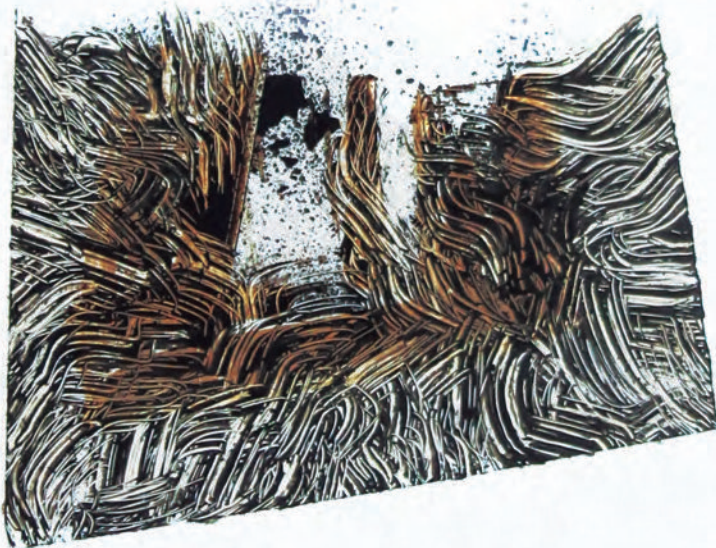




EL GUION MODERNO, UN JUEGO DE ESCRITURA AUDIOVISUALIZANTE

Reflexiones en torno al lugar del guion en la creación
audiovisual a partir de la película *Tejen*



Pablo Martín Moreno



Trabajo final de grado para la Licenciatura en Artes
Audiovisuales con orientación en Teoría y Crítica

Autor: Moreno, Pablo Martín

Correo electrónico: pablommorenog@gmail.com

Directora: Constantino, Marianela

Obra de tapa: *Tiempo de partida* (2020), Francisco Viña

Obra de contratapa: *Motor de viento* (2020), Francisco Viña

Diseño y diagramación: Agustina Fulgueiras

Ambas obras fueron cedidas por el artista Francisco Viña para la edición del presente libro. Fueron hechas con pintura asfáltica y esmalte sintético sobre papel brillante de 250 grs. (37x55cm). Pertenecen a la serie "Amaneceres inabarcables", realizada en marzo de 2020, durante el aislamiento social obligatorio. ¡Un inmenso gracias!

EL GUION MODERNO, UN JUEGO DE ESCRITURA AUDIOVISUALIZANTE

Reflexiones en torno al lugar del guion en la creación
audiovisual a partir de la película *Tejen*

Quando Jehová hiciere volver la cautividad de Sión,
seremos como los que sueñan.

[Salmos, 126: 1]

Levantarán alas
como las águilas; correrán, y no se cansarán; caminarán,
y no se fatigarán.

[Isaías, 40: 31]

| Agradecimientos

LO PRIMERO

Este es un libro chiquito; de nada valdría nombrarlo como algo que no es. Aun así, en él se condensa todo un cúmulo de aprendizajes y de experiencias que permitieron su realización. Por lo mismo, me resulta una ocasión de especial importancia para expresar mi gratitud a tantas personas que, de muy variadas maneras, me llevaron a ser quien soy y a escribir esto que ahora presento. Quisiera mencionar a algunas de esas personas, en el deseo de que sientan la certeza de mi agradecimiento profundo.

A lxs estudiantes y docentes que lucharon, y aún luchan, por hacer de la Facultad de Artes un hogar. A las madres y a las abuelas. Por la memoria, la verdad y la justicia.

A las mujeres que amo incondicionalmente: mi abuela Estela, mi mamá Liliana, mi hermana Coke.

A mis retacitos de corazón: Celeste, Valentina, Leonela Roma y Merlina. A一心, Tomás y Benjamín.

A mis maestras: Marianela Constantino, Rosa Teichmann y Camila Bejarano. Y también al maestro Gustavo Provitina. A Pablo Rabe, sin cuya obra nada de esto habría pasado.

A Agustín Sirai, Manuela Belinche, Guillermina Valent, Pilar Marchiano, Laura Cea 杉野 y Cecilia 小那霸, por creer en mí. A mis amigas Coti, Carla, Barb, 奈穂 y 結実子: en cada una de ellas se sintetizan esos momentos y lugares que quedan grabados a fuego en el alma.

A Luis Allende, porque si no estuviera ya paseando por la otra orilla, sé que se emocionaría de sólo imaginar todos los reveses y las vueltas de tuerca que mis miedos (pero también mi entusiasmo) frente a este proyecto fueron dejando en el camino, y se mostraría siempre solícito a escucharme, a infundirme confianza y paz con su mirada brillante. Yo me emociono de sólo imaginar todas las infinitas charlas que vamos a tener cuando sea el día del reencuentro.

A mi hermano mayor, por haberme amado desde el principio de los tiempos. A mi buen amigo, por enseñarme a siempre estar. A mi familia.

心よりいつも、感謝でございます。

ÍNDICE

- 7 | Agradecimientos
LO PRIMERO
- 11 | Prólogo
TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A...
- 21 | Primer capítulo
GUION, UNA ESCRITURA AUDIOVISUALIZANTE
- 37 | Segundo capítulo
DENTRO DEL JUEGO: LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA
COMO SISTEMA
- 48 | A. La negación de la imagen sectoriza el relato y
anticipa el *crescendo* dramático
- 51 | B. El movimiento pendular responde a la lógica de la
caída en abismo
- 54 | C. La ilación espaciotemporal no implica el avance ni
el retroceso narrativo
- 56 | D. El terreno de lo fáctico es dominado por la
inminencia de lo probable

59	Tercer capítulo ¿QUÉ ES, ENTONCES, ESO QUE SE VE MÁS ALLÁ?
64	EL INTERIOR DE LA CASA. Lo <i>fáctico</i>
68	EL BOSQUE. Lo <i>imposible</i>
71	LA PESADILLA. Lo <i>probable</i>
77	Cuarto capítulo HACIA LA MIXTURA DE LOS RELATOS
95	Quinto capítulo BREVIARIO SOBRE LA ESCRITURA DE GUIONES Y SU ENSEÑANZA
101	Epílogo FINALES Y COMIENZOS, Y ESO QUE QUEDA EN EL CAMINO
113	Apéndice EL RELATO CINEMATOGRAFICO MIXTO: ENTREVISTA A ROSA TEICHMANN
129	Referencias

| Prólogo

TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A...

El problema consiste en pasar de esto a esto.

SUZANNE BARON¹

Quando tenía doce años, y movido por una necesidad constante de crear historias, que data, según siempre recuerda mi mamá, de mi temprana infancia, me embarqué en la escritura de mi primer proyecto novelístico, «Una mirada más allá». Lo llamo «proyecto» porque, más de quince años después, sigue en desarrollo; y también porque fue acompañando toda la gama de relatos que, bajo diferentes formas, desarrollé desde entonces. La historia giraba en torno a la vida de un adolescente al que llamé Malcolm Scott, cuyo camino a la adultez estaba signado por el descubrimiento de su identidad y la de sus padres, a quienes no había conocido, y de quienes sólo oía rumores engañosos, todo lo cual no dejaba de

1. Carrière, J. C. (1994). *La película que no se ve*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

crear en él imágenes tortuosas, incompletas, respecto de su propio ser. Malcolm vivía en los suburbios marginales de una ciudad inventada; en algún bosque perdido de Glasgow, o a orillas del río Mississippi, o en el corazón del litoral argentino. En cualquiera de los casos, el nombre del protagonista permanecía invariable y, a medida que el tiempo pasaba y que el proyecto cobraba forma, el registro de su voz fue volcándose casi punto por punto al modo como hablan los personajes de las películas hollywoodenses, combinado ello con las disertaciones existencialistas que aparecen tan a menudo en los cuentos rusos, las laberínticas estructuras dramáticas de las novelas británicas, el entramado poético con que me envolvían las lecturas de Cortázar y de Faulkner, la musicalidad de las grandes obras de Dvořák y de Bach, y una caracterización de personajes propia del cine japonés y de los cuentos de Hemingway. La influencia y mixtura de todas esas fuentes me fue llevando, cada vez más, a entrecruzar recursos, lenguas y formatos. No era suficiente con escribir en español o garrapear en inglés; también era imprescindible incluir fragmentos de partituras, insertar poesías e imágenes, o acaso dejar ideogramas en las paredes de las cuevas en que Malcolm se refugiaba de tanto en tanto.

La palabra se nutría, así, de ecos y de sombras; y cada capítulo devenía en una sucesión de cuadros pintados sobre estructuras más o menos endeble, bajo las cuales pervivían aún restos de pinturas que habían sido descartadas, pero cuya latencia se manifestaba en una suerte de lógica palimpsestica de orígenes difusos.

El año previo a mi entrada a Artes Audiovisuales creía tener la certeza de que mis historias debían incorporar más que sólo palabras; solía definir mi propio estilo de escritura como «de imágenes y sonidos», y la carrera, de cuya existencia apenas comenzaba a oír alguna cosa, tenía *a priori* el sesgo audio-visual que con tanta claridad sentía necesario para mi

desarrollo artístico. Es así como la escritura de la segunda parte de la novela devino en guion, un poco intuitivamente, un poco guiado bajo las reglas de Syd Field (1995 [1984]) en su *Manual del guionista*.

Mi tránsito por la materia Guion I supuso una reformulación de todas aquellas nociones con que venía escribiendo, al comprender la compleja red de sentidos que está implicada en el proceso de escritura audiovisual. Hacia el cierre de ese primer año de intensas cursadas, si algo tenía en claro era que para escribir un guion debían confluír necesariamente tres vertientes:

En primer lugar la potencia de la estructura, concebida como el sostén dramático-narrativo sobre el que asentar las bases del trayecto integral de la realización audiovisual, y cuya función podemos recoger en las palabras de Rosa Teichmann (2018) cuando plantea que la estructura dramática configura la historia de manera que «le dé identidad, que la sostenga y que le confiera el sentido adecuado» (p. 87).

En segundo lugar, la imbricación, minuciosa y sugerente, entre lo que se ve, lo que se oye y los sentidos que subyacen de manera transversal a dicha red estructural, que no habitan en un punto específico ni en un elemento concreto, sino que se perciben de modo subrepticio, y que huyen a la denominación precisamente por su carácter inasible, huidizo; aquello que Roland Barthes (1970) refiere como el tercer sentido o sentido *obtus*, eje de reflexión que toma a su cargo la materia Guion III, y definido por el autor como «el paso del lenguaje a la significancia y el acto fundador de lo filmico propiamente dicho» (p. 64).

En tercer lugar, llegar al conocimiento revelador de la existencia de modalidades narrativas que claman por expandirse hacia horizontes no contemplados desde el modelo canónico del relato audiovisual clásico, me produjo una vasta serie de interrogantes.

Por un lado, la acuciante pregunta sobre la incidencia del guion en proyectos audiovisuales de narrativa moderna: ¿cuál era el potencial de la escritura guionística en estos casos? ¿De qué manera podían conciliarse conceptos tales como la estructura dramática o la secuenciación lógico-causal, en narraciones que parecían esforzarse *deliberadamente* por fracturar ese sólido andamio estructural que todo lo sostenía? Y más aún, ¿qué valor tenía escribir, bajo los parámetros conocidos desde el guion clásico, un proyecto que a todas luces atentaría contra esa misma configuración...?

Por otro lado, la tensión que podía emerger al interior de los proyectos de modalidad narrativa moderna despertó en mí un interés creciente sobre estas otras formas de *escribir audiovisualmente*, lo cual redundó en orientar la profundización de mis estudios hacia el universo de las teorías y del análisis audiovisual dentro del área del guion moderno.

Uno de los primeros «encontronazos» con que me topé al indagar sobre la escritura guionística tenía que ver con la exigencia de evitar el lenguaje literario, en pos de imprimir con precisión aquello que iba a constituir, *a posteriori*, la imagen audiovisual de que presuntamente daba cuenta el guion –y al que, paradójicamente, solemos mencionar como «guion literario».

Desde la tradición teórica que suele recuperarse a lo largo de la carrera, son numerosos los autores que se posicionan fuertemente bajo el carácter más instrumental del guion, asociado ello al estudio del guion clásico, tal como puede recogerse en David Bordwell (1996), quien describe las características generales del cine canónico, el cual

[...] presenta individuos psicológicamente definidos que luchan por resolver un problema claramente indicado o para conseguir unos objetivos específicos. En el transcurso de esta lucha, el personaje entra en conflicto con

otros o con circunstancias externas. La historia termina con una victoria decisiva o una derrota, la resolución del problema o la consecución o no consecución clara de los objetivos (p. 157).

En esta línea es que podemos ubicar al ya mencionado Syd Field (1995 [1984]), con su paradigmático modelo de estructura en tres actos; a Linda Seger (1994), con títulos exitistas del tipo *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, entre otros; a Michel Chion (2009) con su *Cómo se escribe un guión*, en donde se parte del análisis minucioso de cuatro películas para luego postular los procedimientos de su elaboración; a Antonio Sánchez-Escalonilla (2014), quien promete un modelo revisado de escritura en *Estrategias del guión cinematográfico*; y la lista podría continuar.

Por su parte, algunos autores han ido gradualmente incorporando otras modalidades narrativas de guion en sus disertaciones sobre la escritura, para así incluir aquellos relatos audiovisuales que no se ajustan a los parámetros del cine clásico. Ejemplo de ello es Robert McKee (2013), quien en su libro *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones* propone un abordaje técnico-pragmático, a la manera de consejos de escritura, en pos de alcanzar la maestría en el oficio del guionista, valiéndose para ello de la distinción entre arquitraba, minitraba y antitraba, y deteniéndose con énfasis sobre la primera de ellas, esto es, la que se corresponde con el guion clásico.

En términos generales, entonces, se puede detectar una tendencia que pugna por la supresión de los elementos considerados literarios. Francis Vanoye (1996) dictamina que «han de eliminarse las consideraciones reflexivas, y el estilo narrativo está en su grado cero» (p. 19). Por su parte, Jean-Claude Carrière y Pascal Bonitzer (1998), para quienes el guion es un objeto *efímero* y ciertamente *paradójico*

(puesto que su sentido último radica en la desaparición del mismo, no obstante implicar el nacimiento de toda narración audiovisual), advierten en la escritura guionística el riesgo que entraña pensarla como una «actividad estrictamente literaria» (p. 15), en tanto que escribir un guion es escribir

con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y de sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, que pueden ser nítidos o ambiguos [...], que pueden impresionar a la inteligencia o alcanzar el inconsciente, que se encabalgan, que se entremezclan, que a veces se rechazan, que hacen surgir las cosas invisibles... (p. 15).

Resulta evidente que la práctica de escritura guionística, en tanto integra el universo específico de lo cinematográfico, cuya complejidad reside precisamente en el despliegue de sentidos oblicuos, no puede limitarse a la utilización de recursos propios del lenguaje literario. La exigencia de la materialidad en imágenes y sonidos, que adquirirán su forma final tras el tejido particularizado del montaje y, posteriormente, en la mirada del espectador, nos sitúan así en el terreno del lenguaje audiovisual. Sin embargo, sobre esta base conceptual se ha buscado distanciar un vínculo que, tal como nos proponemos desarrollar en el presente trabajo, es inherente a la propia realización audiovisual. Desatender la dimensión estética de la palabra, aquello que Roman Jakobson (1981) refiere como función poética del lenguaje, en aras de una supuesta precisión que vehiculice el guion hacia *imágenes concretas*,² termina por empobrecer la potencialidad que el guion debe asumir en su calidad

2. Nos referimos acá a la noción de imagen audiovisual, esto es, a la unión resultante de imágenes y sonidos en su entrecruzamiento mediante el montaje.

de *escritura audiovisualizante*, categoría que buscaremos conceptualizar en el primer capítulo de este trabajo.

Incluso cuando los diferentes autores resaltan, en mayor o menor medida, la importancia de la precisión y de la minuciosidad en la escritura, así como la necesidad de abocarse a un lenguaje despojado de su literariedad de modo que el guion se constituya en una suerte de esqueleto de referencia, no sería adecuado decir que toda teoría sobre el guion arremete taxativamente contra la exploración estética en el guion. Creería que se trata más bien de un intento por acentuar esa división tajante entre lenguajes lo que termina por primar en los estudios sobre el guion, junto con la primacía del modelo clásico por sobre el moderno, todo lo cual conlleva a «acota[r] su propuesta a un cierto tipo de escritura audiovisual y, en grados diversos, rechazan, niegan, o simplemente omiten otras modalidades» (Bejarano Petersen, 2012, p. 1).

Ahora bien, si admitimos esta articulación necesaria entre aquello que suele atribuirse al lenguaje «literario» y aquello que es propio del lenguaje audiovisual, y ubicamos dicha vinculación de manera decisiva dentro de la escritura del guion, la atención sobre el guion moderno adquiere una magnitud superlativa.

Mientras que el guion clásico pareciera ajustarse a las normativas que la tradición cinematográfica imperante ha establecido, lo cual ha redundado en la fuerte incidencia de diversos manuales de escritura como insumo teórico para la enseñanza de la escritura guionística universitaria, el guion moderno,³ lejos de escapar a la necesidad de una profundización conceptual, exige un detenimiento particularizado que no repose únicamente sobre la identificación de lo disruptivo en relación al esquema clásico, sino que, por el contrario,

3. A los efectos de simplificar su enunciación, nombraremos como moderna a la modalidad narrativa conocida también como contemporánea o de narratividad debilitada

ponga de relieve sus particularidades, y exponga así los *lazos de captación poética* que se tienden a lo largo de su estructura (Bejarano Petersen, 2012, p. 7). En este sentido, el análisis de guiones que disten de la modalidad clásica hollywoodense (Bordwell & Thompson, 1995), cuyos orígenes se anclan en la tradición cinematográfica desde lo que Noël Burch (1987) refiere como la *estabilidad monovalente* del Modelo hegemónico de Representación Institucional, deviene en una actividad que se presenta como un desafío atractivo para la indagación investigativa.

Por lo tanto, el eje de este trabajo consiste precisamente en la reflexión sobre el vínculo entre la escritura del guion moderno y la realización audiovisual. El estudio parte del análisis de *Tejen*, largometraje escrito y realizado por Pablo Rabe en 2014, como tesis de licenciatura en la carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes, de la Universidad Nacional de La Plata.

Como fuera mencionado anteriormente, el primer capítulo versa sobre la idea del guion como un modo de escritura *audiovisualizante*, cuya fuerza evocadora de imágenes, sonidos y sentidos se constituye en un valor fuertemente solidario para con los proyectos de narración audiovisual moderna. El entrecruzamiento analítico-descriptivo entre el guion y el largometraje de *Tejen* permitirá desarrollar la cualidad *audiovisualizante* del proceso escritural guionístico, de modo que se formule como una propiedad conciliatoria y necesaria dentro del proceso de la realización audiovisual.

En el segundo capítulo se abordará la estructura dramática del guion moderno. Para ello, se propone una revisión de la noción de estructura en términos de guion clásico, que asiente la importancia de la estructura en toda narración audiovisual. Seguido a ello, se trabajará sobre el concepto *lúdico* de estructura, en términos de sistema orgánico que supone la aceptación de determinadas reglas, vigentes al interior del

mismo, tomando como principal referencia la idea de *juego* que desarrolla Hans-Georg Gadamer (1977). A continuación, se ensayará la enunciación de las reglas de juego que rigen la estructura dramática de *Tejen*, lo cual abrirá el camino para el despliegue de las características de que se hablará en el siguiente capítulo.

De este modo, el tercer capítulo parte del desglose de aquellos elementos constitutivos de todo relato audiovisual y el modo como éstos son desarrollados a lo largo de *Tejen*. Se retomarán acá las propuestas analíticas de las docentes investigadoras Rosa Teichmann, Marianela Constantino (2012; 2017; 2018) y Camila Bejarano Petersen (2012; 2017), y se articularán metodológicamente con el caso particular que motiva este trabajo.

El cuarto capítulo girará en torno a la tensión entre la modalidad narrativa clásica y la moderna, para lo cual se dialogará con la entrevista realizada a Teichmann (2020), de cuyo análisis surge la noción de relato cinematográfico de modalidad narrativa *mixta*. Este concepto supondrá el sustento teórico desde el que se dispararán nuevos interrogantes en torno al proceso escritural del guion, así como también se constituirá en la base para la formulación de posibles respuestas a los planteos con que se dio inicio a la investigación.

Finalmente, el quinto capítulo recogerá las conclusiones que se desprenden del recorrido propuesto, y que se proponen como aportes de la investigación al campo específico del guion. A su vez, se esbozarán unos apuntes finales de reflexión sobre la enseñanza del guion en el ámbito universitario, con especial énfasis en los relatos de modalidad narrativa moderna o mixta.

| Primer Capítulo

GUION, UNA ESCRITURA AUDIOVISUALIZANTE

En el principio era el Verbo,
y el Verbo era con Dios, y el Verbo era Dios.
EVANGELIO DE JUAN⁴

ESC 1. INT. (MONTAJE)

Absoluto negro durante varios segundos.

*Comienza una densa reverberancia por lo bajo,
casi como si saliera de una enorme garganta
resonante. [Guion de Tejen, p. 1]*

El resquemor, la incertidumbre, acaso la desazón ante lo desconocido, suelen aparecérsenos como la barrera infranqueable que nos impide alcanzar aquello que buscamos; aún por entre los resquicios del muro vislumbramos, no obstante,

4. «El Evangelio según Juan», 1: 1. En *Santa Biblia* (2006). Sociedades Bíblicas Unidas, Reina-Valera (revisión 1960). P. 974.

un atisbo de cuanto quisiéramos crear. Ahí está la idea, el origen, la intención, que respira, expectante, en busca de una fuerza que la tome en sus manos y la ayude a desarrollarse. A la espera de alguien que ponga *manos a la obra*.

Se produce entonces el deseo de ir un poco más allá..., y para ello es menester franquear ese primer obstáculo que se interpone en nuestro camino. La paradoja de la creación nace ahí mismo: lo que se nos antoja como una roca que bloquea el camino tiene el potencial para constituirse, precisamente, en el material primario para la producción del objeto artístico. Ese muro en frente de nosotros es, a su vez, el puente extendido que va de la motivación a su concreción.

Para algunos será dar el primer golpe sobre la pieza cruda; para otros, la primera pincelada. Para el guionista, el muro es la hoja en blanco. Sería ocioso procurar circunscribir a unas pocas opciones esos disparadores a partir de los que se gesta un proyecto, por cuanto cada guionista halla sus propias formas de aproximación al relato audiovisual, tal vez hasta de manera intuitiva o inconsciente. Hay imágenes mentales, sí; recuerdos de una potente línea de diálogo, la huidiza estampa de un lugar o incluso el concepto incorpóreo que reside bajo cualquiera de ellas. Sea el caso que fuere, construir una narración audiovisual implica cierta organización de las ideas, una jerarquización en cuanto a la distribución de los temas y una puesta en consideración de diversos modos de entrada a la dimensión espaciotemporal en que se hilará dicha historia.

Y es en este punto en donde nos cruzamos necesariamente con la existencia del guion, concebido como el primer espacio de materialización de todo proyecto audiovisual, como aquel *objeto* pasible de ser construido y analizado en prosecución de una narrativa audiovisual. Que el guion cinematográfico constituye, en tanto materialidad, el punto de partida de un proyecto audiovisual, supone la consideración del mismo como un todo orgánico y sistematizado, que involucra por

ende la interconexión de recursos y herramientas de índole variada, con funciones específicas (y en esto reside la posibilidad de un análisis diferenciado para cada una de ellas), sin perjuicio de la concepción más global que compone al relato audiovisual *per se*.

Bajo esta concepción, el guion no queda reducido a su imagen cristalizada de *esqueleto*, una estructura vacía que ha de ser llenada con posterioridad, una vez que las imágenes y los sonidos se produzcan efectivamente mediante el registro y composición audiovisual. Por el contrario, el guion es ya la imbricación de esas imágenes y de esos sonidos dispuestos de determinada manera y, por ende, contiene la pulsión nerviosa que da vida a las mismas.

