



Estrategias de guion cinematográfico

El proceso de creación
de una historia

Antonio Sánchez-Escalonilla



Estrategias de guion cinematográfico

El proceso de creación
de una historia

Antonio Sánchez-Escalonilla

ÍNDICE

<i>Prólogo</i>	11
INTRODUCCIÓN. El guion: «película soñada» y proyecto empresarial	15

PRIMERA PARTE LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA

CAPÍTULO 1. El guionista como escritor de imágenes	33
1.1. La evocación cinematográfica	34
1.1.1. Narrar con imágenes: dinamismo visual	36
1.1.2. Efectos del estilo visual en el guion literario ..	38
1.1.3. El espíritu de la acción en una «escritura de paso»	40
1.2. Los siete componentes visuales del cine	45
1.2.1. <i>Misterioso asesinato en Manhattan</i> . Un ejemplo de estética visual	47
1.2.2. El cine y sus componentes visuales	48
1.2.3. Kubrick, Ford, Welles y Weir	49
CAPÍTULO 2. ¿Cómo se hace creíble una ficción?	53
2.1. La dramatización de la vida.	55
2.1.1. La construcción de argumentos	55
2.1.2. La elección del género	58
2.2. Personajes, temas y reflexiones	61
2.2.1. Temas	62
2.2.2. Historias anteriores y relaciones entre personajes	63
2.3. La libertad de los personajes	68
2.3.1. Historias interiores y cambios de carácter. <i>El Padrino</i>	69
2.3.2. La felicidad de los personajes	70
2.3.3. Lo mimético contra lo paródico	71

CAPÍTULO 3. La fuente eterna de las historias.	73
3.1. El autor	73
3.1.1. Narrador extradiegético	75
3.1.2. Narrador intradiegético.	75
3.2. Lugares comunes	76
3.2.1. Mito y narradores colectivos.	78
3.3. Fantasía, mito y ficción narrativa	79
3.3.1. Fantasía infantil.	81
3.3.2. El <i>fiat</i> del autor y <i>deus ex machina</i> .	83

SEGUNDA PARTE EL PROCESO CREATIVO

CAPÍTULO 4. El conflicto, base del drama	87
4.1. Conflicto y guion cinematográfico	88
4.1.1. Dinámica y niveles de conflicto: El caso de <i>Billy Elliot</i>	90
4.1.2. Meta interior y objeto externo: El caso de <i>Caminó a la perdición</i> .	93
4.1.3. Las metas interiores, claves de la dinámica de conflictos	96
4.1.4. Conocer a fondo al personaje antes de soltarlo en la escena	97
4.2. Dilema preliminar: acción o personaje.	98
CAPÍTULO 5. La idea: El reto creativo	103
5.1. <i>Story line</i> y organigrama de la idea	103
5.2. Premisas dramáticas	106
5.2.1. Tramas maestras	108
5.2.2. Paradojas e hipótesis. La importancia del <i>high concept</i>	123
5.2.3. Símbolos temáticos	126
CAPÍTULO 6. De la <i>story line</i> al organigrama dramático	129
6.1. La trama	129
6.2. El tema	130
6.2.1. Propuesta temática	131
6.2.2. Subtramas desarrolladas y relaciones menores	132
6.2.3. Arcos de transformación	133
6.2.4. Títulos de tema y títulos de trama	134
6.3. Género y premisa dramática	135
6.3.1. La elección del género.	136
6.3.2. La galaxia de los géneros.	137
6.4. Organigrama de la idea	138

