

DE LA CREACIÓN AL GUIÓN

DOC COMPARATO

TEORÍA Y PRÁCTICA

EDICIÓN REVISADA, ACTUALIZADA Y AMPLIADA
en celebración de los 40 años de carrera del autor

GUIONES PARA CINE, TELEVISIÓN Y REALIDAD VIRTUAL

STREAMING Y SERIES EN ESPAÑA, EUROPA Y AMÉRICAS

SERIES WEB, VIDEOJUEGOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL



DE LA CREACIÓN AL GUION

Teoría y práctica

Edición revisada, actualizada y ampliada
en celebración de los 40 años de carrera del autor

Doc Comparato

DE LA CREACIÓN AL GUIÓN

Teoría y práctica

Edición revisada, actualizada y ampliada
en celebración de los 40 años de carrera del autor



FICHA TÉCNICA

De la creación al guion
Teoría y práctica

Edición revisada, actualizada y ampliada
en celebración de los 40 años de carrera del autor
Copyright 2009, 2018, 2020, 2021 by Doc Comparato

Derechos de esta edición en español reservados por SOFAR Producciones

Portada: Jonas Almeida
Diagramación: Alejandro Díaz Arias
Madrid – SOFAR Producciones
ISBN 978-85-323-1113-9
Número original del libro en lengua portuguesa

SOFAR Producciones
www.sofarproducciones.com

El libro *De la creación al guion* es adoptado por el Real Instituto Oficial de Radio y Televisión de España y por las universidades del Cono Sur, Portugal e Italia, e incluido en separatas de las Escuelas de Cine de Berlín y Múnich.

Esta es, sin embargo, una edición conmemorativa de mis 40 años de carrera de guionista y profesor, por ende, abriga una nueva versión, totalmente renovada en diversos aspectos y sentidos.

Traducción y adaptación de Andrés Bolaño Mostacilla

Realización del Centro de Estudios Brasileños – CEBRAS
Cali, Colombia

A Lorena, la menor de mis tres hermosas hijas.

El autor tiene derecho al prefacio y a los agradecimientos, pero creo que al lector pertenecen tanto uno como el otro, esto es, un silencioso y agradecido posfacio.

Parafraseando a Nietzsche [variante descartada de §38 de *Humano, demasiado humano* (1877), citada en el posfacio del traductor de *Human, all too human* [I]. Trad. Gary Handwerk. Palo Alto: Stanford University Press, 1995, p. 361]

Carta de Sofar Editorial

El conocimiento es la mayor riqueza que ha logrado producir el hombre. Es en los libros donde se ha plasmado dicha riqueza. Los autores, de la mano con los editores, han difundido este conocimiento a través de los tiempos.

Estamos frente a un trabajo amplio que no solo fundamenta la más actual teoría sobre dramaturgia y guion, sino que además presenta ejemplos y propone novedosos ejercicios creativos para todos los vehículos vigentes.

Es un regalo del autor y el editor, quienes, consecuentes con esa generosidad, han decidido donar este compendio para el guionista o, mejor dicho, para el *escritor del tercer milenio*, como lo afirmó Gabriel García Márquez. Se crean así oportunidades para que todo el mundo hispanohablante pueda acceder al saber del arte y la técnica de una profesión cada día más valorada.

De igual manera, con esta difusión y donación esperamos convencer a editoriales de otras lenguas del valor de compartir conocimiento, pues es un libro de cabecera y consulta diaria para todos aquellos que hacen videos, videoclips o videoconferencias, o son *youtubers* e *influencers* e interactúan, trabajan y habitan en el nuevo mundo de audiovisual de las webseries, el *streaming*, la realidad virtual, los videojuegos, la inteligencia artificial, el cine, la televisión o la pantalla de un teléfono móvil.

En este universo de pospandemia que nos dejó a todos convertidos en semi-virtuales, en no presenciales, aprender a narrar sentimientos a través de una historia, transmitir ideas y crear contenidos será cada día más necesario para el desarrollo de la humanidad.

Aquí en esta verdadera biblia de mil páginas de Doc Comparato estoy seguro de que el lector logrará encontrar respuestas, herramientas, principios, necesidades y otras cualidades para que cada uno pueda construir su trayectoria creativa de forma exitosa.

Compartir conocimiento es generar avances culturales para los seres humanos de hoy y mañana.

Cordialmente,

Mario Cifuentes

Sofar Editorial

CONTENIDO

PRESENTACIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN	12
Parte 1 EL GUIONISTA COMO ESCRITOR	18
1.1 PANORAMA – DRAMATURGIA Y CREATIVIDAD	19
1.2 EL GUION – DEFINICIÓN, CONCEPTOS Y REVELACIONES	44
1.3 LA IDEA – ORÍGENES, FUENTES Y REFERENCIAS	57
1.4 EL CONFLICTO – LOGLINE, STORYLINE, OUTLINE.....	87
1.5 SINOPSIS – ARGUMENTO, PERSONAJE, RELATOS DE CREADORES	101
1.6 LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA – CÓMO ESCRIBIR UNA HISTORIA	140
Parte 2 EL GUIONISTA COMO DRAMATURGO	155
2.1 ESTRUCTURA DRAMÁTICA – MACRO Y MICRO	156
2.2 DIÁLOGO – TIEMPO DRAMÁTICO	224
2.3 LA ESCENA – UNIDAD DRAMÁTICA Y PLANILLAS	285
2.4 EL TRATAMIENTO – PRIMERO Y FINAL	303
Parte 3 GUIONES INÉDITOS	339
3.1 FORMATO ESTÁNDAR – EPISODIO DE SERIE.....	340
3.2 GUION INÉDITO – EPISODIO DE SERIE	344
3.3 GUION INÉDITO – CORTOMETRAJE.....	386
3.4 CONCURSOS, COMPETICIONES Y FESTIVALES.....	405
3.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS.....	409
Parte 4 GUIONISTAS, DERECHOS Y PROTECCIONES	411
4.1 EL GUIONISTA Y SU OFICIO.....	412
4.2 MERCADO Y RECONOCIMIENTO	416
4.3 LA SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES DE ESPAÑA (SGAE)	423
4.4 HONORARIOS, HISTORIA Y PROTECCIÓN	431
4.5 OTRAS FUNCIONES DEL GUIONISTA	437
4.6 CONCLUSIÓN	442
Parte 5 OTROS GUIONES	444
5.1 ADAPTACIÓN	445
5.2 SHOWS, MUSICALES, VIDEOCLIPS Y GRANDES EVENTOS	454
5.3 DOCUMENTAL, VIDEO EDUCATIVO, DEPORTES	460
5.4 INFANTILES, COMICS, ANIMACIÓN	468
5.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS.....	479

