en algún sentido la presencia de los puntos suspensivos podrían avalar la conexión esbozada entre “interés-signos de puntuación-angulación”, ya que el plano al cual adjudicamos la “traducción imaginaria” de la frase “*Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo...*”, el plano 6, se distingue en virtud de su angulación fuertemente contrapicada de los otros planos del sintagma, de angulación más “normal”. Es cierto que este es un momento fuertemente dramático y tenso en la escena, lo que de sobra amerita un tratamiento especial en la imagen, cosa que perfectamente puede otorgar como en el caso del PD del ventilador que inaugura la escena, la angulación contrapicada. Recordemos los significados asociados con esta angulación, algunos de los cuales eran según Joseph Mascelli “inspirar temor o excitación” o “intensificar el efecto dramático”.<sup>113</sup> A pesar de esto, por el momento pensamos que la coincidencia entre la marcación de los puntos suspensivos y la angulación, es un indicio que nos incita a profundizar el análisis de este enlace, con miras a indagar cuanto de cierto hay sobre esta hipotética conexión entre signos de puntuación del guión y angulación del plano filmico como mecanismos retóricos para la marcación del grado de interés narrativo.

Por otra parte, señalemos que así como abunda la adjetivación para describir al extraño objeto (“*parece una piel de reptil*”, “*aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo*”, “*extraño*”) lo que por exigir la necesidad de un acercamiento a la piel (planos 3 y 5), y a Murphy (plano 7), “justificaría” la presencia de los planos cerrados del fragmento, nada indica en el guión que efectivamente deba ser un PG el que describa la acción del sujeto arrodillándose. Diferente sería si el guión agregara algo más a la descripción de esa acción, algo como por ejemplo: “*Se arrodilla y su figura se empequeñece en la inmensidad del conducto*”, lo que emplazaría una relación comparativa de tamaños entre el hombre y el escenario. Pero como esto no ocurre, resulta lógico preguntarse a qué obedece la apertura del encuadre al plano general. La respuesta más sencilla y lógica es que en ese tamaño de plano se puede observar mejor el desplazamiento de Murphy hacia el suelo. “Arrodillarse” es una acción puramente física, implica un desplazamiento en el espacio que obliga a plantear un encuadre abierto para contarla adecuadamente, sin perder la referencia del

---

<sup>113</sup> Ver página 43 de este estudio.

entorno o escenario. No obstante, es cierto también que la apertura del espacio que brinda el PG señala de manera visible (e incluso “metafórica”) la soledad y el aislamiento del sujeto en un entorno oscuro y hostil, cuestión que reviste suma importancia para generar tensión mediante el ocultamiento y la revelación manipulada del espacio. Pero igualmente esto responde igualmente a una convención del modo narrativo, por lo que la apertura del espacio que realiza el PG debemos asignarla sin dudas al requerimiento de mantener la claridad expositiva del relato.

De este modo, sentimos que más allá de que la nutrida adjetivación del guión sea capaz o no de determinar la presencia o configuración de ciertos planos del film, en este pasaje pesa más la predeterminación de las “reglas” de la narración clásica, que la escritura invisible del guión. Efectivamente, nos parece que es el modo de narración clásico el que organiza la progresión dramática de los planos de este fragmento: planos abiertos o generales para la descripción de lugares y desplazamientos (*el hombre se arrodilla*), planos cortos o detalles para puntualizar objetos vistos (*la “piel de reptil”*), así como para observar la reacción del sujeto por el descubrimiento (“*Extraño.*”), cuestión que se apuntala en la convención que liga proximidad física a psicológica, y que involucra directamente al código de actuación.

Como prometimos nos resta aún decir algo sobre el último plano del fragmento, el PPP del ventilador (plano 9). Cuando analizamos páginas atrás el comienzo de esta escena, habíamos dicho que este plano cerrado y contrapicado del ventilador se repite a manera de *inserts* en varios momentos de la misma. El que cierra este fragmento es la primera de esas repeticiones, y aparece en un momento en que nada en el guión induce a su aparición. Consiguientemente, este plano del ventilador sin contrapartida verbal en el guión es lo que podemos considerar un *insert* puramente “filmico”, o “insert de director”, que actualiza la presencia del ventilador en un momento de tensión creciente, y vigoriza a través de la repetición de un plano conocido la marcación que ya insinuaban en ese plano el encuadre y la angulación. Por lo tanto, este plano nos sirve para comprobar cómo, emancipado de la descripción del guión, es el “narrador” del film el que se vale de un recurso de montaje (la repetición de un mismo plano en la cadena sintagmática del film) para fortalecer la presencia del ventilador, y con ello reforzar el suspenso y el desconcierto (tanto de Murphy como del espectador), en un momento bisagra como el descubrimiento de la piel reseca del Alien, antesala de la aparición del bicho.

Veamos entonces en el Cuadro 2, como puede graficarse lo visto en este fragmento de *Alien 3*, de acuerdo a los códigos que establecimos para la esquematización de la relación guión-film, es decir, color rojo para lo que intuimos pueden ser connotadores de la escritura invisible, verde para marcar la participación de códigos que excluyen a los de

fotograficidad, movilidad o sintácticos, y azul para distinguir lo que denominamos como “notas para el traductor”:

Cuadro 2 – Alien 3				
<b>FILM</b>				
<b>GUION</b>	45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.			
	Murphy se detiene	y vislumbra	algo en la oscuridad del conducto de ventilación.  Parece una piel de reptil.	Se arrodilla
<b>FILM</b>				
<b>GUION</b>	45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.			
	para chequearlo.	Aproximadamente del tamaño de un pequeño ciervo...	Extraño.	Parece una piel de reptil.
<b>FILM</b>				
<b>GUION</b>	45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.			

\* \* \* \* \*

Consideremos ahora un breve fragmento tomado de una escena de *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, EE.UU., 1977), film que sin dudas es considerado hoy en día un clásico del género de ciencia ficción-terror.

INT. AREA DE MANTENIMIENTO DE EQUIPOS - NIVEL "C"

Brett camina entre hileras de sombrío equipamiento.  
Busca al gato.  
Nervioso.

BRETT  
Jones...Acá gatito...Jones...  
Maldito seas Jones.

Es un pequeño fragmento que consiste de tres oraciones encargadas de narrar una acción principal, el fundamento o motivo de dicha acción, y contar el estado de ánimo del personaje, más un pequeño diálogo, o más bien un monólogo de un par de líneas. “*Brett camina.*” es la acción o “palabra-frase” que se lee rápidamente desde los primeros fotogramas de la escena; “*Busca al gato.*” constituye la razón o fundamento por la que Brett anda caminando por ese oscuro depósito; “*Nervioso.*” alude a su estado emocional.

Este fragmento se traduce en tres largos planos de la película, que en virtud de su longitud y de su encuadre cambiante reproducimos, como lo muestra la Figura 5, en sus momento inicial y final. En breve nos dedicaremos a comentar las implicaciones significantes que descubrimos en la primera oración, pero antes deseamos aclarar algo sobre la segunda: “*Busca al gato.*”, que constituye el fundamento o razón de la acción



principal. Si bien “*Busca al gato.*” explicita algo que se infiere desde antes de que comience esta escena, ya que Brett decide ir por el gato en el final de la escena anterior, sirve como ejemplo de la forma en que actúan los diálogos como justificación o explicitación verbal de la motivación del personaje. De hecho, las repetidas llamadas que Brett hace a “Jonesy”, dejan muy en claro cuál es el objetivo de su

Fig. 5 – *Alien el octavo pasajero*

incursión en el depósito, qué es lo que busca en ese lugar. Así, esas líneas de diálogo se convierten en la materialización “visible” (fónicamente) de un hecho de conciencia “invisible” (la necesidad de encontrar al gato), y en una muestra de cómo los diálogos ayudan a “traducir” las motivaciones psicológicas que impulsan a un personaje a actuar, sin caer en la declamación de intenciones.

Por lo tanto el diálogo por sí mismo, en sintonía con otros elementos del orden del relato y del código de actuación, resuelve la cuestión de qué hace el personaje deambulando por el depósito. No es necesario leer la frase “*Busca al gato.*”, sino que basta con ver la imagen para darse cuenta de que Brett está efectivamente “buscando al gato”. De esta forma nuevamente hallamos en un guión una oración factible de ser juzgada “prescindible” pero que sin embargo está allí para cumplir una función. Y como vimos en lo previo, se trata de una función ligada a la regeneración significativa del verbo en imagen. Por esa razón es que encuadramos la oración “*Busca al gato.*” dentro de las “notas para el traductor”. Porque al igual que en el ejemplo del ventilador, esta frase funciona básicamente como un recordatorio del *narrador* del guión destinado al *traductor imaginario*, tendiente en este caso a justificar el accionar del personaje, recordarle sintéticamente que hace Brett en el depósito, y consiguientemente convertirse en un aporte a la estructuración del imaginario y del código de actuación.

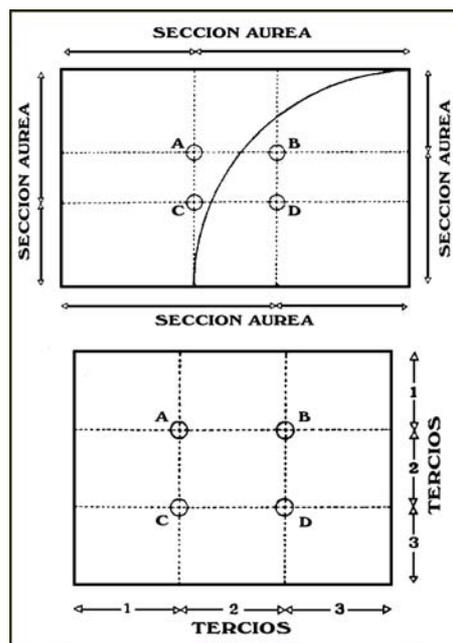
Asimismo, en virtud de la recurrencia de este tipo de marcas empezamos a advertir que esta categoría se descubre no solo viable sino probablemente como un rasgo distintivo de la propuesta enunciativa del guión, y de la cadena de producción significativa que va de ese texto al film.

Pero retomemos el análisis de la primera oración, probablemente la más sugerente de las tres: “*Brett camina entre hileras de sombrío equipamiento*”. En principio, consideramos que esta oración encuentra su traducción en la película básicamente en los dos iniciales y largos planos de los tres que reproducimos (planos 1 y 2), aunque el adjetivo “*sombrío*”, connotador de la iluminación, es virtualmente “legible” durante de toda la escena, dominada por los claroscuros y los contrastes de luz y sombra. Observando los planos 1 y 2 de la Figura 5, lo primero que nace es un interrogante sobre el por qué de la elección de encuadres abiertos ligeramente contrapicados para narrar esta acción. En principio nos figuramos que la elección de planos abiertos se debe a que como muchas otras acciones físicas que implican movimiento en el espacio, la acción de caminar obliga a abrir el encuadre para mostrar efectivamente el tránsito o desplazamiento del personaje por el escenario. Por lo tanto, al igual que en el caso de Murphy arrodillándose de *Alien 3*, más que a la predeterminación significativa del guión, en el que se lee simplemente “*Brett camina entre hileras de sombrío equipamiento.*”, deberíamos adjudicar los encuadres de

estos planos a las reglas del modo de narración clásico, y básicamente a su requisito de claridad expositiva.

No obstante, descubrimos algo interesante relacionado con el modalizador o complemento espacial “*entre hileras de sombrío equipamiento*”, y en particular con la preposición “entre”, que la convierte a nuestro juicio en una palabra clave de la escena, y quizás en indicio de la existencia de la escritura invisible del guión. ¿Qué es lo que nos lleva a afirmar esto? En primer lugar, que expresar que alguien se mueve “entre” algo (*between* en el original, que puede ser traducido también como “en medio”) connota la necesidad de encuadrar dos cosas: al sujeto que se mueve y al lugar por donde lo hace, o en otras palabras, a Brett caminando y al depósito por donde camina. Pero en segundo lugar, y he aquí lo más interesante, observamos en este fragmento que, como puede apreciarse en los tres planos retratados por la Fig. 5, el personaje Brett camina siempre centrado en el cuadro, tanto en los dos planos frontales como en el plano de espaldas, y lo hace acompañado siempre por un lento movimiento de travelling sobre el mismo eje por el que avanza. Dejemos el comentario sobre el movimiento de cámara para más adelante. Digamos sí que esta composición del sujeto avanzando siempre centrado en el cuadro, que contrasta ligeramente con lo que dictaminan las normas compositivas que distinguen al modo narrativo, las cuales subordinan la ubicación de los sujetos a los puntos fuertes derivados de la proporción áurea, ninguno centrado en el cuadro como lo muestra la Figura 6, nos permite conjeturar dos cosas.<sup>114</sup>

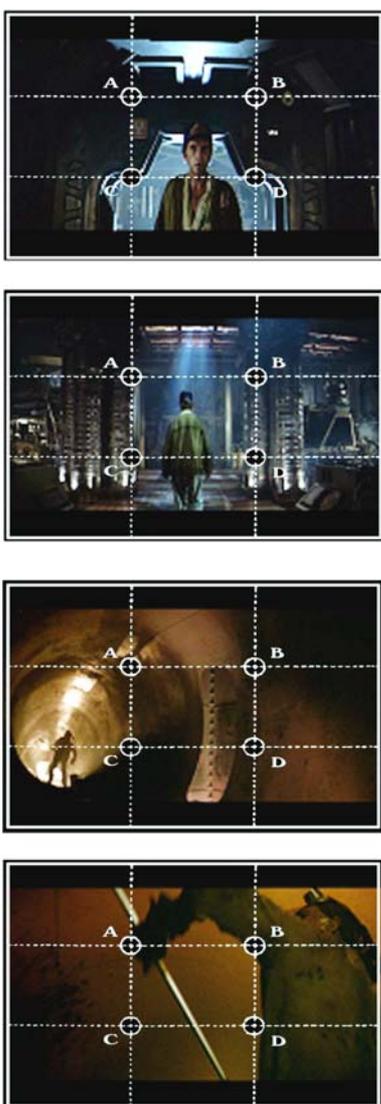
Por un lado, que es una composición fruto de una ruptura o desviación de tipo estilístico que se aparta de lo que imponen los modelos de construcción más probables, hipótesis que aunque refuerza por cierto el concepto de narración como proceso significativo dinámico no parece gozar de demasiado sustento en el contexto global de la narración de este film. Pero por otro, el hecho de que el personaje, en contraste a lo que imponen las reglas compositivas de la narración clásica, camine centrado en el cuadro durante varios planos de esta escena, nos habilita a inferir que quizás sea efectivamente la escritura invisible del guión la que puede haber inspirado esos encuadres, merced a las



**Fig. 6 – Sección áurea y puntos fuertes de la composición.**

<sup>114</sup> Para un resumen sobre los principios de composición del cuadro cinematográfico, véase Sánchez, Rafael, 1976, p.71-79.

asociaciones paradigmáticas suscitadas por la preposición “entre”, que toman cuerpo en el film en tres planos de un sujeto que avanza “en medio” del cuadro, “entre” el equipamiento, que se apila en hileras sombrías equidistantes a ambos lados de él, ocupando los puntos fuertes de la composición (Véase Figura 7). De este modo, aunque algo endeble por cierto, encontramos un posible nexo entre una preposición de lugar y la organización de las formas en el encuadre en el film que, al menos, merece indagarse un poco más.



**Fig. 7 – Los puntos fuertes en los planos de Alien, en comparación con otros encuadres, donde se aprecia cómo la figura humana no ocupa normalmente el centro del cuadro.**

Contrapuesta y repetidamente, no encontramos ninguna razón en el guión que apunte la elección de la angulación ligeramente contrapicada en el encuadre de estos planos, a excepción de la de apreciar mejor el escenario, su imponente, y la oscuridad reinante que domina al “*sombrío equipamiento*”. Por esto, al igual que en otros casos anteriores, consideramos que la angulación de cámara aquí ha sido decretada por la observancia a las normas del modo de narración y sirve al objetivo general de intensificar el efecto dramático de los planos. Algo parecido ocurre en lo que respecta al movimiento de cámara, el lento *travelling* que acompaña el desplazamiento del personaje. Nada nos sugiere en el guión su presencia, por lo que más bien lo adjudicamos al hecho de que al estar el equipamiento organizado en “hileras”, o “filas”, la mejor manera de exponerlo es la de avanzar por entre esas filas, acompañando el movimiento del sujeto con un movimiento similar en la misma dirección. Por consiguiente, este *travelling* debe atribuirse a la necesidad de potenciar el suspenso mediante una descripción más “tridimensional” del espacio, y en consecuencia a una lógica que se corresponde una vez más con la lógica del modo de narración, más que a la determinación significativa de la presunta escritura invisible.

En cuanto a la última oración de este fragmento, “*Nervioso.*”, consideramos que por involucrar un estado de ánimo del personaje es una frase cuya “traducción imaginaria” implica primordialmente un desafío de actuación. Traducir “*Nervioso.*” a la pantalla obliga a pensar en cómo reflejar este sentimiento empleando recursos propios del medio, pero principalmente haciendo uso del cuerpo del actor. De allí que “*Nervioso.*”, como ocurría con “*sombrío*”, es algo que puede “leerse” en todos los planos de este

fragmento, porque involucra un código que no estructura un solo plano (como los códigos que regulan el encuadre o la composición de las masas) sino que afecta como mínimo a toda la escena. “Nervioso.” se “lee” en los planos 1 y 2 por ejemplo, en el modo pausado de caminar de Brett que avanza midiendo sus pasos y mirando constantemente a los lados. Aunque el tercer plano de la serie, el lento travelling al PP del personaje, es quizás el que mejor representa este estado emocional, merced a que la cercanía del rostro deja apreciar en detalle la expresión tensa y nerviosa de Brett, traducida particularmente en sus ojos. Sin embargo este encuadre cerrado, lejos de poder considerarse como predeterminado por el guión, es otra muestra de cómo la narración clásica por medio de la asociación convencional de la proximidad física con la proximidad a la subjetividad, impone como es sabido el empleo de planos cerrados para retratar emociones o estados de ánimo de los personajes, planos que a su vez por empatía refuerzan la identificación del espectador con los propios personajes y la situación.

Por consiguiente destacando los connotadores claves en el guión con letra de color rojo, y poniendo en azul las “notas para el traductor” y en verde todo aquello que atañe a la participación de otros códigos como el de actuación, este fragmento de *Alien, el octavo pasajero* puede graficarse de la siguiente manera:

Cuadro 3 – Alien, el octavo pasajero	
<b>FILM</b>	
<b>GUION</b>	<p style="color: blue; text-align: center;">INT. AREA DE MANTENIMIENTO DE EQUIPOS - NIVEL "C."</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="text-align: center;">Brett camina</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border-left: 1px dashed black; border-right: 1px dashed black; padding: 0 10px;"> <p style="color: red; text-align: center;">entre hileras de sombrio equipamiento.</p> </div> <div style="padding: 0 10px;"> <p style="color: green; text-align: center;">Nervioso.</p> </div> </div> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p style="color: blue; text-align: center;">Busca al gato.</p>

\* \* \* \* \*

Regresemos ahora a *Alien 3* para retomar la escena situada en el conducto de ventilación cuyo inicio ya analizamos. Decíamos en el final del análisis que el último PPP del ventilador empujaba la acción hacia el inminente desenlace de la escena. Veamos ahora cómo sucede este desenlace y qué responsabilidad es posible atribuirle en la organización del fragmento filmico al guión, que continúa describiendo la acción en los siguientes términos:

Comienza a cantar de nuevo...

MURPHY

Miro dentro de mí y veo que mi corazón está negro. Veo mi puerta roja y la quiero pintada de negro. Tal vez entonces me desvanezca y no tenga que enfrentar los hechos. No es fácil enfrentarlos cuando todo tu mundo es negro.

Oye algo a la izquierda en la oscuridad.

Se detiene y ve un área de depósito construída dentro de la pared del conducto de ventilación.

Un gorgoteo proviene de adentro.

Curioso, Murphy se acerca.