CAPÍTULO 7. El motor de la acción	153
7.1. La estructura clásica en tres actos.	153
7.1.1. Eugene Vale y la transición de la acción	156
7.2. Los actos cinematográficos	160
7.2.1. El paradigma de Syd Field	160
7.2.2. El <i>eje básico</i> . Los puntos de giro de Linda Seger	160
7.2.3. Las subtramas en el paradigma	163
7.3. El eterno dilema: ¿acción o personaje?	167
7.3.1. Objetivo próximo y meta interior	168
7.3.2. Acción clásica, minimalismo y antiestructura ..	171
7.3.3. Diagrama de <i>La vida es bella</i>	172
CAPÍTULO 8. Las herramientas del drama	175
8.1. Unidades menores del guion: nudos de acción, secuen- cias y escenas	175
8.1.1. La escaleta de nudos de acción (<i>step outline</i>) ..	175
8.1.2. Los primeros nudos de acción de <i>Braveheart</i> ..	176
8.1.3. Escenas y secuencias	188
8.2. Nudos de acción simples y complejos.	190
8.2.1. Peripecias	191
8.2.2. Anagnórisis	193
8.3. Jugando con la acción	197
8.3.1. Anticipación y cumplimiento	197
8.3.2. Elipsis	202
CAPÍTULO 9. Escaleta, sinopsis y tratamiento	205
9.1. Una escaleta de nudos: <i>Toy Story</i>	205
9.2. Sinopsis	211
9.2.1. Extensión y estilo	212
9.3. El tratamiento	213
9.3.1. Un tratamiento por nudos de acción: <i>Terminator</i> ..	214
9.3.2. Un tratamiento por escenas: <i>Las aventuras de</i> <i>Tadeo Jones</i>	216

TERCERA PARTE
ESTRUCTURA EN TRES ACTOS

CAPÍTULO 10. Estrategias del acto primero	223
10.1. El primer nudo de acción	223
10.1.1. El «código genético» del guion	224
10.1.2. La primera escena de <i>El Padrino</i>	225
10.1.3. <i>Amadeus</i> : inicio en un punto de crisis	229
10.1.4. El plano inicial de <i>El imperio del sol</i>	231
10.2. Ruptura del equilibrio: el inicio de la acción	232
10.2.1. El detonante	232

10.2.2.	La cuestión dramática y el cierre del planteamiento	234
10.2.3.	El primer punto de giro	236
10.3.	Del detonante cronológico al primer punto de giro . .	241
10.3.1.	Obstáculos y contraintenciones: las barreras	242
10.3.2.	Complicaciones	247
10.3.3.	El arranque de las tramas secundarias	248
10.4.	El acto primero como planteamiento	249
10.4.1.	Fórmulas dramáticas de desarrollo.	253
10.5.	<i>Camino a la perdición</i> : análisis estructural del acto primero	254
CAPÍTULO 11.	Estrategias del acto segundo	259
11.1	Un ascenso en la estrategia emocional.	260
11.1.1.	El segundo punto de giro.	261
11.1.2.	El <i>midpoint</i>	266
11.1.3.	Aplicaciones del punto medio a la estrategia emocional	267
11.1.4.	El revés físico	269
11.1.5.	Secuencias elaboradas	272
11.2.	La fragmentación del acto segundo	283
11.2.1.	El acto segundo de <i>Los Intocables</i> : división en cuatro bloques	285
11.3.	Aplicación del <i>viaje del héroe</i> a la estructura clásica . .	287
11.4.	<i>Camino a la perdición</i> : análisis estructural del acto segundo	291
CAPÍTULO 12.	Estrategias del acto tercero	295
12.1	El clímax, vértice emocional del guion	296
12.2.	Recursos de interés en el acto tercero.	297
12.2.1.	La cuenta atrás	298
12.2.2.	La carrera de obstáculos	300
12.2.3.	Contrapunto de acciones y montaje	304
12.2.4.	El anticlímax: un revés aplicado al clímax . .	306
12.3.	La resolución	309
12.3.1.	Una última referencia temática.	310
12.3.2.	Conclusión de historias interiores.	311
12.3.3.	Conclusión de tramas secundarias	313
12.3.4.	Un último giro tras el clímax. Uso de la anagnórisis	314
12.3.5.	Prólogos y epílogos.	318
12.4.	El acto tercero y la dilatación temporal	319
12.5.	<i>Camino a la perdición</i> : análisis estructural del acto tercero	325