Parte 6 NUEVOS MEDIOS	481
6.1 GUION Y TECNOLOGÍA	482
6.2 COMUNICACIÓN – E-MAIL, REDES SOCIALES, HIPERTEXTOS Y SITIOS WEB .	485
6.3 MUNDO VIRTUAL, VIDEOJUEGOS Y SERIES WEB	508
6.4 REALIDAD VIRTUAL Y GUION INÉDITO.....	529
6.5 INTELIGENCIA ARTIFICIAL – 3D.....	546
6.6 CONCEPTO DE UN FÍSICO – LEYES Y POSIBILIDADES*	553
Parte 7 HUMOR Y COMEDIA	562
7.1 INGREDIENTES PARA COMEDIA Y HUMOR – PERSONAS Y PALABRAS.	563
7.2 SITCOM – CONCEPTO Y COMENTARIOS.....	572
Parte 8 MEDIOS Y LENGUAJES	581
8.1 EL EMISOR – CLASIFICACIÓN	582
8.2 PROGRAMACIÓN – TÁCTICAS, EL MEDIO	597
8.3 EL RECEPTOR – PREAUDIENCIA Y AUDIENCIA.....	614
8.4 CABLE, STREAMING Y VOD	621
Parte 9 TEXTOS SECRETOS DE UN GUIONISTA	627
9.1 SUGERENCIAS A UN JOVEN GUIONISTA	628
9.2 EL DIARIO SECRETO DE UN GUIONISTA.....	631
9.3 SEMINARIOS Y TESTIMONIO SOBRE EL TRABAJO DE DOC COMPARATO	650
9.4 ARQUEOLOGÍA DE LA ESCRITURA.....	655
9.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS.....	675
Parte 10 ANEXOS	676
10.1 AMPLIO ESTUDIO BIOGRÁFICO Y DE SITIOS WEB.....	678
10.2 GLOSARIO	702
10.3 POSFACIO Y AGRADECIMIENTOS	723
10.4 POSFACIO ESPECIAL DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL	726

PRESENTACIÓN DE LA NUEVA EDICIÓN

Estamos en 2021 y **acabo de completar 40 años en la profesión de guionista y dramaturgo.**

Algunos años fueron difíciles y otros fáciles. Tuve mis altas y mis bajas.

Sin embargo, no puedo quejarme por la cantidad de culturas, diversidades y visiones que tuve el placer de conocer por el mundo, siempre envuelto en mi profesión de guionista.

Trabajé prácticamente de Los Ángeles a Moscú, cubriendo toda Europa, las Américas y parte de Asia, llegando a Serbia y a El Cairo. Y en diversas posiciones en ese universo llamado *guion*.

He sido autor, coautor, script doctor, supervisor, analista, profesor, consultor y colaborador en diversas lenguas, lugares y situaciones. Dando un vistazo al pasado, puedo decir que viví más fuera de Brasil que en él. Por ende, recibí influencias planetarias

en el instante en que tuve que adaptarme y aprender las costumbres de cada país, de otros colegas por el mundo entero. Pero nunca dejé de ser reconocido como un guionista y escritor brasileño.

Además, mi libro *El Guion* y posteriormente este, *De la creación al guion*, fueron editados en siete países, siendo adaptados en cada lengua a los gustos y referencias locales. Ahora, para España e Hispanoamérica, escribo una versión más, revisada y actualizada.

Creo que es más que eso, ¿y saben por qué? Por todo lo que fue escrito hasta aquí.

En primer lugar, concluí que un guionista y dramaturgo debe tener una gama de talentos única y múltiple, pues su trabajo comienza en el papel y actualmente puede acabar inclusive en realidad virtual.

También nació una nueva visión de mi trabajo; así, pasó a ser dividido en dos momentos capitales: **lo que el guionista escribe para ser leído y lo que escribe para ser visto o captado por la cámara.**

Llegué a esa división después de 40 años de experiencia. Y puedo declarar que hasta hoy no tengo conocimiento de ningún teórico de los medios audiovisuales que haya utilizado esa nomenclatura como marco fundamental de la dramaturgia y el guion.

Dicho esto, puedo afirmar que, desde el punto de vista creativo, el guionista camina por la filosofía de su escritura, pasa a ser un cuentista, después un novelista, y con eso termina la primera fase de su trabajo, que se llama *escribir para ser leído*.

Entrando en la segunda fase, pasa a trabajar en otro nivel y según

otra razón, la imagética, siendo así obligado a pensar, crear y escribir de modo diferente al de la primera fase. Se hace así dramaturgo, dialoguista e instructor de trabajo para otros profesionales cuando entrega el trabajo final.

En un primer momento escribe *logline*, *storyline*, *outline*, el argumento o sinopsis, la temporalidad, la localidad, el perfil de los personajes y la construcción dramática o literaria de la historia. Todo para ser leído.

En un segundo instante, crea la estructura dramática, la escena, el diálogo y el primer guion. Todo eso en función de la imagen.