Al desdibujar la imagen del guion como esqueleto y reemplazarla por la de un sistema nervioso que discurre todo a lo largo del *cuerpo*, que le otorga movilidad a sus partes y les imprime las cualidades con que aquéllas adquirirán su carácter, el guion mismo se compromete activamente para con el funcionamiento esperado del relato audiovisual. Es así como, ya desde su propia composición, se cumple cabalmente la premisa característica del cine en tanto lenguaje no lineal, cuyos semas no son legibles por consecución sino por la integración e interacción de sus múltiples capas de sentido. Del mismo modo, decir que el guion es un mero borrador, cuyo destino teleológico es el descarte, no atiende al hecho de su innegable pervivencia en todas las instancias que comprenden un relato audiovisual: en su interior habitan las células que lo dotan de especificidad. En el entrecruzamiento con el resto de los elementos que hacen al relato es que se producirá ese *sentido obtuso* del que nos habla Barthes (1970).

Los sentidos se desprenden de la narración audiovisual de *alguna* manera, se (re)construyen en la mente del espectador en contacto con la obra, pero no como elementos netamente extraíbles, sino por la articulación particular que cada

espectador logra inferir a partir de aquello que es mostrado –y sobre todo, a partir de aquello que *no* es mostrado. Dice Bordwell (1995) que

los datos sensoriales de *un filme específico* suministran los materiales a partir de los cuales los procesos inferenciales de percepción y cognición construyen significados. Los significados no se encuentran sino que se elaboran (p. 19).⁵

Esta afirmación, válida para cualquier narración audiovisual con independencia de su mayor o menor adscripción a la modalidad clásica hollywoodense, se acentúa no obstante en el caso de las películas cuyo tratamiento argumental y estético bucea bajo propuestas de narratividad moderna. Nos interesa acá subrayar tres aspectos: el primero de ellos tiene que ver con la imposibilidad de trazar categóricamente una línea divisoria entre las modalidades clásica y moderna, puesto que, si para el cine clásico hollywoodense existen patrones relativamente precisos respecto a la forma que adquieren sus elementos constitutivos, en el cine moderno esta caracterización opera en términos de contraste y oposición para con el modelo clásico, aunque con grados de certeza mucho menores. Lejos de considerar esto como una carencia dentro de la teoría cinematográfica, creemos que ese acercamiento menos dogmático al modelo de narratividad moderna responde acertadamente a las exigencias epistémicas que éste demanda. Sobre esta discusión volveremos en el cuarto capítulo.

El segundo aspecto tiene que ver con el fragmento resaltado en la cita anterior. Que la construcción de significados resida al interior de *cada* filme, sugiere fuertemente la idea de que el análisis filmico debe subsumirse a las particularidades

5. El resaltado es nuestro.

narrativas que ofrece una película en sí misma. Si bien es cierto que hay determinados parámetros más o menos convencionalizados dentro del estudio crítico del cine, que aúnan criterios para el desarrollo teórico y que, por tanto, redundan de manera fructífera en la elaboración de teorías más amplias sobre el cine, es igualmente cierto que el análisis de casos pondera la ejecución de estrategias *in situ* con las que abordar críticamente cada narración audiovisual. Así, se hará hincapié específicamente en el guion del largometraje *Tejen*, en función de lo cual se adoptarán aquellas herramientas metodológicas que resulten de provecho para enriquecer la producción de sentidos que se busca realzar. Tal como fuera anticipado en la introducción, desde este lugar se esbozarán reflexiones sobre la escritura de guiones de modalidad narrativa moderna.

El tercer aspecto inaugura la problemática sobre la que versa este apartado. La elaboración de sentidos en una narración audiovisual implica un proceso doble, un encuentro entre aquello que construye la película y aquello que repone el espectador en base al propio caudal de «esquemas conceptuales» (Bordwell, 1995, p. 20). Ahora bien, ¿qué lugar ocupa el guion en este proceso? Y, ¿cuáles son las implicancias de la escritura guionística en proyectos de narratividad moderna?

En términos de escritura, un guion clásico suele presentar patrones que tienden a la presentación de sus características de manera estoica, con descripciones minuciosamente detalladas tanto de personajes como de espacios, con un borramiento intencionado de la presencia del yo autoral, y en donde la unidad estructural del relato está dada por su división en escenas bien demarcadas. A su vez, la estimación del tiempo de pantalla está prevista y contemplada en la cantidad de páginas del guion, de manera que éste se constituye en un objeto de precisión milimétrica, cuya correspondencia con las funciones estructurales a las que refiere permitiría incluso determinar en qué número de página ha de tener lugar qué estadio o cuál función narrativa.

Considerada, así, en su conjunto, la escritura del guion clásico pareciera ser más un mecanismo de relojería del cual extraer sus piezas fundamentales, que una parte neurálgica del proceso de creación de la obra audiovisual. En concordancia con esta perspectiva, abundan los libros sobre guion que presentan fórmulas infalibles para su escritura, de manera que el trabajo del guionista pareciera reducirse a la compleción o al llenado de *casilleros* predeterminados, en pos de obtener un guion eficaz y listo para devenir en película. Esto se refleja en gran medida en la enseñanza del guion, tanto en los talleres de escritura como incluso dentro del ámbito universitario.

Creemos que la propia experiencia de la escritura no puede limitarse a una transcripción de conceptos o de paradigmas que seguir a rajatabla, sino que, muy por el contrario, la reflexión en y sobre la matriz escrituraria del guion, la práctica mediante modos diversos de escritura que integren y vinculen sus elementos, conduce a profundizar en las potencialidades que un guion ofrece dentro de cada proyecto audiovisual. En su *Manual del sentido obtuso*, Bejarano Petersen (2012) sugiere que los guiones de modalidad narrativa moderna deberían

[...] ensanchar, ampliar, dilatar sus límites para que la palabra pueda sugerir, aludir un plus semántico que las pautas actuales rechazan y sancionan como errores. Pero también, creo que deberíamos pensar en fortalecer la presencia y el reenvío a otras texturas. Esto es, ayudar a crear *contexturas*, lazos de *captación poética*. Orientar la asociación con fragmentos y obras de lenguajes artísticos diversos [...] (p. 7).

Esto es de vital importancia a la hora de asentar aquellas raíces que crecerán en la mente del espectador, y que le otorgarán los matices necesarios para propiciar la construcción

de sentidos. Nos centraremos sobre ello en lo que resta del capítulo, para lo cual adoptaremos una posición intermedia entre el análisis crítico y una vertiente más didáctica. Volvamos entonces a las primeras líneas del guion de *Tejen*:

Absoluto negro durante varios segundos.
Comienza una densa reverberancia por lo bajo,
casi como si saliera de una enorme garganta
resonante.

En una posible revisión efectuada desde un punto de vista estrictamente dogmático, y ajustado al método de escritura paso-a-paso con que suele operar la enseñanza de la escritura guionística, las líneas precedentes podrían quedar más o menos así:

~~Absoluto negro durante varios segundos.
Comienza una *[densa] reverberancia por lo
bajo, casi como si saliera de una enorme
garganta resonante.~~

Aun cuando adjetivar como «densa» a «reverberancia» presentaría virtualmente problemas técnicos y de inteligibilidad susceptibles de ser esgrimidos como argumentos en contra de su utilización en un guion literario (comentarios del tipo: «¿cómo se escucharía esto?» o «describir minuciosamente, mediante efectos de imágenes y/o sonidos específicos, qué implicaría esa *densidad*»), un acercamiento didáctico que buscara fortalecer las habilidades escriturarias de un estudiante, por ejemplo, probablemente no apuntaría a una total disolución de las marcas de escritura «literaria» con que tal estudiante contara, sino que las reorientaría hacia la reflexión sobre el paso a un inusitado «lenguaje audiovisual», en detrimento del uso literario o poético.

No obstante ello, el resto del enunciado, sobre el que hemos cruzado una línea, asume sin dudas aspectos difíciles de conciliar con los preceptos de escritura guionística normalmente *aplicados*. Mientras que decir «negro» sería suficiente para la producción concreta de una imagen, y «reverberancia por lo bajo» daría cuenta tanto de la dimensión sonora como de su distribución espacial (esto es, de la articulación de distintos niveles de escucha dentro de un plano), un guion convencional no admitiría la presencia de indicaciones aclaratorias sobre el paso del tiempo («durante varios segundos» y «comienza» son ejemplos de ello), ni modalizadores de enunciación (Kerbrat-Orecchioni, 1987) («absoluto»), ni tampoco el uso de figuras retóricas tales como la metáfora o la comparación («como si saliera de una enorme garganta resonante»).

A este último respecto, nos limitaremos de momento a señalar lo que Teichmann (2018) comenta en relación con la creación de atmósferas particulares dentro del guion:

Algunas escenas requieren más que otras de una profundización en el detalle o de ciertas licencias lingüísticas (“un silencio de muerte se cernía en el aire”) en función de generar determinadas sensaciones en el espectador. ¿Cómo se sugiere la extrañeza, cómo se muestra un *clima lúgubre* o un *clima de misterio*? (p. 122).

El ejemplo entrecomillado surge del guion de *El acorazado Potempkin* (Eisenstein, 1925), que ya fuera citado por Carrière y Bonitzer (1991). La inclusión de esta imagen retórica, concebida como una licencia del realizador, conlleva cierto detenimiento por parte de Teichmann. En el primer capítulo de *Escribir guion* (2018), la autora aclara en una nota al pie que se trata de un «ejemplo del uso del lenguaje literario en casos muy específicos, en los que la literatura permite sintetizar

conceptualmente la necesidad dramática de la escena». (p. 12). Estos *casos muy específicos*⁶ parecieran estar representados por una limitada cantidad de ejemplos, en los que el guion no tiene otra opción que la de recaer en usos más literarios, y por ende *menos* audiovisuales. Nuestra postura acá es, sino diametralmente, al menos cuantitativamente opuesta; la naturaleza del lenguaje audiovisual se retroalimenta en el cruce interdisciplinar, en la conjunción de elementos disímiles y de orígenes dispares, algo que mencionábamos accesoriamente en la introducción de este trabajo. La décima escena de *Tejen* propone lo siguiente:

ESC 10. EXT. PATIO. ATARDECER.

LUCÍA *continúa cayendo dilatada en el tiempo. El árbol permanece con el mismo gesto arrogante, curvo e inmóvil, ahora vemos más de su estructura seca y robusta.*

De pronto la velocidad de una libélula *corta el aire* y se posa sobre el marco de la puerta trasera de la casa. Otros insectos la siguen *bajo un zumbido nauseabundo.*

Desde lejos parece un enjambre que brota del árbol e invade la casa de forma desbordante.

6. No obstante las diferentes lecturas que pudieran darse a partir de su comentario, es probable que la aclaración dada por la docente investigadora apuntara a los fines pedagógicos con que fuera elaborado el libro en cuestión, de uso concreto para el desarrollo de la materia Guion I, perteneciente al primer año de Artes Audiovisuales en la Facultad de Artes (Universidad Nacional de La Plata). Retomamos, a partir de dicha aclaración, la discusión sobre las injerencias del lenguaje audiovisual, sus particularidades y sus facultades específicas, haciéndonos eco de un debate que, creemos, exceden los objetivos epistemológicos que el texto de Teichmann propone en la instancia inicial del mismo.

Hemos resaltado algunos fragmentos que consideramos de especial atención a los efectos de desambiguar esas tensiones que despierta el entrecruzamiento entre lo literario y lo audiovisual y que, en consonancia con nuestra perspectiva, habitan *necesariamente* en la escritura del guion, sobre todo en relatos de modalidad narrativa moderna.⁷ La elaboración de imágenes sensoriales, el uso de tropos metafóricos tales como la sinestesia («un zumbido nauseabundo») y la personificación («el árbol [...] con el mismo gesto arrogante»), dicen con palabras aquello que no puede ser dicho sino con una sumatoria de operaciones sensibles. Se entreteje lo expresivo desde la creación poética, para *traer* a la mente representaciones abstractas que pugnan por revestir un cuerpo figurado. En definitiva, se trata de esa búsqueda que toma a su cargo el lenguaje audiovisual: la evocación expresiva de imágenes, sonidos y sentidos. Para la escritura del guion ha de contemplarse su matriz creadora, su fuerza *poiética*: de ella derivarán, pues, las pulsiones estético-narrativas que otorgarán carnadura al relato audiovisual.

ESC 94. INT. LABERINTO

[...]

La mirada del **VIEJO** está paralizada en un punto.

Frente a él la imagen del árbol con la **NIÑA** cayendo en suspensión, dilatada, inalcanzable. El árbol está invertido, como si pendiera de las bóvedas del laberinto, en lo más alto, mientras la **NIÑA** cae desprendiéndose hacia el suelo. [Guion de *Tejen*, p. 44].

7. En el cuarto capítulo ampliaremos esta categorización, bajo la noción de *modalidad mixta*.

Construir una narración audiovisual desde el guion supone el asentamiento de aquellos elementos esenciales a toda narración, como la presentación de personajes y el flujo de sus acciones en el tiempo y en el espacio. Pero implica también proponer una atmósfera, pensar en el ritmo, en la cadencia de la respiración particular que se buscará imprimir a ese relato; pues en la proposición y enunciación de dichos aspectos es que el guion se constituirá en la premisa audiovisual con que la obra en su totalidad va a desarrollarse. Y es hacia ese punto donde dirigimos la reflexión cuando hablamos de *escritura audiovisualizante*.

Un primer acercamiento al término nos transporta a aquello que André Gaudreault y François Jost (1995) definen como la «actitud documentalizante» y la «actitud ficcionalizante», a propósito de términos recogidos previamente por Roger Odin,⁸ y en directa vinculación con lo señalado por Jean-Pierre Meunier.⁹ Los autores de *El relato cinematográfico* dicen a este respecto que

La actitud documentalizante anima, pues, al espectador a considerar el objeto representado como un «haber-estado-ahí» [...]. En tanto que, en cierto modo, la actitud ficcionalizante [...] nos anima a considerar como «estando-ahí» esos «haber-estado-ahí» que son todos los objetos profílmicos que se han mostrado ante la cámara (p. 40).

8. Ver, por ejemplo: Odin, R. «Film documentaire, lecture documentarizante», en *Cinéma et réalités*. (1984) J.-C. Lyant & R. Odin [comps.] Saint-Étienne, Francia: CIEREC, Universidad de Saint-Étienne. También puede consultarse: Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruselas, Bélgica: Éditions de Boeck Université.

9. Meunier, J.-P. (1969). *Les structures de l'expérience filmique. L'identification filmique*. Lovaina, Bélgica: Librairie Universitaire.

De manera análoga, una escritura *audiovisualizante* va a fomentar, desde el punto de vista del guionista, un detenimiento consciente sobre los modos de exploración escrituraria habilitados por el trabajo sobre la dimensión estética de la palabra, en pos de la elaboración de imágenes, sonidos y sentidos; ante el interrogante sobre la mostración de lo indecible, sobre la construcción de aquello que no reside en ningún lado pero que *está ahí*, a la espera de ser encontrado, surge la evocación, la creación *poiética*.

A su vez, desde el punto de vista del espectador (o más específicamente del analista, del productor o del docente, quienes accederán en concreto al objeto guion), la escritura *audiovisualizante* permite ya vehiculizar la latencia del relato audiovisual que se está gestando. Dice Pier Pasolini (1970) que «no existe palabra por muy abstracta que sea, que no suscite en nosotros, simultáneamente a su pronunciación o a su aparición escrita, alguna imagen» (p. 83). Por lo tanto, es en atención a este tipo de escritura que el guion de narrativa moderna cobrará una relevancia mayúscula como materia significativa. A su vez, esta cualidad, que en el guion se hace presente por medio de la combinación y de la selección léxica (Jakobson, 1981), se produce en aras de despertar la vocación performativa y simbólica de la palabra.¹⁰

De vuelta al guion de *Tejen*, es posible argüir que la manifestación de esta escritura *expresiva* constituye sintomáticamente la premisa estético-narrativa que se desarrollará durante la etapa de la realización, principalmente mediante el tendido de estrategias de comportamiento de cámara, tales como el movimiento vectorial y la orbitación respecto a un eje, entre otras.¹¹

10. Nos valemos acá de la imagen del guionista como un dios creador: «Y dijo Dios: Sea la luz; y fue la luz». [«Génesis», 1:1. En *Santa Biblia* (2006) [1960]. Sociedades Bíblicas Unidas, Reina-Valera (revisión 1960).]

11. Para un mayor desarrollo, remitimos a los apartados 3.a y 3.b de la Carpeta de tesis de Rabe (2014).

Si lo comparamos con las «experiencias de indagación con la cámara» (Xavier, 2008, p. 161), que el autor de *El discurso cinematográfico* menciona a propósito de las formas de un cine basado en la «lógica del ataque “vertical” y “poético”» (p. 160), este procedimiento no solo responde cabalmente con los mecanismos de articulación entre el guion y la realización, sino que además pone de manifiesto el trabajo ulterior de alejamiento para con la modalidad narrativa clásica.

Lo que nos hace conscientes de su presencia [de la cámara como dispositivo] es el arsenal de estrategias que destruyen la representación propia del cine diegético y que afirman las operaciones de la cámara y del montaje como expresión directa de una experiencia interior, como una extensión de su ojo capaz de producir una nueva percepción (Xavier, 2008, p. 161).

Consideremos este último rasgo una vez más, deshaciéndonos por un instante de la noción hiperdiferenciada sobre el guion como *descarte*, a la luz de la modalidad narrativa moderna. Un relato cinematográfico de tales características debería poder distinguirse desde el momento de su gestación; esto es, desde la existencia de un guion que lo materialice como proyecto audiovisual. ¿Cómo dar cuenta de las búsquedas estético-narrativas que persigue nuestra película, cuando éstas difieren en gran manera respecto de la cristalizada modalidad clásica? ¿De qué se tratan todas esas rupturas en el guion, en relación con lo ya conocido sobre la escritura guionística? O incluso (la insidiosa pregunta con que todo guionista se ha topado alguna vez, y que recogíamos al comienzo junto con Suzanne Baron): ¿de qué modo se va a pasar eso a imágenes y sonidos...?

Tal vez la misma pregunta dé la clave para una comprensión global sobre el guion de modalidad narrativa moderna, y quizá también, para continuar la discusión sobre las implicancias del *lenguaje* audiovisual: no hay un único modo, porque no es posible pensar el pasaje del guion hacia la realización como una secuencia escalonada. Se trata más bien de un circuito de retroalimentación, de idas y venidas; en tanto parte fundamental de esa compleja *empresa artística* que es el cine (Metz, 2002), la escritura guionística se despliega como un proceso que va al encuentro de la realización y del montaje,¹² y que continuará, ya sí de manera invisible, en la mente del espectador.

Es función del guionista tejer sentidos y evocar imágenes y sonidos, mediante la fuerza performativa de la palabra. Tal como lo expresan Teichmann y Constantino (2017),

El cine de modalidad narrativa contemporánea, sobre todo, aprovecha muchas veces los recursos lingüístico-realizativos en pos de construir sentidos que van más allá de la literalidad de las palabras o de las acciones (p. 70).

Al hacerlo, el guionista crea y amplifica no solo el universo diegético que se abrirá a ojos del espectador en la película, sino que sienta las bases de la creación estética y narrativa, envía los impulsos nerviosos que darán vida a todo el cuerpo del audiovisual. En la misma dirección,

Esto no significa que la palabra y la imagen estén ligadas por una correspondencia obediente o incondicional, significa, simplemente que están asociadas, sólida

12. En el capítulo siguiente atenderemos a la reestructuración del guion de *Tejen* (Rabe, 2014), a través de su reescritura durante la etapa de montaje.

y solidariamente enlazadas en una estructura que las contiene porque ha sabido resolver, superar, sintetizar las diferencias (Provitina, 2014, p. 111).¹³

El guionista deviene, en definitiva, en un dios que todo lo ve y que todo lo sabe, pero que deja, asimismo (o tal vez precisamente por ello), semillas ocultas en un terreno arcilloso y maleable. Las semillas sembradas en el guion permanecen latentes en la virtualidad polisémica de las palabras; su cosecha se recogerá en imágenes y en sonidos, una vez los frutos del sentido hayan madurado, ante la espera atenta de quien los busca. En ello reside, quizás, el gozo de la revelación: esos frutos nutrirán nuevas miradas, nuevos movimientos, nuevas lecturas.

13. El autor avanza sobre esta noción al añadir que «Las imágenes audiovisuales, aun cuando no sean el resultado de una escritura previa, son el origen de otras escrituras subsidiarias de orden crítico, teórico o teleológico» (Provitina, 2014, p. 111).

| Segundo Capítulo

DENTRO DEL JUEGO: LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA COMO SISTEMA

De hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego.

HANS-GEORG GADAMER¹⁴

La sala a oscuras, una cierta expectación que vibra en la atmósfera. La mirada como testigo privilegiado de una experiencia que, sin embargo, involucra al cuerpo todo,¹⁵ en esa suerte de magnetismo que mantiene en vilo al espectador, casi como una fuerza centrípeta que puja hacia la

14. Gadamer, H.-G. (1977). Verdad y método. Salamanca, España: Ediciones Sígueme. P. 144.

15. En su carpeta de tesis, el guionista y realizador Pablo Rabe acentúa esta postura, mediante la integración del tacto y de la piel como vehículos para la significación a través del dispositivo cámara. Acerca del tacto, Rabe postula que aquél «impregna y rebalsa la materialidad, permite las mutaciones, integraciones, absorción y también repulsión, mecanismos de defensa, miedo», mientras que define a la piel como «representante de la disociación entre un adentro y un afuera, comunica los estados de sus capas. Es un velo comunicante de lo visceral» (pp. 7-8).

interioridad de la pantalla. Incluso cuando las condiciones para el visionado han variado respecto del espacio espectral que supuso históricamente la sala de cine, para trasladarse a modos diversos de contacto entre el espectador y la película, las sensaciones que despierta el encuentro se mantienen relativamente estables.

Entrar a un relato audiovisual demanda el abandono del mundo tal como lo conocemos; adentrarnos en un nuevo orden diegético significa, también, aceptar el contrato implícito según el cual nuestro entorno espaciotemporal pasará a estar determinado por reglas que nos son ajenas, y que nos sumen en un estado de constante reflexividad.¹⁶ La aceptación viene acompañada por una promesa no menos desafiante, promesa que pareciera susurrarnos la propia película: desde ese momento, nuestra voluntad cognoscitiva se orientará en dirección a lo que ella decida mostrarnos. Lo que ella quiera

16. Resuena acá lateralmente la dualidad conceptual propuesta por Roger Odin respecto de las actitudes documentalizante y ficcionalizante a que hacíamos alusión en el capítulo precedente. En palabras de Ismail Xavier (2008),

Para [Odin], la distinción entre los dos modos no se ubica en el plano exclusivo del objeto-filme, sino que es necesario incluir consideraciones sobre el tipo de inversión hecha por el espectador en su relación con el filme. Ésta puede movilizar una lectura «documentalizante», al presuponer que la imagen en la pantalla tiene un donante-narrador real, o sea, alguien que pertenece a «nuestro» mundo y que podemos cuestionar sobre la identidad, verdad, hechura; o una lectura «ficcionalizante», al presuponer un donador-narrador ficticio, que pertenece a un mundo que no es el nuestro, figura incuestionable (p. 237).

Resulta interesante detenernos brevemente sobre la no-pertenencia de ese narrador ficticio a «nuestro mundo» para pensar en la dinámica contractual que propone el cine de ficción, cuestión que adquirirá un relieve particular en el presente capítulo. Así, plantearemos que la modalidad narrativa moderna explota esta característica del cine de ficción, al establecer una serie de pautas estructurales (más adelante las llamaremos «reglas de juego») sin atención a las cuales el entramado narrativo del relato pareciera estar ausente o, cuando menos, deshilvanado. La admisión de las reglas de juego, entonces, devendrá en la condición sine qua non (la «figura incuestionable» de Odin) para una jugabilidad plena.

contarnos. A partir de ello se dará, de manera más o menos consciente, el intrincado proceso de lectura de un film.