CUARTA PARTE
EL PERSONAJE

CAPÍTULO 13. La creación del personaje	331
13.1. <i>Personalidad</i> procede de <i>personaje</i>	332
13.1.1. Historias interiores y cambios de persona- lidad	333
13.2. Tipología clásica de temperamentos	334
13.2.1. El conflicto temperamental	337
13.2.2. Alteración, trauma y esquizofrenia	338
13.3. Personajes inteligentes, sensibles, perceptivos e intui- tivos	340
13.3.1. Combinación de arquetipos y temperamentos	343
13.4. El personaje como fuente de pasiones	344
13.4.1. Ira, odio y compasión.	344
13.4.2. Indignación, benignidad y amor	345
13.4.3. Temor, vergüenza y favor	346
13.4.4. La imitación del héroe: emulación y envidia	347
 CAPÍTULO 14. Peripecias interiores	349
14.1. Arcos de transformación	350
14.1.1. Arcos de personaje plano	350
14.1.2. Transformación radical	351
14.1.3. Arcos moderados	354
14.1.4. Arcos traumáticos	355
14.1.5. Transformación circular	356
14.2. Amistad, amor y aprendizaje: tramas secundarias. . .	357
14.2.1. El amigo. Simpatía y confianza	357
14.2.2. El personaje romántico. Amor verdadero y falso amor	362
14.2.3. Maestros y aprendices	367
 <i>Notas</i>	375
 <i>Bibliografía</i>	381
 <i>Índice de películas</i>	385
 <i>Índice de obras</i>	391
 <i>Índice onomástico</i>	393

CAPÍTULO 1

EL GUIONISTA COMO ESCRITOR DE IMÁGENES

Empecemos por el principio: ¿qué hay en la cabeza de un guionista antes de escribir su historia?

Caos.

Para ser estrictos, no podemos hablar de un comienzo nítido en la génesis de un guion. A nadie se le ocurren de improviso argumentos con una trama lógica, articulada en planteamiento, nudo y desenlace, como tampoco se tienen sueños que se ciñan a un guion preestablecido. Las historias que nos apasionan no han surgido de una vez, gracias a la destreza del genio. No hay *big bang* en la nebulosa creativa de los autores: no hay un tiempo cero que marque de forma rotunda el desarrollo de una historia. Hasta el guionista más imaginativo sabe que la *inspiración* es un mito tan popular como falso. Desde que las musas Mneme, Melete y Aoide abandonaron el monte Parnaso, hace muchos años, los relatos nacen tras un parto doloroso y accidentado.

Durante una entrevista preguntaron a Steven Spielberg de dónde sacó una historia como *E.T., el Extraterrestre*, que acababa de batir el récord de espectadores conseguido cuarenta y tres años atrás por *Lo que el viento se llevó*. El director se vio obligado a dar un largo rodeo antes de contestar: «No puedo decir que E.T. cayera del cielo y me golpeara en la cabeza. Existe un cúmulo de experiencias desde la época en que mi padre me sacó de la cama a las 2 de la mañana para contemplar una lluvia de meteoritos, cuando tenía 6 años. De repente, me di cuenta de que el cielo estaba allá arriba y que las estrellas merecían ser estudiadas de cerca. Más tarde vi *El mago de Oz* y *Peter Pan* y todas las películas que hicieron Disney, Hitchcock y Kubrick. Leí todas las novelas de Steinbeck y Faulkner. Y todas mis experiencias del colegio, el instituto y la universidad me llevaron finalmente a un lugar del desierto del Sahara, donde estaba rodando *En busca del arca perdida*. Y entonces algo *cayó* del cielo y me golpeó en la cabeza. Algo con forma de pequeño ser, rechoncho y blando llamado E.T.».¹

No existe una fórmula mágica para idear historias y personajes. Construir fantasías y narrarlas no es solo cuestión de técnica. Ni si-

quiera de imaginación, facultad admirada y valorada en exceso, como si fuera la única necesaria para el arte. La imaginación de un escritor construye mecanos con las piezas dispersas que encuentra por la vida. Todo depende de la sensibilidad y del ingenio con que se combinen para decir algo.