De esa forma, podemos dividir todas esas funciones en otros términos. En la primera fase, tenemos la creación de la idea y la descripción de los personajes. El escritor se hace, por lo tanto, argumentista.

En la segunda fase, el profesional se transforma en creador (estructurador) de la escaleta dramática, dramaturgo, dialoguista, y se convierte en guionista.

Esa división puede parecer aparentemente simplona, pero en su esencia exige del profesional un abanico enorme de capacidades creativas. Con focos diferentes, escrituras diversas y, sobre todo, calidades creativas bien exigentes, por eso la división del trabajo.

Ese concepto puede parecer lógico, pero es por encima de todo significativo, pues ese profesional requiere tener una serie de virtudes, capacidades y oficios para correr de un lado a otro, cargando un bagaje casi siempre desvalorizado, pero de vital importancia para los audiovisuales. **Es la imagética al servicio de la condición humana.**

Y cito a Gabriel García Márquez, con quien tuve el placer de trabajar y de quien me hice amigo: “El guionista será el escritor del tercer milenio”.

En efecto, cualquiera que sea el lenguaje audiovisual y de nuevos medios, realidad virtual, interactividad o videojuegos, esa división es válida. En el futuro, la profesión de guionista será subdividida en varios especialistas, con lo que se crea toda una plétora de posibilidades artísticas. Por ejemplo, tendremos un profesional para imaginar la historia del juego, otro que va a crear y a diseñar los personajes, y todavía otro para definir la interacción entre el jugador y el juego. También dialoguistas (inclusive con la creación de lenguas ficticias), sonidistas y pensadores de toda índole en la construcción del proyecto.

Hoy tenemos en la plaza argumentistas, dialoguistas y colaboradores de guion (para la confección de personajes, de un

camino dramático), además de supervisores finales o *script doctors*.

Y en un futuro no tan distante, tendremos el profesional que va a estructurar dramáticamente el juego, creando opciones para el jugador, y didactas y profesores responsables por juegos educativos. Todo eso ya existe, así como encontramos en el ordenador el producto interactivo de Netflix *Black Mirror Bandersnatch*, que permite que el espectador tome decisiones frente al curso de la trama.

Entonces, contrario a lo que se imagina, si hay una profesión que guarda un futuro promisorio para las nuevas generaciones es la de guionista, cargada de posibilidades creativas hasta hoy no exploradas.

Y todo eso el lector lo encontrará en este libro. Tanto en su aspecto técnico, esto es, en sus necesidades, como en su aspecto creativo: el talento específico para determinadas tareas.

Finalmente, haremos el paso a paso de esos momentos para que el lector reciba una visión didáctica amplia sobre el arte técnico de escribir para medios audiovisuales. Tales momentos son llamados puntos fundamentales o clásicos, o imprescindibles del guion. Los analizaremos uno a uno, desde su concepto, mostrando ejemplos y sugiriendo ejercicios.

Los verdaderos autores y creativos no deben temer a las nuevas tecnológicas, porque cualquiera que sea el vehículo siempre será necesario el contenido dramático. También agrego mi experiencia en el guion de realidad virtual, y comparto su modo de ser diferenciado.

Para esta introducción confieso también que aprendí que **existe solo una ley en la dramaturgia: no existen leyes en la dramaturgia**. Lo que encontramos son principios, cualidades o necesidades dramáticas que tienen que ser respetadas. De resto, la dramaturgia es creatividad pura que no comporta barreras.

Si eso no fuese verdad, aún estaríamos en los cinco actos del Renacimiento, o peor, en los coros griegos de siglos antes de Cristo, y no en los tres actos de los teóricos actuales, que no se encajan ya en la velocidad ni en la temporalidad de las plataformas digitales. No obstante, no vamos a despreciar este fabuloso y útil material, los tres actos; al contrario, vamos a explicarlos, a trabajar con ellos y a definir su utilidad en los días actuales.

El autor-guionista debe estar siempre en sintonía con el mundo que lo rodea. Es más, siempre afirmé que la curva de tres actos es presentada como inmutable con puntos fijos de giro, cuando en verdad vibra, sube y baja, teniendo como resultado (su trazo final) el sumatorio de las escenas esenciales contenidas en la estructura del

guion. Pero discutiremos ese asunto a lo largo de estas páginas.

Otro aspecto que me gustaría abordar en esta introducción está relacionado con la bibliografía, los gráficos y gran parte de las estadísticas.

Actualmente las transformaciones son tan rápidas que preferimos indicar, en cada segmento, sitios web especializados para consulta, en vez de fijar números y valores que con el tiempo pierden validez.

Aprovecho para agregar una pequeña nota final, declarando que todo el contenido de este libro pretende tener larga vigencia. Este no es pues solo un manual más: se trata de un libro de consulta con referencias clásicas con lo más reciente y concreto sobre los audiovisuales.

Y además, plasmados en cada segmento, agrego tres nuevos elementos: *tendencias, digresiones y opiniones (otras visiones)*.

Esos apartados no necesariamente estarán en algún subtítulo, sino que, muchas veces, podrán aparecer a lo largo del texto.

Aprovecho para agradecer a los profesionales y especialistas en sus respectivas áreas que de forma directa o indirecta contribuyeron al contenido de este libro.

Recuerdo ahora que en latín las palabras *inventar* y *descubrir* son sinónimas. Entre otras cosas, según Aristóteles, la multiplicación de esos dos verbos tendría como resultado el acto de *recordar*. Si no existen invenciones ni descubrimientos, sino recuerdos, el crear se hace en efecto un admirable ejercicio de la memoria. Un incansable esfuerzo de rememorar.

Tal hipótesis sería apenas curiosa si no fuese también verdadera. Pues uno de los efectos más perturbadores del acto de crear es el que nos da la sensación de que no estamos descubriendo nada nuevo, solamente rescatando algo olvidado.