Se frena frente al recoveco y espía en su interior.

\* Ve al Alien --

\* Todavía parece un cervato, pero creciendo.

El tiempo se detiene un segundo.

\* De pronto, la criatura -- escupe ácido a los ojos de Murphy...

\* Destrozando su cara, desgarrando la carne de sus mejillas -

Murphy se tambalea hacia atrás.

Le sale humo de sus dedos.

Mientras grita, se golpea contra una pared y enfila de espaldas hacia

\* El ventilador...

\* Que lo descuartiza --

En un abrir y cerrar de ojos, las paredes del conducto de ventilación quedan salpicadas con sus restos.

El ventilador RESUENA y se para porque los pedazos de Murphy le arruinan las aspas.

En un primera mirada sobre este fragmento lo más interesante y de seguro llamativo de constatar resulta la presencia de varios indicadores gráficos que complementan la descripción literaria del guión. Nos referimos al asterisco (\*), a las líneas de diálogo en una función que difiere de la habitual, solitarias o bien repetidas una junto a otra (--), y a las mayúsculas que enfatizan gráficamente ciertas palabras evidentemente consideradas significativas por alguna razón. La presencia de estos recursos, al igual que la de los puntos suspensivos que también ocupan su lugar en este fragmento, otorgan un plus

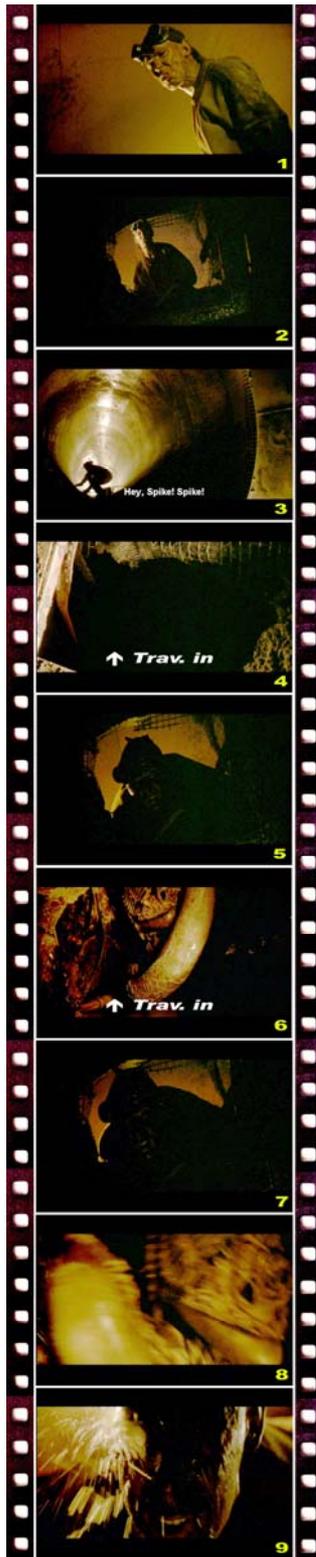


Fig. 8 – Alien 3

de sentido a la descripción verbal del guión. Por consiguiente, son sus implicaciones sobre la representación filmica lo que intentaremos develar a continuación. Comencemos entonces a desmenuzar este fragmento, segmentándolo en dos partes: la primera, destinada a generar suspenso y abonar el terreno para el efecto de sorpresa del ataque del Alien, que comprendería las once oraciones iniciales; la segunda, seis largas oraciones signadas por la violencia y el frenesí de la resolución final, que se extendería desde la sorpresiva escupida de ácido del Alien hasta el final de la escena. Internémonos entonces en el análisis de la primera parte, luego sí de observar primero la “traducción imaginaria” que el film realiza de esas once oraciones marcadas por la tensión y el suspenso, tal como se entrevé en la Figura 8.

Observando la progresión de imágenes de este fragmento, hallamos varios cambios entre la acción que describe el guión y la acción representada en el film. En primer lugar, el tarareo de la canción se redujo de una larga estrofa en el guión a apenas una línea en el film, con seguridad para no interrumpir el crecimiento dramático de la tensión generada con el descubrimiento de la piel reseca del Alien (Ver Fig.2). De esta forma lo que insinuaba convertirse en un largo parlamento, no se extiende en el film por más de dos o tres segundos en el PPe de Murphy, o plano 1 de esta serie. En segundo lugar, el personaje Murphy no “oye algo a su izquierda en la oscuridad”, porque no se escucha en el film ningún “gorgoteo” que provenga desde el interior del depósito en la pared del conducto de ventilación. Por lo tanto, la oración “Oye algo a la izquierda en la oscuridad.”, debería ser reemplazada, a la luz de las imágenes, por “Ve algo...” o al menos “Siente algo...”, acción que se detona sobre el final del plano 1 y domina la significación del plano 2. Simultáneamente, la frase “Un gorgoteo proviene de adentro.” se ha suprimido en la película y no tiene lugar por consiguiente en la “traducción imaginaria”, lo que lleva la cuenta de once oraciones a diez.

A su vez, el plano 2 introduce una mirada a cámara en un encuadre bastante abierto (un plano americano), marcadamente contrapicado, con el que modifica el punto de vista de “objetivo” a “subjetivo” de lo que sea se halla oculto. La cámara se sitúa en los ojos de

“alguien” que observa a Murphy, y que por la oscuridad reinante Murphy no ve; recurso narrativo clásico de manejo del *espacio off* tendiente a generar inestabilidad, tensión y suspenso, y aumentar con ello el compromiso e interés del espectador.<sup>115</sup> Sobre esto resulta pertinente señalar que aunque el guión afirma que Murphy “*ve un área de depósito...*”, lo que ve realmente Murphy ve no se muestra en el film hasta que él se inclina para internarse en el depósito. Así, el “*área de depósito construida dentro de la pared del conducto de ventilación*”, apenas se deja entrever por el recorte circular de su entrada, que se delinea como un marco en derredor a Murphy.

Otro de los cambios introducidos en la película se inicia en el plano 3, donde se abre el encuadre a un PG para mostrar el desplazamiento de Murphy hacia el depósito, encuadre que está de acuerdo nuevamente con lo que las “reglas” de la narración clásica imponen para la mostración de movimientos en el espacio. Durante este plano y los planos sucesivos se agregaron algunas líneas de diálogo con las que llama a su perro “Spike” (muerto por el Alien en una escena anterior del film, y por consiguiente misteriosamente desaparecido), lo que realza la curiosidad del hombre y justifica su arrojo para internarse en el “oscuro recoveco”. De paso destaquemos la lograda simetría en la composición plástica de los encuadres de los planos 2 y 3, donde la forma circular se erige en un marco o “cuadro dentro del cuadro” que contiene al personaje; excelente aporte y complemento del lenguaje cinematográfico a la narración más “neutra” del guión, que muestra una vez más como el film, a nivel de la forma, se perfila como algo de muy difícil comparación con el guión. Pero prosigamos.

Recién en el plano 4 podemos ver por primera vez aquello que ha llamado la atención del personaje, mediante un encuadre subjetivo del punto de vista de Murphy. Ese plano, acompañado por un lento movimiento hacia adelante que imita el movimiento del hombre mientras se adentra en el depósito, inaugura un segmento de seis sucesivos planos y contraplanos de Murphy y el Alien, complementarios en angulación (contrapicada o picada según su posición) que se extienden hasta el final de este fragmento. Otra vez “sujeto que ve” y “cosa vista”, descriptos en oraciones diferentes del guión, ocupan planos diferentes del film, aunque poco juegue el guión en la determinación de los encuadres o la angulación, que son narrativamente acordes al modelo clásico de progresión dramática de la acción.

Por lo tanto, tenemos diez oraciones del guión y una “traducción imaginaria” de nueve planos de película. Veamos ahora cuánto de esta “traducción imaginaria” se puede atribuir a la escritura invisible del guión. Como venimos diciendo, presentimos que poco o nada en lo que concierne a la definición de encuadres y ángulos de toma. Pero, ¿qué hay

---

<sup>115</sup> Ver Mascelli, Joseph, 1990, p. 11-18.

de aquellos indicios gráficos como el asterisco, las barras de diálogo, y las mayúsculas? Examinemos la participación de estos signos gráficos en la posible predeterminación formal de la escena filmica. Dos de ellos, asterisco y barras, están presentes en cuatro de las últimas cinco oraciones del fragmento, a saber:

\* Ve al Alien --

\* Todavía parece un cervato, pero creciendo.

El tiempo se detiene un segundo.

\* De pronto, la criatura -- escupe ácido a los ojos de Murphy...

\* Destrozando su cara, desgarrando la carne de sus mejillas -

Este pasaje describe una acción que como vimos se extiende entre los planos 4 a 9 de la Fig. 6, es decir los tres planos y contraplanos de Murphy y el Alien. En principio, comprobamos que intentar dilucidar el papel significativo de barras y asterisco en el fragmento es complicado en virtud que se dificulta encontrar evidencias que superen el carácter de meras especulaciones. Porque si bien es posible pensar el influjo de esos indicios gráficos sobre la fotograficidad del fragmento, y asignarle algún papel en la conformación de los claroscuros a través de los que se descubre al Alien, u otorgarle algún rol en la definición de los travellings que acompañan los encuadres de Murphy y el Alien, que sin embargo nos parecen corresponderse más con la intención de acentuar narrativamente la “subjetividad de la mirada”, no creemos prudente asignarle a estos signos una influencia demasiado categórica sobre la organización formal del film. Porque el instante en que Murphy descubre al Alien es de una intensidad dramática tal que exige por sí mismo una marcación, con independencia de la forma en que lo proponga o no el guión. De allí que nos parece que esas marcas gráficas, al igual que las mayúsculas presentes más adelante en el mismo fragmento (“*El ventilador RESUENA*”), no hacen más que recordar la importancia dramática del momento, y evitar de ese modo que pueda ser pasada por alto por un lector desprevenido. De allí que pensamos que asterisco, barras y letras mayúsculas se ubican dentro de la categoría de “notas para el traductor”. Porque actúan como señales o hitos que el narrador del guión destina al *traductor imaginario*, para recordarle el valor dramático y significativo de determinados pasajes, hechos o elementos de la acción, y exhortar de ese modo a que no se descuide su representación imaginaria en el film. Asterisco, barras de diálogo y mayúsculas representan un llamado de atención para el *traductor*; más que en la predeterminación significativa de la forma filmica es cumpliendo la función de subrayar ciertos elementos importantes de la trama como pensamos que esas marcaciones gráficas encuentran su real espacio de funcionamiento.

Lamentablemente, de ser cierto lo anterior también debería serlo que la marcación gráfica de esos y otros signos en la narración del guión, resultaría redundante a nivel de la significación sobre el proceso de producción textual del film, por concentrarse sobre pasajes o elementos que un lector calificado, como el director, no solo no pasaría por alto,, sino por el contrario intentaría realzar y hacer lucir de la forma en que lo merecen esos pequeños momentos que hacen grande a una trama.<sup>116</sup>

Pero en este fragmento del guión de *Alien 3*, más allá de los indicios gráficos mencionados, se destaca una frase que curiosamente no está resaltada con ningún atributo gráfico extra. Nos referimos a la oración “*El tiempo se detiene un segundo.*”, una oración que precede al inminente ataque del Alien y que por intermedio de una figura apunta a postergar la llegada del clímax, y con ello a alargar el tiempo y el suspenso de la situación. Porque la creación de suspenso está muy relacionada con el manejo del espacio (sobre todo el espacio *off*, lugar sobre el cual personaje -y por cierto espectador- no tiene conocimiento ni control), pero también del tiempo. Y en ese sentido la frase “*El tiempo se detiene un segundo.*” avala un relativismo del sentido del tiempo que valida una construcción temporal más dramática que “real” por parte del film. Por esto es que puede considerarse a esta frase también como “nota para el traductor”, en los términos que comprendemos a esta categoría analítica.

Asimismo, “*El tiempo se detiene un segundo.*”, como frase insignia del suspenso, encuentra correspondencia en la oración que le sucede, sí destacada por asterisco y barras, “\* *De pronto, la criatura – escupe ácido a los ojos de Murphy...*”, que acciona el efecto sorpresa. Porque la contracara del suspenso es siempre la sorpresa, como lo dicta otro de los rasgos distintivos y fundacionales del modo narracional clásico: la estructuración del relato según el principio de causalidad, que conduce al crecimiento dramático mediante intervalos de avance por “acción” y “reacción”, progresión por “estímulo” y “respuesta”, “tensión” y “relajación”. Como ocurre en este fragmento de *Alien 3*, la narración “canónica” de una situación violenta o sorpresiva se ve siempre precedida por un “período de expectativa”,<sup>117</sup> que cumple la función de dilatar temporalmente la espera con miras a crear la sensación de una tensa calma que anticipa y refuerza por contraste la violencia de lo que prosigue.

---

<sup>116</sup> Efectivamente, pasando revista al guión de *Alien 3* pero también a muchos otros guiones como los de *Jurassic Park*, *Terminator 2* u *Hombres de negro*, por citar solamente algunos, fácilmente puede comprobarse como muchas de las descripciones de momentos de fuerte tensión dramática, o efectos de sorpresa, exhiben alguna de las marcaciones gráficas que aquí analizamos, lo que sin dudas le otorga más fuerza a nuestra hipótesis. Por citar solo algunos de los tantos ejemplos: “Ripley repentinamente GRITA...”, “Deteniéndose un momento ve... UNA MANO sobresaliendo de una pila de cables”, “Un PRISIONERO AUN MÁS GRANDE aparece.”, “DESDE EL CONDUCTO DE AIRE ARRIBA DE ELLOS - WHAM! el Alien cae delante de sus ojos –”, “ \* Todavía colgando desde el techo, se detiene y voltea hacia Golic.-”, etc.

<sup>117</sup> Ver Reisz, Karel, 1989, p.48-54.

Este principio, que forma parte de lo que los norteamericanos definen como la “estructura de montaña rusa”, por su doble similitud metonímica con ese juego mecánico (intervalos de excitación seguidos de otros de calma, por un lado; y el dibujo mismo del trazado del circuito con forma de pendiente escalonada y momentos de “caída”, por otro), organiza la narración tanto a nivel “macro”, o estructural, como “micro”. De allí que en un relato clásico a la dilación temporal y el alargamiento de la tensión y el suspenso, deviene siempre e inevitablemente la calma, de igual manera que una escena “de acción” es seguida generalmente por una escena más informativa o “de transición”.

Pero volviendo al pasaje que analizamos, en este contexto de creación de suspenso-sorpresa dominado por las normas del modo narrativo el papel principal en el guión probablemente lo juegue el circunstancial de modo “de pronto”. “*De pronto*” actúa como “frase bisagra” que delimita el terreno regido por el suspenso del terreno de la sorpresa, sugiere la preparación dramática y espacio-temporal de ese *momento de expectativa*, cosa que ya insinuaba el enunciado “*El tiempo se detiene un segundo.*” Así, en relación con el film, la frase bisagra “*De pronto*” da pie a una sucesión violenta de planos que se inicia en los planos 8 y 9 de la Figura 8, y prosigue durante los diez vertiginosos planos retratados en la Figura 9.

En efecto, si sumamos a esta serie los dos últimos planos de la Figura 9, donde se inicia el ataque, tenemos en total doce planos que se suceden en algo más de diez segundos, a un ritmo frenético. Doce planos de menos de un segundo de duración en promedio que rítmicamente traducen ocho largas oraciones, lo que aunque no refuta definitivamente la hipótesis de Carrière sobre la correlación entre una narración breve en palabras y un desarrollo breve en imágenes y tiempo, por lo menos la hace tambalear. Pero veamos más en detalle que cuenta cada uno de estos planos. El plano 10 abre el encuadre a un PG para mostrar el desplazamiento de Murphy, que como explica el guión luego del ataque “*se tambalea hacia atrás*”. El plano 11 muestra en un PE el momento en que Murphy “*se golpea contra una pared y enfila hacia*” el fondo, rumbo a... “\* *El ventilador...*”, que se muestra mediante una nueva inserción del PPP contrapicado (plano 12), plano que de aquí en adelante aparece en tres oportunidades más, alternado con otros tantos planos de Murphy (planos 13 a 19 de la serie), que culmina destrozado por sus aspas.



Fig. 9 – Alien 3

Una cosa llamativa que descubrimos al repasar la descripción del guión es que una sola frase condensa ocho de los diez planos de este fragmento. Nos referimos a *“Mientras grita, se golpea contra una pared y enfila de espaldas hacia \* El ventilador...”*.

Al mismo tiempo, el último plano de la serie, un plano muy breve que se tiñe de rojo sangre (el plano 19), es el encargado de “traducir” las tres últimas y largas oraciones del guión. Igualmente reconocamos que, en virtud de lo visto, estas asimetrías no sorprenden demasiado, ya que lo “normal” dentro de este modo narrativo es que en situaciones de violencia se aceleren los cortes, y correlativamente se reduzca la duración de los planos, hecho que no solo agiliza la narración sino acrecienta el nerviosismo y el efecto de vértigo y excitación. Como afirma Karel Reisz, en las secuencias de acción “las imágenes son un vehículo argumental; el montador juega con ellas como auténticos elementos narrativos”,<sup>118</sup> estirando la duración de los planos y con ella el suspenso hasta el límite, o contrariamente acelerando el ritmo para precipitar el clímax de la escena, o construir un impacto efectista que sacuda al espectador.

A su vez, es significativo también comprobar como contrapuestamente al estatismo de los inserts del PPP del ventilador cada nueva aparición de Murphy lo muestra cayendo en un encuadre distinto (Ver planos 14, 16 y 18). El punto de vista cambia en cada nuevo plano de Murphy y por ello la acción, vertiginosa por sí misma, se acelera y violenta aún más. Un efecto de montaje, y como tal privativo del lenguaje cinematográfico que nada

<sup>118</sup> Reisz, Karel, 1989, p.80.

debe a la escritura invisible del guión, que crea esa sensación de rapidez basándose en el desplazamiento constante del centro de atención.<sup>119</sup>

En definitiva, nos parece que en este fragmento, más aún que en otros comentados, el lenguaje cinematográfico haciendo uso de códigos y recursos propios como la composición, la angulación y el encuadre, la actuación, los movimientos de cámara y por supuesto el montaje, logra una escena filmica que poco debe, por fuera de la intriga, a la hipotética predeterminación significativa de la narración del guión. Correlativamente es poco lo que podemos atribuirle a la escritura invisible, que para ser sinceros cada vez nos parece desligarse más de sus pretensiones de predeterminación sobre la dimensión retórica del film. Porque como este ejemplo, muchos otros que acuden a nuestra memoria evidencian que cuando de narrar “acción” se trata parece ser “la cadencia de planos y los cambios de velocidad en la coordinación de los diversos tiempos”, como afirma Reisz, lo que otorga eficacia dramática a una escena filmica más allá, agregaríamos, de lo escrito en palabras en el guión. Y señala cómo la forma filmica, antes que por los efectos de una frase escrita sobre la “representación imaginaria” del sujeto creador, se rige más bien por cánones narrativos propios del modo clásico de ficción, que como en esta escena de *Alien 3* tienden por convención a representar momentos de violencia a través de un montaje enérgico de planos cerrados, confusos, con virulento movimiento interno, y de corta duración.

Veamos entonces en la siguiente página, el cuadro donde se esquematiza la relación guión-film de este fragmento de *Alien 3*, en el que hemos encontrado pocos connotadores que merezcan ser destacados en color rojo, aunque sí varias “notas para el traductor”. Antes aclaremos que las oraciones que aparecen tachadas corresponden a los enunciados del guión “suprimidos” en la versión filmica del fragmento, y que la repetición de frases (caso de “\* *El ventilador...*”) es la forma que hemos encontrado para reflejar la presencia de aquellos connotadores que se multiplican en la cadena sintagmática del film, en lugar de condensarse tan sólo en un plano o toma.

---

<sup>119</sup> Ver Reisz, Karel, 1989, p.67-73.