La imaginación de un narrador-creador es un caos formidable de posibilidades insospechadas, donde se encuentran los elementos más dispares: héroes, personajes rutinarios o extravagantes, sensaciones de todo tipo, bocetos de secundarios, recuerdos, tipos reales o soñados más o menos conocidos, imágenes, experiencias dulces y aterradoras, convicciones serias y no tan serias... Y momentos dramáticos que tanto podrían ser un buen comienzo como un buen final. Piezas narrativas, en fin, algunas de ellas de primera calidad.

De todo esto no hay que concluir que la imaginación sea algo parecido a un fenomenal almacén de trastos. Todo escritor sabe que la imaginación de cada hombre es un mundo inabarcable donde realizar un inventario sería tarea vana, pues sus criaturas se multiplican a velocidad vertiginosa, esté su dueño consciente o dormido. Sin ella no habría ficción, porque la imaginación es el mundo de la posibilidad. Y eso es precisamente cada historia: un universo posible habitado por fantasmas.

1.1. La evocación cinematográfica

¿Qué hace entonces un guionista cuando empieza a crear una historia?

Evocar. Rebuscar en sus propios recuerdos y experiencias. Vincenzo Cerami, el guionista de *La vida es bella*, explica que evocar es «imprimir visos de verosimilitud a nuestra fantasía».² Desde que el hombre empezó a contar historias, quizás entre gestos y sonidos guturales, no ha cesado de experimentar con la lírica, la épica y el teatro, hasta llegar al cine. Todos los narradores de todos los tiempos se han sometido a las reglas de evocación de cada arte y de cada género.

Cerami entiende que la pobreza de medios de un lenguaje hace más densa y rica su fuerza evocadora. Según esta paradoja estética, la literatura novelística es un arte pobre al reconstruir la realidad (no cuenta más que con la palabra), con un lenguaje que se remite a sí mismo, pero que obliga al lector a imaginar «rostros, almas, colores, olores, lugares, luces, atmósferas, etc.». El grado de fuerza evocadora es, sin embargo, mayor en la novela que en el cine, donde pueden *verse*, no ya mundos y personajes reales sino criaturas, paisajes y universos fantásticos. El esfuerzo de imaginación siempre es mayor en un lector, a quien se invita a colaborar en la recreación de la realidad soñada por el autor. El papel del espectador de una película, por otro lado, no es tan activo: el sueño del narrador aparece completo ante los ojos del público.

Esto no sitúa al cine en una posición inferior respecto a la novela o la lírica, dado que la comparación solo se establece según el grado de intensidad evocadora y no en términos estéticos absolutos.

¿En qué consiste la fuerza evocadora del cine? No en las palabras de los diálogos, sino en las imágenes: en la propia materia prima de la imaginación. Y no se trata de fotos fijas o fantasmas estáticos, pues la mente humana recrea imágenes dinámicas, en acción. El cine es el único arte donde la evocación equivale a nuestra manera de imaginar. Un director, cuando trata de hacer verosímil su historia antes soñada, trae a la realidad su fantasía tal y como la imagina en términos visuales, sin sujeción alguna a la palabra. Es cierto que en el teatro, el apoyo de la imagen supone un distanciamiento de la novela, pero la palabra continúa siendo clave en la evocación dramática.

El cine ha proporcionado a la narración la posibilidad de contar historias con acciones *que se ven*. Su revolución estética es la libertad del canon dramático. Hace quinientos años, los autores teatrales modernos decidieron romper la unidad de acción, tiempo y espacio, intentaron sacar el mayor partido a la evocación teatral y se estrellaron contra el muro de la acción. Las posibilidades de la escena resultaron insuficientes para mostrar la realidad que imaginaban. Consciente de esa limitación, William Shakespeare se ve obligado a rogar a los espectadores de *Enrique V* que suplan con su imaginación lo que la escena no puede ofrecerles. Y así, el coro introduce el drama con estas palabras: «Este circo de gallos, ¿puede contener los vastos campos de Francia? O ¿podríamos en esta O de madera hacer entrar solamente los cascos que asustaron al cielo en Agincourt? ¡Oh!, perdón, ya que una reducida figura ha de representarnos un millón en tan pequeño espacio, y permitidme que contemos como cifras de ese gran número las que forje la fuerza de vuestra imaginación».³