Se da pues un paralelismo entre lo mostrado y lo interiorizado, el sentido se lleva a cabo en el proceso interpretativo, en la lectura, que es donde podemos situar la existencia del film como ente discursivo, pese a su fisicidad en la cabina de proyección (Gómez Turín, 1993, p. 6.)

En este sentido, la estructura dramática de una película va a determinar el trayecto conceptual que el espectador llevará a cabo; se habilita así la configuración de un esquema susceptible de ser co-construido por el espectador. A través de dicho recorrido la historia va a ser revelada gradualmente y, con ello, se abrirán caminos posibles para la interpretación, es decir, se irán forjando procesos inferenciales en pos de la percepción de sentidos inherentes al relato. Recogemos de manera sintética la definición de estructura propuesta en *Escribir guion* (Teichmann, 2018):

[...] involucra, en primer lugar, la idea de partes ligadas entre sí, vinculadas estrechamente, que tienden hacia un objetivo, hacia un sentido. [...] estructura es el diseño del sostén del material a trabajar, es lo invisible que permite hacer visible, en el caso del relato audiovisual, la historia (p. 90).

El ordenamiento y dosificación de la información, la distribución de las acciones y el establecimiento de ejes dramáticos sobre los que giran aquéllas, son puntos nodales mediante los cuales el relato audiovisual se cohesionan, de modo tal que pueda ser percibido por el espectador como un todo ordenado, progresivo, funcional, coherente y proporcionado

(Teichmann, 2018).¹⁷ Tal como se desprende rápidamente de estas características, acordes al propósito del modelo clásico de estructura, el espectro de intervención de la misma excede su mera condición de soporte dramático, para constituirse en la puerta de acceso a esos niveles de significación que subyacen al relato.

Así como postulábamos que una escritura *audiovisualizante* rezumaba en la comprensión de los sentidos posibles que fueran sembrados desde el guion, a través de operaciones del orden de lo simbólico y de lo poético, diremos ahora que es la estructura dramática la que lleva a su cargo la tarea de entrelazar tales sentidos de un modo determinado, a fin de que se ponga en funcionamiento el proceso de intelección por parte del espectador durante su visionado.

Como es sabido, el ordenamiento de la estructura, una vez establecido *a priori* en el guion, va a estar dado por el tejido particular que adquiera durante la etapa del montaje. En el caso de *Tejen*, esta organización supuso una reescritura conceptual sobre la que quisiéramos detenernos brevemente. En relación con el montaje, pues, Pablo Rabe (2014) explica que

La etapa de montaje fue el principal recurso de reestructuración y resignificación de las macrosecuencias que se describen en el guión [...] se apeló a formar bloques narrativos (en principio independientes) con libre articulación espacio-temporal, es decir, no necesariamente respondían al orden estipulado en el guión, sino que se servían del anacronismo y la mezcla para generar relaciones y vínculos entre estados más allá de

17. Para un desarrollo pormenorizado de estos conceptos en su vinculación con la estructura dramática, nos remitimos a la lectura del capítulo 8 de *Escribir guion. Proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual*. Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74281>

las relaciones de causalidad, linealidad temporal, contigüidad espacial y continuidad secuencial (pp. 17-18).

Volveremos sobre la necesidad de desatender el encadenamiento causal y la división en escenas secuenciadas, bajo la concepción de la escena como unidad espaciotemporal, en el capítulo siguiente de este libro. Agreguemos simplemente que tanto el comentario de Rabe en el fragmento citado, como el análisis de su guion, manifiestan una cierta sujeción a las pautas de escritura guionística de acuerdo con el modelo clásico. Lejos de presentarse como una limitante para nuestra hipótesis de trabajo, creemos que esta hibridación entre la escritura *audiovisualizante* y el seguimiento de convenciones escriturarias propias del modelo clásico dan cuenta, por un lado, del recorrido pedagógico imperante en la enseñanza del guion, de impronta más bien clásica, y por el otro, de la tendencia a la elaboración de proyectos audiovisuales de modalidad narrativa *mixta* (capítulo 4).

Como decíamos previamente, en los relatos de modalidad narrativa clásica el proceso de intelección que lleva adelante el espectador, ciertamente naturalizado debido a su alto grado de repetición (y por ende, también de previsibilidad), está revestido no obstante por estrategias de *transparencia* cinematográfica que, con arreglo al *modelo de representación* del cual son herederas, logran conservar la premisa del interés gracias a la equilibrada mediación entre mostración e inferencia. A su vez, las estructuras de esta modalidad están

[...] generalmente sostenidas por el paradigma ternario o estructura canónica en tres actos, que necesitan del perfecto ensamblaje entre los hechos narrados, por medio de una lógica causal. Estructura equilibrada que permite al espectador entender la curva dramática como

una escalera empinada que es necesario ir subiendo [...] (Teichmann, 2012, p.35).

Desde una posición que, plantearemos de momento, es opuesta a tales estrategias, el cine de modalidad narrativa moderna expulsa esa lógica tranquilizadora para irrumpir con la enrevesada lógica de la opacidad y del ocultamiento, lo cual pareciera atentar, en principio, contra las posibilidades de legibilidad del espectador. Dice Céline François (2009), respecto de las reacciones frente al largometraje *La niña santa* (Lucrecia Martel, 2004) que, mientras hubo críticos que «lamentaron la complejidad del guión y la opacidad de la puesta en escena» (p. 10), el público «en su mayor parte se mostró reacio ante esta película exigente y bastante hermética que lo desorientaba» (p. 2).

Opacidad, desorientación, incomodidad, hastío. El panorama se reitera con una frecuencia casi alarmante –aunque no por ello menos certera. Si la estructura dramática es, en efecto, la encargada de allanar el camino para una lectura satisfactoria (y, no menos importante: que despierte el goce estético), a través de una cierta disposición de los elementos estilístico-narrativos que la componen, entonces la pregunta referida a los modos de estructuración dramática en los relatos de narratividad moderna se torna ineludible.

De acuerdo con lo que eventualmente anticipáramos, nos valdremos acá de la concepción gadameriana del *juego* para ensayar una posible revisión de la estructura. En *Verdad y método* (1977), Hans-Georg Gadamer se vale de este concepto, afín al pensamiento de la estética, para dilucidar la ontología hermenéutica de la obra de arte. El autor propone que

[...] la experiencia de la obra de arte implica un comprender, esto es, representa por sí misma un fenómeno hermenéutico [...] el comprender forma parte del encuentro

con la obra de arte, de manera que esta pertenencia sólo podrá ser iluminada partiendo del *modo de ser de la obra de arte* (p. 142).

Gadamer describe entonces al *juego* a fin de localizar y delimitar su naturaleza. Al mismo tiempo, busca distinguirlo del comportamiento de los jugadores, de manera tal que pueda desprenderse la interdependencia que los aúna (el juego se *activa* por medio de los jugadores y, por lo tanto, necesita de ellos, al igual que éstos requieren de un juego para devenir jugadores), pero también, determina la preeminencia de la fuerza ontológica del juego, de cuya impronta se produce un cierto condicionamiento para con sus jugadores. Del mismo modo, la estructura dramática se impone como sistema reglado; del reconocimiento y aceptación de las reglas de juego establecidas por la estructura dependerá, en gran medida, el grado de apertura que el relato audiovisual brinde al espectador. Sin embargo, esto no significa la pérdida de las características propias del relato moderno (es decir, no supone un proceso de *transparentación*), sino que, muy por el contrario, involucra un cambio de paradigma de lectura en donde el espectador, librado parcialmente de las convenciones interpretativas derivadas del modelo clásico, penetra en el terreno de juego del relato moderno y, al hacerlo, aprehende el conjunto de reglas que particularizan a ese sistema –la estructura en la modalidad narrativa moderna. Digamos de paso que estas reglas tienen ya una fuerte tradición dentro del «cine estructural» (Sitney, 1969),¹⁸ respecto del cual explica Ismail Xavier (2008) que

se elabora como un cine-juego que, basado en una determinada ley de composición (en general

Sitney, P. A., & Maciunas, G. (2006). *Le film structurel: Suivi de Quelques commentaires sur Le film structurel de P. Adams Sitney* (Vol. 23). Paris expérimental.

relacionada con ciertas operaciones puramente intelectuales), revela esa ley en la combinación de sus imágenes. En el fondo, esa ley y esas operaciones intelectuales constituyen el objeto del discurso y las imágenes utilizadas conforman las piezas del juego [...] (p. 165).

Por su parte, Gadamer pone en confrontación la *seriedad* del juego mismo por encima de la actitud variable (en tanto es equiparable con otros comportamientos propios de la subjetividad) del jugador, en virtud de lo cual el juego invita y, hasta cierto punto, exige al jugador a abandonarse plenamente a la experiencia suscitada por aquél, en ajuste a las reglas de juego. Tal como señala Paola Belén (2013), «la subjetividad se diluye para plegarnos al imperativo de sus reglas, es decir, existe un “primado del juego frente a la conciencia del jugador”»¹⁹ (p. 130). Así es que se pondera la primacía del espacio lúdico, de sus reglas y de su estructura interna, por sobre la conciencia del jugador.

Nos interesa tomar de este abordaje la fuerza atribuible al juego, en tanto se presenta como un sistema ajustado a reglas que otorgan movilidad a su funcionamiento. Pensar la estructura del guion moderno como juego, propone por tanto una sistematización lógica particular con su consiguiente invitación a ser jugado, y no ya una lógica basada en paradigmas estáticos o formas preconcebidas desde el *manual* guionístico, y demanda por lo tanto un detenimiento reflexivo sobre la postulación de dichas reglas singulares, propias de cada relato de narratividad moderna. Desde este lugar, la escritura *audiovisualizante* adquiere un valor fundamental dentro del proceso de creación artística. Así, estructurar un guion de narratividad moderna no respondería a la imagen del

19. La cita de Belén corresponde a Gadamer, H.-G. (1991). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* [4ta. edición]. Salamanca, España: Ed. Sigueme. P. 147.

esqueleto, sino que se trata de un sistema orgánico, equiparable al espacio de juego, en el cual serán dispuestos los elementos necesarios para su despliegue audiovisual.

En tanto concebido como una propuesta de carácter lúdico, el estudio de las reglas del juego, cuyo campo de acción va del interior del guion (y de su reescritura en el montaje, como señalábamos a propósito de *Tejen*) a la experiencia espectral, da cuenta de un sistema complejo frente al que es preciso acceder voluntariamente si se pretende participar no como meros observadores sino como jugadores plenos.

No obstante, la adecuación a esas reglas, lejos de presentarse como limitaciones impuestas a la experiencia lúdica, permite visibilizar y amplificar los horizontes posibles que el juego pone de manifiesto. Esto es quizá a lo que se refiere Gadamer (1996 [1964]) en *Estética y hermenéutica*, cuando afirma que

la obra de arte [...] tampoco tolera interpretaciones arbitrarias, sino que, aun aceptando que el campo de juego de sus posibilidades interpretativas está abierto, permite e incluso requiere la aplicación de una norma de adecuación (p. 6).

El análisis de Teichmann y Constantino (2017) sobre los primeros dos minutos de la película colombiana *La tierra y la sombra* (César Acevedo, 2015) refuerza nuestra perspectiva: ahí se concentran no sólo referencias al tono y a la atmósfera de la película, sino que se expresa connotativamente una serie de elementos de cuya articulación en el entramado estructural surge la posibilidad de elaborar interpretaciones incipientes, apriorísticas, es decir, se liberan niveles de sentido que, sin embargo, no descansan estrictamente sobre la narración en tanto acción dramática concentrada. Las autoras describen ese *plano uno* diciendo que

[...] hablamos de un plano general largo y fijo que dura dos minutos, donde no se producen hechos significativos, pero que [...] estáregnado de connotaciones, producto de la combinatoria de recursos lingüísticos audiovisuales. De acuerdo con nuestra visión, estos recursos ya fueron pensados, planteados y sugeridos desde la concepción primera de la película, es decir, fueron concebidos desde el guion (p. 70).

Las normas de adecuación serían entonces aquellas previsiones *audiovisualizantes* que el guion de narratividad moderna instala, y que no necesariamente responden a la lógica del guion clásico en términos de relevancia narrativo-estructural. Tomemos como ejemplo lo señalado por Bejarano Petersen (2017), quien denuncia las posturas que restringen la dimensión espacial sólo en términos de «lugares en donde ocurren acciones» (p.16).

Dicho en otras palabras, la indagación sobre las estrategias estructurales que pueden desprenderse de un guion moderno implica un enriquecimiento de la percepción *audiovisualizante*, lo cual enfatiza las potencialidades de cada guion y pone el acento sobre su dimensión estructural. Así, tal como un juego no queda limitado simplemente al seguimiento de unas reglas en prosecución de un determinado fin, sino que el mismo proceso lúdico involucra la experiencia personal de la jugabilidad, la estructura en el guion moderno no sólo funciona como el eje medular de la narración, aquel que conduce al espectador a lo largo del relato, sino que, dada su condición sistémica y gracias a la existencia de reglas de juego que predisponen el espacio lúdico (ese espacio dialéctico en el que tendrán su encuentro la película y el espectador: el visionado), es ella misma la que transforma y condiciona la narración, la que dibuja sus contornos y da la especificidad a sus formas, para devenir en

experiencia única en el espectador-jugador. A este respecto, Vanoye (1996) refiere a la consideración de la escritura guionística como juego,

[...] en tanto práctica que se debe inscribir en un espacio transicional y que permite construir figuras, objetos, relaciones intermedias entre lo real y lo imaginario. Pero la naturaleza misma de los juegos elegidos no es indiferente: refleja la problemática del o de los jugadores, la función del juego, etc. (p. 33).

De esta manera la estructura dramática, pensada ya como un sistema orgánico y orientado en base a reglas internas que es necesario desentrañar, corre los límites de lo esperado, empuja las convenciones narrativas del modelo de narratividad clásica y, en consecuencia, desestabiliza las bases naturalizadas de la lectura audiovisual, para remover los velos del sentido obvio en pos de la revelación de los *sentidos obtusos* (Barthes, 1970). En definitiva, para volver a proclamarse como *lenguaje sin signos* (Mitry, 1976):

Un lenguaje no es lenguaje sino en la medida en que expresa y significa; la imagen muestra y eso es todo. [...] No está cargada de cierto sentido, de un «poder significar» más que en relación con un conjunto de hechos en los que se halla implicada. [...] La significación no depende de una sola imagen, sino de su relación con otra. Es decir, que el significante fílmico nunca es una imagen, una cosa concreta, sino una relación. De allí que se puede decir que el cine es un lenguaje sin signos, pero no sin significantes (p. 272).

Naturalmente, la mostración de estas relaciones no sucede sino a través de un ejercicio intelectual, sensible y también

cultural. En este sentido, quisiéramos recuperar el paralelismo enunciado por Gustavo Provitina (2014), quien en *El cine-ensayo. La mirada que piensa* sostiene que

El sujeto-lector previsto por el ensayista, prefigura su modelo de receptor, debe estar provisto de cierto método de lectura, vale decir: no se espera de él un ejercicio frugal de asimilación automática, no se pretende un acto vagamente contemplativo, se le propone, por el contrario, una relación verdaderamente dialéctica; el texto mismo, en algunos casos, le exige al lector un esmerado ejercicio de análisis, al cabo del cual le ofrece la flor de sus ideas (p. 53).

¿Qué recorrido nos propone, entonces, el sistema estructural de *Tejen*? ¿Cuáles son las «reglas de juego» que subyacen a ella? Ensayaremos a continuación un acercamiento no dogmático, de índole interpretativa, hacia las mismas.

A. LA NEGACIÓN DE LA IMAGEN SECTORIZA EL RELATO Y ANTICIPA EL CRESCENDO DRAMÁTICO.

De lo que no se puede hablar se debe mantener silencio.
LUDWIG WITTGENSTEIN²⁰

El comienzo de *Tejen* nos envuelve en un velo oscuro: se trata del *absoluto negro*, con una duración aproximada de ochenta y ocho segundos en pantalla, bajo (o por encima) del cual se va sucediendo progresivamente una *densa reverberancia*, que

20. Wittgenstein, L. (1922). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Nueva York, Estados Unidos: Harcourt, Brace & Co. «Wovon man nicht sprechen kann, darüber muß man schweigen» (7). P. 162. [La traducción es nuestra.]

alterna su intensidad al tiempo que incorpora sonidos inexactos de diversa coloratura.²¹

La utilización de la placa negra como divisora de bloques narrativos no es ajena a usos más o menos convencionalizados dentro del cine, máxime en casos de narratividad moderna;²² sin embargo, su persistencia prolongada acentúa la ausencia de imágenes y, en consecuencia, niega al espectador la representación formal de una imagen *audiovisual* plena. En esa suerte de resistencia a mostrarse que ejerce la película, ésta se autoproclama como entidad cinematográfica, dice: «acá estoy, aunque todavía no lo sepas. Y yo decido las condiciones con que te voy a dejar verme».

A su vez, la no-imagen nos fuerza a agudizar los sentidos; habituados al predominio de la mirada, cuando ésta nos es negada tendemos a volver la consciencia hacia el resto de las capacidades sensoriales con que contamos. Se produce un aumento exponencial del deseo por captar alguna referencia significativa, que se tarda en aparecer. La fuerza evocativa de lo sonoro se intensifica, para recordarnos acaso que el cine es, precisamente, imágenes y sonidos. Cuando la imagen no llega notamos, aún en contra de la propia voluntad, que nos sentimos incómodos en esa oscuridad, tanto sensible como, quizá también, conceptual: en ausencia de la claridad a la que nos hemos habituado, el cuerpo nos hormiguea. En última instancia, tal vez ese impedimento a la visión acabe por anticiparnos algo que resulta todavía más inquietante: aquello que buscamos tan ansiosamente ver, una vez mostrado, nos va a resultar perturbador. Pero los ojos ya han sido abiertos.

21. *Tejen*, [00:20 - 01:48].

22. En el cuarto capítulo haremos mención de algunos directores cuya producción cinematográfica coincide, mayoritariamente, con esta modalidad narrativa. Con respecto a la utilización del negro como efecto para la sectorización de secuencias, mencionemos simplemente a *El espíritu de la colmena* (Victor Erice, 1973), *Stranger than paradise* (Jim Jarmusch, 1984) o *Satántangó* (Bela Tarr, 1994), entre otros.

Estamos dentro del relato, de donde difícilmente podamos escapar. La imagen negada se vuelve un espejo de la mirada esquivada.

En *Tejen*, la experiencia se repite en contadas ocasiones; dicha repetición se conjuga, pues, con una cierta sistematización de la estructura definida por bloques. El espectador se enfrenta al corte abrupto y, con ello, al retorno a la oscuridad, cada alrededor de siete u ocho minutos durante los primeros tres cuartos de la película.²³ Seguidamente, se sucede un crecimiento dramático que, sin embargo, no está dado por un encadenamiento particular de las acciones sino a través de la lógica de la acumulación, característica recurrente en el cine de modalidad narrativa moderna (Teichmann, 2012). Hacia el último cuarto, la vertiginosidad del precipicio coincide con una aceleración del esquema, y consecuentemente, la imagen negada nos golpea con mayor asiduidad.²⁴ En coincidencia con el momento de mayor filtración entre el espacio de *lo fáctico*, *lo imposible* y el *no-lugar* (aspecto en el que nos detendremos más adelante), asistimos a una intermitencia contundente entre la imagen y lo no mostrado, que precipita la curva dramática del relato.²⁵ Por último, la oscuridad pareciera dominar completamente, bajo contornos y texturas resaltados por la luz, que dan *cuerpo* a la imagen negada, hasta fundirse en el absoluto negro del final.²⁶

23. *Tejen*, [05:34 - 05:47]; [14:05 - 14:12]; [20:56 - 21:03]; [30:10 - 30:22]; [37:33 - 37:38]; [42:17 - 42:22].

24. *Tejen*, [48:15 - 48:23]; [49:27 - 49:30]; [51:26 - 51:31]; [53:06 - 53:19].

25. *Tejen*, [67:17 - 67:34]; [72:02 - 74:38].

26. *Tejen*, [74:39 - 77:37].

B. EL MOVIMIENTO PENDULAR RESPONDE A LA LÓGICA DE LA CAÍDA EN ABISMO.

Y los circuitos no sólo se bifurcan entre ellos sino que también cada circuito se bifurca consigo mismo, como un cabello hendido.

GILLES DELEUZE²⁷

Toda experiencia de contacto entre la narración cinematográfica y el agente de su visionado (el espectador), se moldea en torno a la articulación de aquello que efectivamente se ve y se escucha, junto con las representaciones mentales desprendidas del proceso lógico-perceptual que tiene lugar durante el visionado. Vale decir: antes (por la existencia de un *horizonte de expectativas* y por las condiciones «curatoriales» que reúna la proyección, entre otras variables), durante, y después –encarnado esto último en los ecos de producción interna de significados y de sensaciones y, usualmente, en la socialización de la experiencia, que suele obrar en paralelo a aquélla.

Pero es en ese *durante* donde se produce la mayor cantidad de enlaces sensibles, de conexiones cine-espectador. La película habla directamente con su receptor: le muestra su contenido, tanto en términos comunicacionales como expresivos –aunque, eso sí, por medio de un lenguaje que es necesario desentrañar. Así pues, entran en plena actividad las operaciones estéticas y realizativas que serán el insumo de retroalimentación entre ambas partes. Mientras que la experiencia del visionado es individual, la mostración del conjunto forma-contenido queda determinada por la estructura global de la película. En este sentido, *Tejen* presenta un relato que se caracteriza, desde el punto de vista realizativo, por la constante del movimiento pendular dado

27. Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós Ibérica. P. 74.

por un tratamiento de cámara no convencional, según el cual la cámara adopta un *sistema de distancias*; este comportamiento emula e intensifica la relación y movimientos de los cuerpos entre sí, «casi como si la cámara fuera parte –y a la vez extensión– de ese cuerpo» (Rabe, 2014, p. 14). Asimismo la cámara, ya con cierta independencia de su función mimética para con los cuerpos, adquiere su propia autonomía como agente distorsionado de focalización, de manera tal que su movimiento pasa a conformar una cierta lógica cinética que vehiculiza el tránsito entre secuencias narrativas.²⁸ Dice Rabe (2014) que

En consecuencia, todas las reglas de construcción de sentido asociadas al cuerpo y su biomecánica también son reglas que de alguna forma invisten a la materia audiovisual (al plano como unidad) de forma antropomórfica (p. 6).

28. Acaso sea el comportamiento inesperado de la cámara lo que le otorgue esas funciones, íntimamente vinculadas con la estructura, a partir de lo cual deviene en un recurso transversal, del orden de lo interpretativo y no ya únicamente de lo estilístico. Recuperamos acá la propuesta de Deleuze (1987), según el cual

Aún móvil, la cámara ya no se contenta con seguir unas veces el movimiento de los personajes y otras con operar ella misma movimientos de los que los personajes no son sino el objeto, sino que en todos los casos ella subordina la descripción de un espacio a funciones del pensamiento. No es la simple distinción de lo subjetivo y lo objetivo, de lo real y lo imaginario; al contrario, es su indiscernibilidad lo que va a dotar a la cámara de un rico conjunto de funciones, engendrando una nueva concepción del cuadro y de los reencuadres [...] una conciencia-cámara que ya no se definiría por los movimientos que es capaz de seguir o de cumplir, sino por las relaciones mentales en las que es capaz de entrar (p.39). [El resaltado es nuestro].

Más adelante, Deleuze esquematiza tales funciones, utilizadas «para operar constantes reencuadres como funciones de pensamiento, noosignos que expresan las conjunciones lógicas de continuación, consecuencia o incluso intención» (p.41).