<p><b>FILM</b></p>	 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <p>Comienza a cantar de nuevo... Oye algo a la izquierda en la oscuridad. Se detiene y ve un área de depósito</p> <p>Curioso, Murphy se acerca. Se frena frente al recoveco</p> <p>construida dentro de la pared del conducto de ventilación.</p> <p>Un gorgoteo proviene de adentro.</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <p>y espía en su interior.</p> <p>* Ve al Alien --</p> <p>* Todavía parece un cervato, pero creciendo.</p> <p>El tiempo se detiene un segundo.</p> <p>* De pronto, la criatura -- escupe ácido</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <p>a los ojos de Murphy...</p> <p>* Destrozando su cara, desgarrando la carne de sus mejillas –</p> <p>Murphy se tambalea hacia atrás.</p> <p>Mientras grita,</p> <p>se golpea contra una pared y enfila de espaldas hacia</p> <p>* El ventilador ...</p>			

<b>FILM</b>				
<b>GUION</b>	<p>45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <hr/> <p>hacia                      * El ventilador ...                      hacia                      * El ventilador...</p>			
<b>FILM</b>				
<b>GUION</b>	<p>45 – INT. CONDUCTO DE VENTILACIÓN.</p> <hr/> <p>hacia                      * El ventilador ...                      * Que lo descuartiza — En un abrir y cerrar de ojos, las paredes del conducto de ventilación quedan salpicadas con sus restos. El ventilador RESUENA y se para <del>porque los pedazos de Murphy le arruinan las aspas.</del></p>			

\* \* \* \* \*

En el marco de la tensión permanente entre las reivindicaciones significantes de a escritura invisible y el modelo narrativo, analicemos ahora un fragmento de una de las escenas de presentación de *Jurassic Park* (*Jurassic Park*, EE.UU.,1993) con miras a evaluar el valor de verdad de las hipótesis que relacionan, en el marco de la denotación del interés, la adjetivación con el encuadre, y la angulación con los signos de puntuación, así como para testear también el posible nexo entre los movimientos de cámara y la extensión de los pasajes descriptivos de la acción.

SOL ARDIENTE sobre un CIELO ENORME

EXT BADLANDS - TARDE

Atascados en la tierra agrietada están los restos fosilizados parcialmente expuestos de UN VELOCIRRAPTOR, un dinosaurio carnívoro. AMPLIAMOS a un PANORAMA GENERAL de una excavación de dinosaurios, una gran excavación llena de trabajadores que sacan tierra y piedras a pala, toman medidas, sacan fotografías, hacen apuntes, y se consultan entre sí.

El centro de toda esta actividad es un hombre. En un área cercada que circunscribe los huesos expuestos del raptor, está el DR. ALAN GRANT, paleontólogo en jefe.

Al igual que en el caso anterior, en este fragmento es significativa la marcación por mayúsculas de determinados términos de la narración. Ya explicamos como este recurso, gráficamente llamativo por cierto, desde el punto de vista de su contribución al proceso de “traducción imaginaria” puede considerarse como una “nota para el traductor” que aspira a rememorar el valor significativo de objetos o pasajes, o su importancia sobre los acontecimientos por venir. Así, los casos de marcación gráfica por mayúsculas en este fragmento de *Jurassic Park* nos parece también se ajustan dentro de esta categoría de marcas cuya participación, recordémoslo, no oculta su valor redundante en relación con la resignificación imaginaria, para un lector calificado. Pero antes de proseguir echemos un vistazo a la “traducción imaginaria” de este fragmento.

Tres de los cinco planos de esta serie, que retrata la Figura 10, incluyen movimientos de cámara. Dos de ellos ofrecen de hecho un encuadre tan cambiante que nos ha obligado a reproducir al menos dos fotogramas para tener una idea aproximada de su

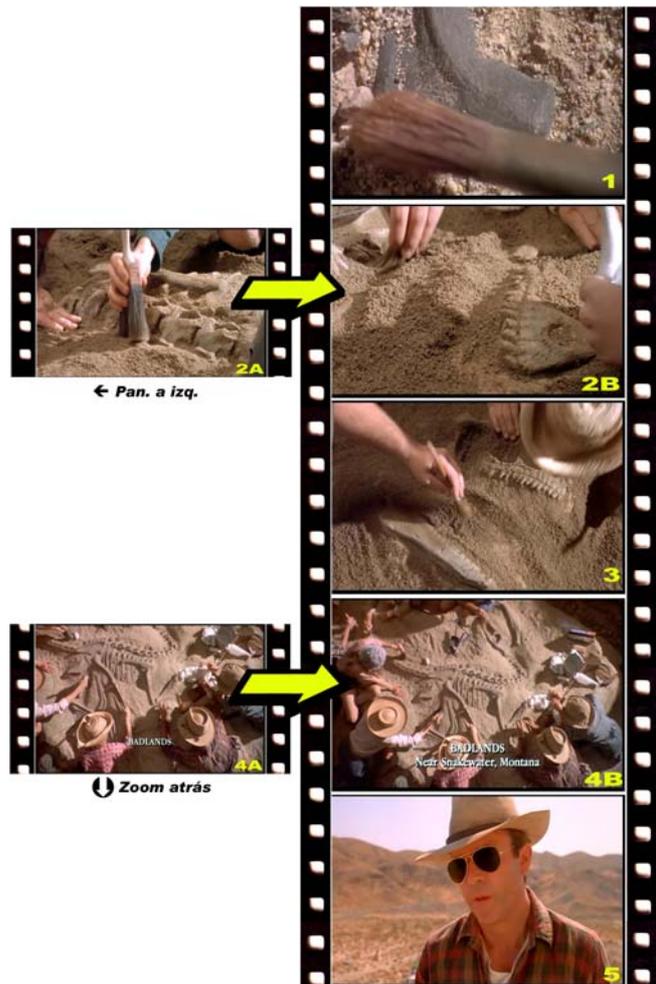


Fig. 10 – *Jurassic Park*

variación. Estos tres planos son el plano 1, lenta panorámica en PPP de un pincel que limpia algo que todavía no se identifica claramente; el plano 2 (2A-2B), una panorámica que recorre de derecha a izquierda detalles de manos cepillando lo que ya se identifica como restos fósiles, y el plano 4 (4A-4B) que por intermedio de un lento *zoom out* descubre al dinosaurio fosilizado y la gente trabajando a su alrededor. En el medio de ellos está el plano 3, PD del cráneo del dinosaurio que destaca mandíbulas y dientes, lo que refuerza la inferencia de que se trata de un animal carnívoro, y de un tamaño no exageradamente grande. Finalmente, el plano 5 presenta al protagonista, el Dr Grant, que al ser llamado irrumpe sorpresivamente de abajo de cuadro para quedar centrado en él.

Pero retomemos la cuestión de los movimientos de cámara. Si bien es posible pensarlos, tal como postula la proposición de Carrière, como sugeridos por la fuerte carga descriptiva del fragmento, nada se opone a que en virtud de su carácter intrínsecamente descriptivo<sup>120</sup> se los pueda concebir, de igual forma que varios ejemplos anteriores y muchos más que acuden a nuestra memoria, como predeterminados por las reglas del modo narrativo clásico de ficción. E incluso, esta segunda opción resulta nuevamente mucho más verosímil que la primera, en tanto opone a la fragilidad de la especulación que respalda la idea de la predeterminación significativa de la escritura invisible, todo el peso, el aval y el respaldo de la historia de la cinematografía. La misma ambigüedad se plantea y extiende en relación a los encuadres de los planos de esta escena. Es tan lícito suponer por ejemplo que la opción por los planos detalle (planos 1,2 y 3) deviene de la nutrida adjetivación que refiere a cosas que solo pueden mostrarse adecuadamente mediante un acercamiento (“*Atascados en la tierra agrietada*”, “*restos fosilizados parcialmente expuestos de UN VELOCIRRAPTOR*”, “*un dinosaurio carnívoro*”), como que esos encuadres cerrados se ajustan a la forma clásica de narrar, que discurriendo en este caso de lo particular a lo general oculta deliberadamente el espacio para generar interés y suspenso mediante los indicios que aporta el valor metonímico de esos planos. Igual incertidumbre se plantea respecto de la razón de ser del PG cenital de la excavación (el plano 4), que aunque está “literalmente pedido” en el guión cuando dice “*AMPLIAMOS a un PANORAMA GENERAL de una excavación de dinosaurios*”, representa dentro de este modelo narrativo la sucesión formal y de montaje lógica a los tres planos cerrados iniciales.

De hecho releendo estrictamente el comienzo de esta escena resulta decepcionante comprobar que el único encuadre y movimiento de cámara del cual no podría refutarse la influencia de la escritura invisible no está presente en la versión filmica de la escena. Nos referimos a un plano hipotético que respondiendo a lo que describe el guión debería abrir la escena, vinculando mediante un posible *tilt* o panorámica de arriba hacia abajo el “*SOL*

---

<sup>120</sup> Recordemos que “la panorámica es más a menudo descriptiva, mientras que el *travelling* es preferentemente subjetivo.” Ver Casetti, F., y Di Chio, F., 1991, p.95.

*ARDIENTE*” del desierto, elemento sugestivamente destacado en el guión, con los restos fósiles “*atascados en la tierra agrietada*”. En cambio, el “*SOL ARDIENTE*” del desierto apenas se intuye en las sombras que proyecta el astro sobre la arena. Otra razón para seguir desconfiando del poder de la escritura invisible, por lo menos a nivel de la organización formal del film.<sup>121</sup> Otro tanto puede decirse de la angulación, que nos parece responde a los presupuestos esperables de la narración canónica.

Una cosa interesante que notamos, antes de abordar el resumen en forma de cuadro de este segmento, es que por vez primera en lo que va del análisis la locación especificada en el encabezado de escena se incluye en forma de *didascálico* sobre el plano 4. Gracias a esto el plano 4, o *zoom out* de la excavación, al tiempo que confirma la naturaleza de lo que hasta entonces tan solo aparenta ser una excavación, individualiza el lugar geográfico (sumando de seguro implicaciones connotativas, muchas de las cuales aquí se nos escapan) en el que se desarrolla la acción. Por último digamos que aunque la lectura del guión induce a pensar que la envergadura de la excavación es mayor que lo que muestra la película, no consideramos que se hayan suprimido en el film elementos importantes de la descripción del guión, sino más bien que a nivel del espacio se ha optado por una “reconstrucción imaginaria” que, siguiendo la misma lógica de ir de lo particular a lo general, demanda más tiempo que el que transcurre en los cinco planos que aquí trabajamos. Es decir, la frase-connotador “*una gran excavación llena de trabajadores, etc...*” se va construyendo en el devenir de la acción, y su reconstrucción imaginaria excede a los cinco planos que aquí analizamos.

Veamos ahora sí, en la página siguiente, el esquema comparativo de la narración del guión y el film para este fragmento de *Jurassic Park*:

---

<sup>121</sup> No ignoramos sin embargo que la función principal de la frase “*SOL ARDIENTE sobre un CIELO ENORME*” sería la de evidenciar una elipsis espacio-temporal con la escena precedente, dominada por la oscuridad de una mina de excavación. Esta frase actuaría en el guión de manera similar a los planos de “frentes” de decorados, cuya traducción en palabras sería algo así como “*OTRO DÍA EN LA CASA DE...*”, porque no solo sitúan espacialmente la acción sino informan sobre un lapso de tiempo transcurrido en la historia, no presente en la trama ni exhibido en la narración. Por lo tanto, intuimos que “*SOL ARDIENTE sobre un CIELO ENORME*” no ha encontrado “traducción imaginaria” directa en el film por resultar una frase poco informativa desde el punto de vista de la localización espacial de la acción, y porque los connotadores “*SOL ARDIENTE*” y “*CIELO ENORME*” que refieren a “*desierto*” no agotan su significado en una imagen distintiva, sino forman parte del contenido significativo de muchos otros planos de esta escena.

Cuadro 5 – Jurassic Park

<p><b>FILM</b></p>			
<p><b>GUIÓN</b></p>	<p>SOL ARDIENTE sobre un CIELO ENORME</p> <hr/> <p>Atascados en la tierra agrietada están</p> <p>los restos fosilizados parcialmente expuestos de UN VELOCIRRAPTOR, un dinosaurio carnívoro.</p> <p>AMPLIAMOS a un PANORAMA GENERAL de una excavación de dinosaurios, una gran excavación llena de trabajadores que sacan tierra y piedras a pala, toman medidas, sacan fotografías, hacen apuntes, y se consultan entre sí.</p> <p>EXT BADLANDS – TARDE</p>		
<p><b>FILM</b></p>			
<p><b>GUIÓN</b></p>	<p>SOL ARDIENTE sobre un CIELO ENORME</p> <hr/> <p>El centro de toda esta actividad es un hombre. En un área cercada que circunscribe los huesos expuestos del raptor, está el DR. ALAN GRANT, paleontólogo en jefe.</p> <p>EXT BADLANDS – TARDE</p>		

\* \* \* \* \*

Asumiendo ya en este punto que parece cuánto menos complicado encontrar datos fehacientes que prueben la existencia de la escritura invisible del guión, tal y como la hemos concebido, examinemos ahora otro ejemplo de *Alien 3* donde la ambigüedad resulta menos discutible, y más tangibles las diferencias entre las propuestas narrativas del guión y del film.

48 INT. EEV - CONO DEL SILENCIO

Ripley revuelve entre los escombros del estrecho lugar buscando algo. Detrás de un equipo destrozado y diezmado, asegurado dentro del tablero encuentra lo que andaba buscando. Sobre un sello en la pared en letra negrita, lee:

GRABADORA DE VUELO  
NO ROMPER EL SELLO

Removiéndose el sudor de los ojos, rompe el precinto del contenedor. Una caja negra modular aparece detrás. Ella quita curiosa una chapa de la superficie negra y apreta un botón. Puede ver pulsos en un medidor del frente de la caja. La grabadora de vuelo todavía funciona. La cierra y la coloca en el piso a su lado. Revisa los destrozos en los derruidos confines... Clemens aparece, espionando a través del agujero del tablero.

Esta escena ocurre poco después de que han encontrado muerto a Murphy, el hombre que limpiaba el conducto de ventilación, y todavía se desconocen los motivos reales de su “accidente”. Ripley, la protagonista del film, busca la grabadora de vuelo entre los restos de la EEV, la nave que la llevó hasta ese lugar, para tratar de confirmar lo que sospecha puede ser la posible venida de un Alien hibernado junto a ella. El espectador en este punto está al tanto efectivamente de que el Alien anda suelto por el complejo, y sabe de la peligrosidad del bicho. Pero veamos en la Figura 11 como ha sido “traducido” este fragmento en imágenes.

Son doce planos que “traducen” las once oraciones del fragmento. Ahora bien, sin dudas lo más llamativo de esta escena es que mientras el guión se centra en la descripción de las acciones que realiza Ripley, buscando y poniendo en marcha la grabadora de vuelo, el film aunque atiende esto concentra su atención (y consecuentemente la nuestra) en otra cosa. Porque observando con detenimiento la Figura 11 advertimos que la acción de Ripley, que absorbe las diez primeras oraciones del guión, se narra en el film mediante los planos 1, 3, 5, 6, 8 y 10, mientras que los planos 2, 4, 7 y 9 no responden de manera directa a nada descrito en el guión. Sin embargo esos cuatro inserts de partes distintas de una

misma toma, un largo travelling que rodea la nave y se acerca por la espalda a Ripley, ocupan un lugar destacado en el film. La pregunta obligada entonces es: ¿Por qué? Si, de hecho, podría hacerse una traducción mucho más “correcta” de este fragmento, que de paso estaría mucho más en sintonía con la descripción verbal del guión, prescindiendo de los planos 2, 4, 7 y 9. ¿Qué justifica entonces la presencia de esos cuatro planos en el film?



Fig. 31 – *Alien 3*

La respuesta, nos parece, es que esos planos, aunque no aportan información directa en relación con la acción desarrollada por Ripley, o lo estrictamente descrito en el guión, intervienen en la creación de un momento de suspenso, que adereza con interés y tensión una escena básicamente de transición. Esos planos constituyen otro ejemplo de cómo actúa la “estructura de montaña rusa”, en este caso a nivel micro, dentro de una escena. Como en ese divertimento mecánico, en un film como éste la emoción o excitación nunca se pierde. El espectador sabe que el Alien está suelto y al acecho. Ripley, concentrada en la búsqueda de la grabadora luce vulnerable e indefensa. Inmejorable oportunidad para agregar, en paralelo con su acción, cuatro inserts de un plano que por el *backup* de información con que cuenta el espectador sean “leídos” como una “subjetiva” del Alien acercándose peligrosamente hacia una nueva víctima. Así, mientras el espectador sufre por la indefensión de Ripley, que permanece ajena a lo que sea que se acerca por detrás, el narrador juega y se divierte con él. Merced a un recurso simple como el de montar alternadamente dos acciones paralelas, cosa no planificada por el guión, la película crea un

efecto completamente diferente al de la escena escrita, que desnuda una vez más la independencia formal del film, apoyada en su libertad creativa y narrativa.

Eso es lo que sobresale y rescatamos de esta “traducción imaginaria”. Porque en definitiva poco importa si esa “subjética” que acecha a Ripley haya sido efectivamente del Alien que anda suelto por los túneles del complejo, o de Clemens (algo que luce engañoso porque, como se ve en el plano 12, Clemens aparece por delante de ella y no por detrás), sino que lo importante es constatar de nuevo la forma en que el cine, haciendo gala de sus recursos, es capaz de llevar de las narices al espectador, por su propensión para convertir, como comentamos anteriormente, pequeños hechos en grandes momentos.

Obviamente, alguien podría decir que existe en el guión una palabra, la palabra “espiando”, que alude al momento en que aparece Clemens, que por su valor connotativo podría sugerir una construcción sintagmática de este tipo. Sin embargo, esa conclusión además de apresurada, debido a que no hay elementos que la respalden, nos parece errónea, y por lo tanto otra muestra de la ambigüedad especulativa. Porque más allá de los significados connotados por la palabra “espiando”, nada sugiere en el film un desglose o montaje de este tipo. Más que la escritura invisible del guión, es el film el que por sí mismo ha creado por intermedio del montaje un *momento de expectativa*, con el que busca reforzar el efecto de sorpresa de la aparición de Clemens. El guión está vez nos parece queda afuera de los créditos, aunque podamos adjudicarle alguno en la definición de ciertos encuadres de la serie, sobre todo los cerrados de los planos 3, 5 y 10, aunque como ya es historia repetida opuestamente pueda pensarse que es el apego a las “normas” del modo narrativo lo que ha derivado en el planteamiento de esos planos detalle como recurso ineludible para la comprensión de una acción tan precisa y específica. Y aunque interiormente estamos convencidos que resulta más válido pensar lo segundo que lo primero, la ligazón entre el encuadre y adjetivación, con el interés como denominador común, es quizás la única área que toca nuestro análisis que todavía, por cierto mínimamente, presiona para presumir algún tipo de influencia del guión sobre la forma filmica.

Por lo tanto, recordando que el color rojo destaca lo que figuramos como connotadores clave, el azul las “notas para el traductor”, el verde las referencias a otros códigos como el de actuación, y los enunciados tachados reflejan aquello suprimido en la escena filmica, observemos el cuadro comparativo entre el guión y la “traducción imaginaria” de este fragmento de *Alien 3*:

<p><b>FILM</b></p>	 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>48 INT. EEV – CONO DEL SILENCIO</p>			
	<p>Ripley revuelve entre los escombros del estrecho lugar buscando algo.</p>		<p>Detrás de un equipo destrozado y diezmado, asegurado dentro del tablero encuentra lo que andaba buscando.  <b>Sobre un sello en la pared en letra negrita, lee: GRABADORA DE VUELO NO ROMPER EL SELLO</b>          Removiéndose el sudor de los ojos, rompe el precinto del contenedor.          Una caja negra modular aparece detrás.</p>	
<p><b>FILM</b></p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>48 INT. EEV – CONO DEL SILENCIO</p>			
	<p>Ella quita <b>curiosa una chapa de la superficie negra y apreta un botón.</b></p>	<p>Ella <b>curiosa</b></p>		<p>Puede ver</p>
<p><b>FILM</b></p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>48 INT. EEV – CONO DEL SILENCIO</p>			

		pulsos en un medidor del frente de la caja.		Clemens aparece, espiando a través del agujero del tablero.
		La grabadora de vuelo todavía funciona.		
		La cierra y la coloca en el piso a su lado. Revisa los derruidos confines...		