Cuatro siglos después, cuando Kenneth Branagh adapta este drama al cine, mantiene los lamentos del coro pero libera a sus espectadores del esfuerzo imaginativo mostrando los personajes y escenarios que el teatro le negaba. Shakespeare no pudo ofrecer imágenes del combate librado por ingleses y franceses en los campos de Agincourt. Sin embargo, Branagh las incluye en su versión. En la escena VIII del acto IV, Shakespeare cierra la batalla con una frase lacónica del rey tras la batalla: «Que se haga cantar un *Non nobis* y un *Te Deum*; que los muertos sean caritativamente enterrados; luego a Calais y de allí a Inglaterra, donde nunca llegaron de Francia gentes más felices».⁴ Branagh, por su parte, transforma la orden en un memorable plano-secuencia épico, que sigue a Enrique V mientras carga con el cadáver del joven paje. A un tiempo, los soldados entonan el *Non nobis* a varias voces.

Shakespeare y Branagh relatan la misma historia —la hazaña inglesa de Agincourt—, pero utilizan dos modos de evocación distintos. El primero nos pide que imaginemos una batalla y un tema musical. El segundo nos ofrece ambos.

En este capítulo vamos a tratar sobre evocación cinematográfica y sobre los recursos que utiliza el guionista para hacer real una historia. Comencemos por la clave de esa evocación: la acción visual.

1.1.1. NARRAR CON IMÁGENES: DINAMISMO VISUAL

A menudo, los guionistas noveles escriben escenas cargadas de diálogos, en las que la acción no fluye, los personajes no actúan y el conflicto dramático se diluye en reiteraciones descriptivas. Vulgarmente, decimos entonces que la película resulta demasiado lenta y densa. La mayoría de las historias que conocemos son películas, en un número que supera con creces al de las novelas, dramas o poemas que hemos leído. Sin embargo, cuando un guionista se enfrenta con su primer borrador, su estilo tiende a acercarse a la evocación de la novela y del teatro, tan distinta a la cinematográfica.

Escribir para el cine requiere un esfuerzo especial. Las acciones se evocan con imágenes dinámicas, aunque nuestra tendencia espontánea al redactar nos acerque a dos recursos: descripción y diálogo, imprescindibles en novela y teatro, respectivamente. No se trata de eliminarlos del guion, sino de emplearlos de manera adecuada, supeditados a la acción dramática. De otra forma, las descripciones terminarán por detener el tiempo cinematográfico y los diálogos se convertirán en el único recurso para narrar y retratar. Si Dostoievski leyera el guion literario de *Crimen y castigo*, posiblemente se horrorizaría al ver a Raskolnikov descrito en ¡tres o cuatro líneas! Asimismo, ¿demandaría Shakespeare a Kenneth Branagh por atreverse a suprimir diálogos enteros de *Enrique V* y sustituirlos por imágenes?

En cine, los personajes son por lo que hacen y no por lo que dicen o se dice de ellos.

El guionista debe superar la tentación de hacer literatura con sus borradores. No trabaja con palabras, sino con imágenes. Recordemos una vez más que el guionista no escribe directamente para el gran público, sino para un equipo de técnicos. Agustín Díaz Yanes redacta sus guiones sin apartarse de una regla estricta: «Que leídos solo los diálogos no entiendas la historia».⁵

La clave que inspira la evocación cinematográfica es el *dinamismo visual*. Este criterio se encuentra en las propias raíces etimológicas del término *cinematografía*, procedentes del griego *kinema* y *grapho*. Es decir, escribir con el movimiento. No con figuras luminosas, que identificamos con la fotografía. Tampoco es una escritura con imágenes y sonidos, como se desprende de la palabra *audiovisual*, de uso más tardío. Este concepto no resulta apropiado para referirse al cine, pues sitúa la imagen a la misma altura que el sonido. Y el cine no necesita del sonido: no se encuentra entre sus fundamentos esenciales. La clave es la acción visual.