Así, por ejemplo, la secuencia inicial de presentación de los personajes de Lucía, en el bosque, y de Oscar, en la habitación, se entrelazan por medio de la replicación del juego de Lucía y del despertar espasmódico de Oscar, ambos sacudidos por el insistente eje giratorio de la cámara, que culminará con la caída en suspenso de Lucía en un espacio-tiempo dilatado, de cuyo flujo temporal nos informa casi únicamente la vibración del césped debajo de ella.²⁹ La convergencia de estos dos eventos está indiciado por la incorporación de tres primeros planos de Oscar, repartidos a lo largo de la secuencia, en los cuales éste dirige su mirada hacia un fuera de campo invisible, y que no se recupera en la inmediatez del montaje, mientras que la limitada profundidad del mismo es suficiente para señalar el cambio de espacio –ya no distinguimos las tenues paredes de la habitación, sino el vibrante verde del bosque. Esta estrategia, que unifica criterios narrativos bajo el uso de recursos estético-realizativos, se va a reiterar a lo largo de toda la narración.

Se trata, entonces, de una pérdida momentánea de las referencias espaciotemporales o, más bien, de un llamado a la desatención de las mismas, en tanto informantes directos, para dar cuenta del quiebre disruptivo entre instancias narrativas dispares, de las cuales no es posible determinar su ordenamiento cronológico ni tampoco su simultaneidad. La transición discontinuada en función del comportamiento pendular de la cámara deviene en funcionamiento sistémico, al proponer una lógica narrativa no secuencial en donde cada nuevo movimiento ofrece posibilidades inagotables de enlace estructural: el relato abre caminos, los entrecruza continuamente, y permeabiliza momentáneamente su entrada a ellos; pero no hay manera de saber hacia dónde se dirigen –ni cuándo han sido abiertos.

29. *Tejen*, [01:49 – 05:34].

D. EL TERRENO DE LO FÁCTICO ES DOMINADO POR LA INMINENCIA DE LO PROBABLE.

¿Y si te engañas? Si me engaño existo.
Pues quien no existe ciertamente no puede engañarse [...].
AGUSTÍN DE HIPONA³¹

Tal vez una de las reglas de mayor espesor dentro de *Te-jen*, la confusión de esferas entre lo real y lo onírico supone un desafío de lectura para el espectador, incluso tratándose de un recurso que tiene una fuerte tradición en el cine.³² Su coexistencia a lo largo de todo el relato marca las dificultades que ello entraña en cuanto al «seguimiento» de la estructura narrativa. La alternancia de estas dos esferas, cuya transición permanece velada, en gran medida gracias a la puesta en juego de esta regla dentro del terreno más amplio del sistema estructural de la película (la sectorización por medio de la imagen negada, el movimiento pendular y la deriva espaciotemporal), trae la consecuencia ineludible de la pérdida de orientación. Tal como señala Bejarano Petersen (2005), el sueño se prefigura como «un des-orden; es decir, aparece como irrupción, como momento de destitución de las reglas –tan pacientemente aprendidas– de la narración cinematográfica tradicional», no obstante lo cual se dispone de «reglas constructivas [que] establecen en el juego de sus diferencias puntos de contacto y zonas de tensión cambiantes» (p. 2).

Estos momentos de cruce, que revelan por lo tanto las fisuras de cada esfera, son inferidos a partir de las zonas de tensión, que se vislumbran por la fuerza indicial del pasaje del

sueño a la vigilia y viceversa. Los indicios eventualmente son sembrados en diversos puntos de la narración (por ejemplo, durante el retorno a la cama en donde yace Oscar, que funciona como momento de bisagra entre lo que denominamos el terreno de lo *fáctico* y el de lo *probable*, como veremos más adelante), pero no resuelven necesariamente la cuestión de los límites entre tales instancias –y es que, en *realidad*, quizá se trate de esferas que pertenecen a un mismo orden, a una misma dimensión: la de quien duerme.

[...] las percepciones del durmiente subsisten, pero en el estado difuso de un polvo de sensaciones actuales, exteriores e interiores, que no son captadas por sí mismas y que escapan a la conciencia. [...] la imagen virtual que se actualiza no lo hace directamente sino que se actualiza en otra imagen, y ésta cumple el papel de imagen virtual actualizándose en una tercera y así hasta el infinito: el sueño no es una metáfora sino una serie de anamorfosis que trazan un enorme circuito (Deleuze, 1987, pp. 82-83).

El mundo de los hechos queda así invadido por la latencia onírica en que está sumido Oscar, y es en ese entorno pesadillesco en donde tiene lugar el espectro de lo *posible*, concebido acá como lo que amenaza por inundar la totalidad del universo diegético en el que conviven los personajes, y también el espectador –aunque más no sea por ese espacio de tiempo que provee la pantalla. Dice Bejarano Petersen (2005), en relación con la lógica onírica que opera en *Mulholland Drive* (Lynch, 2001):

[...] no permite establecer con certeza qué acontecimiento sitúa de modo estable la marca temporal que habilite las relaciones tempo-espaciales entre los acontecimientos, ya que no sólo impide establecer un presente

31. Agustín de Hipona (412-426). *De civitate Dei*. Libro XI, 26. [Edición: La ciudad de Dios. Libros VIII-XV. (2012). Madrid, España: Editorial Gredos. P. 153.]

32. «[...] la mayoría de las películas insertan momentos subjetivos dentro de una estructura global de objetividad» (p.79). Bordwell, D. & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona, España: Ed. Paidós.

estable –con relación al cual se ordenaría el pasado y el futuro– sino que juega sembrando falsos señuelos, momentos que creemos el presente y la realidad diegética y que luego son desmentidos y revelados como no realistas, o bien, como realidad subjetiva en términos de Bordwell (1985 [1996])³³ (pp. 10-11).

El ámbito de lo *fáctico* no se interrumpe frente a la irrupción de lo onírico, puesto que sueño y realidad se han fundido en una misma superficie; no hay fronteras, sino puentes que, como los hilos de un telar, se cruzan y enlazan para formar una única trama, un tejido compacto y enredado. La tarea de deshilarlo quedará en manos del espectador.

33. La cita es de Bordwell, D. (1996 [1985]). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

I Tercer Capítulo

¿QUÉ ES, ENTONCES, ESO QUE SE VE MÁS ALLÁ?

Estaba de este lado, el pobre estaba de este lado y
no alcanzaba ya a creer
lo que habíamos sabido juntos.
JULIO CORTÁZAR³⁴

A medio camino entre la narración y la antinarración, el cine moderno desafía al espectador, al confrontarlo con un sistema a cuyas reglas sólo se accede por medio del propio recorrido empírico; una vez dentro del juego, el espectador-jugador ha de librarse a la pérdida momentánea del rumbo, a sabiendas de que la victoria no se encuentra en el casillero de «llegada» sino, más bien, en la misma experiencia de la jugabilidad. Quizá enfrentarse a un relato de modalidad narrativa moderna envuelva la corroboración de que el cine

34. Cortázar, J. (1972 [1951]). «Las puertas del cielo». En *Bestiario*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana. P. 138.

se reescribe cada vez, y entrañe asimismo la certeza de su mutabilidad, de su capacidad de absorber signos diversos y de recodificarlos bajo la sustancia multiforme que compone el lenguaje cinematográfico. Es desde ese renacer lúdico de la escritura fílmica, «destinada a cuestionar los límites de la domesticación estética del espectador» (Provitina, 2014, p. 117), donde el cine moderno deviene, simplemente, en *cine*.

La experimentación con su forma gesta las más variadas combinaciones; la *pasión teórica* (Casetti, 1995) invoca de manera recurrente al esfuerzo por la clasificación. Se crean gestos, se buscan criterios; acaso de ello lo más fructífero sea el tendido de redes significantes con que retener, aunque más no sea momentáneamente, esa brumosa marea sensible que augura el advenimiento de nuevas corrientes. Según el autor de *El cine-ensayo. La mirada que piensa*,

El ensayo fílmico es también un conjunto de procedimientos abiertos, arrojados a la mirada del espectador con los intersticios, las fisuras, las zonas ambiguas de un tema sometido al rigor del ensamblaje, arrojado a la competencia intelectual, cultural, emocional que subyace a la apropiación de los fenómenos discursivos, como en una obra de teatro semi-montada donde el valor de lo sugerido dinamita las fronteras de lo denotado. Ese modelo para armar, como todo lo que surge de las entrañas mismas de la Posmodernidad, no constituye un índice de lectura unívoco, sino una tentativa de lectura posible (Provitina, 2014, p. 94.)

Este capítulo propone una breve lectura de *Tejen* a partir del detenimiento sobre los principios de construcción narrativa, de acuerdo con el ya tradicional desglose que figura en *El arte cinematográfico* (Bordwell & Thompson, 1995). Sus autores sostienen que los elementos constitutivos de toda narración son las *relaciones de causalidad*, el *tiempo* y el *espacio*.

A ellos se sumarán el *narrador*, los *personajes* y el *espectador*, en tanto agentes indispensables para la puesta en funcionamiento del relato.

Formar una cadena de acontecimientos, en base a la atribución de relaciones signadas por la lógica de la causa y el efecto, es una de las primeras actividades inferenciales de que el espectador se vale durante el visionado. Como veremos enseguida, la imposibilidad de reconstruir la secuenciación causal en *Tejen* hace de cada eslabón narrativo una suerte de islote inconexo, desde el cual el horizonte significativo se difumina, al fundirse entre los contornos imprecisos de otros escollos, diseminados casi aleatoriamente todo alrededor. Tomados en su conjunto, no obstante, y debido a su proximidad, los eslabones eventualmente confluyen de alguna manera en la mente del espectador, sea por acumulación o por asociación libre. El encadenamiento se da, entonces, por la formulación de interrogantes que, ante su irresolución, se multiplican exponencialmente, y ya no por el criterio clásico de las causas que anteceden a los efectos.

El resultado de tal lógica sumatoria, por lo tanto, es la construcción de sentidos laterales, de modo que el mismo desconocimiento se posiciona como factor clave para el reconocimiento de la forma narrativa y para la producción de significantes (Mitry, 1986). En el capítulo siguiente se volverá sobre esta idea, al identificar determinadas secuencias que impulsan el aumento en la gradación del flujo informativo, es decir que se jerarquiza información para ser alcanzada al espectador. Tal alcance lleva, a su vez, a la explícita profundización de ciertos aspectos narrativos que, por contraste con la ocultación deliberada dominante del relato, pueden ser leídos en términos de causalidad postergada. Para proseguir con la metáfora de los núcleos narrativos como bloques aislados, diríamos acá que parte de esos peñones flotantes se constituyen en pivotes de

información fuertemente «narrativa», bajo cuya superficie se evidencia una trama argumental más *transparente*, que concilia las modalidades clásica y moderna.

Agreguemos también que, en concordancia con la estrategia de montaje elaborada por Rabe, la continuidad semántica de la cadena asociativa se pronuncia mediante al menos dos recursos de orden estructural: por un lado, el conglomerado de secuencias *independientes*, tanto en lo que respecta a la concatenación externa de una secuencia con la anterior y con la precedente, como respecto del manejo interno de cada secuencia, que se libera de la noción clásica de escena como unidad espaciotemporal, y las atomiza en fragmentos dispersos. Esto sugiere, en consecuencia, una suerte de rueda percibida como azarosa, pero diseñada bajo la lógica asociativa que recorre subterráneamente a las secuencias, y que habilita una lectura transversal de las mismas. Por otro lado, el encadenamiento se vincula directamente con la idea de transformación, que en *Tejen* va a trazar una pendiente en picada: los personajes se degradan, ante el peso de un conflicto velado que no se resuelve, sino que se acumula en capas cada vez más densas y fracturadas.³⁵

Por su parte, la atomización y consecuente deconstrucción de la dimensión espaciotemporal produce un continuo amalgamado, que tensiona los parámetros convencionales en cuanto a las variantes de tiempo y del espacio. De esta manera, emergen criterios de verosimilitud alternativos a lo propuesto desde la causalidad, según la cual tanto el pasaje manifiesto de un espacio a otro como el uso recurrente de las variables de orden, duración y frecuencia temporal aportan información imprescindible para la lectura del relato cinematográfico. Tal como explica Rabe (2014) en relación con el trabajo de montaje, la selección del material implicó la reconfiguración de

35. Volveremos sobre esto en el cuarto capítulo.

[...] las articulaciones espaciotemporales que asistían a los *raccords* espaciales (aquellos que funcionaban según una causalidad secuencial y temporal) dando paso a un estatus alucinatorio que construye otros niveles de verosimilitud a partir de un montaje asociativo (montaje paratáxico) habilitado por iconografía y recursos de una lógica onírica (p. 19).

Se acentúa así una construcción espaciotemporal superadora del modelo canónico, en la medida en que avanza sobre las posibilidades estético-narrativas que pueden desprenderse del devenir circular, no taxonómico, de dicha construcción. Desde esta perspectiva, Bejarano Petersen (2017) recupera las características del modelo mimético-realista, en donde la verosimilitud está ligada a la exigencia de la continuidad espaciotemporal, para desplegar seguidamente el potencial inherente a la exploración del espacio como variable estética. La autora propone entonces una *estética de la desorientación y de la ambigüedad*, que recupera la idea de espacio como construcción, de acuerdo con el posicionamiento eisensteiniano. Según Bejarano Petersen, para Eisenstein «la construcción espacial no está atada a la exigencia de continuidad, sino a la *eficacia requerida por el sistema estilístico de cada film*» (p. 19).³⁶ Desligada de tal exigencia, la dimensión espacial «trasciende la restricción a un lugar: es también distancias, escalas, velocidades, texturas y modalidades de descubrirlas [...]» (p. 20). A su vez, las propiedades del espacio entran en plena conjunción con las cualidades temporales en torno a las cuales orbitan aquéllas; en suma, de la operatoria combinada de ambas dimensiones es que, efectivamente, nos encontramos ante un continuo espaciotemporal integrado.

36. El resaltado es nuestro.

Esta coexistencia del espacio con el tiempo se expresa en *Tejen* mediante la alternancia y fusión de sus funciones intrínsecas; el espacio ambigua la referencialidad debido a que el flujo temporal es impreciso, puesto que se extrapola constantemente hacia instancias de un tiempo indefinido: decíamos en el capítulo pasado que el relato no ha de ser leído en términos de avance o de retroceso, sino más bien de estancamiento o de repetición, como si estuviéramos dentro de un laberinto sin salida.

A continuación propondremos la imbricación del continuo espaciotemporal, sobre la base de una división tripartita. La delimitación responde a los objetivos de una lectura analítica, sin perjuicio de lo cual no busca detenerse en la clausura de los espacios-tiempo como formas estáticas, sino que por el contrario se vale de la movilidad de cada categoría para dar cuenta de su con-fusión. Si atendemos a los componentes diegéticos sobre los que gira *Tejen*, podríamos definir la presencia de tres espacios-tiempo, que llamaremos el terreno de lo *fáctico*, de lo *imposible*, y de lo *probable*. El primero se corresponde con el interior de la casa, en donde conviven Oscar, Sara y Lucía (Fig. 1); el segundo remite al bosque circundante (Fig. 2), mientras que el tercero se define por tratarse de un no-lugar -aquello que identificamos con las secuencias propiamente oníricas a lo largo del relato (Fig. 3).

EL INTERIOR DE LA CASA. Lo *fáctico*.

El interior de la casa es el lugar en el que se asientan con mayor contundencia los indicios y los informantes que otorgan la cuota *narrativa* al relato. Usamos acá el término en el sentido que le dan Bordwell y Thompson (1995), para describir la presentación de esos elementos que permiten reconstruir los hechos de la diégesis, y que se reconocen por su aproximación

con el modelo mimético-realista de narración; esto es, que instalan como las marcas causales con mayor posibilidad de desambiguación, si el visionado estuviera signado por la búsqueda de motivaciones, de relaciones de causa y efecto, y de ordenamiento cronológico.



Fig. 1: Interior de la casa [*Tejen*, 10:15].

Es dentro de la casa donde vemos a Oscar revisar y leer fragmentos de libros sobre anatomía humana, tanto para sus adentros como en voz alta; esto último como única respuesta frente a los intentos de la asistente por establecer el diálogo.³⁷ De la investigación-fascinación de Oscar por entender el funcionamiento del cuerpo humano, en particular del comportamiento nervioso de los músculos, se desprenderá el ataque de Oscar a la asistente, cuya pierna izquierda aparece abierta y en carne viva entre la tibia y el músculo extensor de los dedos, tal como se revela hacia el final de la secuencia.³⁸

Desde el interior de la casa también escuchamos, en desincronía con la imagen, las reiteradas llamadas de la asistente

37. *Tejen*, [33:40 - 34:45; 40:48 - 41:10; 45:31 - 46:40; 65:28 - 67:03].

38. *Tejen*, [67:17 - 69:31].

psicopedagógica, que procura ponerse en contacto con Oscar; esta desincronía deja sin resolver, además, su correspondencia temporal: no es posible determinar, en un primer momento, si se trata de una llamada simultánea a la presencia de Oscar en la casa o si conforma un *flashback* o *flashforward* sonoro, por ejemplo.

A través de estas llamadas nos enteramos explícitamente de que Lucía es hija de Oscar, que se muestra «inmóvil..., ausente..., distraída. Quieta. Frágil»³⁹ en la escuela, a la que eventualmente deja de concurrir.⁴⁰ Mientras que el crujido de la interferencia telefónica y la voz de Claudia Álvarez, la asistente, están solapadas *dentro* de la casa, implicando así la fuente sonora lógica de donde proviene el sonido, la dimensión espacial se duplica, desde el recorrido de un caracol por una mesa de la casa hasta el detalle descontextualizado de diferentes texturas de larvas, gusanos y lombrices, que

39. *Tejen*, [28:17 – 28:37].

40. *Tejen*, [26:55 – 29:10].

41. También cabría detenerse en la línea de diálogo citada antes, sobre la descripción del estado de Lucía en palabras de la asistente («inmóvil..., ausente..., distraída. Quieta. Frágil»). Si bien en términos formales la consecución de calificativos pareciera responder a un mismo enunciado, el enrarecimiento paulatino tanto en el tono de voz como en las pausas entre palabra y palabra podría sugerir que se trata de un «montaje por emparejamiento sonoro», en donde cada palabra remitiría a una llamada telefónica diferente. Por otra parte, si la linealidad necesaria del lenguaje oral implica continuidad (una palabra detrás de la otra), no lo requiere así el lenguaje audiovisual, que se «expresa» precisamente en la superposición y yuxtaposición de capas significantes. Finalmente, el uso de calificativos similares para describir una misma situación (el modo como Lucía es percibida en la escuela) también podría suponer un desagregado del proceso de selección léxica que cada hablante realiza al poner en uso la lengua; es decir, se trataría de una vuelta desde el orden diacrónico a un proceso que tiene lugar de manera sincrónica, todo lo cual no deja de responder a la utilización de un encadenamiento sumatorio y asociativo por encima de la lógica causal. A su vez, resulta notable este segmento como ejemplo de una búsqueda estético-realizativa signada por la emanación de un cierto *enrarecimiento*, acaso de cierta distancia poética para con una representación mimética de la realidad, huella «reflejo» del estado perceptual del sujeto protagonista, Oscar, e indicio de la contaminación ejercida por el terreno pesadillesco sobre el universo diegético, como veremos más adelante en este capítulo.

corren el eje de referencialidad hacia el campo indefinible de lo *probable*, es decir, de la dimensión onírica. Así, al inusitado avance temporal de la secuencia, logrado mediante la condensación híper-elíptica de las llamadas telefónicas,⁴¹ se le suma el salto brusco de un espacio hacia el otro, todo en el brevísimo espacio de unos veinte segundos en pantalla. Como efecto resultante de esa información, se produce la llegada de la asistente y su entrada a la casa, unos treinta minutos más adelante en la película.⁴²

Denominaremos a la dimensión temporal de esta categoría el *discurrir presente*, en la medida en que este espacio-tiempo concentra la mayor cantidad de acciones con un modelo cercano al de inicio, desarrollo y desenlace, si bien la continuidad de tales acciones no se regula mediante el orden cronológico, y está atravesada por la lógica de atomización de las secuencias, que las aísla y distancia, como hemos visto previamente. Este discurrir presente truncado, que posterga la sucesión en pos de la acumulación, es no obstante el principal recurso de ilación con que podría esquematizarse una cadena causal, aspecto que consideraremos en el capítulo siguiente.

Sin embargo, y a pesar de la predominancia de elementos fuertemente *narrativos*, la casa se constituye en el espacio de lo intrascendente, en un doble sentido: por un lado, las acciones no parecieran concluirse, así como tampoco implican una progresión en cuanto a los intentos de Oscar por resolver un posible conflicto, que no queda explicitado en el relato. Respecto a esto, Rabe (2014) sugiere que «en el desarrollo de la mirada del personaje Oscar se construye un deseo motor, el deseo de intervención y manipulación del cuerpo, voluntad e integridad física de Sara» (p. 10), posible motor dramático que no se cumple ni tampoco se frustra, puesto que la situación gira indefinidamente y se pierde

42. *Tejen*, [64:08].

mediante el entrecruzamiento de temporalidades imprecisas, sin que ello lleve a ningún resultado concreto. Por otro lado, y en vinculación directa con aquello que planteábamos junto con la *intencionalidad última* en el capítulo anterior, el espacio-tiempo de la casa también es intrascendente ya que manifiesta la incapacidad de los personajes por trascender una situación que los deja encerrados en sí mismos; se crea una enrevesada simbiosis, bajo la que necesidad y dolor se mezclan en dosis igualmente espesas.

EL BOSQUE. Lo imposible.

Inmediatamente después del *negro absoluto* que inaugura *Tejen*, la primera secuencia con imágenes⁴³ tiene lugar a los pies de un árbol, en donde también vemos parcialmente a Lucía, que juega alrededor del mismo. La secuencia establece enseguida el criterio estético sobre el que girará (quizá literalmente) su desarrollo: aquello que enunciábamos como la regla del movimiento pendular, que en cuanto a estilo y propuesta realizativa se vincula específicamente con el comportamiento de la cámara, y que supone tanto la atomización de la dimensión espaciotemporal como el entramado narrativo, a partir de la desorientación y de la circularidad laberíntica.

El trayecto errático responde por momentos al seguimiento fragmentado del cuerpo de Lucía, casi como si se tratara de una extensión del personaje; en otras ocasiones, la cámara se autonomiza, amplifica su *campo* de acción, se contorsiona en ángulos imposibles y cae, con la cadencia gravitatoria de un golpe que impacta retardadamente sobre ella, como la reacción en cadena que produce una piedra al chocar contra la superficie del agua.

43. *Tejen*, [01:49 – 05:35]



Fig. 2: Bosque [*Tejen*, 50:17].

Ese efecto de rebote permeabiliza los dos espacios puestos en contacto; la fuerza del golpe atenta contra la tensión superficial de la masa líquida, cuyos enlaces, ya debilitados, ceden parcialmente su posición. De la misma manera, el espacio-tiempo del bosque se confunde con el interior de la casa, que va hundiéndose gradualmente en aquél: así, salimos del bosque y entramos a la casa, en una alternancia rítmica que emula la lógica pendular hasta que ésta se encarna en la figura contorsionada de Oscar.

Pero no sólo los espacios se licúan y unifican; así también las temporalidades comienzan a perder su linealidad, y se enlazan en ondas expansivas, que proyectan precisamente sus cualidades temporales y permiten, por ejemplo, el salto brusco y el aletargamiento. Se produce un *flujo temporal impreciso* que, en contraste con el *discurrir presente* que reina en el interior de la casa, moldea la materia temporal en formas tan paradójicas como *(im)posibles*. Oscar se retuerce en la cama –movimiento convulso que luego caracterizará al personaje de Sara–, parece querer escapar de su propio cuerpo; pero también huye por medio de la mirada, que es transportada de *algún modo* al bosque. Esto se manifiesta gráficamente en la

inserción repentina de planos detalle a lo largo de la secuencia mencionada, planos que muestran el rostro de Oscar y su mirada al fuera de campo del entorno exterior (la escasa profundidad de campo de esos planos permite, sin embargo, el reconocimiento de tal espacio), lo cual subvierte la referencialidad espaciotemporal y permite la alternancia entre el estar-ahí de Oscar desde la habitación, encerrado y con la mirada perdida, y el ver-allá del bosque, una presencia cuasi fantasmagórica que recorre con la vista un afuera circular igualmente opresivo.