El talento de la creación estaría en la manera que utilizamos para revelar a los otros ese algo – una historia, una vida, saga o percepción – que siempre existió, pero que de alguna manera oculta fue olvidada por la humanidad. Ese algo que estuvo dormido sin emocionar a nadie. Y es exactamente lo que usted encontrará en esta obra: una jornada cuya misión es resucitar todos los aspectos de la creación de guiones.

Traslado a este libro cómo ejercitar instintos, emociones y sensibilidades, pero sobre todo la capacidad de imaginar.

Y como en todo soñar, incluso aquel con los ojos abiertos, el lector percibirá que no existen certezas y que nada es absoluto. Notará que cada detalle del guion tiene su importancia: la trama, el flujo

narrativo, el diálogo y los personajes que actúan bajo determinadas cargas dramáticas.

Es justamente esta la función de este libro: generar conocimiento mediante el arte y la técnica de escribir para lo audiovisual.

Intentaré sumergir al lector en su proceso imaginativo y de creación, en toda esa áspera masa indefinible y visionaria que precede la escritura de un guion hasta la completitud del proceso. Un camino sin límites o barreras, anclado en la ficción, en la pasión y en el deseo de ser guionista. Teniendo como meta resucitar una historia olvidada o el sueño de lograr su realización profesional.

Es justamente esta la función de este libro: transmitir conocimiento mediante el arte y la técnica de escribir para los audiovisuales.

Después de todo, como afirmara William Shakespeare: “Somos hechos de la misma materia de nuestros sueños”.

Doc Comparato

Cali, octubre de 2019

Río de Janeiro, julio de 2020

Madrid, diciembre de 2020

Parte 1

EL GUIONISTA COMO ESCRITOR

“¿Quién es tan firme que no pueda ser seducido?”
Shakespeare (*Julius Caesar*, 1623, acto I, escena 2, línea 309)

“El arte es la expresión de la imaginación del hombre,
sabiéndose que la imaginación es el alma de su existencia”.
Doc Comparato

1.1 PANORAMA – DRAMATURGIA Y CREATIVIDAD

REFLEXIONES SOBRE LA DRAMATURGIA

La dramaturgia comienza con la historia de la humanidad. Es una de las más antiguas expresiones de la capacidad artística del ser humano. Es el arte de representar emociones por medio de personajes encarnados en actores.

Nacida en altares, escenarios, grutas y arenas, ella pasó a existir desde el instante en que el hombre inició la aventura del imaginar. Podemos decir que son decenas de millares de años de historia de la dramaturgia. Números y más números, años y siglos, un larguísimo período de tiempo para ser analizado y estudiado.

Usando otra medida para vislumbrar la milenaria historia de la dramaturgia, alcanzaremos una nueva perspectiva. Podemos dividir los movimientos artísticos por décadas, ciclos históricos. Preferimos escoger otra medida que llamaremos períodos generacionales.

Sabiendo que el hombre, de acuerdo con las últimas revelaciones de la ciencia, dejó de ser nómada en los últimos cincuenta mil años, dividiremos tal cuantía de años por esa constante llamada período generacional y así podremos estudiar paso a paso la evolución de la dramaturgia con números menores. Obviamente la posibilidad de perdernos será menor, aunque tengamos en consideración que nuestra constante es aleatoria. Además, todos esos números y cifras son apenas aproximaciones matemáticas, ya que afirmaciones como que el Homo sapiens moderno existe desde hace 190 mil años o que tal cosa sucedió hace 150 mil años, son suposiciones. Valen apenas para componer teorías y aclarar el pensamiento.

Para vislumbrar una panorámica de la dramaturgia, al contrario de lo que se piensa, es mejor dividir, partir en pequeños pedazos, en vez de querer abrazar el todo. Puede parecer una paradoja, pero veremos exactamente en qué punto comienzan las artes cinematográfica,

televisiva y teatral.

Si no, veamos. Suponiendo que un período generacional es marcado por la fecundidad de las mujeres dentro de un sistema familiar, se concluye que a cada 65 años tendremos un conjunto formado por una nieta comenzando a menstruar, una madre adulta en plena actividad sexual y una abuela en la menopausia. A ese ciclo de 65 años lo voy a llamar período generacional.

Reafirmo que esos cálculos son aproximados, matemáticamente desprovistos de verdad, pero imposibles de ser controvertidos con otras “puras verdades”. De acuerdo con P.B. Medawar y J. S. Medawar, en *The Life Science* (1977), “el comportamiento humano es único por ser genuinamente intencional e insólito, solamente los seres humanos guían su comportamiento por un supuesto conocimiento de lo que sucedió antes de nacer y un preconcepto de lo que puede suceder después de que mueran”.

Así, el período generacional es una medida como otra cualquiera, pero es tremendo cuando una familia entera (nieta, madre y abuela) muere, pues se pierde su cadena genética y se destruye un período generacional.

De todas formas, convirtiendo el período generacional en una unidad de tiempo y sabiendo que el hombre colonizó el planeta durante los últimos 50 mil años, al operar la división de 50 mil años por 65 años llegaríamos al resultado aproximado de que el hombre ha vivido 800 períodos generacionales. Ochocientos períodos generacionales es un número más fácil de manejar, lo que nos capacita a observar con mayor distancia la historia de la palabra, de la comunicación de masas y del drama.

De los 800 períodos generacionales, el hombre pasó 650 períodos dibujando pequeños búfalos y otros animales en las cavernas. Son las famosas pinturas rupestres, datadas en centenas de años y que francamente poco de arte contienen. Son fragmentos de arte pictórica de inmenso valor arqueológico, pero de poco valor artístico. Es el inicio de la evolución.

Concluyendo, durante la mayor parte de su existencia la humanidad inventó la rueda, descubrió que el fuego quema y pintó animalitos en las cavernas.