Desde que se empezó a aplicar el cinematógrafo a la narración de historias, y a pocos meses de su invención, el nuevo arte comenzó a desarrollar su propio lenguaje a través de las imágenes, sin apoyo sonoro. Sin embargo, en sus orígenes el cine se vio influido por el arte dramático tradicional: el teatro. Y así, las primeras películas de ficción no eran más que teatro mudo filmado, donde el montaje aún resultaba inconcebible. La acción se veía condicionada por lo que se llamó la *esclavitud del plano fijo*. Por otro lado, la falta de diálogos restaba posibilidades dramáticas a las relaciones entre personajes y empujaba a los actores a la sobreinterpretación mediante gestos y movimientos.

Esta situación inicial de inmovilismo se vio favorecida por intelectuales y académicos del momento, que otorgaban calidad estética al nuevo invento en la medida en que se ajustaba a los cánones teatrales. La corriente denominada *Film d'Art* defendía este principio, y si bien conoció un proyecto cinematográfico de cierta envergadura, *El asesinato del duque de Guisa*, el movimiento academicista se extinguió muy pronto y la película jamás llegaría a incluirse entre las producciones pioneras del nuevo arte.

A medida que se distanciaba del teatro y se aproximaba a la novela, el cine comenzó a forjar su propio lenguaje. Esta tendencia resulta paradójica si recordamos las diferencias de evocación entre novela y cine, y si consideramos que el teatro comparte con el cine una relativa dramatización visual.

La novela sigue una exposición narrativa basada en el análisis. Estudia situaciones y psicologías, describe ambientes, retrata personajes sin atender a imposiciones cronológicas. Puede suspender la acción, saltar adelante o hacia atrás, detener el tiempo, mezclar pensamientos y emociones al hilo del relato. Por otro lado, el cine sintetiza conflictos y simplifica las estructuras mediante segmentos de realidad, pero dentro de un tiempo de exposición limitado. Una novela puede suponer días enteros de lectura hasta abarcar todo el relato; una película no suele superar las tres horas de duración.

¿Cómo abandonó el cine su condición de *teatro filmado*? Los primeros realizadores entendieron pronto que debían romper la disciplina del canon teatral en tiempos, acciones y lugares, si deseaban liberar las posibilidades visuales del cine. Las escenas desglosaron el plano fijo en encuadres diversos. Nociones como *primer plano*, *panorámica* o *plano medio* surgieron de la prosa descriptiva. La novela también proporcionó los saltos temporales: las elipsis momentáneas, los *flashbacks* y *flash-forwards* de la acción, que a veces resultan artificiosos y accidentados en el teatro por su complejidad técnica. El cine también tomó de la literatura novelística la ruptura de la acción en líneas argumentales paralelas, y hasta el propio concepto de montaje.

Estos hallazgos surgieron de manera experimental e intuitiva, y tradujeron en imágenes los recursos de la prosa, pese a las reticencias

de los productores, que en ocasiones temían la confusión que pudieran ocasionar en los espectadores. Como ejemplo, en 1908, los responsables de la compañía Biograph se opusieron a que David Griffith empleara el montaje alternado de dos acciones en *Después de muchos años*, adaptación de la novela de Charles Dickens. El director respondió que si Dickens había utilizado este recurso, el guion también lo admitía, y la audiencia lo entendería sin problemas.

Antes del estreno de *El cantor de jazz* en 1927, primer largometraje sonoro, el cine ya conocía obras maestras y su desarrollo estético e industrial había alcanzado la fase de madurez. Con la llegada de la banda sonora se alzaron las protestas de académicos y directores como Charles Chaplin o Erich von Stroheim, quienes aseguraban que el sonido iba a terminar con un lenguaje creado a lo largo de treinta años. Lejos de incorporar el sonido a sus producciones, Chaplin llegó a ridiculizarlo en ellas durante toda la década de los treinta. Mientras tanto, las vanguardias estéticas, siempre abiertas a las innovaciones tecnológicas en el arte, dieron la bienvenida al cine sonoro. Así lo hizo Ramón Gómez de la Serna, el autor de *Cinelandia*, cuando presentó en Madrid la proyección de *El cantor de jazz*.