En el bosque se dan, por lo tanto, conexiones espaciotemporales imposibles, o dicho desde la perspectiva inversa, que sólo son posibles en el flujo temporal impreciso que define tal terreno. La suspensión de Lucía, en presunta caída desde la copa del árbol hacia el suelo inalcanzable⁴⁴ va a continuarse tiempo después en la película, con la consecuente marcación del paso del tiempo, perceptible debido al acortamiento de la distancia de Lucía en relación con el suelo,⁴⁵ para finalmente presentar ese mismo espacio con Lucía *in absentia*,⁴⁶ cuya caída pareciera replicarse, sin embargo, en el interior de la casa poco después, con Lucía dando un salto interminable en la cama.⁴⁷

El bosque también asume el lugar de lo *imposible* en la medida en que ahí se corporizan los intentos por *salir*. Si en el interior de la casa las acciones eran intrascendentes al implicar un estado de inmovilidad y de encierro, el espacio exterior pone de manifiesto la resistencia que ejerce el entorno: afuera hay podredumbre y viscosidad (el perro en estado de putrefacción; los insectos con los que interactúa Lucía), pero también se evidencia lo hostil, por parte del perro que tiene accesos

44. *Tejen*, [05:05 - 05:34].

45. *Tejen*, [29:14 - 29:53].

46. *Tejen*, [50:10 - 50:20].

47. *Tejen*, [53:34 - 53:46].

irracionales de agresividad, e incluso mediante la vivacidad de la naturaleza, contra la que Oscar descarga el machete, en un intento simbólico por dismantelar el terreno.⁴⁸ Esa carga exacerbada de energías representa, según nuestro punto de vista, la expresión de lo imposible, puesto que reconcentra los intentos fallidos por hallar un poco de aire incontaminado dentro de ese entorno asfixiante, que enclaustra a Oscar y lo retiene en las órbitas envolventes, ineludibles, de la *pesadilla*.

LA PESADILLA. Lo *probable*.

En el capítulo anterior postulábamos que las esferas de lo real estaban subsumidas al dominio de lo onírico. Según esta regla, lo fáctico pasa a un segundo plano, porque todo evento «real» es sobrepasado por la fuerza vinculante de aquello que podría ser –pero que tampoco es. Las acciones dramáticas, sometidas al lente de la probabilidad, rehúyen a su captura. Al hacerlo, la trama narrativa, espesada ante la abundancia de esos hilos enrevesados, se dispara en todas direcciones. El estancamiento en la casa y la volatilidad del bosque hallan su punto medio en el universo pesadillesco de lo probable: los personajes avanzan, pero sólo para toparse con los muros ciegos del territorio onírico; al mismo tiempo, logran fugarse hacia otros terrenos, pero bajo la sombra espectral que puebla la mente de Oscar, nublandole la vista e invadiéndolo todo con el velo de la decadencia inevitable. La sofocante sensación de asfixia se traduce en cuerpos que se revuelven en sí mismos: su voluntad de movimiento ha quedado reducida a la manifestación de lo inconsciente, de la pulsión incontrolable que domina todos los espacios-tiempo, precisamente por gestarse en un territorio fuera del tiempo y del espacio: en el no-lugar de la *pesadilla*.

48. *Tejen*, [07:00 - 09:20]; [16:21 - 18:36]; [50:51 - 51:11].



Fig. 3: Secuencias oníricas [*Tejen*, 21:15].

Lo *probable*, entonces, regula el temor paralizante ante la certeza de lo que no puede ser cambiado, pero que sin embargo muta: la atrofia que padece Sara se transfiere simbólicamente a Oscar; de la prisión-cuerpo a la prisión-mente, y de ahí al laberinto de las masas-cuerpo, que se expande desde la región onírica hacia el mundo de los hechos. La obsesión por hallar una salida, una respuesta (declama Oscar para sí mismo, en una de las escasas líneas de diálogo de la película: «¿Por qué..., por qué?»),⁴⁹ conduce a la caída en un círculo reglado por su autodestrucción, se fagocita sin alcanzar nunca el punto de llegada, y ello provee las condiciones para que la emergencia de la pesadilla se imponga como la única salida posible.

Las masas-cuerpo se prefiguran como las representaciones del dolor, que son replicadas de manera especular en el personaje de Sara, al interior de la casa,⁵⁰ y se filtran

49. *Tejen*, [67:01 – 67:03].

50. Según Rabe (2014), «el rol de los cuerpos desnudos en los paisajes onírico/alucinatorios, recuperan la idea de laberinto como estrategia espacial y narrativa, un no lugar con multiplicidad de rasgos anatómicos permanentemente mutables en escala, movimiento. Materializando los espacios mentales de Oscar, espacios somáticos que alteran las normas de representación del cuerpo humano y amplifican la noción de atrofia del personaje Sara» (p. 11).

asimismo desde el bosque, con la proliferación de insectos que sobrevuelan el aire fétido exterior, o bien emergen de sordidez de la tierra. Es llamativo en este punto el hecho de que sea Lucía quien efectúe la captura de esos bichos y los traslade eventualmente a la casa, acrecentando así el tormento de Oscar: ella se detiene frente al perro muerto, que Oscar se ocupará de enterrar, y colecta bichos en un frasco, situación que pareciera conectarse con la presencia de insectos moribundos dentro de la casa.

La existencia real de Lucía misma se torna problemática: es su ausencia repentina la que despierta la preocupación de la asistente escolar, lo cual finalmente la atrae hacia la casa, como si fuera un señuelo. Por otra parte, las interacciones entre Oscar y Lucía están revestidas por la inacción y el mutismo: Oscar llega a «regarla», ante la impasividad total de Lucía.⁵¹ De este modo, Lucía obra más como una presencia *in absentia* que como un personaje autónomo. En palabras de Rabe (2014), Lucía

[...] no alcanza a constituirse como presencia, se manifiesta como una entidad que participa del paisaje mental de Oscar, recupera conexiones espaciales, habilita encadenamientos de secuencias y se describe como una silueta atemporal y catalítica. Una figura que funciona de *observador*, sin interacción (p. 11).

El personaje de Lucía acompaña (o tal vez: persigue) a Oscar a atravesar los diferentes espacios-tiempo. En este sentido, opera acaso como bisagra entre las dimensiones, y en el pasaje arrastra los elementos de un lugar a otro, como si los portara en su interior y los liberara luego. (Fig. 4).

51. *Tejen*, [30:23 – 31:31].



Fig. 4: Lucía [Tejen, 53:23].

En cuanto al aspecto temporal, llamamos a este espacio-tiempo el *porvenir lateral*, debido a que el decurso en el territorio onírico responde a la inminencia de lo que podría suceder (la contaminación de todo el entorno diegético en base al establecimiento de la pesadilla como realidad latente), sin completarse sino de manera fragmentaria. Su condición de lateralidad va a estar dada por el modo como instaura esa lógica de la posibilidad mediante la expansión de sus fronteras, que invaden al relato en su globalidad.

Si combinamos la disposición de los espacios-tiempo junto con el desarrollo de su intrincada trama narrativa, *Tejen* se sitúa en el cenagoso terreno de lo indecible, de lo opaco. Para atravesarlo es necesario que nos dejemos abandonar a un camino desconocido. Como propusiera Vanoje (1996), un relato implica al espectador en «su maquinaria narrativa y emocional [que] se asemeja claramente al juego, a un juego que calculase los azares para manipular al jugador» (p. 35). La película de Pablo Rabe nos adentra en un juego cuyas reglas confluyen, en definitiva, en la contundente premisa que define al relato de modalidad narrativa moderna: el punto de *llegada*, el casillero último del tablero,

no augura el final, sino que propicia la vuelta al comienzo; en el movimiento anquilosado hacia la *salida*, el propio jugador se reencuentra consigo mismo –o con lo que queda de quien solía ser.

| Cuarto Capítulo

HACIA LA *MIXTURA* DE LOS RELATOS

Y acá más que hilo argumental tenemos
una *hebrita*, dentro de una trama
llena de hilos.

ROSA TEICHMANN⁵²

Desde el advenimiento formal de una teoría cinematográfica cimentada sobre las bases de un *modelo de representación* hegemónico, y su consecuente adquisición de un estatuto narrativo que, aun hoy, se conserva vigente en el porcentaje mayoritario del cine industrial, hasta la identificación de ese modelo disruptivo, opaco, al que convencionalmente se conoce como cine *moderno* o *contemporáneo*, el abanico de posibilidades de construcción narrativa fue creciendo y abriéndose a territorios cada vez más mutables. Los modelos de representación proponen, así, caminos que se ensanchan, se angostan y se bifurcan;

52. Moreno, P. (2020). *El relato cinematográfico mixto: Entrevista con Rosa Teichmann*. [Inédito]. Parte de la entrevista puede consultarse en el Apéndice de este libro.

tal vez incluso el reemplazo del término *cine* por el del (o de lo) *audiovisual* persiga el propósito de dar cuenta de la amplísima variedad de relatos, formatos y plataformas que componen la cinematografía. El cine «de ensayo», los videojuegos, las series digitales (llamarlas «televisivas» sería casi un anacronismo histórico), las novelas visuales (ビジュアルノベル), los relatos *transmedia* y las vanguardias poéticas y experimentales complejizan todavía más los alcances de la clasificación.

En cualquier caso, la oposición entre cine clásico y cine moderno ha sido motivo de numerosas disertaciones, estudios y análisis, tanto cinematográficos como narratológicos. Esa necesidad de delimitación, de confrontación, se desprende de fines didáctico-epistemológicos, que otorgan herramientas para la lectura audiovisual; para responder, quizá, a ese gran interrogante sobre *qué* es el cine y cuáles sus estrategias, sus potencialidades específicas, a la hora de construir una trama narrativa.

A un mismo tiempo, el pasaje del binomio cine clásico / cine moderno a la postulación de dos *modalidades narrativas* diferentes, que se hacen eco de esa primera división, pone el acento sobre las cualidades del audiovisual en términos de *relato*. Lejos de tratarse de una mera estilización del concepto, creemos que el corrimiento hacia su aspecto narrativo aporta claridad para un abordaje integrador del relato cinematográfico, cuyo propósito va a definirse, entonces, de acuerdo a la intención de contar una historia. Y esta no es una cuestión deleznable; digamos de inmediato que, si a lo largo del libro nos hemos referido a la modalidad narrativa moderna, hemos considerado precisamente esta concepción, lugar desde el que intentamos bosquejar el análisis sobre la película *Tejen*. Nos parece necesario acá explicitar tal posicionamiento, a sabida cuenta de que tanto la profusión de géneros híbridos como el crecimiento del abanico de producciones audiovisuales a que aludíamos brevemente en párrafos anteriores, podría despertar intereses

analíticos que no necesariamente se condijeran con nuestra búsqueda, esto es, que podrían detenerse sobre aspectos de diversa índole para considerar a *Tejen* como un largometraje experimental, por nombrar un ejemplo. En su carpeta de tesis, Pablo Rabe (2014) evidencia su acercamiento con dicha propuesta genérica, al explicar que

[La] carga sobrenatural presente en el relato, desde el proceso de reescritura y hasta el de montaje, se fue reconfigurando en virtud de construcciones de sentido menos definidas desde lo genérico y más constitutivas de un ejercicio de estilo experimental. Donde las causas y los efectos de las disociaciones de realidad, punto de vista y rupturas del comportamiento clásico de las funciones narrativas (espacio, tiempo, conflicto dramático y sus articulaciones) ganaban la propuesta estética integral de la película (p. 9).⁵³

Cuando nos referimos al cine de modalidad narrativa moderna (y no simplemente al cine moderno), entonces, estamos pronunciando nuestra adscripción a una categoría que explora aquellas obras audiovisuales que ponderan, al menos circunstancialmente, el factor narrativo por sobre otros modos posibles de construcción audiovisual, aún bajo las herramientas discursivas que le son propias (y que, como ya indicáramos, suelen comprender rupturas o deslizamientos respecto de la modalidad clásica).⁵⁴ Esto equivale a decir que,

53. Para un mayor desarrollo del análisis estético-narrativo planteado por Rabe, nos remitimos al apartado de «Proceso de construcción narrativa», que figura en su ya mencionada Carpeta de tesis (2014).

54. Los límites, naturalmente, son difusos: es probable que de toda obra audiovisual pueda argüirse la presencia de la narratividad, a riesgo de forzar análisis que dividieran rotundamente las instancias de forma y contenido, por ejemplo, recurso que en nuestro caso no consideramos pertinente. Sin embargo, la existencia de aquellos principios de

desde nuestra perspectiva, tomamos a *Tejen* en tanto relato. Hasta acá, hemos señalado su correspondencia con la modalidad narrativa moderna, por contraposición con la clásica; revisemos las implicancias de tales categorías.

Establezcamos rápidamente que la modalidad clásica engloba a aquellos relatos cuya estructura y recursos cinematográficos apuntan al encadenamiento lógico-causal de acciones; que éstas son llevadas adelante por un actante sujeto, fuertemente motivado por la persecución de un objetivo claro y bien definido; que están definidas por la secuencia de escenas espaciotemporalmente precisas, y diferenciables entre sí; que implican, por ende, una economía discursiva puesta al servicio de su eficacia narrativa, esto es, de acuerdo a su funcionalidad con respecto al objetivo que motiva al protagonista; y a quien se le contrapone, como consecuencia directa de ello, un conjunto de fuerzas antagónicas, usualmente reconcentradas en un actante oponente, cuya razón de ser es impedir el alcance del objetivo del sujeto, lo cual intriga una situación de conflicto por oposición de intereses (Bordwell & Thompson, 1995; Field, 1995; Gaudreault & Jost, 1995; Teichmann, 2018). El caso estereotípico de esta modalidad se podría resumir en el cine industrial hollywoodense, aunque no se circunscribe a él, sino que traza el mapa de la cinematografía occidental.⁵⁵

Por su parte, la modalidad narrativa moderna se va a definir por la integración no dogmática de estrategias disímiles

construcción narrativa que mencionáramos en el tercer capítulo junto con Bordwell & Thompson (1995), es el criterio medular que rige nuestra determinación de los relatos con modalidad narrativa moderna, entre los que podemos sumar, por supuesto, al narrado en *Tejen*. Esta categorización será ampliada en el presente capítulo, bajo la forma de relato *mixto*.

55. Tomemos a modo de ejemplificación las películas *Only angels have wings* (Hawks, 1939), *Casablanca* (Curtiz, 1942), *Ladri di biciclette* (de Sica, 1948), *Rear window* (Hitchcock, 1954), *Avatar* (Cameron, 2009), *Nebraska* (Payne, 2013) y *Daniel Blake* (Loach, 2016).

en cuanto a su *modus operandi*. Algunas van a apuntar a un trazado argumental errático u opacado; a la primacía de la exploración estética por sobre el asiento en las convenciones de género, o bien por sobre las operaciones técnico-realizativas cuya tradición se ha ido instalando gradualmente en el proceso de lectura audiovisual del espectador no especializado, habituado a la modalidad clásica; y a una articulación del material fílmico que exceda la organización prototípica de ese material estético y narrativo, de acuerdo con el comportamiento más o menos estable de la cámara y del montaje transparente, así como del tratamiento de aquellos principios de construcción narrativa de que hablábamos antes.

De la combinatoria de tales herramientas es que los relatos de modalidad narrativa moderna adquieren una identidad reconocible, lo que habilita su categorización como modalidad propiamente dicha, y no como meros casos aislados o caprichosamente disruptores. Adrian Martin (2008) refiere a la génesis del cine moderno al ubicarlo históricamente en el período post Segunda Guerra Mundial, junto con la emergencia de exponentes cinematográficos tales como Roberto Rossellini, Jean Renoir, Mikio Naruse y Yasuhiro Ozu. La plétora de autores se engrosa, naturalmente, con Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, François Truffaut, Kenji Mizoguchi, Chris Marker o Jean-Luc Godard, por mencionar unos pocos ejemplos.⁵⁶ Si bien los acercamientos a ese «cine moderno» incluyen prácticas de estilo, gestos narrativos y búsquedas estéticas distintivas (y por ende, visiblemente diferenciables entre sí), diremos

56. Hacia la década de 1960, etapa de especial profusión del cine moderno, se sumará a la cinematografía de Agnès Varda, Federico Fellini, Ken Loach, Glauber Rocha, Alain Resnais y Luis Buñuel, entre otros. Señalemos luego a Rainer Fassbinder, Wim Wenders, Chantal Akerman, Victor Erice, David Cronenberg, Tsai Ming-liang, Naomi Kawase, Pedro Costa, Abbas Kiarostami, Wong Kar-wai, David Lynch, Bela Tarr... Aunque excede nuestros propósitos, una rápida revisión de estos directores permita acaso echar luz sobre la amplitud y variedad de obras que integran este tipo de cine.

que a grandes rasgos se caracterizan por «una nueva manera de filmar a la gente y al mundo en que se vive, una nueva forma de contar (o negarse a contar) una historia» (p. 21).

No obstante ello, esta modalidad parece escapar a su captura ontológica: predominan las definiciones sobre lo que *no* es el cine de narrativa moderna, junto con aquellas que postulan sus diferencias respecto de la modalidad clásica, mientras que es proporcionalmente menos probable hallar definiciones categóricas sobre *qué* es y en *qué* consiste la narrativa moderna. Como hemos sugerido en capítulos precedentes, esta suerte de obstinada fuga para su definición es completamente orgánica para con sus propiedades inherentes de la ocultación y de la no dicencia.

Dicho esto, repasaremos brevemente algunas aproximaciones a la definición de la modalidad narrativa moderna, y las vincularemos con nuestro análisis sobre *Tejen*. Acto seguido ensayaremos una conceptualización de la *modalidad narrativa mixta*, a partir de la propuesta que realizara la docente investigadora Rosa Teichmann (2020), y que hemos recogido en la entrevista efectuada a la misma. La entrevista puede consultarse en la sección del «Apéndice», hacia el final del presente libro.

Tomemos para ello el concepto de *exceso cinematográfico*. El término es acuñado formalmente por Kristin Thompson, a partir de un postulado de Stephen Heath.⁵⁷ Según éste, el efecto buscado de la homogeneidad en un filme responde a su circunscripción a un sistema filmico (la estructura) que contenga a la narración, lo cual supone un proceso de mediación entre la imagen y el discurso. Este efecto unificador del relato empuja hacia los márgenes de la ficción aquello que lo entorpece, que produce rispidez o corrosión en los bordes texturales de la narración. Por lo tanto, la homogeneidad supone la pérdida

57. Heath, S. *Film and System: Terms of Analysis*. Pt. I. *Screen*, 16 (1), p. 10. [1975]. Citado por Thompson (1977).

deliberada de ese material excesivo, en aras de construir un todo narrativo organizado, que suavice la percepción del flujo del relato, y que manifieste así sus motivaciones. Dicha homogeneidad es desarrollada por Heath en atención a los objetivos perseguidos por el cine clásico hollywoodense, tal como señala Thompson (1977). Sin embargo,

Otras películas, por fuera de esta tradición, no siempre buscan proporcionar una motivación evidente para todo cuanto tiene lugar en ellas, razón por la cual dejan al descubierto esos elementos potencialmente excesivos, que resultan así más notorios (p. 55).⁵⁸

Al exponer sus asperezas, ese exceso *residual* (de acuerdo con los criterios promulgados por el cine clásico) deviene en material signifiante: el relato se reviste de una textura irregular, corrugada, que lo particulariza. A partir de ahí, Thompson va a relacionar esa noción del exceso con el *sentido obtuso* de Barthes –incluso a pesar de cierta discrepancia respecto del lugar que le concede Barthes a la significación. Es así como la materialidad de la imagen motiva un tercer sentido, que va más allá de la estructura unificadora de la narración. Para Thompson, este *exceso cinematográfico* puede atentar contra la producción misma de sentidos, si el espectador no lo percibe como tal; se trata, en última instancia, de una cuestión de entrenamiento y de *background* (podríamos añadir: de contacto con filmes que exploten el uso del exceso como estrategia estético-narrativa, es decir, de alfabetización audiovisual para con un cine no regido por la cristalizada modalidad clásica).

58. «Other films outside this tradition do not always try to provide an apparent motivation for everything in the film, and thus they leave their potentially excessive elements more noticeable». [La traducción es nuestra.]

Un consumo exclusivo y constante del cine narrativo clásico, ciertamente parece haber acostumbrado a las personas a ignorar los aspectos materiales de la obra de arte, puesto que éstos suelen estar tan ligados al motivo que no resultan invasivos. Pero en el momento en que un espectador comienza a notar el estilo por sí mismo, o a mirar películas que no evidencian un motivo tan claro, el exceso se pone de manifiesto y afecta necesariamente al significado narrativo (Thompson, p. 55).⁵⁹

¿Por qué los personajes de *Tejen* no expresan su dolor, sino que permanecen en el más inquietante silencio y en una sinistra actitud de calma, incluso cuando se retuercen, incluso cuando hablan...? ¿Qué sucede antes, qué después? ¿Cuándo es ahora? ¿Dónde es la *realidad*? ¿Qué invisibles hilos los mantienen cautivos unos de otros, y por qué ni el tiempo, ni el espacio, ni el sueño, ni la vigilia, les permite separarse...? ¿Hacia dónde se dirige la cámara, o por qué se pierde en esa espiral vertiginosa? ¿Quién es Oscar? ¿Está solo, vive con sus hijas, o convive en soledad con el espectro de alguna de ellas?

Cuando un relato cinematográfico nos sume en un progresivo estado de expectativa, de interrogación, mediante el vaivén errático del distanciamiento extremo y de la abrupta cercanía, en virtud de lo cual la experiencia fílmica cobra dimensiones que, siguiendo a una expresión de Teichmann, se tornan *físicas*, corporales, palpables, estamos en presencia de una modalidad narrativa ajena a la clásica. Se trata de un cine que demanda nuestra concentración, nuestro *compromiso* para con aquello que

59. «Certainly a steady and exclusive diet of classical narrative cinema seems to accustom people to ignoring the material aspects of the artwork, since these are usually so thoroughly motivated as to be unobtrusive. But the minute a viewer begins to notice style for its own sake or watch works which do not provide such thorough motivation, excess comes forward and must affect narrative meaning». [La traducción es nuestra.]

vemos, que oímos y que percibimos. Esto no significa, por supuesto, que el cine clásico convoque a un visionado fugaz y poco comprometido, así sin más; lo que decimos acá es que ésa será la bandera que enarbole el cine moderno: sobre la multifacética batería de recursos audiovisuales (narrativos, estéticos, realizativos, etcétera), se alza el estandarite de la fragmentariedad, del abismo, de lo indecible. Y ello conduce necesariamente a prefigurar un espectador al que, ya desplazado del lugar común que suele serle consignado, se le exige que ponga en juego acciones intelectuales y operaciones sensibles de mayor amplitud.

Las múltiples armas del cine de modalidad narrativa moderna apuntan hacia el centro del relato: la vivencia audiovisual del espectador. El impacto resulta, cuando menos, chocante; quiebra las sólidas estructuras perceptuales con que hemos crecido como sujetos *imago-pensantes*, nos desestabiliza, nos alerta sobre nuestros propios vacíos existenciales, sobre nuestra visión de mundo por-debajo-del-mundo, debajo de lo que vemos en *realidad*. El conflicto dramático en los relatos de esta modalidad está ciertamente *velado*; pareciera tener lugar una inversión de posiciones, entre lo que identificábamos antes como lo evidente y lo subyacente, pues todo lo que efectivamente «vemos», no es sino la sombra de algo que sucede a nuestras espaldas. Y sin embargo es ahí mismo, en las lindes de lo impreciso, en el eco de unas voces desconocidas, en donde el relato nos captura, nos mantiene cautivos y expectantes –y también nos paraliza y nos agobia.

¿Cuál es el conflicto dramático de *Tejen*? Para su enunciación, tomemos la conocida fórmula con que se trabaja durante el curso de Guion I, de la carrera de Artes Audiovisuales (Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata), a cargo de las profesoras Rosa Teichmann y Marianela Constantino: un sujeto, con características funcionales al conflicto

dramático, quiere, desea o necesita *algo*, pero un oponente, con unas cualidades proporcionalmente antagónicas, se lo impide. O, de manera esquemática:

Fuerza¹ → PERO ← Fuerza²

El señor [Oscar] Requena, un hombre atormentado, algo siniestro y que vive apartado de la sociedad en una casa rural junto con sus (dos?) hijas, *pareciera querer* descubrir el origen de la enfermedad degenerativa de su hija / de Lucía / [de Sara], pero su obsesión con el funcionamiento del cuerpo humano y la imposibilidad de detener el deterioro que padece aquélla, lo encierran en una pesadilla visceral, vertiginosa e *interminable* que se lo impide.