\* \* \* \* \*

Siguiendo esta dirección que nos ha llevado a atender mayormente las contradicciones narrativas entre ambos textos, en lugar de intentar forzar paralelismos puramente especulativos, analicemos ahora otra escena de *Jurassic Park* en la que tres de los protagonistas extraviados en el Parque, desprotegidos frente a la embestida de una manada de dinosaurios, deben correr para esconderse y salvar sus vidas. Veamos primeramente la escena tal y como está descrita en el guión, para seguidamente observar la “traducción imaginaria” propuesta por el film.

EXT. CAMPO EN EL PARQUE -

Grant y los chicos atraviesan un claro.

GRANT  
¿Qué es eso?

LEX  
Oigo algo.

Lex se detiene. A la distancia ven una manada de hadrosauros corriendo de un lado a otro.

TIMMY  
¿Qué está pasando?

GRANT  
Están agitados.

Los hadrosauros giran y cargan directo hacia Grant y los chicos.

GRANT  
¡Salgan del medio chicos! ¡Corran!

Grant agarra a Lex, levantándola del piso, y la carga como una pelota. Timmy corre a su lado. Los hadrosauros corren hacia ellos.

GRANT Y LEX Y TIMMY corren como locos. La estampida está muy cerca detrás de Grant y las caras de los chicos se cubren de transpiración y polvo.

Grant los conduce hacia una saliente rocosa en un lugar de grandes coníferas. Los animales siguen acercándose.

PLANO CERRADO - las patas de los animales en estampida. El piso VIBRA cada vez que es golpeado por las enormes patas.

GRANT Y LOS CHICOS suben con dificultad por las rocas. Se meten frenéticamente entre los grandes cantos rodados cuando la manada los alcanza. Lex se protege la cara polvorienta con las manos mientras se refugia entre las rocas. Grant la empuja más abajo y mira entre las rocas.

PUNTO DE VISTA DE GRANT - las inmensas patas del primer hadrosauro que pasa.

Las patas en estampida levantan una polvareda en el aire. La estampida pasa. Ellos se quedan tendidos allí, sin poder moverse. Miran la manada pisoteando todo.

De repente, con un RUGIDO, un T-Rex irrumpe de entre los árboles, apenas a unas cien yardas de distancia directo hacia los hadrosauros. La tierra TIEMBLA.

Lex GRITA. Grant y Timmy le tapan la boca.

El T-Rex persigue a la manada. Hace blanco en su presa. Un joven hadrosauro.

Mientras el hadrosauro galopa a la sombra de los árboles, el Rex arremete ferozmente. El Rex y su víctima se cubren de polvo.

Grant abraza a Lex. Ella mira la terrible nube con mudo horror. Timmy se mueve primero para irse.

TIMMY  
Vamos. ¡Ahora!

El resto de la manada se aleja al galope hacia la seguridad de la profunda selva. Grant, Lex y Timmy corren en dirección opuesta.



Fig. 12 – Jurassic Park

Lo que rápidamente llama la atención al observar la Figura 12, es la economía de planos con que el film narra una situación verdaderamente compleja. Una vez presentados los personajes y el escenario, apenas siete planos se encargan de contar la estampida, el ataque final del T-Rex y la huida de Grant y los chicos del lugar. Más allá de confirmar una vez más lo desacertado de la asimilación entre un plano y una frase, esto pone nuevamente el acento sobre las grandes diferencias narrativas que a menudo existen entre las versiones escrita y filmica de una escena.

Una vez más nos encontramos ante una narración del guión que introduce indicios luego desoídos o ignorados por la narración filmica. Al igual que en otros casos analizados, aquí también el guión reclama con insistencia un desglose que no es acatado por la película. Por ejemplo, en lo que refiere a los encuadres, cuando dice “*las caras de los chicos se cubren de transpiración y polvo*”, la escritura invisible está exigiendo indirectamente un primer plano de ellos que no está en el film. Lo mismo sucede cuando el guión exhorta mediante varias “notas para el traductor” (“*PLANO CERRADO –*”, o “*PUNTO DE VISTA DE GRANT-*”) la puesta en escena de planos detalle de “*las patas de los animales en estampida*”, o “*las inmensas patas del primer hadrosauro que pasa*”. Más ejemplos de peticiones de la escritura invisible no atendidas por el narrador del film. No obstante, podría pensarse que la fuerte insistencia del guión exhortando a mostrar las patas de los dinosaurios, quizás haya encontrado eco en el plano 13, cuyo encuadre le permite al narrador mostrar a los dinosaurios en diferentes tamaños de plano, entre ellos sus patas en detalle (ver plano 13B), mientras desfilan frente a cámara.

Por otra parte, en relación con el momento de la huída de Grant y los chicos durante la estampida, resulta evidente que al desatender la propuesta de corte del guión, y evadir la fragmentación del espacio en planos cerrados, la película opta por “naturalizar” la acción, y otorgarle “realismo” con planos abiertos que muestran la interacción de Grant, los chicos, y los dinosaurios en un mismo espacio. Esta integración de personajes y animales en un mismo plano, aparte de reflejar de manera mucho más impactante la cercanía de unos y otros y el real peligro de sucumbir bajo la estampida que Grant y los chicos corren, pone de manifiesto cómo el narrador del film prioriza una vez más *un* punto de vista (¿el punto de vista del espectador?) por sobre una pluralidad impersonal de ellos. Además sin dudas el efecto de mostrar los animales corriendo y pasando entre Grant y los chicos (posible gracias a los grandes avances tecnológicos en la composición y animación digital), al tiempo que agrega verosimilitud al relato, es sin dudas mucho más espectacular que el resultante de un fraccionamiento clásico en planos alternos de los humanos escapando por un lado, y de los dinosaurios persiguiéndolos por otro.<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> De hecho, uno de los pedidos principales de Spielberg para con los animadores era que los dinosaurios parecieran animales y no monstruos. Por eso insistió en plantear tomas largas para que, como en un

A su vez, el momento en que Grant, Timmy y Lex contemplan el ataque del T-Rex es otra muestra de las diferentes elecciones narrativas tomadas por el guión y el film. Mientras que el guión no ahorra detalles para describir la cacería del T-Rex, cosa que le demanda cinco oraciones y reclamaría seguramente mucho más de cinco planos (“*El T-Rex persigue a la manada. Hace blanco en su presa. Un joven hadrosauro. Mientras el hadrosauro galopa a la sombra de los árboles, el Rex arremete ferozmente. El Rex y su víctima se cubren de polvo.*”), la película muestra toda la acción (que se ha reducido al eliminarse la persecución de la manada) en un solo plano en el que la posición de cámara, por detrás de los personajes, integra al espectador al grupo de observadores convirtiéndolo en partícipe de la cacería. En efecto, observamos todo el espectáculo del feroz ataque junto a los protagonistas como si estuviéramos allí a sus espaldas, compartiendo *su* punto de vista. Una vez más el narrador del film, para abordar este momento clave de la escena, privilegia *un* punto de vista, en lugar de multiplicarlos ostentosamente como le hubiera gustado al narrador del guión. Porque a diferencias del guión en el que todo se narra mucho más “objetivamente”, en el film la “objetividad” de la mirada se tiñe un poco de “subjetivismo”, porque el punto de vista de la cámara es allí *nuestro* punto de vista. A diferencia de lo propuesto en el guión, la decisión narrativa de escenificar esta acción en un único plano, al mismo tiempo que refuerza la identificación con los personajes, trasluce un compromiso mucho mayor con la “mirada” del espectador.

Por lo demás, nuevamente nos encontramos con movimientos de cámara que acompañan buena parte de la acción. Tanto panorámicas que siguen el desplazamiento de la manada (ver plano 4), como también *travellings*, más “comentativos” algunos como el que cierra el plano sobre Grant (plano 8) cuando observa los movimientos cambiantes de la manada que en definitiva está por virar hacia ellos (pequeño momento de relajación antes de la conmoción por la embestida, que de paso no figura tampoco en el guión), más “descriptivos” otros como los que acompañan la huida de Grant y los chicos (planos 11 y 12), o su posicionamiento tras el tronco<sup>123</sup> justo antes de la aparición del T-Rex (plano 14), así como movimientos combinados como el *travelling* con panorámica del plano 14, en el que una vez que pasa la manada se encaminan tras el tronco para observar mejor la acción. Es justo reconocer que una vez más no encontramos relación entre el planteamiento de estos movimientos y la escritura invisible del guión. Contrapuestamente, sí la encontramos entre los movimientos de cámara y el modelo narrativo, dado que lo usual en un film de narración clásica es contar movimiento con “movimiento”, con el objeto de añadir una dinámica mayor al cuadro y a la acción.

---

documental de vida silvestre, hubiera tiempo de examinar sus actitudes y comportamientos, en lugar de crear un montaje veloz como lo hacen la mayoría de las películas de efectos especiales, en las que la amenaza surge de las sombras, o se mueve borrosamente o con rapidez. Ver el artículo de Morgan, David, 1993.

<sup>123</sup> La “saliente rocosa” que describe el guión es reemplazada en la película por un gran tronco seco cosa que no modifica la función protectora que ese objeto cumple.

“Cámara móvil sobre sujetos móviles” sería el mandato tácito del modelo narrativo para escenas, como los escapes o persecuciones, en las que el movimiento rige tanto la duración de planos como el *raccord* entre los planos. Esta norma se integra dentro de un “esquema” institucionalizado de montaje que establece, como lúcidamente lo marca Rafael Sánchez, que para “suavizar” la transición de un encuadre fijo a uno en movimiento conviene iniciar el movimiento de los sujetos en el plano fijo, hacerlos salir de cuadro, cortar a la serie de *travellings* con los sujetos en movimiento, y finalmente terminar con una cámara fija sobre los sujetos aún en movimiento.<sup>124</sup> Curiosamente, vemos cumplirse este “esquema” con gran exactitud en este fragmento, como puede constatarse al observar los planos 10 (plano fijo con los personajes saliendo de cuadro por izquierda), 11 (*travelling* desde espalda), 12 (*trav.* Lateral a frontal), y 13 (plano fijo en el que ingresan Grant y los chicos corriendo y se protegen en el tronco mientras pasa la manada).

Nada bueno podemos decir tampoco en apoyo de la escritura invisible en lo que respecta a la angulación de los planos. Evidentemente regida por el eje de referencia que instala la altura de los ojos de Timmy, el más pequeño del grupo, responde a una decisión del narrador que, por ejemplo y consecuentemente, promueve durante toda la escena una supremacía de los planos contrapicados por sobre los picados. De este modo, una vez más no encontramos razones de ningún tipo para sospechar que exista una ligazón entre angulación y signos de puntuación, cosa que sinceramente hemos descartado como viable.

Por lo tanto, consideramos que este ejemplo de *Jurassic Park* se convierte en otra clara muestra de cómo por detrás de la mentada “omnisciencia” y “omnipresencia” narrativa del modo clásico de ficción se traslucen procesos de selección y manipulación de la información, que arrastran discrepancias narrativas irreconciliables entre guión y film, que ponen en jaque la hipótesis de la predeterminación formal de la escritura invisible del guión.

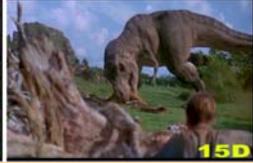
Por último, veamos el cuadro que condensa a manera de resumen los puntos principales de la comparación entre la escena escrita, y la “traducción imaginaria” o película basada en ella:

---

<sup>124</sup> Sánchez, Rafael, 1976, p.155-156.

Cuadro 7 – Jurassic Park

<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. CAMPO EN EL PARQUE –</p> <p>Grant y los chicos atraviesan un claro.</p> <p>Lex se detiene.</p> <p>A la distancia ven una manada de hadrosauros corriendo de un lado a otro.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. CAMPO EN EL PARQUE –</p> <p>Los hadrosauros giran</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. CAMPO EN EL PARQUE –</p> <p>y cargan directo hacia Grant y los chicos. La estampida está muy cerca detrás de Grant y las caras de los chicos se cubren de transpiración y polvo. Grant agarra a Lex, levantándola del piso, y la carga como una pelota. Timmy corre a su lado.</p> <p>Grant los conduce hacia un tronco seco en un lugar de grandes coníferas.</p> <p>Los animales siguen acercándose.</p> <p>GRANT Y LEX Y TIMMY corren como locos. Los hadrosauros corren hacia ellos</p>			

<p><b>FILM</b></p>	 <p>13A</p>	 <p>14A</p>	 <p>15D</p>	 <p>16A</p>
<p><b>GUIÓN</b></p>	<p><b>EXT. CAMPO EN EL PARQUE –</b></p>			
<p><b>GRANT Y LOS CHICOS</b> suben con dificultad por el tronco cuando la manada los alcanza. <b>PLANO CERRADO – las patas de los animales en estampida. El piso VIBRA cada vez que es golpeado por las enormes patas.</b></p>	<p>La estampida pasa. Ellos se quedan tendidos allí, sin poder moverse.</p>		<p>Grant, Lex y Timmy corren en dirección opuesta.</p>	
<p>Las patas en estampida levantan una polvareda en el aire. Lex se protege la cara polvorienta con las manos mientras se refugia entre las rocas. Grant la empuja más abajo y mira entre las rocas.</p>	<p>Miran la manada pisoteando todo.</p>	<p><b>De repente</b>, con un <b>RUGIDO</b>, un T-Rex irrumpe de entre los árboles, apenas a unas cien yardas de distancia directo hacia los hadrosauros. La tierra <b>TIEMBLA</b>. El T-Rex persigue a la manada. Hace blanco en su presa. Un joven hadrosauro.</p>		
<p><b>PUNTO DE VISTA DE GRANT</b> – las inmensas patas del primer hadrosauro que pasa.</p>		<p>El resto de la manada se aleja al galope hacia la seguridad de la profunda selva. Mientras el hadrosauro galopa a la sombra de los árboles, el Rex arremete ferozmente. El Rex y su víctima se cubren de polvo.</p>		
		<p>Lex <b>GRITA</b>. Grant y Timmy le tapan la boca. Grant abraza a Lex. Ella mira la terrible nube con mudo horror. Timmy se mueve primero para irse.</p>		

\* \* \* \* \*

Llega el turno de considerar una breve escena tomada de *Terminator 2 (Terminator 2. Judgement day*, EE.UU., 1991), a modo de ejemplo de un guión, el único de los que aquí hemos considerado, escrito en colaboración por el que luego fuera el director del film, James Cameron. La escena corresponde a la presentación del personaje de Arnold Schwarzeneger, o “Terminator bueno”, ya que es enviado para proteger a John Connors, futuro líder de la resistencia en la guerra desatada tras la rebelión de las máquinas, y dice así:

7 PARADA DE CAMIONES - NOCHE

Salvajes ARCOS ELECTRICOS AZULES Y BLANCOS danzan en un cañón de acero formado por dos acoplados, estacionados uno al lado del otro en la parte trasera del estacionamiento de una parada de camiones abierta toda la noche. Entonces...

El extraño rayo forma una abertura circular en el aire, y en un repentino estallido de luz vemos una FIGURA dentro de una ESFERA DE ENERGÍA. Entonces EL CUADRO VA A BLANCO con un explosivo ¡TRUENO!

A través del vapor que se disipa vemos la figura claramente... un hombre desnudo.

TERMINATOR ha llegado. Físico: enorme, perfecto. Rostro: carente de emoción. Terminator se para e impassivamente registra todo a su alrededor.

Son en total tres párrafos y nueve oraciones sumamente descriptivas, en que abundan los adjetivos y otras formas de marcación gráfica como las letras mayúsculas, las que como hemos visto se encuadran dentro de la categoría de “notas para el traductor”. El primer párrafo introduce el escenario presentando el lugar y la situación de los rayos danzando entre dos acoplados de camiones estacionados. Genera suspenso a partir de la extrañeza que produce ese fenómeno, y concluye con un “Entonces...” que puede considerarse como punto de giro de la escena por delimitar el terreno del suspenso del de la sorpresa. Todo el segundo párrafo apunta a describir el clímax de la situación, que culmina en el estallido de luz y en la aparición del hombre, a cuya descripción se dedica por entero el último párrafo.

En cuanto a la versión filmica de la escena, consta de ocho planos, como puede apreciarse en al Figura 13. El primero, una larga panorámica que se inicia en un PD de la parrilla de un camión y comienza a panear hacia la izquierda atravesando el faro -el cual se enciende cuando se pone en marcha el camión-, y la rueda en movimiento mientras sale de cuadro. De allí corta al plano 2, otra panorámica hacia izquierda que parte de un PG del mismo camión alejándose, y lentamente panaea hacia la parte trasera de dos acoplados estacionados “uno al lado de otro”. Al llegar allí la cámara se queda quieta, al tiempo que se levanta un viento que agita papeles y basura, y finalmente un rayo irrumpe entre los

acoplados. Hay entonces un corte sobre el eje abrupto que nos introduce en el plano 3, un acercamiento sobre los rayos danzando entre los acoplados. Los planos 4, 5 y 6, también fijos, muestran desde diferentes ángulos esta danza de “arcos eléctricos azules y blancos”, multiplicando los puntos de vista y estirando el suspenso acerca de lo que acontecerá cuando esta danza finalice.

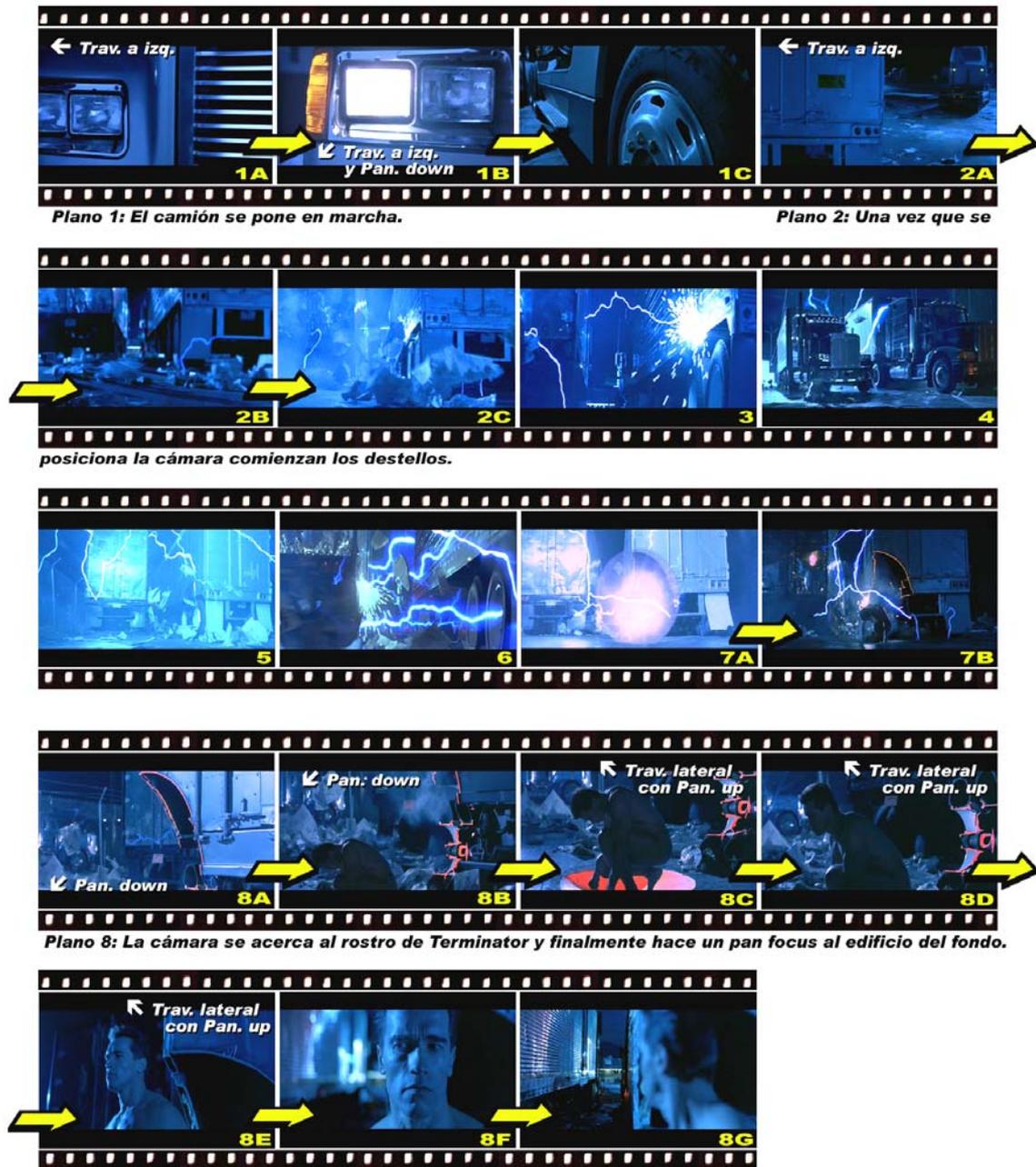


Fig. 13 – Terminator 2

Recién en el plano 7 se produce la aparición del Terminator, luego de que la “esfera de energía” explota, llevando cómo dice el guión, el “cuadro a blanco”. El plano 8 cierra la escena por medio de otra larga panorámica que parte de un PD del acoplado dañado por

la esfera, y lentamente desciende hasta encontrar al Terminator en reposo, desnudo, como si se tratara de una estatua finamente esculpida, que inmediatamente comienza a ponerse de pie. Sin detenerse, la cámara continúa ahora ascendiendo y acercándose al hombre para fijarse en un PP de su rostro “*carente de emoción*”. La escena finaliza cuando el Terminator mira hacia atrás, lo que habilita un cambio de foco hacia un edificio situado al fondo, la parada de camiones a la cual se dirigirá a continuación en busca de ropa y un vehículo apropiado para cumplir su misión.