Solo en los últimos 93 períodos surgió la escritura, la capacidad de comunicarse por medio de la palabra escrita. Y en los últimos 9 la posibilidad de repetir la palabra, el pensamiento y la imagen con el invento de una máquina de impresión capaz de multiplicar producción,

volumen y calidad. Estamos hablando de Gutenberg y su imprenta (linotipo), un paso gigantesco en la expansión de la cultura y de la propagación de la palabra escrita, de la idea.

Es una diabólica máquina que causó significativas reacciones y oportunismos que aún nos parecen actuales y prueban que la historia poco enseña a los hombres. En 1515, el Senado de Venecia intentó prohibir la imprenta por considerarla una meretriz, ya que la abundancia de libros volvía a los hombres menos estudiosos. Al mismo tiempo, concedió al próspero editor Aldo Manucio el monopolio de las ediciones en griego y también el derecho de usar el tipo itálico para imprimir en latín, todo esto ante las airadas protestas del diseñador Francisco Griffo, que acabó preso. Nació simultáneamente la censura, la pérdida de los derechos autorales y el monopolio de los medios de comunicación, semillas que germinan hasta hoy.

En los últimos cuatro períodos se mide el tiempo con más precisión. El uso de la electricidad incandescente existe hace apenas dos siglos, gracias a Thomas Edison. Y, además, incluyéndonos nosotros mismos, todos somos hijos de los descubrimientos y de la iconografía del siglo XX.

Desde el descubrimiento del selenio en 1817 hasta el iconoscopio en 1924 y la primera transmisión televisiva en 1939, pasando por la masificación de la TV en los años 1950, por el transistor en los años 1960 y por el chip en los años 1970, todo transcurrió en una partícula de tiempo arrebatadora jamás vista o sentida por la humanidad.

Se concentran en el último período generacional las revoluciones y movimientos artísticos, musicales, dramáticos y teatrales más impactantes, todos en una cadencia ininterrumpida y apasionante.

CURVA EXPONENCIAL DE LA COMUNICACIÓN DE MASAS

La velocidad progresiva de la comunicación de masas es tan intensa que el tiempo real parece correr más rápido que los propios hechos históricos que le dan vida. Si hasta en términos cotidianos la vida es así, en la dramaturgia sentimos un proceso de síntesis tan expresivo que las escenas se vuelven más cortas, como si todo tuviera que ser contado por el guionista con rapidez y sin pérdida de tiempo. La acción dramática no se puede detener (ver segmento 1.6).

La dramaturgia nació como un soporte para la teología y la religión. Con el tiempo se convirtió en el propio arte de la ilusión y, más tarde, una expresión autoral, ya que siempre existirá alguien que escriba, concretando en palabras su imaginación, una historia para ser contada

a los demás.

Es bueno recordar que en los altares griegos, romanos, incas, etc., seres enmascarados eran tomados como enviados de los dioses y proclamaban sentencias y presagios para pueblos alucinados. Hoy no es muy diferente. Los políticos se maquillan, los sacerdotes usan vestiduras y los generales sus uniformes. Pero la verdadera ficción sucede en las tramas que vemos en el cine, la TV, el ordenador / computador y ahora, los dispositivos móviles. Allí es que el reino de la imaginación ocurre de hecho.

Y abro un paréntesis para alertar en lo que se refiere a la diferencia entre los términos imaginación y fantasía en la dramaturgia. Pues, mientras la imaginación recorre el tiempo y el espacio dando alas al creador, la fantasía se convierte hasta cierto punto en un mecanismo restrictivo que repite varias veces la misma historia o deseo obsesivamente (ver segmento 1.3).

Advierto también que no voy a extenderme sobre la historia de la dramaturgia con sus autores clásicos, dramaturgos y guionistas, pues existe abundante material bibliográfico e iconográfico sobre el tema. En todo este universo destaco la fuerza viva de la expresión y representación humana, que absorbió hasta la propia teología inicial que la creó y le dio abrigo. Ver como ejemplo las representaciones de la pasión de Cristo, de la vida de Abraham y de otros profetas. Películas, series, miniseries y representaciones religiosas hechas por actores y con guiones originales.

Resumiendo: sabemos cómo y por qué nació la curva exponencial que vivimos hoy, pero no podemos prever hasta dónde puede llegar. El juego de la dramaturgia es mucho más aleatorio de lo que pueden ser las siete notas musicales, por ende, bordea el infinito, pues existen interminables tipos de identidad de escena, tanto de escenas esenciales como de escenas de transición e integración (ver segmento 2.3).

La dramaturgia es lúdica, porque tiene como atracción los límites del alma del hombre, sus afectos, iras, pasiones, etc., y eso a cada instante marcado por un conflicto. Como un dios desorientado, siempre en duda, que es capaz de volar, alcanzar la Luna, conocer las estrellas, pero que tiene el alma de un griego que camina de sandalias como hace dos mil años.

En otras palabras, a pesar de que tenemos toda esta tecnología a nuestra disposición, no cambiamos ni un milímetro de nuestra alma inconsciente y conflictiva. No somos ya salvajes, pero seguimos siendo bárbaros. Matamos, odiamos, amamos, somos contradictorios y, por

encima de todo, injustos. Somos pozos de conflictos, y es esa el agua que le da vida a la dramaturgia.

La dramaturgia no le da solución a la existencia, muchas veces crea interrogantes y una de sus razones de existir es bien simple: **lo que se hace en los escenarios y en la pantalla no se debe hacer en la vida**. Por medio de sus personajes, construye y deconstruye al hombre y a veces trasciende la propia realidad, como cuando se escucha: “Esa historia es de película”, “¿Cómo hizo eso esa mujer?”, “¿Por qué lo mató?”, etc. Eso sucede porque la dramaturgia trabaja con los límites de las emociones del ser humano, contradicciones que a veces son tan profundas y oscuras que son capaces de sorprender hasta a la propia dramaturgia.