Hemos enunciado intencionalmente un conflicto que rezuma dubitación, probabilidad e incertidumbre, y que manifiesta de manera evidente el rumbo que encauza el relato en pos de su clausura; incorporamos, a su vez, aspectos concretos y otros de índole interpretativa, de manera que se combinen las perspectivas evidente y subyacente de un conflicto, y añadimos asimismo información que sólo puede ser recogida en el guion (por ejemplo, los nombres de Oscar y de Sara, que no son nombrados en la película). La intención de este enunciado es dar cuenta de la complejidad de lectura que supone *Tejen* en cuanto a un posible análisis narrativo-dramático. Al mismo tiempo, se pretende con ello instalar el problema de la oblicuidad, inherente a la forma filmica. Cuando Xavier (2008) se refiere al tercer sentido barthesiano, lo define como una

[...] forma alternativa de atención al fragmento, lectura oblicua de la escena que recupera lo que está allí como «exceso» en la imagen y que, de modo peculiar, trae una expresión fisionómica dotada de cierta excentricidad, que puede ser «aberrante» (p. 270).

En el segundo capítulo hacíamos alusión a cómo la «estética de la opacidad» (François, 2009) en el cine de Lucrecia Martel despertaba sensaciones de incomodidad y de hastío, como reacciones primarias del público y de la crítica. Ahora bien, ¿son estas impresiones una búsqueda intencionada que lleva adelante el cine de narratividad moderna, o se trata por el contrario de un resultado indeseado, que sugeriría entonces la inviabilidad de construir una narrativa por fuera de los cánones con que se ha educado audiovisualmente al espectador? Nos inclinamos a pensar que la angustia, lo perturbador, e incluso lo asfixiante, forman parte de la propuesta de una modalidad narrativa cuya fuerza para la transmisión de estados inesperados en el espectador se constituye en una herramienta altamente significativa –y también significativa.

ESC 48. INT. HABITACIÓN. LABERINTO

Oscuridad casi total, la habitación parece pequeña, la única luz es la emanada por una serie de cuerpos humanos desnudos diseminados por el cuarto, son resplandecientes aunque parece que una luz cenital los ilumina como fuente. Los cuerpos están de espaldas a la puerta de entrada, sus pieles pálidas son lo único que dibujan volumen en ese lugar, están detenidos en el tiempo como esculturas, sus posiciones varias, algunos parados, otros en cuclillas y unos pocos contra las paredes laterales. Sus cabezas y rostros son las

únicas partes que tienen cierto movimiento, se ven como barridos por una deformación (cual pintura de Francis Bacon) están vibrando en un temblor constante y extraño (como un flickeo cinético). [Guion de *Tejen*, p. 27].

Es ese propósito de invocación sensible, perseguido por el cine de narratividad moderna, el que despierta la necesidad de una escritura *audiovisualizante*, como sugeríamos hacia el comienzo; la dimensión poética de la palabra conlleva en sí misma la cualidad de la asociación libre, la evocación inmanente hacia un despertar de los sentidos ocultos. En ese entramado complejo, no obstante, pervive una lógica narrativa que podemos reconstruir; en este sentido, el relato de *Tejen* enhebra un hilo argumental que se va entrelazando de modo sugerente con esos otros hilos enmarañados entre los que, por momentos, nos perdemos fatídicamente. La predominancia de un sistema narrativo moderno ejerce presión sobre la trama, pero no por ello deja de colocar, dispersamente, rastros indiciales e informantes (Todorov, 1977; Lévi-Strauss & Barthes, 1982), mediante los cuales se asoman las herramientas que utiliza fuertemente la modalidad clásica para llevar adelante la acción dramática.

Si el cine de modalidad clásica se vale de la transparencia filmica y de la economía narrativa, si gusta de la retención momentánea de información, que será revelada luego, como gran efecto catártico o relajante, recursos a partir de los cuales construye minuciosamente sus relatos cinematográficos, una narración como la de *Tejen* va a apostar, mayoritariamente, por la punzante ambigüedad simbólica, por la tensión paradójica entre el estancamiento temporal y la vertiginosidad espacio-rítmica y por la imposibilidad del descanso: en suma, por la explotación del exceso.

Al vincular esta última noción con las propiedades del cine moderno, podemos amalgamar el gran conjunto de estrategias opacas que conforman a esta modalidad narrativa, sin detrimento de su mutación y diversidad *naturales*. De la misma manera que concebir a la estructura dramática de un relato como un sistema nervioso, orgánico, móvil, nos permitía adentrarnos en las reglas de juego que operaban al interior de *Tejen*, a partir del detenimiento sobre el *exceso cinematográfico*, sobre aquello que demora la narración cinematográfica, y que, como el *punctum* de Barthes (1989), produce fascinación y escozor a un mismo tiempo, comprendemos que el cine de narratividad moderna nos arroja a un terreno hostil, lleno de valles asfixiantes y de picos escarpados, para que, una vez ahí, hallemos las poderosas herramientas con que podremos atravesar ese territorio inexplorado.

En su excelente *Estudio crítico sobre La ciénaga*, David Oubiña (2007), describe la dimensión espaciotemporal que enmarca la película como una «construcción cronotópica», según la cual

La imagen no informa tanto sobre un momento y un lugar sino que hace de ellos un uso expresivo. Los manipula de manera dramática para instalar un tono tan asfixiante como perturbador que, en vez de reflejar inopinadamente un entorno real, alude a los personajes y a las complejas relaciones entre ellos. En este sentido, tiempo y espacio no definen simplemente un escenario para la acción; son, más bien, un modo de narrar entre líneas (p. 22).

Nos interesa retomar una vez más esta imagen de la lectura entre líneas como contraparte retórica, desde la actividad del espectador, para con el aspecto narrativo del sistema moderno, pues es este modo particular de representación,

adoptado por el relato, el que habilita una modalidad de narración *mixta*. Planteemos de inmediato que esa vocación narrativa, presente fuertemente en la modalidad clásica, también se halla en el cine moderno. Si admitimos esto, entonces, podemos afirmar que esa división tajante entre ambas modalidades refiere más a una cuestión de diferencias en los modos de narrar, esto es, en los recursos más o menos estables que cada modalidad toma para sí como rasgos identitarios, sin perjuicio de lo cual debemos admitir la existencia de puntos de contacto que los aproximan.

Lo clásico y lo moderno quedan así hermanados en su disposición a contar una historia, y comparten por ende una finalidad narrativa. De acuerdo con esta premisa, el cine de modalidad narrativa moderna se alimenta del hábito espectacular, cuenta con el proceso de intelección ya convencionalizado en el espectador, y propone consecuentemente una lectura oblicua a partir de ese hábito, que tiende al diseño asociativo y a la contemplación reflexiva: el espectador va a buscar conexiones posibles entre los eventos del relato y su estructuración, pero también va a diseñar su propio esquema interpretativo toda vez que lo narrado escape a su entendimiento lógico-cristalizado. La tan declamada distancia entre ambas modalidades consiste, por lo tanto, más en una cuestión de gradación (cuánto acento va a poner un relato en la mostración de sus motivaciones narrativas) que en una pérdida deliberada del rumbo de la historia (eso de que el cine moderno es pura experimentación, y que el clásico es mera transparencia). Entre ambas modalidades existen ciertamente diferencias notorias, pero esto responde a la configuración de determinados niveles de sentido, más o menos profundos, más o menos conocidos, de cuya operatoria resulta la preponderancia y el solapamiento de un nivel por sobre otro. En relación con la estructura dramática de *La ciénaga*, Oubiña (2007) sugiere la interdependencia de niveles más

superficiales (*lo narrativo* en términos clásicos) con otras capas que emergen por encima de ellos, alterando la geografía del relato en su totalidad:

[...] son conatos de conflictos que el relato parece no advertir o que elige pasar por alto. No circula a través de ellos sino que opera sobre una estructura de asociaciones leves y de series rizomáticas, apoyándose en desparejas líneas de continuidad que llevan de una situación a otra. Son motivos que pueden tener mayor o menor persistencia, mayor o menor aliento, mayor o menor relieve; combinados, sin embargo, permiten que el relato progrese sinuosamente gracias a un sistema de pivotes [...] (p. 24).

La advertencia de esta superposición, de estos préstamos entre modalidades aparentemente contrarias, es lo que lleva a Teichmann (2020) a reflexionar sobre la manifestación mixta de ciertos relatos, sobre la copresencia de elementos fuertemente clásicos en la esquiava trama moderna. Naturalmente, estos puntos de contacto posibles no se expresan de igual manera en todo relato, vale decir: no negamos la manifestación *pura* (llamémosla así provisoriamente) de cada modalidad en sí misma, en relatos que, consecuentemente, abogarán los preceptos fundantes de la modalidad de que son parte; pero sí postulamos la imbricación mixta en determinadas obras, que se valen tanto de recursos clásicos como modernos para la elaboración de su trama, y que, según creemos, agencian con desenvoltura el potencial que cada modalidad ofrece.

Hacia los sesenta y cuatro minutos de *Tejen*, y tras habernos sumido en una extensa e ininterrumpida secuencia onírica, de unos diez minutos, la narración vuelve sobre los espacios contiguos del bosque y de la casa, para introducir al personaje de Claudia (de acuerdo con el guion, Clara), la misma asistente escolar que, presumiblemente, había estado intentando

comunicarse por vía telefónica con Oscar, para mostrar su preocupación y averiguar el estado de su hija Lucía, ausente en la escuela durante algún tiempo. Vemos a la asistente acercarse a la casa y, tras una cierta dubitación, no carente de resquemor, decide ingresar. En la breve secuencia,⁶⁰ Claudia intenta entablar una conversación con Oscar, pero éste sólo responde con frases aisladas e inconexas, extraídas de un texto científico que describe tipos de músculos. Poco después, la cámara responde al *raccord* de mirada de Claudia para mostrarnos la mano vendada de Oscar, que está sangrando –tal como enfatiza la misma Claudia, en un nuevo intento por comunicarse con Oscar y ofrecerle su ayuda, frente a lo cual Oscar va a atacarla. Esta secuencia presenta la mayor concentración de líneas de diálogo a lo largo de toda la película; consecuentemente, en ella se revela de manera evidente tanto la motivación de Claudia por chequear el estado en que se encuentra Lucía, como la imposibilidad de Oscar por liberarse de su obsesión con las funciones nerviosas del cuerpo humano, lo cual se conecta de manera directa con el comportamiento convulso de Sara. Las escenas 139 a 142 del guion se corresponden con esta secuencia, aunque con diferencias significativas, sobre todo en lo que respecta al flujo de información que intercambian Claudia/Clara y Oscar: las líneas de diálogo en el guion explicitan aún más determinados informantes, tales como la prehistoria de Oscar y el hecho de que tanto la esposa como la hija de Oscar murieron, ésta última debido a «una enfermedad, un accidente» (Rabe, Guion de *Tejen*, p. 54). Ahora bien, esta información es elidida en la película, con lo cual se velan interrogantes fundamentales del relato, como los que mencionábamos más arriba en este capítulo. Y sin embargo, la secuencia sí ofrece alternativas contundentes, que avanzan sobre la mostración y sobre la

60. *Tejen*, [64:08 – 67:16].

interpretación de lo que sucede en el relato y en la interioridad de los personajes, aspectos que se despliegan de manera sugerente a lo largo de la película. Aun opacada, esta secuencia instala un eje temático que pone en funcionamiento todo el mecanismo narrativo del relato, desde el punto de vista de la construcción clásica. Las dos grandes diferencias, tal vez, radican en que esta información crucial se revela *demasiado tarde* en términos de estructura clásica, por un lado, y en que la reacción del sujeto frente al conflicto se recupera en el eco de la pregunta que formula Oscar para sí mismo: «¿Por qué?», cuestión que el relato va a decidir no responder. Dicho en otras palabras, hay una postergación muy acentuada en cuanto a la información que se revela, y una irresolución del conflicto, que se arrastra desde el comienzo hasta el final de la película; *Tejen* propone así una lectura moderna, para la que se aproxima, por momentos, a los recursos clásicos. Por otra parte, la inclusión de esta secuencia, que completa parcialmente el desarrollo gradual de la trama, supone la apertura hacia el cierre del círculo, puesto que precipita el final del relato en pantalla y, con ello, se constituye en el trazado último del sistema narrativo.

Es desde esta perspectiva que tanto la lectura del guion de *Tejen* como el visionado del largometraje y, en particular, el entrecruzamiento analítico que hemos intentado realizar a partir de ambas acciones, supuso la indagación sobre un abordaje que contemplara la conciliación entre dos modalidades narrativas que, desde el desarrollo teórico al cual hemos accedido durante los estudios de grado, se definían *a priori* por su separación categórica. E incluso cuando las dos instancias se presentan, en efecto, como modos de narrar visiblemente diferentes, creemos que hay una suerte de vibración magnética, una doble fuerza invisible, de atracción y de repulsión, que las mantiene unidas aún en la distancia. *Tejen* logra permeabilizar la exploración estética, la indicialidad metafórica

y el desconcierto temático en una estructura elaborada bajo parámetros aceptables del guion clásico, que luego se atomizan y circulan en un sistema moderno. Las escenas se suceden y complementan, se reescriben en el montaje, forman un todo narrativo del cual sería posible extraer núcleos y catálisis, incluso cuando éstos se esfuerzan por ocultarse. Decíamos antes que la «hibridación entre la escritura *audiovisualizante* y el seguimiento de convenciones escriturarias propias del modelo clásico» (cap. 2) se nos ofrecía como un insumo funcional a la existencia de la mixtura entre modalidades, en la medida en que esto prescribe la reciprocidad que se deben la una a la otra: los límites no se definen por el espacio que ocupa cada una en relación con los *huecos* que cubre la otra, sino que están caracterizados por la posición que cada modalidad decide ocupar dentro de un mismo terreno de juego.

Y es que el cine no es pura acción ni sólo descripción; no es una maquinaria de relojería, pero tampoco una obra abandonada a su suerte. Durante la entrevista a Rosa Teichmann (2020), la docente expresaba que fue precisamente la experiencia del visionado de películas que, con independencia de su origen, de la época o de las condiciones en las que hubieran sido producidas, convocaban a una lectura audiovisual superadora de la cesura ontológica entre lo clásico y lo moderno, aquello que le sugirió la imagen de la mixtura, de un entramado narrativo polivalente. Una modalidad que contuviera tanto las enunciaciones narrativas como los pronunciamientos estético-realizativos; que diera cuenta de los niveles de gradación informativa, sin desmedro de las búsquedas autorales o de estilo; que contara una historia de la manera como el cine sabe hacerlo: desde el encuentro entre la mente del espectador y la polisemia de emociones tejidas en el relato audiovisual.

I Quinto Capítulo

BREVIARIO SOBRE LA ESCRITURA DE GUIONES Y SU ENSEÑANZA

Pero no hablar significaría
ir olvidando poco a poco
las palabras.
BANANA YOSHIMOTO⁶¹

En el curso de las páginas precedentes hemos procurado dar cuenta de algunas reflexiones ligadas al proceso de escritura(s) que, desde nuestra mirada, contribuyeron al desarrollo del largometraje *Tejen*. A partir de su análisis, esperamos haber vehiculizado consideraciones que aportaran insumos valiosos al interior de la teoría del guion cinematográfico en general, y de las obras audiovisuales de modalidad narrativa moderna en particular.

En primer lugar, nos detuvimos sobre el guion moderno desde la práctica de una escritura *audiovisualizante*. En la enseñanza de la escritura guionística, es habitual referirse a ella

61. Yoshimoto, B. (1994). *N. P.* Barcelona, España: Tusquets Editores. P. 27.

como una escritura tendiente a la producción de imágenes y sonidos, de lo cual se deriva el régimen estricto de la pérdida de poeticidad, por un lado, y del abandono del lenguaje literario, por el otro. Sin embargo, creemos que esta deriva causal atenta contra los propios objetivos que se persiguen en la creación de proyectos audiovisuales, y de manera muy contundente en lo que respecta a los guiones de modalidad narrativa moderna. Cuando se diseña a un personaje clásico, estereotipado, que avanza de un punto a otro de la trama sin mayores complicaciones que aquellas que le son dadas por un cálculo poco menos que matemático, la austeridad descriptiva, tanto en la caracterización de los personajes como en la consecutividad espaciotemporal, pareciera ser el resultado lógico de una maquinaria perfecta, que aplana el trayecto dramático hasta el paroxismo. Así y todo, es igualmente habitual oír el comentario entre dientes sobre la *Ilanura* de sentidos que tal trazado dibuja. ¿Cómo transmitir emociones reales en el lector-espectador? ¿Cómo producir relatos no lineales, no clausurados, o personajes que nos atraviesen hasta lo más profundo de nuestra interioridad, con el solo reflejo de su mirada, o con su exasperante imposibilidad por hablarnos? ¿Cómo, en definitiva, no figurarse el guion como un objeto de descarte, como una instancia obligada que entorpece a la realización audiovisual, si no se apela a la producción de enlaces significantes que puedan desprenderse del papel, para así impregnarse en *algún lugar* de la captura fotosensible...? Bajo el supuesto de la excesiva literariedad emerge la clausura semántica de la palabra muerta, de la letra cristalizada, diríamos: petrificada. El cine nunca ha sido un arte de la estatuidad, de lo inmóvil. Todo lo contrario: el movimiento es aquello que lo inflama con su fuente vital. Es el movimiento el que le permite al cine salirse de sus goznes, de los límites enmarcados del cuadro. Al abrirse a otros lenguajes, a otras disciplinas, pasa a ser la puerta-ventana a un

universo con infinitas matrices sensibles. Sucede tal vez que, desde un punto de vista pedagógico, abrir el camino hacia una escritura que explore la dimensión estética contrae la dificultad mayúscula de situar, dentro de la dinámica del polisémico lenguaje audiovisual, a estudiantes que, sobre todo en sus primeros años de experiencia con aquél, tienden a vincular la narración, en su formato escrito, con eso de contar una historia con palabras, a la manera como puede hacerlo un cuento o una novela. Desafío insoslayable de la práctica docente, en el proceso de transposición didáctica muchas veces deben sacrificarse aspectos fundantes, primordiales, con la esperanza de que sea la misma experiencia de contacto con el material de trabajo (en nuestro caso, con la escritura de guiones y la elaboración de proyectos con narrativas particulares) la que brinde la posibilidad de la exploración, del juego con los materiales en cuestión. Una actitud reflexiva para con lo que se guiona, un tendido sensible hacia un texto que ya es cine, sea quizás el punto de partida de ese largo camino de escritura y reescritura que supone la realización de una película. Una escritura *audiovisualizante* desde la que huir de la fijeza de las estructuras, de lo preestablecido, del modelo infalible. Una escritura que apueste por los contenidos del arte, por el juego entre la mostración y la ocultación, por la imagen detrás de la imagen.

En segundo lugar, la revisión de la estructura dramática en tanto sistema. Si las palabras-imagen asumen su posición como evocadoras de sentidos plurales, su encajonamiento en una armazón inquebrantable detendría el flujo natural con que fueran engendradas. Dicho esto, es verdad que, libradas al azar, esas palabras pierden su rumbo muy fácilmente. Para construir una narración audiovisual es necesario tender puentes entre imágenes, proponer un cauce que oriente la navegación del espectador, una ruta que posibilite su circulación. Al sumergirse en ese sistema, el espectador percibe las

vibraciones de las olas, sus cambios de altura y sus densidades. El profundo océano nos invita sutilmente a zambullirnos dentro de él, porque notamos que su tensión superficial es, cuando menos, lo suficientemente fuerte como para sostenernos, y lo suficientemente maleable como para recibirnos en su interior, una vez que lo hayamos atravesado. Aunque vaporoso y casi amenazante, un sistema narrativo moderno respira, y todos sus componentes conviven gracias a esa suerte de impulsos nerviosos, que se expanden y se retraen, a intervalos más o menos regulares. En tal sentido, nos invita a sincronizar nuestra propia respiración con la suya; una vez que hemos captado su ritmo, ya no importa si éste corre vertiginosamente o si languidece con cada exhalación: hemos logrado penetrar en el sistema, y por lo tanto el pulso se neutraliza. Bajo esta perspectiva, se abren modos de entrada susceptibles de ser analizados, lo cual redundaría en materiales didácticos desde los que trabajar la complejidad del relato moderno, cuestión que, según creemos, puede complementarse con el siguiente ítem.

En tercer lugar, y mediante la metáfora del guion como proceso lúdico, llegamos al establecimiento de las *reglas de juego* que subyacen al sistema narrativo moderno. El ensayo de unas reglas que pudieran regir dentro de *Tejen*, nos condujo a la profundización sobre las implicancias de un sistema integrado; el hecho de proponer *unas* reglas posibles para ese juego, y no para cualquier otro, trajo como consecuencia la consideración de un análisis cinematográfico *in situ*, desde las características específicas que presenta una película. A su vez, esto nos permitió reforzar la hipótesis de que, incluso cuando los relatos de narratividad moderna escapan deliberadamente a su circunscripción ontológica (¿cuándo es un relato moderno? ¿Cuándo deja de serlo?), resulta viable detectar criterios analíticos que atiendan a su cuota narrativa. Es decir que, frente al modelo del cine clásico,

el cine moderno juega con la variabilidad de sus formas, crea sus propias reglas, y las extiende sobre un sistema-tablero para que el espectador devenga en jugador-participante. El juego involucra, por supuesto, descubrir el alcance de dichas reglas en el tablero, lo cual va a redundar en una ampliación del campo de juego en, al menos, dos sentidos: por un lado, el espectador se funde con la obra, se abandona a ella, y ésta le da entonces las llaves-regla con que entrar efectivamente al juego; por el otro lado, la ampliación del terreno de juego se vincula con el crecimiento empírico de la lectura audiovisual, al entrar en contacto con un ejercicio de intelección, habilitado por un juego que es desconocido hasta el momento de haberlo jugado.

En cuarto lugar, la posibilidad de concebir una modalidad narrativa mixta, que concilie la separación drástica entre lo clásico y lo moderno. Creemos que esta delimitación resulta absolutamente necesaria a efectos didácticos, cuando se inicia el abordaje sobre los relatos audiovisuales; de otra manera, es probable que su estudio se torne inabarcable, por tratarse de un corpus cinematográfico tan amplio, y con características tan dispares entre sí. En este sentido, la circunscripción a uno u otro modelo de narratividad permite centrarse en una serie de características que reúne al grupo mayoritario de la cinematografía clásica, para luego contrastarla con el conjunto menos cuantioso del cine moderno. Sin embargo, en una instancia posterior del desarrollo pedagógico, una vez que ya han sido establecidas esas particularidades propias de cada modelo, que han sido por lo tanto desambiguadas, objetivadas, y en la esperanza de que el estudiantado haya podido apropiarse de esas conceptualizaciones preliminares, es asimismo imperioso dar cuenta de los puntos de contacto, de los puentes que se tienden entre modalidades. La naturaleza del relato cinematográfico no debería acotarse a una mirada reduccionista, dogmática, sobre

su material narrativo, estético o realizativo. Una actitud tal acabaría por limitar las dimensiones que cada relato puede adquirir. Por el contrario, es en el cruce de recursos, de herramientas y de modos de narrar, como el arte cinematográfico expande sus horizontes, se revisita a sí mismo y crece, en su curva siempre ascendente hacia la creación de visiones de mundo tan diversas como posibles.

Quisiéramos dedicar las últimas líneas de este capítulo a considerar la bibliografía que hemos seleccionado para la elaboración del trabajo. Como fuera expresado en la introducción, el recorrido académico llevado adelante en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata significó una transformación mayúscula en cuanto a los preceptos de lo que implicaba el guion dentro de la construcción de relatos audiovisuales, y esto sólo por nombrar el cambio de perspectiva sobre aquello que es materia de indagación en este libro.