La primera impresión que nace al comparar la escena del guión con la escena de la película es que éste parece ser, de entre todos los ejemplos con los que hemos trabajado, y por supuesto considerando las diferencias obvias producto de la especificidad de cada lenguaje, un caso en que los puntos de contacto entre ambas versiones superan a los de diferenciación.

En primer lugar, porque ciertos detalles dejan apreciar que guión y film comparten una misma visión o “mirada” sobre la naturaleza de la acción que describen; es evidente por ejemplo que ambos narradores coinciden en la importancia de la generación de suspenso como recurso para reforzar el impacto sorpresivo de la aparición del Terminator. Guión y film, que repetimos no por casualidad han sido escrito el primero y dirigido el segundo por la misma persona, distinguen muy bien los límites concretos de estos procesos: generar suspenso desde el inicio hasta la aparición de la esfera de energía, sorprender con la explosión, y la posterior aparición de la “figura” humana del Terminator. En el guión, la frontera entre ambos procesos queda bien delimitada por el “*Entonces...*” y los puntos suspensivos que, como el “*De pronto*” de un ejemplo anterior, se convierten en preludio inmediato de la situación de sorpresa. Del lado del suspenso están los “*salvajes ARCOS ELÉCTRICOS AZULES Y BLANCOS*”, el “*extraño rayo*”; del lado de la sorpresa, el “*repentino estallido de luz*”, la ida del cuadro a blanco con un “*explosivo ¡TRUENO!*”.

En segundo lugar, porque el guión deja bien en claro cuáles son los elementos importantes, o connotadores clave, que el film debe destacar, ya sea por la vía del empleo de mayúsculas, como por la más interesante vía de la apropiada elección de las palabras y expresiones. Así, por ejemplo, encontramos que el lugar en que se produce la “*danza de rayos*”, es descrito en el guión como “*un cañón de acero formado por dos acoplados, estacionados uno al lado de otro*”. Esta figuración acertada de asimilación con un cañón, no solo instala inmediatamente en el lector imágenes mentales de cañones conocidos, cosa que la convierte en una “imagen verbal” muy sugerente para la construcción de la representación imaginaria, sino que además remarca la altura de los acoplados, que se imagina importante para ser merecedora de tamaña comparación. De este modo, resulta natural frente a esto que la descripción visual de la cámara resuelva la presentación del

“cañon de acero” mediante una toma de angulación contrapicada (plano 2), que cómo hemos visto son las más adecuadas para, además de intensificar el efecto dramático, sugerir grandeza o magnificar lo filmado. Por otra parte, toda la escena ha sido filmada desde esa angulación, lo que consolida las sospechas sobre el valor significativo de esa figura verbal. Recién sobre el final del último plano de la escena (el plano 8) la cámara se instala a nivel de los ojos del Terminator, angulación “normal” que señala cuál será la “mirada” que se nos invitará a compartir como espectadores, de allí en adelante.

A su vez, la frase “*Salvajes ARCOS ELÉCTRICOS AZULES Y BLANCOS danzan...*”, encargada de retratar verbalmente ese fenómeno, acarrea por connotación el ímpetu y vigor de una danza que invita, como si de un número musical se tratara, a admirarla y contemplarla desde varios puntos de vista para que se aprecie adecuadamente su fastuosidad. Esto es lo que en efecto hace la película, “alargando” el bailoteo de los rayos durante casi seis planos, desde el final del plano 2, donde comienza, hasta el plano 7 en donde culmina con la aparición del Terminator.

Justamente la descripción del Terminator es otra muestra del aporte significativo que puede efectuar una buena descripción verbal sobre la puesta en escena del film: “*TERMINATOR ha llegado. Físico: enorme, perfecto. Rostro: carente de emoción. Terminator se para e impasivamente registra todo a su alrededor.*” Se describe al hombre como si se tratara de un objeto, de una máquina, cosa que en realidad es, pero que la terminología empleada (“*carente de emoción*”, “*impasivamente registra todo*”), y la organización sintáctica (oraciones breves y organizadas en torno a los dos puntos suspensivos), ayuda a dejar mucho más claro.

Por otro lado, algo que también se observa con claridad es que el encabezado de escena juega en esta “traducción imaginaria” un papel mucho más trascendente al que nos habían acostumbrado los casos analizados previamente, que nos habían llevado a clasificarlos apenas como “notas para traductor”. Porque en este caso puede decirse que “traducir” “*PARADA DE CAMIONES – NOCHE*” le demanda al film casi los dos planos iniciales íntegros, en parte porque el desglose pensado sigue una lógica que va de lo particular a lo general para, de manera similar a otros casos vistos (recordar los inicios de las escenas de *Alien 3* en el conducto de ventilación, y la de presentación de Grant en *Jurassic Park*), generar intriga, y jugar con el descubrimiento mismo del lugar en que ocurre la acción. No obstante, este indicio nos conduce a pensar que la propia descripción del lugar o momento de acción podría generar por sí mismos una contrapartida en imágenes que aventaja en número y composición a la de los denominados “planos de ubicación”, como los frentes de una casa o edificio, que sitúan la acción en un lugar físico y un momento del día identificables.

Por otro lado, pero también de acuerdo con lo visto en muchos casos previos, no encontramos elementos que nos permitan inferir de manera válida una relación entre la escritura invisible del guión y los movimientos de cámara, las panorámicas que acompañan los planos 1, 2 y 8, que una vez más, en virtud de su carácter plenamente descriptivo, nos parece responden a la lógica del modelo narrativo en el que se encuadra este film. Además, como para confirmar esto, en los dos primeros casos (planos 1 y 2) las panorámicas se emplean para describir un escenario al que el guión no dedica, como vimos, más que el encabezado de la escena.

Algo similar se plantea en relación con la definición de los tamaños de plano, que de nuevo nos parece se adecuan a las expectativas del modo de narración clásico. De hecho si lo pensamos bien, incluso en la descripción misma de la “danza de rayos”, que dijimos invitaba en cierto sentido a multiplicar los puntos de vista para mostrarla, no hay nada concreto que indique que deba desglosarse en seis planos, y no en siete, cuatro o diez. El hecho de que sean seis planos los que cuentan esta “danza”, y no más ni menos, más bien responde, en principio, a una razón material como la cantidad de puestas planificadas por el director, y secundamente a un artificio de montaje, que por medio de la repetición del efecto en todos los planos disponibles, se encarga de dilatar ese momento “mágico” de la escena. Recordemos que siempre y en definitiva, todo lo concerniente a la cadencia de planos, el ritmo y los tiempos de una escena, y por consiguiente a la forma del film, más allá de lo que apunte la propuesta textual del guión, se define en última instancia en la sala de montaje.

De este modo, aunque resulte alentador para la hipótesis de la escritura invisible encontrar en esta escena de *Terminator 2*, elementos o connotadores del guión con pretensiones significantes sobre la configuración de la forma filmica, es justo reconocer que la tensión con el modelo narrativo, omnipresente en los casos analizados, nos inclina cada vez más a pensar que difícilmente puedan las palabras determinar un plano o toma de película, de la forma en que sí puede hacerlo el conjunto de códigos, reglas y normas que distinguen a los filmes de narración clásica de ficción.

A manera de resumen, veamos en la próxima página el cuadro comparativo de las versiones escrita y filmica de esta escena de *Terminator 2*:

<p><b>FILM</b></p>			
<p><b>GUION</b></p>	<p>7 PARADA DE CAMIONES - NOCHE</p>		<p>7 PARADA DE CAMIONES - NOCHE</p> <p>Salvajes ARCOS ELECTRICOS AZULES Y BLANCOS danzan en un cañón de acero formado por dos acoplados, estacionados uno al lado del otro en la parte trasera del estacionamiento de una parada de camiones abierta toda la noche.</p>
<p><b>FILM</b></p>			
<p><b>GUION</b></p>	<p>7 PARADA DE CAMIONES - NOCHE</p> <p>Salvajes ARCOS ELECTRICOS AZULES Y BLANCOS danzan en un cañón de acero formado por dos acoplados, estacionados uno al lado del otro</p> <p>Entonces... El extraño rayo forma una abertura circular en el aire, y en un repentino estallido de luz vemos una FIGURA dentro de una ESFERA DE ENERGÍA. Entonces EL CUADRO VA A BLANCO con un explosivo ¡TRUENO! A través del vapor que se disipa vemos la figura claramente... un hombre desnudo.</p> <p>TERMINATOR ha llegado. Físico: enorme, perfecto. Rostro: carente de emoción. Terminator se para e impasivamente registra todo a su alrededor.</p>		

\* \* \* \* \*

Aunque la tensión entre las presunciones predeterminantes de la escritura invisible del guión, y las pretensiones predeterminantes de los códigos y normas del modo de narración clásica del film, ya parece haberse resuelto en favor de esta última, consideremos ,antes de esbozar algunas conclusiones, un último caso. Se trata de otra interesante escena de *Jurassic Park* en la que Nedry, el hijo malvado del millonario dueño del parque, se escapa en medio de una tormenta para hacer una entrega clandestina de embriones congelados de dinosaurios a cambio de varios millones de dólares. Como veremos, esta escena pone de manifiesto disparidades inobjetables entre las versiones escrita y filmada, principalmente derivadas de las divergentes decisiones narrativas que guión y film toman en relación con lo “mostrable” necesario para construir tanto suspenso como sorpresa, lo que a su vez deja entrever más claramente que en casos anteriores posiciones muy distintas a nivel enunciativo. Pero veamos primero cómo el guión pone esta escena en palabras, para seguidamente observar la “traducción imaginaria” que propone el film, retratada en la Figura 14.

EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO -

Nedry acelera por el camino, resbaladizo por la lluvia, zigzagueando de un lado a otro.

PLANO CERRADO - Nedry al volante.

PUNTO DE VISTA DE NEDRY - el camino oscuro y húmedo va a la par de una reja de diez pies. De pronto, la borrosa figura de una bestia se cruza en el camino.

Nedry gira. El jeep resbala. Nedry trata de mantener firme el volante, no puede controlar el jeep a la carrera.

El jeep se estrella contra la reja, rebota en una alcantarilla de cemento, y se hunde en un terrible barranco.

Nedry maldice. Da vueltas al volante. Los neumáticos giran y salpican barro. El jeep está irremediablemente atascado en el barranco. Desde su asiento Nedry estira la cabeza para examinar la situación.

PUNTO DE VISTA DE NEDRY- En el lado opuesto del barranco hay un cementerio de equipos chatarra. Iluminados por las luces del jeep, pueden verse monstruos de acero por todas partes - removedoras de tierra desechadas, niveladoras y tractores.

Nedry sale del jeep, toma el torno de la parte trasera y camina por el agua hacia un tractor abandonado.

NEDRY

Mierda. Voy a tener que cambiarme la ropa.

Enlaza el torno en la base del tractor. Echa un vistazo al extraño cementerio de acero iluminado por los rayos brillantes de las luces del jeep.

¡HOOT! ¡HOOT! Un claro CHILLIDO. Nedry alza la mirada con temor.  
SILENCIO.

Nedry empieza a moverse hacia el jeep. De nuevo, ¡el CHILLIDO! Nedry se detiene, mira hacia la derecha, mira hacia la izquierda. Un CRUJIDO entre los árboles. Vuelve su cabeza.

Mirando a través de los árboles, iluminado por los fuertes rayos, Nedry ve en la extraña niebla un ESCUPIDOR. Ahora se ha ido. Ahora regresa. Rodea a Nedry con cautela, acechándolo. Nedry lo mira fijamente.

NEDRY

Espero que éste sea uno de los herbívoros.

Nedry se arrastra hacia el otro lado, a toda velocidad. Salto, salto, y el ESCUPIDOR se lanza frente a Nedry desde el otro lado. ¡HOOT!

Nedry salta hacia atrás, aterriza de traste. El Escupidor pasa como un rayo desde el costado - ¡HOOT!

Nedry vuelve sobre sus pasos, corriendo hacia el equipo abandonado, se agacha y rueda bajo una mezcladora de cemento, barrenando cerca de un árbol.

Chapotea en el terraplén, tratando de llegar a su jeep. Usa la línea del torno para afirmarse en la fuerte corriente. Finalmente llega al jeep, abre la puerta - y, surgiendo del agua como una aparición demoníaca, está ¡el ESCUPIDOR! ¡Nedry se aleja y retrocede, directamente hacia la luz de los faros frontales!

PLANO CERRADO - el Escupidor. Su penacho se abre, brillantes branquias naranjas se hinchan como una sombrilla alrededor de su cuello. Algo comienza a salir a chorros de detrás de sus mandíbulas.

Un gran escupitajo GOLPEA a Nedry en el brazo. El se lo saca.

NEDRY

Qué asco.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO - la cabeza del Escupidor. Las mandíbulas se hinchan, el penacho le brilla, el cuello se mueve hacia adelante. Y - escupe.

Este escupitajo no da en Nedry, y se estrella contra el humeante faro frontal.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO - Los sacos de veneno del Escupidor se inflan. ¡Disparan!

Este escupitajo golpea a Nedry en los ojos. El GRITA.

NEDRY

Estoy ciego, Estoy ciego.

Cae contra el jeep, refregándose los ojos. El Escupidor con calma salta al terraplén y observa al enceguecido Nedry serpenteando torpemente en el agua. Nedry se agarra del jeep y se arrastra hacia la puerta del conductor. El Escupidor acecha, observándolo.

Nedry abre de un tirón la puerta del jeep, mete su cabeza dentro y se golpea contra el marco de la puerta. Entonces Nedry lanza todo su

cuerpo dentro del jeep. Las largas piernas de avestruz del Escupidor se estiran con calma a medida que se acerca a Nedry.

Nedry se sienta detrás del volante sin ver, mientras el Escupidor lo observa pacientemente. Vuelve sus ojos ennegrecidos en esa dirección.

Un largo golpe. El Escupidor salta hacia adelante, la CÁMARA RETROCEDE Y SE ALEJA Y SE ALEJA. Nedry suelta un GRITO desgarrador y la bocina del auto RESUENA.

Digamos en principio que al comparar las versiones del guión y del film observamos varios cambios entre la acción escrita y la acción dramatizada, cambios que como hemos visto en casos anteriores apuntan generalmente a condensar lo dramáticamente importante desechando elementos que dispersen la atención, o a reforzar el suspenso o el impacto sorpresivo de una situación. Para repasar algunas de estas modificaciones digamos en primer lugar, que en la película no se cruza ninguna “*borrosa figura de una bestia*” que según el guión provoca el accidente y desbarranco del jeep. Por el contrario, es la distracción de Nedry que desvía la vista para observar una señal (Nedry está perdido y llegando con retraso a una cita) lo que provoca que pierda el control del jeep y que caiga al barranco (Ver planos 4 a 10 de la Fig. 14).<sup>125</sup> De este modo, en el film la aparición de la bestia se posterga para potenciarse un poco más tarde con una presentación mucho más intrigante y misteriosa, cuando mientras Nedry ata la soga a un árbol para remolcar el jeep un pata descende entre sombras y se cruza frente a cámara (ver plano 20). Otro elemento descartado en la versión filmica es el “*cementerio de equipos chatarra*”, excluido seguramente porque la complejidad de producción que acarrearía no se traduciría en ninguna función vital para la acción, a no ser la de servir como punto de soporte para el torno de Nedry, cosa fácilmente reemplazable por un árbol (como ocurre en efecto en la película). Asimismo la eliminación del cementerio de chatarra está mucho más de acuerdo de paso con la idea de “paraíso salvaje” que representa el Parque Jurásico. Por otra parte además, en tanto no es un cementerio de chatarra con lo que se topa Nedry al descender del vehículo sino con el camino del que estaba extraviado, se precipita mucho mejor la necesidad dramática del personaje por zafar de la situación y retomar con urgencia ese sendero perdido.

---

<sup>125</sup> De paso nótese como el jeep se mueve siempre hacia derecha de cuadro con excepción de los planos 5,7 y 8 en que lo hace a izquierda. Estas direcciones de circulación contrapuestas, que podría pensarse manifiestan una ruptura de las normas clásicas de montaje de dirección de movimiento, refuerzan sin embargo la sensación de confusión que sufre el personaje, y por añadidura del espectador (el punto más álgido es sin dudas la transición del plano 4 al 5 justo antes de que Nedry pierda el control del vehículo), al encontrarse perdido de la ruta que es de seguro lo que esta apuesta intentó priorizar.



Fig. 14 – Jurassic Park – planos 1 a 43



Fig. 14 – Jurassic Park – planos 44 a 63

Otro cambio que advertimos es que en la versión del guión el dinosaurio, o “Escupidor” según el guión, lanza tres escupitajos a Nedry, el segundo de los cuales va a dar contra los faros frontales del jeep. Ese escupitajo ha sido suprimido en la película (o directamente no rodado) por lo que en el film el dinosaurio ataca solamente dos veces (véase planos 52 y 55). De igual forma, en relación con esto, luego de que se revela la naturaleza agresiva del animal el guión reclama con detalles muy precisos (no de manera demasiado sutil o “invisible” precisamente) dos PPP del dinosaurio en el momento que infla sus branquias y lanza los escupitajos a Nedry. Pero la película hace caso omiso de esta petición al mantener la totalidad de esa acción en *off*. Es decir, en ninguno de los dos intentos se muestra al bicho cuando escupe. Esta omisión de un momento clave, tan remarcado por otra parte en el guión, no es por cierto ni azarosa ni casual, razón que nos obliga a reflexionar sobre las implicaciones que esto tiene en la dimensión enunciativa de ambos textos. Ya hemos dicho que entre el narrador del guión y el narrador del film existe una figura que hemos dado en llamar el *traductor*, que toma a su cargo el “proceso de traducción” de la forma verbal en imágenes para, con los indicios que le proporciona el

guión, sentar las bases del proceso de producción significativa del film. Ahora bien, por una u otra razón no habíamos tenido en cuenta hasta aquí que el traductor bien puede tomar esos indicios pero también desecharlos, cuestión que no los exime igualmente de ser considerados como “notas para el traductor”, pero que si acarrea diferentes “efectos de lectura”. Porque la manera en que en este fragmento de *Jurassic Park* el traductor imaginario desoye pedidos explícitos formulados por el guión denuncia de forma incuestionable discordancias enunciativas entre el guión y el film. Y al mismo tiempo pone fuertemente en evidencia el carácter de “constructo” del film cuyo narrador, tan “omnisciente” como el narrador del guión, se ve expuesto al recortar la trama y ocultar deliberadamente segmentos de la acción, como parte de una jugada con la que apunta a reforzar la sorpresa de los impactos del dinosaurio y concentrar la tensión dramática (y con ella también la del espectador) sobre las derivaciones de los ataques más que en la exhibición ostentosa y efectista de las escupidas del bicho.