CREATIVIDAD

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define la palabra **creatividad** como un sustantivo femenino que designa la “facultad de crear” o “capacidad de creación”. El Diccionario Houaiss¹ de la lengua portuguesa define creatividad como “calidad o característica de quien o de lo que es creativo; capacidad inventiva, inteligencia y talento para crear, inventar, innovar, ora en el campo artístico, ora en el científico, deportivo, etc.” (traducción libre). Con esto en mente, queda la duda: ¿la creatividad puede ser aprendida o es innata al ser humano? ¿Es un don dado por los dioses a apenas algunos viles mortales? ¿Qué significa ser creativo en el siglo XXI, después de William Shakespeare², Miguel de Cervantes³, Machado de Assis, James Joyce, Clarice Lispector⁴, Federico Fellini, Orson Welles y Bertolt Brecht?

Esas son preguntas que normalmente quien escribe se hace en algún momento de la vida. No importa si escribe para teatro, cine, televisión o literatura.

El ser humano nació con un potencial creativo que necesita ser desarrollado: es el ejercicio, la práctica, lo que lleva a una persona a pensar “qué tal si...” en cuanto a sus varias potencialidades. Basta recordar lo que dijo el bioquímico ganador del Premio Nobel de Medicina en 1937, Albert Szent-Györgyi⁵: “La creatividad consiste en mirar la misma cosa que todos, pero pensar en algo diferente”.

El desarrollo cognitivo del ser humano es activado por la creatividad, por eso todo niño debe ser estimulado en esa área para que el proceso de expansión de su cerebro se consolide, capacitándolo para entender datos y conceptos, aprender lenguas y tener habilidades perceptivas.

Pensar es asociar ideas, y es en ese caldero donde nace la

creatividad, para reestructurar y fundir elementos preexistentes. Somos influenciados por lo que leemos y por lo que vivimos. Ni siquiera el autor más creativo podrá jurar que nunca fue influenciado por los versos de su poeta predilecto, o por la escena de una película, o por esa frase que su madre siempre decía cuando él era niño.

Sin embargo, es bueno anotar **que la creatividad tiene que estar aliada a una aplicación práctica**. Creo que el arte es la expresión de la imaginación del ser humano, siendo la imaginación el alma de la existencia.

De otro lado, es necesario aliar la practicidad a la imaginación, principalmente para quien tiene el deseo de escribir para medios audiovisuales. Si en la literatura pueden construirse mundos en un abrir y cerrar de ojos, porque el papel acepta todo, en el caso de los audiovisuales es necesario pensar en costos, producción, etc., principalmente si uno es iniciante en el área, ya que no se tiene el peso de un veterano a la hora de conseguir presupuesto. En efecto, incluso los veteranos tienen que pensar en el costo de la producción si quieren que sus historias sean viables y producidas.

Empero, otra duda surge: ¿la creatividad depende de la inspiración? El pintor Pablo Picasso⁶ dijo una vez que la inspiración tiene que encontrarlo a uno trabajando para manifestarse. Es verdad. Conocí una profesora que me contó sobre uno de sus alumnos, que se inspiraba mirando las paredes manchadas de su cuarto. Un día el joven viajó, y cuando volvió, la mamá le había preparado una sorpresa: había pintado su cuarto. El muchacho tuvo que reinventarse y encontrar un nuevo gatillo creativo.

Por experiencia propia confieso que a veces, al despertar de un sueño largo y profundo, encuentro soluciones para escenas y estructuras que estoy trabajando – cuando el día anterior mi problema dramático parecía sin salida. Los periodistas de medios de publicación diaria o personas que por fuerza de la profesión tienen que escribir diariamente, con plazo estipulado y apretado, no se pueden dar el lujo de esperar a que la “inspiración” llegue para empezar. Los profesionales así son rápidamente dirigidos al Departamento de Recursos Humanos porque no le sirven a la empresa. Es verdad que hay días en que el texto “fluye” con más facilidad; en otros momentos, sin embargo, eso no pasa y escribir se convierte en un verdadero parto. Pero el “niño” tiene que nacer de cualquier manera.

Así las cosas, ¿cómo resolver ese impase entre creatividad e inspiración? Cada uno tiene su manera, ya que el proceso creativo

puede ser buscado por varias alternativas. Ese proceso creativo no es fácil de explicar o de enunciar. Hay personas que buscan la inspiración leyendo un libro de poesía, tomando café en una cafetería o incluso contemplando la bella figura de una garota que pasa en una dulce cadencia camino al mar.

El psicólogo J. P. Guilford⁷, que tiene un trabajo dedicado a los estudios ligados a la inteligencia humana y a la creatividad, afirmó que ninguna persona creativa consigue avanzar sin experiencias o hechos previos. **Nadie crea en el vacío o con el vacío.** Es verdad. La experiencia con un objeto en cuestión, cualquiera que sea, es necesaria para activar la creatividad. Aun si la persona desestructura aquel objeto, negando lo que es, haciendo algo completamente diferente de lo que la inspiró, deberá tener el conocimiento previo de ese objeto, antes que todo, para poder negarlo.

Un autor de ciencia ficción que crea un mundo particular y nunca antes visto solo puede tener como punto de partida el mundo en que vive. Por ejemplo, en nuestro planeta nos transportamos en automóviles; en el mundo creado, el carro vuela o somos teletransportados.

Por eso, estudiar y leer son requisitos tan importantes. Es con esa estructura de conocimiento que la creatividad es renovada, principalmente si uno quiere hacer de la escritura su profesión. Es necesario estar dispuesto a desarrollar su potencialidad por medio del estudio, la lectura y la observación de la vida. Es necesario también percibir la realidad con atención y objetividad, pero sin cristalizarla en una verdad intocable. **Pues nuestro deber es *ficcionar*, jamás copiar.**

Sin embargo, no todo es exacto como se puede pensar la primera vez. La intuición también desempeña un papel importante en esa cuestión para desarrollar y practicar la potencialidad. No existe receta fácil para aumentar la capacidad creativa, y la intuición puede entrar allí como factor esencial. Es común encontrar personas creativas diciendo que tomaron un determinado rumbo por pura intuición.