Pero el cine no conoció ninguna hecatombe estética y el sonido se integró en el lenguaje fílmico como un recurso narrativo más. Cuando se relata con apoyo de sonido, ni las palabras, ni la música ni los efectos sonoros se interfieren en un código semántico sólido, ni se rompe el fundamento visual del cine.

1.1.2. EFECTOS DEL ESTILO VISUAL EN EL GUION LITERARIO

El cine consiguió en pocos años lo que el teatro no pudo en cinco siglos debido a sus diferentes lenguajes: traducir en imágenes la libertad narrativa de la novela a través del criterio de dinamismo visual. Pero esta concepción de la dramatización cinematográfica no solo afecta al director-realizador: en una fase anterior, el guionista también sigue este criterio al construir su historia.

La información que recoge el guion debe ser gráfica. Se escribe para representar imágenes en una pantalla. Como explica el director Tim Burton, «el cine es un medio visual, de modo que todo lo que haces, incluso cuando no se dirige al público a un nivel consciente de “esto es lo que soy”, todo tiene un significado en términos de imagen. Por eso siempre he pensado que mi conocimiento de la animación era un buen instrumento para explorar las ideas visuales y aplicarlas a la acción real».⁶ El guion es un instrumento de trabajo, y será útil en la medida en que el director y su equipo técnico puedan apoyarse en un texto dinámico, donde se encuentren desde metáforas sensoriales y símbolos visuales hasta referencias implícitas al *tempo* narrativo del montaje o a la propia planificación.

En ocasiones, los guiones se inician con imágenes que sintetizan los temas que van a tratarse, describen el rasgo dominante de un personaje o bien establecen el marco ético en que va a desarrollarse una historia. Así, en el comienzo de *Grupo salvaje*, de Sam Peckinpah, se muestra a unos muchachos que juegan sobre el polvo con unos alacranes, mientras pasa una banda de forajidos a caballo. Desde el primer momento, el espectador asocia el juego violento de los niños con los protagonistas del *western* y el destino que les aguarda.

La presentación de Butch Cassidy en el inicio de *Dos hombres y un destino*, de George Roy Hill, se hace a través de una escena en la que el viejo salteador se lamenta ante los modernos sistemas de seguridad con que están dotados los bancos a fines del siglo XIX. Para este forajido romántico, algo está muriendo en el Oeste legendario, y el deseo de retornar a sus viejas aventuras terminará empujándole a huir del país en busca de escenarios más exóticos. Precisamente, esta idea de fondo ha llevado a considerar el filme como un *anti-western*.

Consideremos un último ejemplo sobre inicios visuales, tomado de la escena inicial de *El Club de los Poetas Muertos*, dirigida por Peter Weir. En ella se muestra la ceremonia de apertura de curso de Welton, un antiguo colegio de la costa este americana. Al son de una gaita, un cortejo de alumnos entra en el aula magna portando estandartes con las divisas académicas: tradición, honor, disciplina y excelencia. Es un acto imponente que asocia la institución educativa con un espíritu monolítico y rancio, y establece el escenario donde las ideas de mister Keating van a provocar efectos revolucionarios.

El estilo visual no solo se reduce a los planteamientos de las películas. El énfasis en imágenes concretas es un recurso que puede repetirse a lo largo del guion, como las aspas terribles que marcan todos los asesinatos de *Scarface*. A veces relatan una pequeña historia dentro del argumento o proporcionan el cierre simbólico de la película. Así, *Rosebud*, el trineo que representa la infancia perdida del poderoso Charles Kane, termina devorado por las llamas al término de *Ciudadano Kane*, cerrando el sentido de toda la historia:

La CÁMARA hace TRAVELING sobre el montón señalado. Sobre todo, se trata de pedazos de cajas de embalaje rotas, virutas, etc. Un trineo se encuentra en lo alto del montón. Mientras la CÁMARA se APROXIMA, el trineo muestra un capullo de rosa ennegrecido y, aunque las letras están oscurecidas, se puede leer inconfundiblemente la palabra «Rosebud». El operario descarga su pala, toma el trineo y lo arroja a la chimenea. Las llamas comienzan a devorarlo.

EXT. XANADÚ - NOCHE - 1940