Por lo tanto, como en el ejemplo de Grant y los chicos escapando del T-Rex, también de *Jurassic Park*, narrador del guión y narrador del film toman y ejecutan nuevamente decisiones narrativas que derivan en posiciones enunciativas muy distintas. La comparación entre los fragmentos verbal y filmico de este pasaje de la escena nos permite ser testigos de la forma en que esas “pequeñas” variaciones narrativas provocan “grandes” cambios a nivel enunciativo. Porque a diferencia de una narración que todo lo muestra, una narración que reorganiza el juego de lo que muestra y lo que oculta con independencia de la voluntad de su guión, tanto a nivel del espacio escénico como básicamente en lo que concierne a la dosificación de la información de la trama, construye efectos de sorpresa mucho más lúdicos que cruentos, y afina de este modo los mecanismos para ganarse la complicidad y el guiño del espectador. Por otra parte constatar a la luz del guión la habilidad y la rebeldía con que la narración filmica repite este juego de manipulación de presencias y ausencias, o mostraciones y ocultamientos, a lo largo de toda la película, asesta un golpe de gracia a la concepción del film clásico como “transparente”, en tanto desenmascara uno de los poderosos artilugios con los que el discurso filmico de narración clásica construye esta ilusión.

Otro de los momentos absolutamente dispares entre film y guión es el que sucede al ataque del animal. En el guión, mientras Nedry busca refugio en el auto el “Escupidor” lo acecha pacientemente esperando el momento del ataque final. Nunca lo perdemos de vista sino que lo seguimos plenamente mientras “caza”. En la película por el contrario, una vez que Nedry cae al suelo luego de ser alcanzado en los ojos por el segundo impacto, perdemos el rastro del dinosaurio, porque inteligentemente la narración se concentra en un detalle que el guión omite, la pérdida del tubo con los embriones de dinosaurio congelados (véase planos 55 a 61). Esta nueva “desgracia” que sufre Nedry al perder el objeto que

pensaba intercambiar por varios millones de dólares y por eso representa su “nueva vida”, distrae momentáneamente al espectador, pero principalmente potencia de forma agigantada la sorpresa de la aparición del dinosaurio dentro del auto para el remate final de la escena, con el vehículo moviéndose de lado a lado al estilo de los *cartoons* durante el feroz ataque del animal (Ver planos 62 y 63; nótese cómo la aparición del animal se produce recién luego de que Nedry ha encontrado refugio en el auto y parece que el peligro ha pasado. Asimismo, véase como el paneo final al tubo enterrado en el lodo, significativo redireccionamiento de la mirada por parte del narrador del film, cierra la escena a modo de “comentario”, tampoco presente en el guión). Con la supresión de la “cacería” del dinosaurio, el film elige y opone una vez más la sorpresa lúdica antes que la exhibición irrestricta de la acción, además de señalar su mayor afinidad hacia uno de los personajes, cuestión que veremos y profundizaremos en lo inmediato.

Al mismo tiempo, conjuntamente con los cambios enumerados que como vimos no implican supresiones sino modificaciones de las funciones dramáticas de los personajes, son muchas las cosas que la película agrega a la narración del guión, demostrando con claridad cómo aún después de estar aprobado el libro el largo camino que va de la preproducción hasta el rodaje introduce muy a menudo variaciones tanto sobre la trama como en la propia “historia”. En este fragmento se destacan, primeramente, la pérdida de los anteojos de Nedry cuando cae arrastrado por la corriente, que a diferencia del guión, donde Nedry después de agarrar el torno: “...camina por el agua hacia...”, se muestra en el film mucho más violenta. Esta pérdida, solo presente en la película, agrega un obstáculo importante (la reducción de la visión de Nedry) para el cumplimiento de su objetivo (liberar al jeep del barranco y seguir viaje) (Ver planos 15 a 18). También se agregan en la película varias líneas de diálogo, o para decirlo más apropiadamente varios monólogos de Nedry, destacándose el que sucede a la aparición dinosaurio cuando lo trata como si fuera un perrito tentándolo con un palito y burlándose de la “poca inteligencia” del animal (ver planos 30 a 43). Este monólogo que Nedry esgrime ante la mirada atenta del dinosaurio reemplaza un fragmento del guión donde el “Escupidor”, exhibiendo una actitud mucho más agresiva, debía perseguir a Nedry mientras escapaba hacia el jeep (“*el ESCUPIDOR se lanza frente a Nedry*”, “*pasa como un rayo desde el costado*”, “*surgiendo del agua como una aparición demoníaca, está ¡el ESCUPIDOR!*”). En su lugar en cambio, la película eligió una puesta mucho más “tranquila” (aunque quizás y por la misma razón más inquietante) mediante clásicos planos y contraplanos de Nedry y el animal, reservando no obstante la “*aparición demoníaca*” para el final, “imagen verbal” que encontraría entonces buena parte de su “traducción imaginaria” en los planos 61 y 62 de la escena. Pero lo interesante de la supresión de la persecución de Nedry es que, a diferencia del guión donde el dinosaurio se descubre prontamente como una amenaza para el hombre, cosa que planta a Nedry como “víctima” de la situación, la narración filmica camuflando la naturaleza

hostil del dinosaurio bajo la apariencia de mascota tonta y simpática, y remarcando la soberbia de Nedry con las líneas de diálogo agregadas, invierte los papeles de “víctima” y “victimario” para nuevamente priorizar la construcción de suspenso y su prolongación indefinida, para así golpear más duro sobre el final con un gag de “cazador cazado”. Consiguientemente, la película hace gala de una opción narrativa que la distingue y que provoca diferencias enunciativas con el guión, traslucidas como las anteriores en una actitud mucho más lúdica de su narrador, que juega y se entretiene manipulando las emociones de un espectador que todo el tiempo duda y se pregunta: “¿Podrá Nedry zafar de esta situación?”, porque interiormente sabe que en un relato clásico el “malo”, tarde o temprano, obtiene siempre un merecido castigo.

Por otra parte, esta “simpatía” de la narración fílmica por el dinosaurio se hace visible también en las angulaciones de los planos, siempre a nivel de la altura de los ojos del bicho y nunca de Nedry, lo que junto a varios encuadres de “punto de vista” del animal (o “falsamente subjetivos”, como principalmente los que preceden su aparición como el plano 18 o el 20, ponen en evidencia la preferencia del narrador.

Digamos de paso que en lo referido a la angulación no encontramos marcas de la escritura invisible que puedan justificar una elección como ésta (que insistimos nos parece indudablemente encauzada a robustecer la causa comentada), por lo que entrevemos complicarse la verosimilitud de un enlace orientado por el “grado de interés” entre la angulación y los signos de puntuación, tal como el que nos propusimos investigar. Algo similar ocurre en relación con los encuadres y de la sucesión de ellos, que no parecen tampoco regidos por la escritura invisible del guión sino por la necesidad de una adecuada y efectiva comprensión de la acción, premisa básica del modo narrativo clásico de ficción, con el agregado extra en este caso de la paleta de Spielberg, que adereza muchos de sus planos con movimientos de cámara para por ejemplo: acompañar desplazamientos de los personajes (ver planos 18, 21 o 54), conectar piezas o elementos de la acción con proximidad espacial (panorámicas de Nedry a la señal del camino en el plano 12, o del torno a Nedry en el plano 13), subrayar momentos críticos de la acción (planos 56 o 61), emular el “punto de vista” de un sujeto en movimiento como el dinosaurio (planos 18, 20 o 44), o dirigir la mirada a manera de “comentario” (el paneo en el plano final, del jeep al tubo que se cubre de lodo).

Igualmente, como lo hemos venido haciendo, reservamos cierta cautela en relación con la cuestión de la predeterminación verbal de algunos encuadres fílmicos, porque si bien advertimos lo difícil que resulta encontrar pruebas que avalen la acción predeterminante de connotadores del guión sobre los tamaños de plano, movimientos de cámara o ángulos de toma del film, al mismo tiempo este ejemplo de *Jurassic...* refuerza

las sospechas de que ciertos connotadores podrían encontrar una “traducción imaginaria” en algunas composiciones de plano a lo largo de la escena. Nos referimos por ejemplo a los faros del jeep, remarcados en más de una oportunidad por el guión (“*Iluminados por las luces del jeep...*”, “*Echa un vistazo al extraño cementerio de acero iluminado por los rayos brillantes de las luces del jeep.*”, “*¡Nedry se aleja y retrocede, directamente hacia la luz de los faros frontales!*”, “*... se estrella contra el humeante faro frontal.*”) y visibles en muchos de los planos del film (Ver planos 1, 7, 10, 12, 32, 34, 38, 41, 43, 44, 47, 51, 53, 54 y 63). Este caso, al igual que otros como la connotación de “gran excavación”, construida no en un plano sino en la sucesión de varios que van progresivamente revelando detalles de un todo nunca abarcado por completo, o las un tanto desatendidas “patas” de los dinosaurios durante la estampida, en ejemplos anteriores de la misma película, nos plantea la sospecha de que ciertos elementos destacados por el guión, e importantes para la reconstrucción imaginaria de la trama, multiplicándose en pequeños connotadores visuales, inundarían los huecos compositivos de varios planos de una escena. Más que predeterminar encuadres, angulaciones o movimientos de cámara es en la composición interior de los encuadres, y en el nivel de los motivos, donde debería indagarse con mayor profundidad la acción de connotadores como los citados.

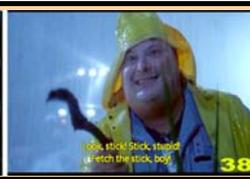
Por lo tanto, si por un lado este ejemplo nos ha servido para reforzar la presunción de la independencia formal del film, con respecto a cualquier intento de predeterminación del guión, y por consiguiente para revelar las diferencias de carácter enunciativo entre ambos textos, por otro ha abierto una puerta que deja entrever una posible conexión entre la esquiva escritura invisible del guión, y la película terminada, que profundizaremos en breve dentro de las conclusiones de este estudio.

Pero antes de ello, veamos a manera de resumen el cuadro comparativo entre guión y film, donde se manifiestan claramente tanto las diferencias apuntadas, como el importante “reordenamiento” de palabras y frases del guión que realiza, al “traducir” esas palabras y frases en imágenes, la película.

Cuadro 9 – Jurassic Park

<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>Nedry acelera por el camino, resbaladizo por la lluvia, zigzagueando de un lado a otro.</p> <p>PLANO CERRADO - Nedry al volante.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>PUNTO DE VISTA DE NEDRY – el camino oscuro y húmedo va a la par de una reja de diez pies. De pronto, la borrosa figura de una bestia se cruza en el camino.</p>	<p>Nedry gira.</p>	<p>El jeep resbala. Nedry trata de mantener firme el volante, no puede controlar el jeep a la carrera.</p>	<p>El jeep se estrella contra la reja,</p>
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>El jeep se estrella contra la reja, rebota contra una barricada de cemento,</p>	<p>y se hunde en un terrible barranco.</p>	<p>Nedry maldice. Da vueltas al volante. Los neumáticos giran y salpican barro. El jeep está irremediablemente atascado en el barranco. Desde su asiento Nedry estira la cabeza para examinar la situación.</p> <p>Nedry sale del jeep,</p>	<p>PUNTO DE VISTA DE NEDRY – En el lado opuesto del barranco hay un cementerio de equipos chatarra. Iluminados por las luces del jeep, pueden verse monstruos de acero por todas partes – removedoras de tierra desechadas, niveladoras y tractores.</p>

<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <hr/> <p>toma el torno de la parte trasera</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <hr/> <p>y camina por el agua hacia un tractor abandonado.</p> <p>Un <b>CRUJIDO</b> entre los árboles. Vuelve su cabeza.</p> <hr/> <p>Echa un vistazo al extraño cementerio de acero iluminado por los rayos brillantes de las luces del jeep.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <hr/> <p>Enlaza el torno en la base del tractor.</p> <p><b>¡HOOT! ¡HOOT!</b> Un claro <b>CHILLIDO</b>.</p> <p>Nedry alza la mirada <b>con temor</b>. <b>SILENCIO</b>.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <hr/> <p>De nuevo, ¡el <b>CHILLIDO!</b> Nedry se detiene, mira hacia la derecha, mira hacia la izquierda. Mirando a través de los árboles, <b>iluminado por los fuertes rayos</b>, Nedry ve en la extraña niebla un <b>ESCUPIDOR</b>.</p> <p>Nedry empieza a moverse hacia el jeep.</p> <hr/> <p>Ahora se ha ido. Ahora regresa. Rodea a Nedry con cautela, acechándolo.</p>			

<p><b>FILM</b></p>	 <p>29B</p>	 <p>30</p>	 <p>Nice dinosaur. 31</p>	 <p>I thought you were one of your big brothers. You're not so bad. 32</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p>			
	<p>Nedry se arrastra hacia el otro lado, a toda velocidad. Salto, salto, y el ESCUPIDOR se lanza frente a Nedry desde el otro lado. ¡HOOT!</p>	<p>Nedry lo mira fijamente.</p>		
	<p>Nedry salta hacia atrás, aterriza de traste. El Escupidor pasa como un rayo desde el costado.</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>I thought you were one of your big brothers. You're not so bad. 33</p>	 <p>What do you want? You want food? Look at me. 34</p>	 <p>I have no food on me. I have nothing on me. 35</p>	 <p>Look, see? See stick? 36</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>See stick? Yeah, look stick. 37</p>	 <p>Look, stick! Stick, that's it, catch the stick, boy. 38</p>	 <p>Look, stick! Stick! Fetch the stick, boy! 39</p>	 <p>You like the stick? 40</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>Wow, aren't you're extinct. 41</p>	 <p>42</p>	 <p>43</p>	 <p>44A</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p>			
				<p>Chapotea en el terraplén, tratando de llegar a su jeep. Usa la línea del torno para afirmarse en la fuerte corriente.</p>
	<p>Nedry vuelve sobre sus pasos, corriendo hacia el equipo abandonado, se agacha y rueda bajo una mezcladora de cemento, barrenando cerca de un árbol.</p>			

<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>- ¡HOOT!</p> <p>Finalmente llega al jeep, abre la puerta — y, <del>surgiendo del agua como una aparición demoníaca, está ¡el ESCUPIDOR!</del></p> <p>PLANO CERRADO – el Escupidor. Su penacho se abre, brillantes branquias naranjas se hinchan como una sombrilla alrededor de su cuello. Algo comienza a salir a chorros de detrás de sus mandíbulas.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>brillantes branquias naranjas se hinchan como una sombrilla alrededor de su cuello.</p> <p>Un gran escupitajo GOLPEA a Nedry en el brazo. El se lo saca.</p>			
<p><b>FILM</b></p>				
<p><b>GUION</b></p>	<p>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</p> <p>El se lo saca.</p> <p>¡Nedry se aleja y retrocede, directamente hacia la luz de los faros frontales!</p> <p>PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO – <del>Los sacos de veneno del Escupidor se inflan. ¡Disparan!</del></p> <p>Este escupitajo golpea a Nedry en los ojos.</p> <p>EI GRITA.</p>			

	<p><b>PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO</b>— la cabeza del Escupidor. Las mandíbulas se hinchan, el penacho le brilla, el cuello se mueve hacia adelante. Y — escupe. Este escupitajo no da en Nedry, y se estrella contra el <b>humeante faro frontal</b>.</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>57B</p>	 <p>58A</p>	 <p>59</p>	 <p>60</p>
<p><b>GUION</b></p>	<p><b>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</b></p>			
	<p>Nedry se agarra del jeep y se arrastra hacia la puerta del conductor. El Escupidor acecha, observándolo. Nedry abre de un tirón la puerta del jeep, mete su cabeza dentro y se golpea contra el marco de la puerta.</p>			
	<p>Cae contra el jeep, refregándose los ojos. El Escupidor con calma salta al terraplén y observa al enceguecido Nedry serpenteando torpemente en el agua.</p>			
<p><b>FILM</b></p>	 <p>61B</p>	 <p>62</p>	 <p>63A</p>	
<p><b>GUION</b></p>	<p><b>EXT. JEEP DE NEDRY, CAMINOS DEL FONDO –</b></p>			
	<p>Entonces Nedry lanza todo su cuerpo dentro del jeep. Las largas piernas de avestruz del Escupidor se estiran con calma a medida que se acerca a Nedry. Nedry se sienta detrás del volante sin ver, mientras el Escupidor lo observa pacientemente. <b>Vuelve sus ojos enceguecidos en esa dirección.</b></p>	<p><b>Como una aparición demoníaca, está ¡el ESCUPIDOR!</b> Su penacho se abre, brillantes branquias naranjas se hinchan como una sombrilla alrededor de su cuello.</p>	<p>Un largo golpe. El Escupidor salta hacia adelante, la <b>CÁMARA RETROCEDE Y SE ALEJA Y SE ALEJA.</b> Nedry suelta un <b>GRITO desgarrador</b> y la bocina del auto <b>RESUENA.</b></p>	

\* \* \* \* \*

## TERCERA PARTE

### 10. Conclusiones: una escritura “invisible” e inasible

Luego de haber trazado un recorrido exploratorio, aunque breve, por el universo de la escritura de los guiones, y su “traducción” en forma de película, creemos que ha llegado el momento de esbozar algunas conclusiones, o más apropiadamente algunas nuevas conjeturas o suposiciones a las que hemos arribado producto del análisis, que más que ponerle un punto final a la investigación, reclaman por el contrario una indagación mucho más profunda del objeto. Asimismo, para ser honestos, debemos reconocer que estas conjeturas difieren bastante de aquellas a las que imaginábamos arribar cuando nos lanzamos a este proyecto, pero en buena parte por ello nos parece que si para algo ha servido este trabajo ha sido para profundizar y poner al descubierto la tensión existente, a nivel de las pretensiones de reivindicación sobre el origen y la institución del sentido, entre una forma literaria destinada a narrar “imágenes verbales” como el guión, y una forma básicamente visual para narrar “contenidos” como es la película. Y si en un principio ignorábamos mayormente las implicaciones reales de esta tensión sobre nuestro objeto, en este momento, a la luz del análisis, nos sentimos con autoridad para afirmar que, al menos en lo que concierne a la configuración formal o retórica del film, resulta sumamente forzado plantear articulaciones experimentalmente sustentables de determinación entre guión y película, y en consecuencia proyectar relaciones lógicas de determinación “de una estructura sobre otra estructura”, o en forma más general, del lenguaje verbal sobre el lenguaje cinematográfico.

El problema de la traducción de lo verbal en visual, implica una concepción de ambos conjuntos como en cierta medida isomórficos, pero no debe olvidarse que las equivalencias halladas entre imágenes y palabras se basan siempre en “sentidos asignados” por un sujeto, y por lo tanto poseen una sustancia, o identidad, social, y como tal convencional. El sentido de una imagen, de una frase, o de un film, no es una propiedad del “objeto”, sino una atribución humana. Como bien escribe Bordwell, “los significados no se encuentran sino se elaboran”. Los datos sensoriales de un film constituyen el punto de partida para la construcción del sentido, por medio de los procesos inferenciales de percepción y cognición.<sup>126</sup> Por lo tanto, no es posible pensar al guión como el “significado” de un “proceso-signo” cuyo “significante” sería el film, pues el film, como el

---

<sup>126</sup> Ver Bordwell, David, 1995, p.19.

guión, posee un significado propio, cosa que han dejado claro por cierto, entre muchas otras cosas, las diferencias enunciativas entre las versiones escrita y filmada de una misma escena.