La situación se complica cuando ni la intuición aparece, y hay un bloqueo de creatividad. Ese es uno de los temores que más asolan a quien vive de la escritura, sea sobre el papel o en la pantalla del ordenador. Las ideas surgen y ninguna parece buena lo suficiente para permanecer. Delete y backspace son las teclas más usadas, y una angustia creciente es la tónica de días y noches.

Roger von Oech⁸ escritor, fundador y presidente de Creative Think, empresa de consultoría localizada en California especializada en creatividad e innovación, nos alerta sobre algunos tipos de bloqueo

más frecuentes:

- **Primer bloqueo:** la búsqueda de la respuesta correcta, la frase de efecto que lo hará a uno ganar los mayores premios nacionales e internacionales. Es frecuente que un autor de una grande obra, de literatura, teatro o audiovisuales diga que tardó “x” meses o incluso años para terminar un trabajo. En el cine, el guion final pasa por diversos tratamientos hasta que la obra pueda ser vista por el público. Eso pasa porque escribir es reescribir. Si lo que se tiene es apenas el final de la historia, comience por el final. Si su idea es apenas una frase, comience por ella. Trabaje con lo que tiene, y poco a poco la obra podrá crecer y dar frutos, muchas veces distanciada de lo que pensó originalmente. No existe perfección en dramaturgia, el éxito viene de una conjugación de factores internos y externos al creador.

- **Segundo bloqueo:** descartar una idea porque no es lógica o práctica. En un primer momento, principalmente al inicio de la escritura, no se debe tener pudor buscando el raciocinio lógico o práctico, principalmente si la escritura en cuestión es para ficción. Es necesario pensar y siempre tener en cuenta el costo de una producción; sin embargo, en esa etapa inicial, pensar solo en lo que es lógico o no puede causar el bloqueo mental.

- **Tercer bloqueo:** miedo o pudor de romper reglas. Vivimos en un periodo histórico en el que lo “políticamente correcto” sirve muchas veces como discurso para que los artistas no puedan dar voz y oportunidad a determinados personajes. Con eso, una realidad que hasta hace muy poco no era tan presente se hizo compañía constante: la autocensura. Es necesario tener siempre en mente que los artistas son personas que nacen con la fuerte tendencia a romper barreras. Picasso⁷ ya decía que todo acto de creación es, ante todo, un acto de destrucción. Cuando se rompe una regla, se están destruyendo pensamientos que impiden el proceso creativo.

- **Cuarto bloqueo:** miedo a equivocarse. Muchas veces las personas no se permiten equivocarse. Claro que es muy bueno tener razón, pero tomar algunas decisiones equivocadas en la vida y en la dramaturgia hace parte del crecimiento profesional y personal.

Aceptación del error y mente abierta para seguir adelante son primordiales para quien desea escribir. El peor camino es creer que siempre se tiene la razón, o que nunca se tiene la razón. Son dos extremos que corresponden a caras de la misma moneda. Quien escribe tiene que estar despojado de todo ego para oír al otro, reflexionar sobre lo que este le dice y, después de un análisis y reflexión, tomar una decisión y seguir, ora acatando lo que el otro dijo, ora haciendo justamente lo contrario. Tome lo que le sirva y deseche el resto, dice la sabiduría popular.

- **Quinto bloqueo:** miedo al rechazo. Aprender a lidiar con el rechazo y la frustración hace parte del crecimiento de cada individuo. El rechazo puede darse por muchas razones, una de ellas, que su texto es muy avanzado para lo que su generación es capaz de entender. Ese fue el caso de Clarice Lispector, la escritora brasileña más leída actualmente en el mundo. Y allí no faltan ejemplos, en todas las áreas, de personas cuyas propuestas fueron rechazadas inicialmente: el creador de la fotocopiadora, Chester Carlson, vio su invento rechazado por veintiuna empresas; Walt Disney⁹ fue despedido del Kansas City Newspaper porque no tenía buenas ideas y su imaginación era pobre. No podemos olvidar esos ejemplos.

Y también existe la posibilidad de que el camino que uno se hizo esté realmente equivocado, y aquí la humildad para una autoevaluación es importante. Si personas en las que uno confía le señalan los mismos errores, es fundamental reevaluar el camino trazado.

Es siempre bueno tener en mente que todos esos posibles bloqueos pueden surgir a la hora del proceso creativo. Ser consciente de ellos es el primer paso para superarlos.

GUIONISTAS Y DRAMATURGOS

Dramaturgo, para mí, es sinónimo de guionista de cine y/o televisión, y hace parte de una de las ramas de la literatura. En las varias etapas de la construcción de un guion u obra teatral, el autor-guionista tiene su momento poético, de cuentista y, finalmente, de estructurador y dialoguista. En fin, debe saber manejar la palabra con destreza, oficio y diversidad (vea el ítem “Diálogo y tiempo dramático”).

Pero es diferente del escritor de libros, porque no escribe la palabra implícita, esto es, para ser leída por una sola persona. Escribe la palabra

explícita, que debe ser absorbida por una segunda persona, el actor, quien la interpretará para una multitud por medio de su personaje. Es literatura también, pero al servicio de una cadena de creación colectiva. Depende de otros artistas y del talento ajeno para volverse realidad. Por lo tanto, es mucho más difícil de concretar, pues mientras el escritor de libros necesita apenas de un editor y de una librería, el guionista necesita de un verdadero batallón de profesionales creativos para dar forma y vida al material escrito.