Superado así el primer momento de deslumbramiento para con los manuales de escritura guionística a los que se había tenido acceso con anterioridad a la carrera de Artes Audiovisuales, esa suerte de mestizaje académico condujo a ponderar el trabajo de producción, de revisión y de actualización de contenidos que tiene lugar en nuestra Facultad, y que dan cuenta de una valiosísima experticia para la elaboración de material artístico y teórico sobre los contenidos del arte en general, y del cine en particular. Así, pues, se constituyó en un objetivo base para nuestro trabajo el dialogar con obras que hubieran sido desarrolladas desde tantos estudiantes, docentes e investigadores, cuyo lugar y posicionamiento han incrementado exponencialmente la riqueza cultural, intelectual y artística de cuantos tuvieron, tienen y tendrán la maravillosa gracia de ser parte de ese hogar llamado Facultad de Artes.

Las pesadillas Te mantienen
con
vida

*Nightmares prevenT you
from
dying*

悪夢が
君を
生か
して
呉れ
る
〜。〜

| Epílogo

FINALES Y COMIENZOS, Y ESO QUE QUEDA EN EL CAMINO

But now I'm not so sure I believe in
beginnings and endings.
LOUISE BANKS⁶²

Unas semanas antes de terminar mi tesis, tuve un sueño. Mejor dicho: una pesadilla. Como tal, me resultaría imposible relatar el orden en el que se sucedían los hechos, aunque acaso sí algunos eventos, que permanecieron con mayor nitidez en mi memoria al despertar. Tampoco podría precisar de qué manera se producía el cambio de espacios, ni qué duración permanecí en cada uno de ellos. Como fuera, me encontraba en una especie de pasillo, de un blanco eléctrico y luminoso, cuyas paredes trazaban una curva que comenzaba (en el momento del sueño en que me hallaba cuando logré fijar la imagen) sobre el margen izquierdo de mi encuadre mental,

62. Línea de diálogo de la doctora Louise Banks, personaje interpretado por Amy Adams, en la película *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016).

y seguía de manera ligeramente espiralada hacia el final del pasillo, que se me antojaba luego similar a la salida de un aeropuerto, aunque también podía tratarse de un supermercado. La libre asociación de mi mente finalmente ancló el recuerdo sobre la composición de un plano similar al que aparece en la película *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016).

En la pesadilla, por alguna razón yo estaba cargando unas cuantas frutas, y todo indicaba que me dirigía hacia el final del pasillo circular. Hasta ahí, no había realmente ningún elemento que me permitiera percibirme dentro de una pesadilla, para ser honesto. El sueño discurría con tranquilidad, saltaba de secuencia en secuencia con una aparente lógica que venía desplegándose durante largas horas de sueño –o tal vez toda aquella sensación de continuidad, la fijeza de las últimas imágenes de un largo sueño y las impresiones posteriores del mismo cuando desperté sobresaltado hubieran sucedido en menos de un segundo en mi mente, algo totalmente imposible en la consecución progresiva del tiempo tal como lo configuramos los seres humanos durante la vigilia, pero virtualmente posible dentro de la inexplorada temporalidad que construyen nuestras mentes cuando dormimos.

Ya sea que la historia llevaba ya unas cuantas horas de avance, bien que hubiera sido recreada en el último segundo antes de despertar, en cualquiera de los casos recuerdo con claridad que, unos pocos metros antes de alcanzar la salida del pasillo-góndola-búnker circular, una suerte de estridencia brillante resonó fuertemente en mis oídos (o al menos, en los oídos de mi yo dentro del sueño) y, por algún motivo, eso me forzó a volver sobre mis pasos apresuradamente. ¡Pero yo habría querido cruzar el umbral del pasillo, para ver hacia dónde me llevaría ahora el sueño! Sin embargo, no había nada que pudiera hacerse: el sueño había creado algún tipo de regla según la cual aquel restallido líquido me obligaba a retroceder sobre mis pasos cada vez que sonara. Tuve la certeza de ello desde el instante en que sucedió, casi como si alguien

me hubiera dictado la regla al oído. Si me preguntaran, creo que diría que esa fue la primera señal de la pesadilla.

Al retroceder, las frutas que llevaba conmigo empezaron a rodar por el suelo –un suelo límpido y aséptico, tal vez como las almonadas superficies de alguna nave. Ahora cargaba una especie de carrito de supermercado, cosa que explicaba la presencia de frutas cayendo de mí (aunque no podría precisar si el carrito estuvo antes de ese momento, o si mi mente lo fabricó al darme vuelta y retroceder, acción que me había dado suficiente tiempo como para exigir a mi mente una explicación lógico-causal que diera sentido al hecho de que yo había estado cargando frutas hasta ahí). En cualquier caso, el ahora piso de supermercado tenía un charco de agua, al que había llegado con la mirada-dentro-de-mi-mente, al perseguir la caída en cámara lenta de unas frutas en particular, que habían dado por caer finalmente en el piso, cerca de las blancas paredes. Mientras observaba la caída de las frutas sobre el charco de agua, una fuerte contracción me obligó, una vez más, a cambiar el rumbo prefigurado del sueño; viré mi cabeza bruscamente, y vi que del otro lado del pasillo (ahora de dimensiones muy superiores a la angostura previa) el agua había comenzado a inundar verticalmente la gran habitación. A ese mismo tiempo, el piso de lino se derritió bajo mis pies, y pude sentir (es decir, palpar, sentir con las puntas nerviosas de mis pies) que el suelo ahora tenía la textura blanda y escuroidiza del césped, lo cual me recordó lateralmente a los campos anegados en agua en donde se cultiva el arroz. El agua no se detuvo. Esa fue la segunda advertencia.

Mientras intentaba recoger las frutas, inmóvil ante el avance del agua que me circundaba, recordé viejos temores de la infancia (o no tan viejos, o no tan pasados), sobre ahogarme en las profundidades del océano. En más de una ocasión, he creado situaciones similares para mis personajes, transpolando de esa manera un miedo irracional propio hacia la caracterización psicológica de esas figuras ficcionales.

Inmediatamente después del pensamiento, el piso-campo de arroz mutó en una profunda y densa piscina. Digo densa, ya que podía notar la sensación de asfixia que sentimos al estar bajo el agua, pero nada de su frescura. Me estaba ahogando, y no había nada que pudiera hacer o decir al respecto. Entonces pensé: si me ahogo, voy a morir. Esa fue la tercera señal.

Al instante siguiente desperté, por supuesto. Confundido y todavía con las imágenes rondando vivamente por mi cabeza, noté que en algún momento de la noche (o durante los últimos minutos, segundos, antes del final del sueño: cómo saberlo) me había reclinado en la cama de manera tal que unos tres cuartos de mi cara habían quedado enterrados bajo una almohada, y como consecuencia de ello, había estado recibiendo mucho menos oxígeno del que usualmente debería haber recibido.

Me aparté con lentitud de la almohada, con cautela, mientras todavía trataba de deslindar el sueño de la vigilia. Tal vez sí me había estado ahogando segundos antes de que mi sueño se hubiera convertido en pesadilla, momento que identifico con el restallido líquido que había cambiado la dirección de mi sueño, y que me había forzado a volver hacia atrás, y a perder las frutas al girar tan bruscamente, y a hundirme en las densas aguas que me habían apresado.

No me costó demasiado tiempo concluir que mi cuerpo había experimentado al menos una cierta falta de oxígeno durante una cierta porción de tiempo, lo suficientemente extensa como para que mi mente la interpretara como una amenaza a mi integridad física, y que, habiendo intentado por otros medios despertarme y alertarme sobre esa imposibilidad de acceder a la cantidad de oxígeno requerida, había recurrido al poder pesadillesco de los sueños para atormentarme, hasta que me despertara sobresaltado en consecuencia de ello. Tampoco me costó demasiado interpretar la abundancia de agua como un llamado de atención a una función fisiológica básica que debía ser atendida con presteza;

seguramente hubiera tomado más líquido de lo normal antes de caer presa del sueño la noche anterior. Pero todavía me faltaba interpretar el restallido que había implicado la alarma, el inicio de la pesadilla. Más tarde esa mañana, acomodando bártulos en la cocina, volqué involuntariamente una copa de vino al guardar unos vasos en la alacena. La copa cayó y estalló en decenas de pedazos, produciendo un ruido estridente. Aunque carezca de sentido lógico, podría asegurar que se trató de la misma estridencia que había resonado en mi mente horas antes durante la pesadilla.

Algunas conclusiones: como las pesadillas, y los sueños en general, existe cierto cine que decide narrar desatendiendo toda lógica y desafiando las leyes de la consecutividad histórico-cronológica. Una buena porción de las experiencias surrealistas que produjo el arte a lo largo del tiempo lo sugieren con vehemencia. Recuerdo que uno de mis primeros acercamientos al tema que abordaría para la tesis me llevó a considerar el cine de Luis Buñuel y, a propósito de ello, tiempo después me encontré con una revista de crítica académica, en uno de cuyos artículos puede leerse:

La poesía en el cine, como en el poema, tiene la capacidad de generar nuevas convenciones y reglas propias de cada obra, cuya validez significativa está restringida a ese contexto específico en el que aparecen, pero que, sin embargo, necesitan apoyarse en algún marco interpretativo que el espectador comparta, aunque sea para chocar contra sus expectativas habituales. De ahí que la poesía surja en las películas de Buñuel sin negar la narratividad, limitándose a transgredirla (p. 19).⁶³

63. Monegal, A. (1999-2000). La transgresión poética en el cine de Luis Buñuel. En Tradiciones poéticas españolas en este fin de siglo. V: Luis Buñuel. El cine, instrumento de poesía. *Revista Poesía en el campus*, 25, [17-20]. María Ángeles Naval (coord.) Zaragoza, España: Universidad de Zaragoza

Cuando decidí trabajar con la obra de Pablo Rabe desconocía los derroteros por los que habría de errar hasta hallarme, así fuera mínimamente, en condiciones para tomar a mi cargo un proyecto de tal magnitud, que me fascinaba y me despertaba muchos interrogantes, en dosis equivalentes. Habiendo recorrido estos pasos iniciales, espero haber desentrañado *algo* en esa inmensa red que es el cine de narrativa moderna, y que *Tejen* me ayudó a descubrir un poco más.

Ciertamente el del cine es un caso complejo, pues involucra una gran recursividad de elementos diversos, a veces opuestos, a veces contradictorios. Y sin embargo, creo que es la creación artística que con mayor soltura logra desenvolverse dentro de una superficie tan voluble y profunda como lo son los sueños.

Mi mente había recreado rápida, vertiginosamente, una pesadilla para obligarme a despertar y, en consecuencia, recuperar el oxígeno que no había estado recibiendo. La pesadilla, experiencia mentalmente perturbadora y físicamente dolorosa, había sido el motor para activar mi sentido de supervivencia.

Esa conclusión me llevó a comprender, tal vez, o a reinterpretar, cuando menos, todo lo que el estudio sobre *Tejen* había significado para mí durante esos últimos meses de concentración efervescente. Los personajes de *Tejen* coexisten y se vinculan con el mundo a partir de esa pesadilla que lo inunda todo, y que probablemente responda a la desesperación de Oscar, al encontrarse frente a una situación que lo obsesiona y a la que no parece poder encontrarle salida alguna: la degeneración física de su hija, y la futilidad decadente de la vida que lo rodea. En esa realidad pesadillesca es que los personajes se conectan, cohabitan. Y también: viven. Ahí yace el dolor, y junto con él, el deseo: si no hubiera pesadilla, tampoco habría vida. Todo habría terminado, porque la aplastante realidad lo teñiría todo con su decadencia ineludible. Con el signo de la muerte latiendo en cada nuevo respiro.

Por último, el pasillo de *Arrival*. El sistema semasiográfico de que se valían los extraterrestres para comunicarse entre sí. La existencia de un código lingüístico sin la atadura de la consecutividad, sin la sujeción a un orden causal y cronológico que moldeara la producción de conocimiento; un lenguaje que rompiera con las barreras de la tríada pasado-presente-futuro, porque es siempre simultaneidad, sentidos circulares y no significados lineales. La misma noción de sistema. La necesidad de comprender las reglas con que cada lenguaje recorta el contenido, la masa uniforme, hjelmsleviana del significado, y el modo como al hacerlo también le atribuye una forma, una figura. El sistema orgánico, pulsante, con vida. El juego y sus reglas. Un cine abierto a la exploración de los sentidos más allá de sus convenciones, de su composición morfológica. La indisociabilidad de forma y contenido, la aparición repentina del tercer sentido barthesiano. Un nuevo tejido, una nueva trama. Un guion, un sistema, un juego. *Tejen*. Finalmente la entrevista con Rosa, y su acento sobre el lenguaje como sistema. La referencia a *Arrival* como la confirmación de un recorrido que había venido construyendo, por momentos con la lucidez engañosa que brinda la indagación investigativa, pero muchas otras veces, también, un recorrido a ciegas por un laberinto circular, espiralado, en abismal caída hacia lo desconocido.

Un círculo, por definición, no tiene principios ni finales. Acaso la ciencia busque la progresión lógica hacia un final ansiado. El arte ronda en círculos, tiende puentes extemporales, teje tramas ocultas. Se ocupa de la percepción, de la metáfora, de las preguntas, de lo indecible. Y lo expresa como mejor puede: con la natural aspiración del ser humano por acercarse a lo que no se ve, pero se siente. El arte reviste al mundo de un lenguaje sin código, lo traviste con símbolos, lo proyecta en obras, lo enfrenta al espejo de lo eterno, de lo humano.

El cine, de las últimas artes en llegar a la fiesta, mira todo aquello con fascinación, se apresura a comer del banquete, y en el apremio recoge cuantos frutos pueda del inmenso jardín que se extiende en frente de sus ojos.

Por cada imagen que devuelve, se reconcentran miles de palabras; por cada sonido que resuena, se hacen eco todas las sinfonías del mundo. Y en cada nuevo sentido que despierta, una porción del inmenso cielo negro se revela, como un píxel que se alumbrara en el firmamento. Y toda esa inmensidad,

y cada
 melodía,
y toda imagen,
 se imprimen, apenas ínfimas,
en la superficie vibrante
del
alma.

PABLO M. MORENO

| Apéndice

EL RELATO CINEMATOGRAFICO MIXTO: ENTREVISTA A ROSA TEICHMANN

A continuación se transcribe la entrevista efectuada a la profesora Rosa Teichmann. El material ha sido revisado en conjunto a los efectos de su publicación; hemos condensado parte de su contenido, de acuerdo con los objetivos propuestos para nuestro trabajo.

Partamos de la definición de la modalidad narrativa contemporánea (o moderna). En tu artículo sobre el análisis de *Prologue* [Bela Tarr, 2004], vos planteás una aproximación a la modalidad contemporánea a partir de una revisión de la modalidad clásica. ¿Cómo surgió esta clasificación por contraste?

En realidad, esta categorización me llevó un tiempo largo. Es más, yo en un momento hablaba de cine clásico y de cine moderno, hasta que me di cuenta de que existen tantas categorizaciones, que tienen que ver más con una cuestión epocal, histórica, diacrónica, que con una cuestión de modalidad

narrativa, lo cual me llevó a pensar que en realidad había que hablar de una *manera de contar*. Porque yo siempre aclaro que no me refiero a una etapa en la historia del cine, sino que estoy hablando de películas que se pudieron haber gestado en 1950 o en 2019, y que pueden tener el mismo tipo de modalidad narrativa. Por otra parte, es obvio que surge por una cuestión casi dialéctica, propuesta que me funcionaba muy claramente, porque encontré una cantidad muy importante de ítems desde los que se podían oponer los conceptos. Por supuesto que ya a esta altura, 2020, esta categorización tan polar no me satisface, porque justamente lo interesante en la maravilla que es el cine es la cantidad de matices que se empiezan a observar, a delimitar. Por otro lado, también te quiero decir que hay un montón de categorizaciones, que son las que dominan, por ejemplo la famosa de Bordwell (que a mí me parece que a esta altura ya quedó atrás), la que incluye el cine de arte y ensayo. O inclusive la categoría de cine posmoderno... A mí no me gusta hablar de cine clásico, moderno y posmoderno. Domin Choi, por ejemplo, lo hace, está muy bien, me parece bárbaro y demuestra que de lo epocal se pueden sacar algunos rasgos. Pero mi interés no pasa por ahí.

Pero acá viene el punto más importante, que a lo mejor a vos te puede servir: yo genero esta configuración con un objetivo didáctico, y desde ese punto de vista me parecía hasta muchísimo más gráfico para introducir el tema, para tratar de comprender el fundamento epistemológico de la cuestión, trabajarlo de un modo dialéctico, es decir: «si acá tengo blanco y acá negro...» Pero también hay un gris que anda dando vueltas por ahí, obviamente. Vos pensá que yo tomo algunas películas de referencia muy claras para la ejemplificación. Tomo a *Jeanne Dielman* de Chantal Akerman (1975), y entra por un tubo en esos trece, catorce, quince puntos que analizo. Cuando yo miro una película de esa naturaleza y digo: «¿qué carajo le pasa a este personaje? ¿Por qué no lo sé? Y, ¿por qué

cuando veo una película de modalidad narrativa clásica, sea la que sea, yo, espectador, puedo (consciente o inconscientemente) saber qué le pasa a un personaje...?». Entonces fijate cómo de ahí me sale la focalización, el conflicto, la lógica... Por otra parte, también me resultó muy didáctico pensar en términos de *sistema*. No es que pudiera decir directamente: «ah, bueno, en la modalidad narrativa contemporánea tengo un personaje tal, un conflicto tal...». Es un sistema orgánico, vivo, y justamente al ser un sistema, va a tener un ordenamiento totalmente distinto al del otro sistema.

Un comentario aparte, tal vez, pero que en algún sentido está vinculado. El otro día vi *Arrival* [Denis Villeneuve, 2016], ¿vos la viste? Bueno, la película tiene una serie de falencias, porque a ver: nos vienen a atacar los extraterrestres... dejame de hinchar las pelotas, hay algo maravilloso en eso, vienen unos extraterrestres etéreos, suaves, que vienen a dar un regalo, ¡y los pelotudos tienen que ir a cagarlos a tiros! (Esa parte sacala...). Todo lo demás es maravilloso. Entonces, ¿qué libre asociación hice? Hice la asociación de que la mina, la doctora Louise Banks, en realidad interpreta un sistema completo. En un momento, Forest [Whitaker, que encarna al personaje del coronel Weber], viste que le dice: «que te digan cuál es el propósito por el cual vienen a la Tierra», y ella responde: «Momento. A ver, primero tengo que tener un contacto, tengo que tratar de comprenderlos, tengo que frecuentarlos», es decir... Justamente obtiene su regalo porque ella logra comprender la completud, no sólo qué carajo vinimos [vinieron] a hacer a la Tierra. En ese sentido, me parece que también esto responde a la idea de que este tipo de películas, que yo llamo de narrativa contemporánea, responde a este sistema *otro*. Sistema que obviamente se resquebraja, se reinventa, está dentro de un contexto... Y a lo mejor el mismo sistema, pero en el contexto del hoy, no es lo mismo que en el contexto de fines del siglo XX, y entonces ahí aparece la idea de lo *mixto*.

Claro, la posibilidad de una relectura en clave mixta se da desde un sistema distinto del que ya conocemos. Algo de esto traté de trabajarlo en mi tesis. Volviendo un poco atrás, antes de avanzar por ese lado. Me quedé pensando: ¿Cuáles creés que serían los alcances y las limitaciones de plantear ese binomio entre cine clásico y cine moderno, en términos de la escritura de guiones que apunten a una u otra modalidad?

¿Sabés lo que pasa? Yo no sé si hay *un* guion moderno y *un* guion clásico. No hay dos tipos de guiones. Se escriben igual, la única diferencia es que, y acá yo tomo como biblia una frase que le escuché decir a Apichatpong [Weerasethakul] que me voló la cabeza... Sobre cómo trabajar una de las variables más complejas desde el punto de vista de la escritura, que es la materialización del tiempo. Entonces, estoy viendo una película inglesa (cuya protagonista es la hija de Tilda [Swinton] y Tilda protagoniza justamente a su madre) [*The souvenir*, 2019], una película de planos largos en cuanto a encuadre, a duración, porque la cámara no se mueve, porque dura mucho tiempo y el encuadre es amplio. Y donde a veces el diálogo no es trascendente, no cumple uno de los famosos requisitos de hacer avanzar la acción, al menos en sentido clásico. Película de 2019. Cuando hay diálogo, hay diálogo; bueno, ya está. Pero cuando no hay diálogo... Justamente se pone de relieve uno de los problemas más grandes: cómo materializar el tiempo. Bueno, Apichatpong le da una respuesta: en este tipo de guiones, hay que explicar lo que sucede, porque un guion no solamente es para el director, sino que sirve para conseguir dinero para hacer la película, es decir, Apichatpong estaría planteando lo contrario a lo canónico: explicar en lugar de mostrar. Pero eso no significa que *todo* el guion va a estar explicado, pero se puede permitir esa licencia. Nosotros podemos tomar esa respuesta, complementarla con otras cosas, pero en definitiva vas a escribir lo mismo: en acciones,

vas a escribir el diálogo centrado... No es que es una forma de escribir, solamente se me ocurre pensar ahora (esto después hacemelo acordar): lo que necesitamos son *interpretantes* diferentes, que quien lea un guion comprenda el sistema narrativo que pretende desarrollar ese guion, y que entienda que es un guion que en vez de tener noventa páginas tiene cincuenta y cinco, pero que esas cincuenta y cinco páginas no van a ser 55 minutos. Pero para eso hay que trabajar la sugerencia, la sutileza, y me parece que ese universo narrativo es un universo que no está exento de poeticidad. Es muy raro que encuentres una película de esta modalidad que se condiga con las asquerosamente mal llamadas *películas de acción*. Ejemplo: vi también hace poco una película modernísima. De los Safdie *brothers*, ¿los conocés? Son unos chabones re locos, yankees. Me encantan las películas de hermanos, bueno, estos no son ni los Dardenne ni los Taviani, estos son unos locos de la guerra que justamente trabajan un cine de un montaje más que vertiginoso, te quedás mareado, te quedás pelotudo... El motivo es obvio: están mostrando un mundo de desquicio total, entonces, ¿cómo mostrarlo? Con un desquicio de velocidad que no lo podés ni seguir, se te mezcla todo, porque justamente es un quilombo. ¿Qué digo con esto? No sé si es fácil de escribir... Me pregunto: ¿cómo se habrá trabajado el guion para generar semejante grado de velocidad? A lo mejor tampoco es un guion que tiene noventa páginas, tiene sesenta... No tengo una respuesta para eso. Para lo que sí tengo respuesta es para el hecho de que hay que pensar en el lector del guion. Porque, además, no tenemos que olvidarnos que en la contemporaneidad la primera figura a tener en cuenta, dentro de un sistema más o menos industrial, semi-industrial o como quieras llamarlo, es el famoso lector de guion. Si vos vas a la Paramount y decís «acá tengo un guion», no lo va a leer un ejecutivo, lo va a leer un chabón que está contratado para decir: «che, esto va más o menos

con nuestros lineamientos, o no». Es decir, es el paso que lleva delante un guion hoy en día... Depende también de qué país, por supuesto, es muy relativo todo esto. Pero entonces, si hay una educación audiovisual lo suficientemente amplia (que de hecho la hay, porque *de hecho* las películas se producen), lo que hay que considerar son los contextos, hay que ver a dónde vos mandás tu guion. Si vos le mandás a Patagonik una película de, yo qué sé, de Ariel Rotter por decir alguien en Argentina, Patagonik te va a decir: «esto es una porquería». Entonces hay que ver quién interpreta, quién lee, cómo lee, qué sabe el que lee, cuánto *background* tiene como para comprender que ese guion no va a ser el guion de la «media».

Por lo que entiendo, y más allá de su clasificación más o menos acertada, una película que aspire a la narrativa moderna, digámoslo así, va a presentar complejidades específicas en cuanto a la enseñanza de la escritura de su guion, algo que vos recuperabas a partir de las palabras de Apichatpong. ¿Cuáles te parece que serían, o que son, esas dificultades?