Por ejemplo, cuando planteamos la hipótesis central de este estudio, afirmamos entre otras cosas que, según Carrière, en un guión, la descripción de un personaje que mira, y ve algo, y la del objeto o cosa por él visto, se escriben normalmente en oraciones diferentes, induciendo de ese modo a que en la película no aparezcan nunca juntos en un mismo plano. Comprobamos tanto en los fragmentos analizados, como en muchos otros relevados que no formaron parte del corpus, que los guiones respetan casi siempre esa regla, y que los filmes de narración clásica desglosan normalmente en planos diferentes al “personaje que ve”, y a la “cosa vista”. Pero, de manera opuesta a lo que intuíamos al iniciar el análisis, dudamos ahora que ese desglose de montaje sea resultado del accionar de la escritura invisible del guión. Más bien presentimos que es el modo narrativo en el que se encuadran los filmes de “narración clásica” el responsable de que esto ocurra. Para decirlo más claramente, la acción de “mirar”, o “ver”, y el “objeto visto”, ocupan planos diferentes en la generalidad de los filmes, no porque “sujeto que ve” y “cosa vista” se hallen descritos en el guión, separados gramaticalmente por un punto, sino porque el lenguaje cinematográfico ha convencionalizado este mecanismo narrativo, consistente de un plano y un contraplano dentro de un mismo eje de acción, para narrar ese tipo de situaciones en las que el personaje, gracias a la mediación de la cámara, presta sus “ojos” o su “punto de vista” al espectador.

Y aunque pensamos como Bordwell que “ninguna película, ni siquiera una docena de películas, podría caracterizar un modo narrativo”<sup>127</sup>, nos parece que existen firmes fundamentos para sospechar que es el modo de narración clásica, actuando a modo de paradigma de la representación fílmica, quien ha generado que la redacción de los guiones comerciales convencionales, cuanto menos en lo concerniente a la descripción de un “sujeto que ve” y de un “objeto visto”, se adecue a su lógica, y no a la inversa. Una lógica que, por otra parte, comparte la lógica natural de la mirada, lo que la aproxima a la propia subjetividad del ser, quien nunca se ve a sí mismo cuando mira, a excepción de cuando contempla su reflejo en un espejo, motivo por cierto fuertemente explotado tanto plástica –tomas, subjetivas o no, con composiciones de “cuadro dentro del cuadro”–, como metafóricamente –en la construcción de temas relativos a la especularidad de la imagen, por ejemplo– por numerosos guiones y filmes.

Por lo tanto, a la luz de la evidencia, y en contraposición a las presunciones que motivaran este estudio, sostenemos que no es la escritura invisible del guión, como sugiere

---

<sup>127</sup> Bordwell, David, 1996, p. 167.

Carrière, sino el triunfo del modo de narración clásica, como forma dominante de la representación filmica, el que ha determinado que los guiones estructuren en oraciones diferentes algo que los filmes, cual mimesis de la mirada humana, narran generalmente en planos diferentes.

En esta línea de pensamiento, que invierte el sentido de lo que originariamente pensamos, se nos ha revelado también más claramente el modo cómo muchas “normas” que rigen la escritura de los guiones, como por ejemplo la que establece que los eventos se narran siempre en tiempo presente y tercera persona, desnudan en realidad el sometimiento de la forma textual “guión” al modo de narración cinematográfica, y especialmente al poder representativo de la imagen filmica, que naturalmente actualiza siempre lo que muestra. Efectivamente, nos parece que es la subordinación al carácter imperfectivo de la imagen cinematográfica<sup>128</sup>, que por extensión obliga al cine a exponer los hechos siempre y únicamente durante su transcurrir, y nunca ya acontecidos, lo que sentimos ha determinado que los guiones cinematográficos resignaran los provechos de la modalización de la lengua, para narrar los eventos siempre y exclusivamente en presente y tercera persona.

De manera similar, en lo que atañe a las relaciones con carácter exploratorio que planteamos, por ejemplo, entre la adjetivación y el encuadre, bajo el denominador común del “grado de interés”, no consideramos haber encontrado elementos como para sostenerlas. Tampoco es posible inferir en base a los resultados del análisis, que desde la escritura del guión se puedan sugerir determinados movimientos de cámara, encuadres o angulaciones, a no ser de manera absolutamente explícita como lo marcan ciertos casos relevados. En una película, un objeto no se “gana” un plano detalle porque así lo sugiera una adjetivación “florida” en el guión, sino porque ese plano del objeto se torna necesario para la correcta comprensión de la acción que se desarrolla, y consiguientemente para la justa comprensión de la trama. De manera similar a lo que ocurre con los planos de “punto de vista” de un objeto, o “cosa vista”, y del “sujeto que ve”, el proceso se descubre inverso al que imaginamos en un principio. No es la adjetivación del guión, sino la “imagen mental” que está en el trasfondo de la representación, y que inaugura el “proceso de traducciones”, la que demanda que si un determinado objeto o proceso cumple una función narrativa de importancia sustancial para la trama, se clarifique y haga evidente en el guión, para despejar posibles dudas que atenten contra la “correcta” regeneración imaginaria del film. Y la única forma para destacar algo en el guión, además de por intermedio de los nada invisibles signos gráficos o la letra mayúscula, es hacerlo con palabras que se

---

<sup>128</sup> Gauldreault, A. y Jost, F., 1995, p. 110-111.

destaquen entre otras palabras, es decir, con adjetivos, o figuras retóricas, que se distingan de lo que en algún lugar definimos como una “fría” o “seca” descripción.

De aquí proviene, nos parece, la sensación compartida por un nutrido grupo de autores, que comentamos en el apartado sobre guión, acerca de que ese texto ostenta una forma de “escritura intermedia”, que no es ni literaria ni técnica. Porque es esa la forma que el guión ha debido encontrar para traducir un universo básicamente visual con palabras, y describir y regular con ellas, y solamente con ellas, la importancia de objetos, hechos, personajes, y acciones, sin “excederse” en el manejo del lenguaje. Porque para un guión el disfrute del lenguaje no es el objeto de su ser, sino tan solo el medio que le permite soñar con parecerse a aquella forma que le dio origen, donde se escribe el prólogo de todo proceso de producción significativa de un film.

De este modo, ahora que comprendemos mejor la forma en la que actúa el guión dentro del proceso de producción del film, nos damos cuenta cuán exagerado y desafortunado resulta concebir a la película tan solo como una “traducción imaginaria” de las palabras en él escritas. Al mismo tiempo, comprobamos lo infructuoso de sumergirse en la indagación de “gramáticas de traducción imaginaria”, puesto que vemos mucho más claro como esta operación olvida que un film no tiene su origen en las palabras de un guión, sino en una forma que antecede a la demarcación verbal que, como explica Mitry, solo adquiere sentido en virtud de la forma que lo expresa<sup>129</sup>, por más perfecto que resulte, no es nunca más que un propósito, o apenas “la *idea* del film”<sup>130</sup>, en la que la forma plástica se muestra cuanto menos esquiva.

Por ello, pensamos que futuras indagaciones sobre la transposición formal de los guiones en películas de narración clásica, deberían dedicarse en lugar de a definir “gramáticas de traducción imaginaria” que actuarían en la conversión de palabras en imágenes, a explorar los mecanismos culturalmente aprehendidos que intervienen en la “traducción” del imaginario mental en una forma narrativa dramática (en nuestro caso filmica). Esos mecanismos, que el modo narrativo ha organizado en forma de códigos, “aprehendidos” desde la infancia a través de la visualización de películas, y “aprendidos” racionalmente más tarde por quienes profesionalmente desarrollan la tarea de escribir, son los encargados, nos parece, de sintetizar esa forma originariamente visual pero intangible, en la escritura, poco importa ya si “visible” o “invisible”, del guión.

Y si nuestro esquema del proceso de producción de un film se iniciaba con el guión como “primera escritura” de la película, debemos ahora modificarlo para ampliarlo e

---

<sup>129</sup> Mitry, Jean, 1986, p.38.

<sup>130</sup> Mitry, Jean, 1986, p.30. El subrayado es del autor.

incorporar una etapa de “prefiguración imaginaria”, que antecede a la redacción del guión, y que es donde presentimos se aloja el verdadero germen de la forma fílmica. Esta fase, dominada por imágenes mentales inexistentes materialmente pero de poderoso valor simbólico, es lo que el guionista intenta circunscribir con palabras al darle forma de guión, y lo que posteriormente, primero el artista de *storyboard*, y finalmente el realizador, transforman, regeneran y reviven en las imágenes del film.

Pues el proceso que realiza el guionista, cuando escribe un guión cinematográfico, consiste en encontrarle un significado asequible en palabras, a las imágenes y sonidos del “mundo” que ha imaginado. De allí su cuidada dedicación en la elección de los términos (principalmente los adjetivos) empleados en la descripción de lugares, personajes o eventos, y por la elaboración de figuras que le agreguen sentido a la simple narración de la acción. Porque son esas las “herramientas” y el único medio con que cuenta para que ese “mundo”, imposible por completo de agotar, como el significado de la imagen, no se diluya en esta primera “traducción”, y por el contrario se haga visible en la película de una forma lo más cercana posible a la que imaginó. Porque el problema del guión, como “el de todo discurso dirigido a los demás no es tanto el de ser oído como el de hacerse escuchar”.<sup>131</sup> Allí, creemos, radica el secreto del oficio del guionista: en su capacidad para hacerse escuchar, es decir, en su habilidad para, empleando los términos más precisos, describir de la manera menos ambigua posible, y connotar de la forma más acertada posible, un mundo que nació en forma de imágenes mentales, y que no tiene más opción que expresar en palabras.

El director del film, por su parte, de manera inversa al guionista, se enfrenta primero con las palabras del guión, para transformarlas en imágenes y sonido. Y en su lectura del guión no solo selecciona, jerarquiza, o incluso descarta elementos del “mundo” que subyace en ese texto, sino que además, y fundamentalmente, proyecta su propio “mundo” sobre él. Y así como el guionista, conciente de cuán difícil resulta acotar el sentido de una imagen, procuraba mediante un estilo lúcido sacrificar lo menos posible en el paso de la imagen mental a la palabra, el director del film, por el contrario, merced al potencial significante extra que le confiere la imagen fílmica y los códigos cinematográficos, está mucho más preocupado que por atender los posibles sacrificios, por hacer uso, e integrar adecuadamente, esas numerosas herramientas significantes que el lenguaje le proporciona para realizar la traducción de la palabra del guión en imágenes y sonidos.

En el fondo, la pregunta que ha permanecido por debajo de este estudio, y que ahora se revela como mucho más evidente ha sido: ¿es posible representarse la película

---

<sup>131</sup> Casetti, Francesco, 1983.

antes de filmarla? O más en general, ¿es posible representarse una obra antes de llevarla a la práctica? Evidentemente, para esta pregunta la respuesta, con seguridad, es no. Como sucede con la prefiguración de las significaciones sociales de un acontecimiento o discurso, de las que numerosos ejemplos demuestran a diario la forma en que vistas a posteriori difieren de las verdaderas significaciones sociales de los mismos, pretender prefigurar un hacer práctico como la realización de un film, es algo que peca de utópico, porque el film “representado” o “imaginado”, aunque en algún grado capaz de prefigurar ciertas cuestiones que hacen a la práctica de filmación, nunca será el film “filmado”.

En definitiva, nos parece que es posible concluir que también en el proceso de producción de sentido que lleva del guión al film, el “todo es mucho más que la suma de las partes”, y la realización de un film no puede determinarse, por lo menos a nivel retórico (restaría investigar el nivel temático de este proceso), porque deriva de un acto de creación, que por más planificado que se halle, involucra componentes no “racionales”, y como tales no “determinables”, o si se quiere “indeterminables”.

Porque es precisamente esa “indeterminación” del imaginario (o del “mundo imaginario”) lo que denuncia el proceso de producción de una película. Indeterminación que subsiste y perdura durante todo el largo camino que conduce de la “idea” del film al guión, de éste al film como obra única con su forma propia, y finalmente del film a sus representaciones sociales. Y a lo largo de este sinuoso camino discursivo, el sentido que el guión “determina en primera instancia”, se convierte rápidamente en “indeterminado”, en tanto puede ser “determinable” en una multiplicidad de formas diferentes por la materialidad significativa del film. Y, a su vez, cada modo narrativo, como el de narración clásica de ficción que analizamos, se encarga de determinar el sentido por medio de la instalación de límites, tanto a la representación como a la lectura, que imponen sus normas standarizadas, o “paradigmas”, cuya acción sobre la retórica filmica se nos ha revelado como mucho más poderosa, que la predeterminación verbal originaria del guión.

No obstante, consideramos que la tarea que desempeña el guión como fisonomía,<sup>132</sup> dentro del proceso de producción del film, es una tarea valiosa, porque la prefiguración significativa connotada por las palabras del guión, aunque no se revele capaz de determinar la forma filmica con la eficacia que pensábamos originariamente, proporciona un material útil (sobre todo para la configuración temática, o “narrativa”) del que el film se apropia para, con todo su potencial creador, reforzarlo, alterarlo, modificarlo, e incluso rebatirlo o impugnarlo, como han demostrado algunos de los casos analizados.

---

<sup>132</sup> O “universo de sentidos posible”.

Igualmente, si por un lado creemos haber comprobado que la retórica del film de narración clásica está tan sometida a las reglas del modelo narrativo, que difícilmente por más que se multipliquen los análisis pueda probarse algún tipo de determinación rigurosa del guión sobre el film, en forma de plano o movimiento de cámara, y menos aún de organización sintagmática de planos, o propuesta de montaje de la película, por otro lado es cierto que hemos observado en algunos ejemplos cómo ciertos elementos del guión, claves para la reconstrucción imaginaria de la trama en el film, se multiplicaban sutilmente dentro de las composiciones de varios planos de una escena. En efecto, este hecho nos permitió sostener en su momento, con algún grado de verosimilitud, la suposición de que la escritura invisible del guión podría efectivamente existir, cumpliendo sin embargo objetivos mucho más modestos que los que originariamente pensamos, producto quizás de haber sobreestimado algo ingenuamente su potencial significante, dentro de un proceso de producción textual fuertemente codificado por reglas aunque no inflexibles, sí extremadamente arraigadas en el lenguaje.

Y así como descartamos de plano cualquier posible gravitación de la escritura invisible del guión sobre la forma del film a nivel del sintagma, donde es el montaje quien asume la última palabra, es factible pensar que quizás es a nivel del interior del plano, o unidad de fragmentación del film, donde la escritura invisible encuentre su área de influencia. De este modo, el rol que podría cumplir la escritura invisible dentro del proceso de producción del film, quizás sea no a nivel “plástico”, donde la organización de las formas y masas dentro del encuadre está fuertemente codificada por las leyes del modo narrativo y representativo, sino a nivel “icónico”, o nivel de reconocimiento de los motivos y sus respectivas connotaciones, en lo profundo de la “geografía interior del mensaje visual”.<sup>133</sup>

Para decirlo de forma más clara, nos parece que el único ámbito en el que la escritura invisible del guión podría cumplir un rol que todavía no podemos desestimar, es en la identificación y señalización de los motivos importantes que hacen a la trama, más que en la inducción de tamaños de plano o movimientos de cámara, donde no vislumbramos ni lugar ni espacio de acción. Su misión, por lo tanto, sería no la de inducir una configuración formal, sino la de asegurar que los elementos básicos de la trama que narra el guión, ocupen un lugar en la versión fílmica de esa “historia”, independientemente de cuáles sean los recursos narrativos que el film pone en funcionamiento para transformar esa “historia” en un “relato cinematográfico”. En ese sentido, y no en el de la predeterminación de la forma plástica del film, sí podemos considerar que el guión cinematográfico es realización, o en palabras de Carrière, “realización virtual”.

---

<sup>133</sup> Ver Joly, Martine, 1999, p. 106.

Un buen guión, es esa herramienta que gracias al arte de utilizar significativa y convenientemente la lengua, le permite al guionista traducir su mundo imaginario, donde se halla el germen de la película, en palabras o “imágenes verbales”, y al lector recrearlo de la forma más parecida a la que el guionista soñó. Las palabras, al proporcionar un lenguaje en común, son el medio con que cuenta para acotar esa intangibilidad del imaginario, para realizar la “primera traducción” en el camino hacia la forma fílmica.

Y la forma fílmica, resultado de un doble proceso de “traducciones”, la primera que recorta el sentido para hacerlo “determinable” por la palabra, la segunda que obligatoriamente lo expande y dilata “indeterminándolo” nuevamente con el agregado significante, voluntario e involuntario, de la imagen y el sonido, con seguridad poco es lo que conserva de esa “fase originaria” del film, de esa “idea casi alucinatoria” que el guión intentó traducir, preservar y transmitir con palabras, pero que los códigos del lenguaje cinematográfico, bajo los dictados del modo de narración clásico, se encargaron de convertir en algo muy diferente.

Por lo tanto, ahora que entendemos mucho mejor que al comienzo los mecanismos de significación del proceso de producción fílmico, nos resulta mucho más reveladora la etimología de la palabra guión, proveniente de *guion*, que en francés antiguo significa “el que guía”, empleada en tiempos antiguos para referirse al perro líder de una jauría. Porque el guión cinematográfico encuentra su mejor definición como “guía” del proceso de producción de un film. Un guía que, más allá de cuán bueno, regular o malo sea, pensamos oficia su mejor labor sobre la dimensión temática, o narrativa, de este proceso -y ahora nos referimos a “lo narrado”, o “efecto de la narración”, y no al “acto productor”-, que sobre la dimensión retórica, o formal, del film. En otras palabras, podría decirse que el guión es un guía que vive más pendiente de la “historia” que del “relato”, de seguro porque conoce mejor que nosotros sus propias limitaciones, y sabe bien que una oruga, por más que algún día será mariposa, mientras es oruga es tan solo una oruga, y no una mariposa.

\* \* \*

## ANEXO N°1

### Ficha Técnica de las películas seleccionadas

#### Alien el octavo pasajero

*Título original: Alien*

*Año: 1979*

*Guión: Dan O'Bannon*

*Director: Ridley Scott*

#### Alien 3

*Título original: Alien 3*

*Año: 1992*

*Guión: David Giller, Walter Hill y Larry Ferguson*

*Director: David Fincher*

#### Jurassic Park

*Título original: Jurassic Park*

*Año: 1993*

*Guión: Michael Crichton y David Koepp*

*Director: Steven Spielberg*

#### Terminator 2

*Título original: Terminator 2. Judgement day*

*Año: 1991*

*Guión: James Cameron y William Wisher*

*Director: James Cameron*

## ANEXO N°2

### Guiones originales de las escenas seleccionadas

#### Alien el octavo pasajero

INT. EQUIPMENT MAINTENANCE AREA - "C" LEVEL

Brett walking between rows of shadowed equipment.  
Looking for the cat.  
Nervous.

BRETT

Jones...Here kitty...Jones...  
Goddamn it Jones.

\* \* \* \* \*

#### Alien 3

45 INT. VENTILANON SHAFT

An enormous fan with razor sharp blades is going full bore...  
Fills the air-duct with warm air and soot.  
Murphy is cleaning the passageway, chipping away carbon deposits,  
scrubbing down the walls.  
He whistles as he works, doesn't like the job much...

MURPHY

(now singing)

I see a red door and I want it painted,  
black. No colours any-y more, I want them to  
turn black. I see the girls walk by dressed  
in their summer clothes. I have to turn my  
head until my dark-ness goes.

Stopping, Murphy spots something in the dark of the air-duct.  
Kneeling, he checks it out.  
Looks like a reptile's skin.  
Holding his broom, he stretches it out.  
Approximately the size of a small deer...  
Weird.  
He starts singing again ...

MURPHY

I look in-side my-self and see my heart is  
black. I See my red door and I want it

painted black. May-be then I'll fade a-way  
and not have to face the facts. It's not  
easy facing up when your whole world is  
black.

He hears something in the darkness to his left.  
Stopping, he sees a recessed storage area built into the wall of the  
air-duct...

A gurgling sound is coming from inside.

Curious, Murphy moves closer.

Stopping before the recessed area, Murphy peers inside.

\* Sees the Alien --

\* Still fawn like, but growing

Time stops a second.

\* Suddenly, the creature -- spits acid in Murphy's eyes...  
\*

\* Clawing at his face, flesh tom away from his cheeks --

Murphy reels backwards.

Smoke pours through his fingers.

Screaming, he slam s into a wall and staggers backwards into

\* The fan...

\* Which rips him to pieces --

In a blink of an eye, the walls of the Air-duct are splattered  
with his remains.

The fan CLANGS to a ringing stop as Murphy's skin fouls the blade.

\* \* \* \* \*

### Alien 3

48. INT. EEV - CONE OF SILENCE

Ripley rummages through the cramped space, moving debris, something.  
Beneath some smashed and decimated equipment, secured within the  
bulkhead, she finds what she's after.

Above a seal on the wall in bold letters, she reads:

FLIGHT RECORDER  
DO NOT BREAK SEAL

Wiping sweat from her eyes, she breaks the seal on the container.

A modular black box appears from beneath the seal.

She pries open a plate off the black surface and presses a button.

She can see pulses on a meter in the box's face.

Flight recorder still operational.

Shutting it off, she puts it on the floor beside her. She studies the  
carnage in the cramped confines...

Clemens appears, peering through the hole in the bulkhead:

\* \* \* \* \*

## *Jurassic Park*

HOT SUN overhead in a BIG SKY -

EXT BADLANDS - AFTERNOON

Lodged in the cracked earth are the partially-exposed fossilized remains of A VELOCIRAPTOR, a carnivorous dinosaur. WIDEN OUT to a SWEEPING PANORAMA of a dinosaur dig, a major excavation filled with workers shoveling earth and stone, making measurements, taking photographs, scribbling notes, and conferring with each other.

The center of all this activity is one man. In a roped-off area that circumscribes the exposed bones of the raptor, is DR. ALAN GRANT, head paleontologist.

\* \* \* \* \*

## *Jurassic Park*

EXT FIELD IN THE PARK -

Grant and kids walk through a clearing.

GRANT  
What is it?

LEX  
I hear something.

Lex stops. In the distance, they see a herd of hadrosaurs running in changing directions.

TIMMY  
What's going on?

GRANT  
They're agitated.

The hadrosaurs swerve and charge right to the course of Grant and the kids.

GRANT  
Outta the way, kids! Run!

Grant grabs Lex, lifting her bodily off the ground, and carries her like a football. Timmy runs beside them. Hadrosaurs run towards them.

GRANT AND LEX AND TIMMY run wildly. The stampede is very close behind Grant and the kid's faces are covered with sweat and dust.

Grant leads them toward a rocky outcrop with a stand of big conifers. The animals continue to close.

CLOSE ON - the running feet of the stampeding animals. The ground

VIBRATES every time it is struck by the huge feet.

GRANT AND THE KIDS scramble onto the rocks. They frantically tuck in between big boulders as the herd reaches them. Lex shields her dusty face with her hands as she wedges deeper between the rocks. Grant pushes her down deeper and looks up from between the rocks.

GRANT'S POV - the immense legs of the first hadrosaur to pass.

Stampeding legs send clods of dirt flying in the air. The stampede goes past. They lie there, unable to move. They watch the herd trample on.

Suddenly, with a ROAR, a T-Rex bursts from the trees, just a hundred yards away straight toward the hadrosaurs. The earth SHAKES.

Lex SCREAMS. Grant and Timmy cover her mouth.

The T-Rex hunts down the herd. He targets his prey. A young hadrosaur.

As the hadrosaur gallops into the shadowy treeline, the Rex lunges fiercely. The Rex and its victim are enveloped in dust.

Grant holds Lex close. She watches the terrible cloud with a quiet horror. Timmy makes the first move to leave.

TIMMY

Let's go. Now!

The herd's remainder gallops off into the safety of the deep jungle. Grant, Lex and Timmy run in the opposite direction.

\* \* \* \* \*

## **Jurassic Park**

EXT NEDRY'S JEEP, BACK ROADS -

Nedry speeds along the rain-slick road, fish-tailing as he goes.

CLOSE ON - Nedry at the wheel.

NEDRY'S POV - the dark, wet road running alongside a ten-foot chain-link fence. Suddenly, a beast-like visage blurs across the road.

Nedry swerves. The jeep skids. Nedry tries to over-steer, can't bring the careening jeep under control.

The jeep crashes through the fence, bounces down a cement culvert, and dives into a raging gully.

Nedry curses. He spins the wheel. The tires spin and spray. The jeep's hopelessly stuck in the gully. From Nedry's seat in the jeep, he cranes his head around, examining his situation.

NEDRY'S POV - On the opposite side of the gully, there is an equipment

graveyard. By the titled jeep headlights, steely monsters all around can be seen - discarded earth movers, graders, and tractors.

Nedry gets out of the jeep, grabs the winch from the jeep's back end. and wades over to an abandoned tractor.

NEDRY

Shit. I'm going to have to change clothes.

He loops the winch around the tractor's base. Suddenly, he stops and looks around as he hears a gentle HOOTING. He squints, looking at the strange steel graveyard lit by the bright beams of the jeep headlights.

HOOT! HOOT! A distinctive HOOTING. Nedry looks up in fear. SILENCE.

Nedry starts moving toward his jeep. Again, the HOOT! Nedry stops, looks right, looks left. A RUSTLE in the trees. Nedry's head cocks.

Looking through trees, lit by the strong beams, Nedry sees a SPITTER in the eerie mist. Now it's gone. Now it's back. It circles Nedry warily, hunting him. Nedry stares.

NEDRY

I hope this is one of them herbivores.

Nedry scrambles the other way, full-tilt. Hop, hop, and the Spitter drops in front of Nedry from the other side. HOOT!

Nedry jumps back, lands on his butt. The Spitter zips in from the side - HOOT!

Nedry doubles back, racing through the abandoned equipment, ducking and rolling under a cement mixer, spinning past a tree. He splashes down the embankment, trying to get to his jeep. He uses the winch line to steady himself against the raging current. He finally reaches the jeep, swings open the door - and, surging out of the water like a demonic apparition, is the SPITTER! Nedry backs away, directly into the glare of the headlights!

CLOSE ON - the Spitter. It's plume opens, bright orange gills swell out like an umbrella around its neck. Something squirts beneath its jaws.

A big glob SMACKS Nedry on the arm. He brushes it off.

NEDRY

Gross.

EXTREME CLOSEUP - the Spitter's head. The jaws puff, the hood flares out, the neck snaps forward. And - it spits.

This glob misses Nedry, splashes off the steaming headlight.

VERY EXTREME CLOSEUP - The Spitter's swollen poison sacs are inflated. They fire!

This glob hits Nedry in the eyes. He SCREAMS.

NEDRY

I'm blind, I'm blind.

He falls against the jeep, rubbing his eyes. The Spitter calmly hops to the embankment and watches the blinded Nedry weave drunkenly in the water. Nedry grabs onto the jeep and pulls himself along toward the driver's door. The Spitter stalks, watching him.

Nedry pulls open the jeep door, thrusts his head in, slams it against the door frame. Now Nedry heaves his whole body into the jeep. The Spitter's long ostrich-like legs stretch and bend in an easy gait as it closes it on Nedry.

Nedry sits behind the wheel, unseeing as the Spitter watches patiently turns his blind eyes that way.

A long beat. The Spitter leaps forward, the CAMERA PULLS BACK WIDER AND WIDER. Nedry lets out an ear-splitting SCREAM and the car horn BLARES.

\* \* \* \* \*

## **Terminator 2**

7 EXT. TRUCKSTOP - NIGHT

Wild fingers of BLUE-WHITE ELECTRIC ARCS dance in a steel canyon formed by two TRACTOR TRAILERS, parked side by side in the back lot of an all-night truck stop. Then...

The strange lightning forms a circular opening in mid-air, and in the sudden flare of light we see a FIGURE in a SPHERE OF ENERGY. Then the FRAME WHITES OUT with an explosive THUNDERCLAP!

Through the clearing vapor we see the figure clearly... a naked man. TERMINATOR has come through. Physique: massive, perfect. Face: devoid of emotion. Terminator stands and impassively surveys its surroundings.

\* \* \* \* \*

## ANEXO N°3

### Fuente de los guiones e ilustraciones

#### Links fuente de los guiones:

[http://www.movie-page.com/movie\\_scripts.htm](http://www.movie-page.com/movie_scripts.htm)

<http://www.simplyscripts.com/>

<http://www.moviescriptsandscreenplays.com/>

<http://www.dailyscript.com/>

#### Fuente de las ilustraciones:

**Figura 1** – “*Storyboards*” de Eisenstein para *Iván el Terrible* (p.10).

Extraído del link [http://atari.uniandes.edu.co/~aburbano/\\_html/?N=A](http://atari.uniandes.edu.co/~aburbano/_html/?N=A)

**Figura 2** – Fragmento del *storyboard* de *Freddy vs. Jason* (p.11). Artista: Aarón Sowd.

Extraído del link <http://aaronowd.com/gallery/filmstoryboards/FreddyvsJason>

**Figura 6** – Sección Aurea y puntos fuertes de la composición del cuadro (p. 55).

Extraído de Sánchez, Rafael, *Montaje cinematográfico: arte de movimiento*, Barcelona, Editorial Pomaire, 1976, p. 79.

*Nota: El resto de las figuras, así como los cuadros comparativos entre guión y film, es material original elaborado especialmente para este estudio.*

## BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL

### Sobre guión:

- Brady, John** 1995  
*El oficio del guionista*, Barcelona, Editorial Gedisa, S.A.
- Carrière, Jean-Claude y Bonitzer, Pascal** 1991  
*The End. Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Carrière, Jean-Claude, y otros** 1995  
“El trabajo del guionista y su relación con el director”, en *Así de simple 2. Encuentros sobre cine*, Bogotá, Editorial Voluntad S.A.
- Chion, Michel** 1992  
*Cómo se escribe un guión*, Madrid, Ediciones Cátedra, S.A.
- DiMaggio, Madeline** 1992  
*Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*, Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Field, Syd** 1997  
*Prácticas con 4 guiones*, Madrid, Plot Ediciones.
- Field, Syd** 1998  
*El manual del guionista*, Madrid, Plot Ediciones.
- Gamero, Carlos, y Salomón, Pablo (comp.)** 1993  
*Antes que en el cine. Entre la letra y la imagen: el lugar del guión*, Buenos Aires, La marca Editora.
- Seeger, Linda** 1991  
*Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Madrid, Ediciones Rialp S.A.
- Senna, Orlando** 1995  
“Existen más misterios entre la palabra y la imagen que los que suele suponer nuestra vana filosofía”, en *Así de simple 1. Encuentros sobre cine*, Bogotá, Editorial Voluntad S.A.

### Sobre cine:

- Aumont, Jacques y otros** 1989  
*Estética del cine*, Barcelona, Ediciones Paidós.
- Bassa, Joan y Freixas, Ramón** 1993  
*El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

- Bordwell, David** 1995  
*El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Bordwell, David** 1996  
*La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Casetti, Francesco, y Di Chio, Federico** 1996  
*Cómo analizar un film*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Gauldreault, André, y Jost, Francois** 1995  
*El relato cinematográfico. Cine y Narratología*, Barcelona, Editorial Paidós.
- Jost, Francois** 1987  
"El ojo cámara", Lyon, Presses Universitaires de Lyon. Traducción realizada por María Rosa del Coto para uso exclusivo de los alumnos de la cátedra Semiótica de los Medios II, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Marie, Michel, y Vernet, Marc (comp.)** 1992  
*Coloquio de Cerisy. Christian Metz y la teoría del cine*, Buenos Aires, Catálogos Editora.
- Mascelli, Joseph** 1990  
*Las cinco claves del cine*, Bs. As, SICA.
- Mena, José Luis, y Payan, Miguel Angel** 1994  
*Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*, Madrid, Cacitel.
- Metz, Christian** 1972  
*Ensayos sobre la significación en el cine*, Bs. As., Tiempo Contemporáneo.
- Metz, Christian** 1974  
"El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", en Revista "Lenguajes" Nº2, Bs. As., Ediciones Nueva Visión.
- Metz, Christian** 1979  
"Retórica y lingüística: El gesto jakobsoniano", en *Psicoanálisis y cine: el significante imaginado*, Barcelona, Ed. Gustavo Gilli.
- Metz, Christian** 1991  
"Cuatro pasos en las nubes (vuelo teórico)", en "*L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*", Paris, Meridiens Klincksieck. Trad. del Centro de Traducciones de la Facultad de Bellas Artes. Publicado por la cátedra de Semiótica de los Medios I, de la Carrera de Ciencias de Comunicación de la U.B.A.
- Metz, Christian** 1991  
"Imágenes subjetivas, sonidos subjetivos, punto de vista", en "*L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*", Paris, Meridiens Klincksieck. Traducción

realizada por María Rosa del Coto para uso exclusivo de los alumnos de la cátedra Semiótica de los Medios II, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.

- Metz, Christian** 1991  
“Voz de destinación en imagen – Miradas a cámara”, en “*L’nonciation impersonelle, ou le site du film*”, Paris, Meridiens Klincksieck. Traducción realizada por María Rosa del Coto para uso exclusivo de los alumnos de la cátedra Semiótica de los Medios II, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Mitry, Jean** 1986  
*Estética y psicología del cine. 1. Las Estructuras*, Madrid, Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Morgan, David** 1993  
“A Revolution in visual effects. The SFX of Jurassic Park”, publicado en Internet, en el sitio <http://members.aol.com/morgands1/closeup/text/jurassic.htm>. Originalmente publicado en revistas “Flix” (Tokyo), y “Ciak si gira” (Milán).
- Paredes, Alberto** 1993  
*Manual de técnicas narrativas. Las voces del relato*, México, Editorial Grijalbo.
- Pudovkin, Vsevolod** 1960  
*Lecciones de Cinematografía*, Madrid, Ediciones Rialp, S.A.
- Reisz, Karel** 1989  
*La técnica del montaje cinematográfico*, Buenos Aires, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. de Ediciones.
- Romanguera I Ramió, Joaquín** 1991  
*El lenguaje cinematográfico: gramática, género, estilos y materiales*, Madrid, Ediciones De la Torre.
- Sánchez, Rafael** 1976  
*Montaje cinematográfico: arte de movimiento*, Barcelona, Editorial Pomaire.
- Tudor, Andrew** 1974  
*Cine y comunicación social*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Sobre el Marco Teórico para el Análisis:**
- Aprea, Gustavo** 1997  
“Metz, Casetti, y los problemas de la enunciación cinematográfica”, Bs. As.
- Barthes, Roland** 1964  
“Lo obvio y lo obtuso”, en “Communications 4”.

- Barthes, Roland** 1993  
 “El mensaje publicitario” y “Semántica del objeto”, en *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós.
- Fabbri, Paolo** 2000  
*El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa.
- Fages, Jean Baptiste** 1969  
*Para comprender el Estructuralismo*, Bs.As., Galerna.
- Greimas, Algirdas J.** 1973  
*Semántica estructural*, Madrid, Gredos.
- Groupe Mu** 1993  
 “La retórica icónica”, en *Tratado del signo visual*, Madrid, Editorial Cátedra.
- Joly, Martine** 1999  
*Introducción al análisis de la imagen*, Buenos Aires, Editorial La Marca.
- Savransky, Carlos** 1999  
 “Límites de la prefiguración proyectual a partir del conocimiento reflexivo”, Bs. As., bibliografía del Seminario de Diseño Gráfico y Publicitario, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Savransky, Carlos** 1999  
*Para una teoría de la práctica. Ensayo sobre la poética de la obra.*, Bs, As, bibliografía del Seminario de Diseño Gráfico y Publicitario, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Segre, Cesare** 1985  
*Principios de análisis del texto literario*, Barcelona, Editorial Crítica S.A.
- Steimberg, Oscar** 1991  
*Semiótica de los medios masivos*, Bs. As, Ediciones Culturales Argentinas.
- Tassara, Mabel** 2001  
 “El relato en la cultura y los medios”, Bs.As., bibliografía del Seminario de Estrategias semióticas para el análisis de las imágenes, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Verón, Eliseo** 1987  
 “Lo ideológico y la científicidad”, en *La semiosis social*, Barcelona, Gedisa.
- Verón, Eliseo** 1995  
 “Para una semiología de las operaciones translingüísticas”, en *Conducta, estructura y comunicación*, Bs. As., Amorroutu Editores.

## **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

- Angeleri, Enrique (comp.)** 1993  
“Historia del montaje cinematográfico. Estructura Narrativa – Esquema Guión.”, selección de textos de la materia Taller de Expresión 2, de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la UBA.
- Arheim, Rudolph** 1987  
Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora., Bs. As., Eudeba.
- Aumont, Jacques** 1992  
*La imagen*, Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Barthes, Roland, y otros** 1972  
*Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
- Bourdieu, Pierre** 1991  
*El sentido práctico*, Madrid, Taurus.
- Casetti, Francesco** 1983  
“Los ojos en los ojos”, en *Communications*, 38. Traducción realizada por María Rosa del Coto para uso exclusivo de los alumnos de la cátedra de Semiótica de los Medios I, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Del Coto, María Rosa** 2000  
“Sobre la problemática de la recepción en los discursos audiovisuales”, reseña de textos titulada “Cine y recepción”, publicada en Internet en el sitio <http://www.otrocampo.com>. Aparecida originalmente en el número 98 de marzo de 2000, de la Revista “Reseux Communication Technologie Societé”.
- Dudley, Andrew** 1978  
*Las principales teorías cinematográficas*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, S.A.
- Eco, Umberto** 1988  
*Tratado de Semiótica general*, Barcelona, Editorial Lumen.
- Eisenstein, Sergei** 1998  
*La forma en el cine*, México. Siglo XXI Editores.
- Eisenstein, Sergei** 1999  
*El sentido en el cine*, México. Siglo XXI Editores.
- Gombrich, Ernst. H.** 1973  
*Arte, percepción y realidad.*, Barcelona, Paidós Comunicación.
- Gombrich, Ernst. H.** 1979  
*Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

- Guillaume, Paul** 1971  
Psicología de la forma, Bs. As., Psique.
- Metz, Christian** 1970  
“El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?”, en “Lo verosímil”, publicación de Ciencias Sociales dirigida por Eliseo Verón. Colección Comunicaciones, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Panofsky, Erwin** 1990  
*Estudios sobre Iconología*, Madrid, Alianza Editorial.
- Russo, Eduardo** 1993  
“Ciencia ficción: una introducción. Algunas hipótesis a modo de presentación.”, en “Dossier Ciencia Ficción” de Revista “El Amante”, N°19, setiembre 1993.
- Savransky, Carlos** 1999  
“El sujeto poético en la traducción”, Bs. As., bibliografía del Seminario de Diseño Gráfico y Publicitario, de la carrera de Cs. de la Comunicación Social de la U.B.A.
- Schaeffer, Jean-Marie** 1990  
*La imagen precaria*, Madrid, Ediciones Cátedra.
- Tassara, Mabel** 2002  
“Miradas críticas”, publicado en Internet, en el sitio <http://www.otrocampo.com>.
- Tassara, Mabel** 1998  
“Sobre la percepción del relato filmico”, publicado en Internet, en el sitio <http://www.otrocampo.com>. Ponencia para el V Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Siena.
- Traversa, Oscar** 1986  
“Carmen la de las transposiciones”, trabajo presentado en el I Congreso de la Asociación Argentina de Semiótica. La Plata, octubre de 1986.
- Traversa, Oscar** 1988  
"La aproximación inicial al film: el contacto con el género" y "Los tres estados del film", en *Cine: el significante negado*, Buenos Aires, Hachette.
- Truffaut, Francois** 1994  
*El cine según Hitchcock*, Bs. As., Alianza Editorial.