¡Uf! Y sí, lo que planteás está en conexión directa con lo anterior. Hay que enseñar a ver cine, no sólo a escribir guiones. Yo sigo sosteniendo que la famosa frase de Tarantino es posta... Yo también estoy convencida de que se aprende cine viendo cine... Y cuando digo cine digo series, televisión... (Sí, odio profundamente decir «el audiovisual», porque cuando digo el audiovisual se me viene a la cabeza el proyector de diapositivas de cuando yo tenía diez años, mi escuela primaria y el cassette que lo acompañaba. ¡Qué audiovisual ni audiovisual: cine!). El problema mayor es ese, y además es lo que vemos también en la facultad: ¿qué escriben los pibes? Salvo un porcentaje ínfimo, escriben la misma película que ven, inundados por lo que los medios en general les ofrecen.

Y acá es para entrar en un debate más de carácter sociopolítico, cultural, que narrativo: tenés a la gente viendo películas policiales, en donde todo el tiempo te roban, te matan, te secuestran... ¿Y de qué van los guiones de los pibes? Generalmente tiene que ver con eso. No van de la historia de una joven que quiere hacer una película, y bueno, y está ahí..., trata de ver cómo hace, y la vida le pasa por el costado... No, yo creo que hay un problema con el concepto de *acción*, con lo que quiere decir acción. Y con confundir lo que vulgarmente se podría llamar acción física, movimiento corporal, con movimiento interior del ser humano. Vos lo escuchaste: «no, esa película es un plomo, es aburrida». El ejemplo de todos los años. «Porque, ustedes vieron *Stalker* [Andrei Tarkovski, 1979] con Fabio [Benavidez, docente titular de la cátedra de Realización I en la Facultad de Artes de la UNLP], ¿no?». «Uh, *Stalker*, qué plomo que es». ¡*Stalker* qué plomo, amigo! Dejate de hinchar las pelotas. No puede ser. A mí hasta me enfurece te diría, porque esos estudiantes dicen «*Stalker*, qué plomo» porque no han tenido, en sus 18 años, una minimísima educación cinematográfica que les haga ver los valores poéticos, estéticos, narrativos, filosóficos, políticos, que tiene esta obra de arte que se llama, en este caso, *Stalker*. ¿Qué busca un estudiante, qué está buscando...? Y realmente tal vez nosotros tendríamos que empezar por ahí, ¿no? Qué quieren, qué necesitan expresar, qué necesitan decir... Y es muy simple, si adentro de tu cabeza lo único que tenés es este universo... bueno, así, cuadradito, y no se te amplía... Por eso a lo mejor habría que hacer un cuatrimestre sólo viendo películas, ampliando el horizonte de expectativas, y trabajar con ese concepto de horizonte de expectativas, que lo trabajaba mucho la teoría de la recepción. Y ver si se puede construir algo más. Pará, que me fui al carajo con la pregunta. ¿Cuál era la pregunta?

Hablábamos sobre las dificultades para enseñar a escribir guiones modernos. Vos decías que hay que enseñar a ver películas, y a partir de ahí reorientar, o ampliar, la posibilidad de que se despierten intereses en esa escritura, en la creación de narraciones que excedan lo convencional, que superen las ofertas estereotípicas que ofrece a grandes rasgos la industria cinematográfica.

Exacto, y sin que parezca pedante, el enseñar a ver, y digo enseñar, ¿no? Ni siquiera aprender. Doy este ejemplo que para mí es significativo. Hay un momento, depende a veces para qué tema, en el que yo paso *Prologue* [Bela Tarr, 2004] en la facultad. Y cuando viene el cuestionario posterior a *Prologue*, cuestionario oral, verbal, espontáneo, no es que haya un cuestionario fijo... Yo trato de llevar al estudiante a pensar que eso que vio es una experiencia vivencial humana, en última instancia, construida desde un lugar diferente al lugar habitual desde donde se construye, desde mi punto de vista, con un compromiso a nivel estético, narrativo poético, político, tal vez bastante mayor que la película media. Acá a mí me parece que, cuando yo llego a la conclusión de que «bueno, se aburrieron, el tiempo se les hizo insoportable, sintieron que no aguantaban más, que tenían ganas de romper todo, que querían que se terminara... Bueno, eso mismo sienten las personas que no tienen laburo, y que tienen que hacer una cola de diez horas y, ¿para qué? Para que les den un pancito y un vaso de té caliente». O cuando yo hablaba de *Jeanne Dielman*, ¿la viste? Bueno, eso mismo. O incluso, mirá, vamos a hablar de una película mixta, para mí, que es *El irlandés* [Martin Scorsese, 2019]. Porque yo creo que *El irlandés* mantiene algo de lo que yo llamo modalidad narrativa contemporánea, en la pintura, en la caracterización del personaje de De Niro, ahí está, en todo lo demás no... Pero la pregunta de *El irlandés* es: ¿por qué el irlandés mata a Hoffa? Vos no tenés la evidencia de por qué

lo hace; tenés una percepción fuerte, pero esa percepción no está explicitada ni a través de diálogos, ni a través de hechos que tengan una relación causa-consecuente... Es a través de asociaciones, de percepciones, de ahondamiento en el silencio del personaje, de la no verbalización... Para mí, el meter a ese personaje dentro de ese contexto, de ese tema, ahí está el punto... Porque nada le hubiera costado a Scorsese, desde el sistema clásico, agarrarlo a De Niro, que el personaje tuviera un compañero, un par que no fuera Joe Pesci, porque [el personaje de] Joe Pesci es a quien él le debe todo, en definitiva, sino que agarrara a alguien con quien se sentara a tomar una cerveza y le dijera: «oye, mira, que no sé qué hacer, mi vida es un desastre, mi hija me mira mal, y yo no sé qué, y tengo que hacer esto...». Pero no hay nada de eso en la película, y vos tenés que pensar por qué lo hace, ¿por lealtad? Pero era su gran amigo, Hoffa le dio todo... Aunque tal vez el otro le dio más. Entonces, digo, son cuestionamientos, preguntas que vos tenés que hacerte... Pero claro, como lo tenés dentro de un sistema que te ofrece información todo el tiempo, bueno, te la bancás. Te bancás esa incertidumbre. En cambio, si vos ves *Jeanne Dielman*, que dura la misma cantidad de tiempo que *El irlandés*, vos estás tres horas y media prácticamente con un solo personaje, donde todo el tiempo te preguntás qué es esto... A ver, es insoportable esta densidad, y llegás a un final donde decís: «Guaau, tal vez acá viene lo maravilloso, tal vez tuve que bancarme tres horas y media para poder llegar a este final, y tratar de comprender un poco quién es este personaje». Porque si hay algo que me parece que logró el arte contemporáneo, no sólo el cine contemporáneo, el arte –y cuando digo el arte contemporáneo pienso desde las vanguardias del siglo XX hasta hoy, un largo camino–, creo que nos enseñó lo que es la incompletud, la relatividad, lo incierto, lo inseguro; nos enseñó a desestabilizarnos, a movernos las estructuras, y no a ordenárnoslas... Entonces cuando vos terminás de ver

El irlandés, si bien te queda una pregunta, cuando terminas de ver *Jeanne Dielman* te quedan doscientas. Y es ahí donde, como un ejemplo lo doy, de golpe te encontrás con un personaje contemporáneo navegando en territorio clásico.

Y sin embargo, vos no le podés dar *Jeanne Dielman* a un estudiante así nomás, tenés que prepararlo, sobre todo con estudiantes que muchas veces están desmotivados, educados en las series, en la necesidad de tener cada vez más *información*, cuando lo que por ahí no nos damos cuenta es que cuanto más información aparentamos tener en el mundo contemporáneo, cuanto más Google tenemos, menos pensamiento crítico adquirimos. Ahí es donde me parece que está el punto, en ese sentido sigo siendo un poco retrógrada tal vez, pero apelo a una formación, por eso dije lo de enseñar, por eso digo que nunca empezaría con *Jeanne Dielman*. Lo digo como película completa, cuando voy a Cuba yo lo paso en las primeras clases, pero paso los primeros diez minutos, más que eso no puedo pasar, o los primeros tres minutos de la colombiana... ¿Cómo se llama? [*La tierra y la sombra*, de César Acevedo, 2015]. Porque tenés que pensar en los contextos, y desde ahí empezar a construir, a ampliar los horizontes.

Mencionabas hacía un rato la presencia de ciertas cualidades propias del cine contemporáneo dentro de una estructura clásica, como el caso de la caracterización del personaje de De Niro en *El irlandés*. En otro momento creo que incluso lo llamaste directamente un personaje mixto. ¿Cómo surgió la idea de la mixtura narrativa, esto que alguna vez me proponías, sobre una modalidad narrativa mixta?

Yo esto lo fui armando..., lo empecé a pensar sobre todo cuando me agarró el ataque con las películas orientales. Cuando empecé a ver el cine de Tsai Ming-liang, Apitchapong,

Naomi [Kawase], todos esos grandes que me dejaron... Cómo decirlo, ¿no? Y donde me di cuenta de que había un cierto patrón recurrente, con sus especificidades, sí, pero yo podía detectar cierta regularidad en la modalidad. Después se me fueron apareciendo todos los otros grandes, los *dioses del Olimpo*... Y en algún momento me pareció que todo cerraba, y que más o menos me funcionaba, pero me empecé a dar cuenta también de que no me podía quedar en ese sistema tan perfecto. En mi idealismo ya reconocido, y a partir del hecho de que hubiera películas que me lo estaban evidenciando, me di cuenta de que había algo que no estaba funcionando. Me acuerdo de dos películas que me llamaron poderosamente la atención, bastante recientes, y que me sirvieron para pensar esto que todavía no está completamente desarrollado, porque todavía no me tomé el trabajo de sistematizarlo, quizás porque sistematizar esto implicaría caer nuevamente en un sistema cerrado que ya no es *tan* cerrado... Porque ya no sería un círculo, sería como una especie de espiral, que me sorprende, además, cada día más. Esas dos películas que me ayudaron a empezar a pensar en un sistema mixto, para el que tomo un poco de acá y un poco de allá, son: por un lado, *Ida* [Pawel Pawlikowski, 2013], y por otro lado, *La grande bellezza* [Paolo Sorrentino, 2013]. ¿Por qué? Porque me pareció que *Ida* desde lo narrativo estaba contando una historia afincada en la causalidad, pero desde lo estético-audiovisual utilizaba los recursos que utiliza la modalidad a la que llamo contemporánea. Hay algunas señales que son definitorias y muy claras en esta modalidad, que justamente están en relación con la famosa *imagen-tiempo* [de Gilles Deleuze], y en donde el factor tiempo es absolutamente crucial. Estoy pensando en el plano largo, el plano fijo, que incluso a veces no es estrictamente un plano fijo, sino un plano-movimiento, pero largo en duración, que coloca al espectador en una posición de incomodidad frente a lo que está acostumbrado (como el plano de 14 minutos del final de la película de

Tsai Ming-liang, la del tipo que pone los carteles en la calle [Stray dogs, 2013]). Qué pasaba: de golpe yo veo *Ida*, película que utiliza el blanco y negro, el formato académico, los planos fijos, los planos que son larguísimo, el trabajo con el contraste tremendo, hay una preocupación extrema en el trabajo con la imagen audiovisual, no hay música más que la intradiegetica, y sin embargo la historia puede construirse pensada desde una lógica causal: A *Ida* la llama la superiora del convento, le dice que tiene que llamar a la tía, por lo tanto va a verla, por lo tanto recibe información, la información la lleva a... etcétera. El *por lo tanto* lo podés poner todo el tiempo, y funciona. Ahora, el otro ejemplo: *La grande bellezza*. ¿Qué me lleva desde Jep Gambardella comiendo fideos en la redacción del periódico, al consultorio del cirujano plástico perverso... ¿Qué me lleva de acá a allá? O, ¿qué me lleva de Jep Gambardella con esa especie de Marina Abramović, diciéndole pelotudeces, a encontrarse con esta mina, Ramona, que es la que después se muere...? Son experiencias que el personaje acumula y acumula, y además te resulta difícil acceder a la comprensión cabal sobre de qué va la película, porque el conflicto está velado, bajo la apariencia de mucha joda y lo que sea pero, ¿qué es lo que lleva adelante la acción? La tenés que pensar. ¿Y qué lleva adelante la acción en *Ida*? Muy sencillo. *Ida* quiere ser una monja católica, pero la información de que es judía la hace reflexionar y dudar al respecto. Chau, clarísimo. ¿Cuál es la fuerza uno de Jep Gambardella? ¿Qué quiere, necesita Jep? Tiene 65 años, ¿quiere aprovechar la vida, quiere escribir su libro, quiere...? A ver, entra en un terreno difuso, complejo. Ahora bien, desde el punto de vista de la marcación audiovisual es una película que tiene un pas-tiche posmoderno de la san puta, donde el tipo te pasa desde Raffaella Carrà hasta Arvo Pärt, y te quedás igual maravillado, desde *Que no se acabe el mambo* hasta, qué sé yo, música académica contemporánea; trabaja una paleta cromática de una variedad alucinante, trabaja con diez millones de personajes...

O sea: todo aquello que la otra modalidad generalmente no desarrolla, porque hay un ascetismo, una austeridad en el relato... Y este es un desborde. Ahora, narrativamente, todo eso sirve para una acumulación, para ir acumulando una y otra vez más y más, hasta que llega el final. Pero verdaderamente, tal vez una de las fórmulas (por ahí acá me pongo medio dogmática, pero porque es didáctico), es pensar cuál es el conflicto dramático. Imaginate que nosotros demos *La grande bellezza* y preguntemos: «bueno, ¿cuál es el conflicto dramático?». La respuesta probablemente sería un silencio total.

Rosa reflexiona brevemente a partir de una comparación entre La grande bellezza y La dolce vita (1960, Federico Fellini), y luego prosigue:

De Jep Gambardella, por otra parte, sabemos mucho, tenemos mucha información. Ahora, eso no implica que a la acción dramática no le cueste encontrar esa ilación que el espectador está buscando, que le indica la consecuencia. Porque de golpe le aparece el azar, él no lo fue a buscar, no es una acción llevada a cabo por él, todo es acumulación de experiencias. Entonces, ¿qué es lo que estoy viendo? Siguiendo con el sistema, se trata de películas que tienen narrativamente un vínculo con lo contemporáneo, y estéticamente un vínculo con lo clásico, y al revés. Eso es lo que estoy viendo.

Es decir que el cruce se daría por una unión, un uso solidario tal vez, de recursos propios de cada modalidad, pero al servicio de un relato que no se corresponde con la modalidad de «origen».

Sí, y mirá: lo que también estoy viendo, y cada vez más, es que quizá hay más películas que necesitan de la causalidad,

que tienen más interés y más necesidad de afincarse en la causalidad, y de liberarse un poco del montaje, sobre todo, salirse de las sacrosantas leyes del montaje... Vi, por ejemplo, dos películas de una directora que me encantó, que se llama Angela Schanelec, una alemana, vi dos películas de ella: *Marseille* [2004] y *Passing Summer* [2001]. Qué pasa, son películas que hay quienes llaman, además de lo que yo llamo cine contemporáneo, cine contemplativo. Y cuando decimos *contemplativo* sabemos que no es contemplación solamente, sino desde lo conceptual, contemplar es pensar también, no sólo mirar. Películas donde los personajes te dicen con su cuerpo, películas en que los personajes te dicen con el encuadre que el director plantea, o con la imagen o con el sonido, con el fuera de campo... Cuando uno observa ese trabajo particularizado con el lenguaje cinematográfico, que permite acceder a la interioridad de un personaje y no solamente a través del diálogo o del montaje plano-contraplano, por ejemplo, entonces lo reafirmamos, hay un cine contemplativo, y también hay un cine que decide sobre la mezcla, lo mixto, para contar, para narrar desde ahí.

Te pongo otro caso en las últimas películas que vi, por ejemplo esta de Angela, hay muchos planos largos de carácter contemplativo, mucho trabajo en la ausencia de música extradiegética, con sus sonoridades, con los encuadres no convencionales, etcétera, pero hay un hilo causal que le da como cierta claridad al relato. Y cuando digo claridad me parece que está bueno pensar en la opacidad de los relatos, más allá de lo que dice Ismail Xavier, y más allá de lo que dice Vanoye cuando habla del personaje opaco. Porque no todo es tan claro, tan nítido.

Lo que pasa es que hubo, y siguen existiendo, muchos directores que, incluso para lo que es la contemporaneidad, se van al carajo, que ya se transforman en crípticos. Uno de ellos (y lo digo sin miedo) es Jean-Luc Godard, que después de *Elogio del amor* [2001] sinceramente no le entro, no le puedo

entrar a sus películas. O sí, puedo entrarle, pero fumándome un porro (ponelo así, tal cual, eh), es más: con un porro no me es suficiente, calculo que con un par. A lo mejor soy muy perezosa, pero ya llega a niveles crípticos tan profundos que no sé, a mí no me gustan los facilismos, pero tampoco irse para el otro lado. Además, dejamos de querer a Godard; después de lo que le hizo a Agnès Varda, dejamos de quererlo... Bueno, me fui al carajo otra vez.

Rosa Teichmann, 20/01/2020

| Referencias

Abraham, E.; Dzieciol, P.; Puszczynska, E. (productores) y Pawlikowski, P. (director). (2013). *Ida* [película].

Amato, G.; Rizzoli, A. (productores) y Fellini, F. (director). (1960). *La dolce vita* [película].

Bejarano Petersen, C. (mayo, 2005). «A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta el relato», trabajo que integra las tareas del equipo de investigación «El despertar cotidiano en los lenguajes artísticos y mediáticos». Primeras Jornadas Nacionales de Equipos de investigación en Arte. Recuperado de <http://repositorio.una.edu.ar/handle/56777/1281>

Bejarano Petersen, C. (octubre, 2012). Manual del sentido obtuso (o, de la enseñanza de la escritura audiovisual en proyectos de narratividad moderna). Trabajo presentado en las VI Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales, La Plata, Buenos Aires.

Bejarano Petersen, C. (2017). El espacio como variable estética en la

escritura del guión. Ambigüedad, fuera de campo y mirada abierta. *Cuadernos del instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica. Pantallas contemporáneas. 1*, 12-21. Recuperado de <https://assets.una.edu.ar/files/file/critica-de-arte/2017/2017-ca-una-cuaderno-issn-iiac-nro-01.pdf>

Belén, P. (2013). «La obra de arte como lugar de verdad y conocimiento en la hermenéutica gadameriana». En *Epistemología de las artes: la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo* (pp. 120-135). La Plata, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP).

Berger, A.; Yerxa, R. (productores) y Payne, A. (director). (2013). *Nebraska* [película].

Bordwell, D. & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona, España: Paidós.

Bordwell, D. (1995). *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Burch, N. (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid, España: Cátedra.

Cameron, J. (productor y director). (2009). *Avatar* [película].

Carrière, J.-C. & Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.

Carrière, J.-C. (1994). *La película que no se ve*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Casetti, F. (1995). La pasión teórica. En M. Palacio y S. Zunzunegui (coords.). *Historia general del cine. Volumen XII: El cine en la era del audiovisual*. Madrid, España: Cátedra.

Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guión*. Madrid, España: Cátedra.

de Sica, V. (director y productor). (1948). *Ladri di biciclette* [película].

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.

Demidova, A. (productora) y Tarkovski, A. (director). (1979). *Stalker* [película].

Driver, S. (productora) y Jarmusch, J. (director). (1984). *Stranger than paradise* [película].

Fehér, G.; von Vietinghoff, J.; Waldburger, R. (productores) y Tarr, B. (1994). *Sátántangó* [película].

Field, S. (1995 [1984]). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión*. Madrid, España: Plot Ediciones.

François, C. (2009). El cine de Lucrecia Martel. Una estética de la opacidad. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 43. Recuperado de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/150944.pdf>

Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca, España: Ed. Sígueme.

Gadamer, H.-G. (1996) [1964]. Estética y hermenéutica. En Ponencia del V Congreso Internacional de Estética, Ámsterdam. Publicada en **Δαιμων** Revista de Filosofía del Departamento de Filosofía de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada, N° 12.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.

Giuliano, N.; Cima, F. (productores) y Sorrentino, P. (director). (2013). *La grande bellezza* [película].

Hawks, H. (productor y director). (1939). *Only angels have wings* [película].

Hitchcock, A. (director y productor). (1954). *Rear window* [película].

Hogg, J. (productora y directora). (2019). *The souvenir* [película].

Jakobson, R., & Cabello, A. M. G. (1981). *Lingüística y poética*. Madrid, España: Cátedra.

Jénart, C.; Paul, E. (productoras) y Akerman, C. (directora). (1975). *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* [película].

Kerbrat-Orecchioni, C. (1987). *La enunciación: de la subjetividad en el lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Edicial.

Koerner von Gustorf, F.; Weber, M. (productores) y Schanelec, A. (directora). (2004). *Marseille* [película].

Koerner von Gustorf, F.; Weber, M. (productores) y Schanelec, A. (directora). (2001). *Passing summer [Mein langsames Leben]* [película].

Levine, D.; Levy, S.; Linde, D.; Ryder, A. (productores) y Villeneuve, D. (director). (2016). *Arrival* [película].

Lévi-Strauss, C. & Barthes, R. (1982). *El análisis estructural*. Buenos Aires, Argentina: CEAL.

Martin, A. (2008). *¿Qué es el cine moderno?* Santiago, Chile: Uqbar Editores.

McKee, R. (2013). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba Editorial.

Mendoza, M.-F. (2018). La lista de referencias bibliográficas. Modos de precisar materiales según el Sistema APA. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/70816>

Mendoza, M.-F. (2019). La microedición: qué debe corregirse (Apunte de cátedra). Taller de Edición Técnica, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/83767>

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Volumen I*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Mitry, J. (1976). Sobre un lenguaje sin signos. En J. Urrutia (ed.), *Contribuciones al análisis semiológico del film*. Valencia, España: Fernando Torres Editor. (pp. 263-290.)

Mitry, J. (1986). *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.

Molina, J.-M.; Schwindt, J. (productores) y Rabe, P. (director). (2014). *Tejen* [película].

O'Brien, R. (productora) y Loach, K. (2016). *I, Daniel Blake* [película].

Oubiña, D. & Martel, L. (2007). *Estudio crítico sobre La ciénaga: entrevista a Lucrecia Martel*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Granica S. A.

Pasolini, P.-P. & Rohmer, E. (1970). *Cine de poesía contra cine de prosa*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Provitina, G. (2014). *El cine-ensayo. La mirada que piensa*. Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

Querejeta, E. (productor) y Erice, V. (director). (1973). El espíritu de la colmena [película].

Rabe, P. (2014). *Tejen* [Tesis de grado]. La Plata Argentina: Facultad de Artes, UNLP.

Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias del guión cinematográfico: el proceso de creación de una historia*. Madrid, España: Grupo Planeta.

Sarde, A.; Waldburger, R. (productores) y Godard, J.-L. (director). (2001). Éloge de l'amour [película].

Scorsese, M. (productor y director). (2019). The Irishman [película].

Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid, España: Ediciones Rialp.

Stantic, L. (productora) y Martel, L. (directora). (2001). La ciénaga [película].

Teichmann, R. & Constantino, M. (2017). Enseñanza de guión: un desafío académico. *Metal*, (3), 66-74. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/63613>

Teichmann, R. (2012). Prologue. Una aproximación a la narrativa contemporánea en relación con el cine clásico. *Arkadin*, (4), 34-41. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/42874>

Teichmann, R. (2018). *Escribir guion. Proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual*. La Plata, Argentina:

Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74281>

Téni, G. (productor) y Tarr, B. (director). (2004). Prologue: Visions of Europe. [cortometraje].

Todorov, T. (1977). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires, Argentina: CEAL.

Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona, España: Paidós.

Wallis, H. (productor) y Curtiz, M. (director). (1942). Casablanca [película].

Wang, V. (productor) y Ming-liang, T. (director). (2013). Stray dogs [película].

Xavier, I. (2008). *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.