Al contrario de lo que se piensa, o de lo que pregonan los libros de guion de los prepotentes teóricos norteamericanos, en dramaturgia no existen leyes. O mejor, existe una única ley que jamás debe ser rota, como afirmé en la Presentación: **no hay ley en dramaturgia**. Los guiones son redactados con principios dramáticos, cualidades, exigencias, componentes y contenidos, que no son rígidos ni rigurosos en su utilización. Ellos deben estar presentes cualitativamente, pero no cuantitativamente. Esa falta de “leyes” dramáticas es uno de los grandes méritos aristotélicos (teatro griego) y es válida hasta hoy, pues es con base en ella que se crea lo que se llama autoría, los nuevos movimientos artísticos y la cosmología de un creador.

Es importante anotar que el arte del guion no sigue la ley de Newton, pues no existen reacciones emocionales iguales y contrarias, porque los personajes son tan imprevisibles como el propio público. Así, nace de ahí el sentido de la sorpresa dramática. Por lo tanto, la física está bien lejos de la mecánica de un guion.

También, y con certeza, la dramaturgia es antieinsteiniana. Ella no gana contenido con el tiempo real, pues es abstraída por él. El tiempo real, que es implacable, al contrario de lo que dicta Einstein, reduce la dramaturgia. Lo que amplía el drama es el tiempo dramático. La profundidad del conflicto humano es una medida temporal que no es física sino psíquica.

La velocidad dramática es dada por la carga emocional, en un espacio y tiempo creados artificialmente por un autor, ocasionando en un espectador la capacidad de “vivir” sin tener que sujetarse a pasar por la experiencia real de determinada situación y, concomitantemente, permaneciendo en el tiempo real.

Además, el guion y el arte dramático son antifreudianos, pues no son atemporales como el inconsciente. Siempre ponen al espectador en determinada situación/tiempo/espacio, creando una identidad con uno de los personajes. Entonces pasa a reírse, llorar y desear, y se transforma en el otro: un ser ficcional.

Esta capacidad ficcional no tiene ninguna relación con la moral, con la política, ni con la matemática, ni con la física, mucho menos con el psicoanálisis. Tal vez sea el conjunto de ellas o ninguna de ellas. O, tal vez, por perturbar todas esas materias, la ficción aún sufre persecuciones y censuras en pleno tercer milenio. Pero ciertamente desnuda la sensibilidad del ser humano de abstraerse sin revelar emociones. El buen texto entretiene mientras informa y forma el mundo de una manera hasta hoy misteriosa.

El guion o texto dramático posee tres juicios: el primero es el del público, el segundo es el de la crítica y el tercero es el del tiempo. Ese juez de tres rostros solo sería una curiosa aberración si no fuese verdadero.

Algunos textos son enaltecidos por el público, masacrados por la crítica y olvidados con el pasar del tiempo. Con otros guiones sucede todo lo contrario. Se convierten en libros y son venerados como obras selectas, excepcionales.

El tiempo, en el arte de escribir guiones para cine y televisión, plataformas digitales y literatura, posee una extraña artimaña: la de abolir escritos encomendados artificialmente, de desencantar textos repletos de recetas morales o políticas al servicio de un régimen o poderes de moda. También, esa extraña magia del tiempo real desfigura el arte de vender transgresiones, de desacralizar sin reponer, de ofender para apenas exhibir un falso talento. Por la simple razón de que el autor, guionista o dramaturgo no puede ser confundido con el sistema ideológico o moral que lo abriga. Porque, en ese caso, restringidos a su tiempo y a su espacio, Shakespeare sería un pirata esclavista y monárquico, los autores griegos serían pedófilos y sodomitas, Molière¹⁰, un absolutista y Chejov¹¹, apenas un autor zarista. Y todos sabemos que son mucho más que eso. Trascendieron sus épocas.

De una forma muy peculiar, varios autores le revelaron a la humanidad cambios que vinieron a ser asimilados décadas después. Veamos algunos ejemplos. Ibsen¹² y su realismo influenciaron a los maestros americanos que dieron vida al realismo que contaminó el cine a mediados del siglo XX. Pirandello¹³ y sus estudios sobre el personaje abrieron enormes puertas para el diálogo interior y la interioridad del personaje. No podemos olvidarnos de Nelson Rodrigues, con su diálogo conciso, hipócrita, y del falso moralismo típico de la sociedad brasileña. Tampoco podemos dejar de lado a los primeros guionistas brasileños, añorados pioneros como Leopoldo Serran, Walter Durst, Armando Costa y Casiano Gabus Mendes. Ni la escuela surrealista francesa y otras tantas, e innumerables culturas, inclusive las orientales. Hasta

que llegamos a Samuel Beckett¹⁴ que nos sorprende con la destrucción dramática, el absurdo total: piernas, manos, cabezas, voces en off, textos cortos, todo como si fuera un abrebocas de un lenguaje cibernético, anticipando y resumiendo lo que vivimos hoy, articulando varios medios de comunicación, explorando múltiples narraciones y formatos, antes, sin expresión (ver ítem “Guiones para nuevos medios”). **Es la curva exponencial de comunicación de masas apropiándose de nuestras vidas.**

VISIÓN GENERAL DEL GUIÓN

Lo que presenciamos hoy es la muerte de la aritmética, pero no de la matemática. Las personas ya no hacen las cuentas mentalmente, para ello usan calculadoras. La muerte gradual de las grandes salas de proyección de cine es una realidad, pero no la muerte del arte de la **cinematografía, tanto análoga como digital**. La muerte y transformación de la ortografía son continuas, tanto en el ámbito oficial como por el uso de abreviaciones tan propias de internet, pero la gramática sigue cada día tan complicada. Y, obviamente, un nuevo concepto de derecho de autor deberá surgir.

En fin, lo que veremos es una contracción del tiempo real de los guiones, tanto en el cine como en el teatro y en la TV, etc.; aunque el tiempo dramático continúa íntegro y las etapas de construcción del guion serán siempre las mismas, así como no podemos huir de las fases de construcción de una casa. Sumándose la parte del guion para ser leída con la parte para ser vista, tendremos siempre cinco etapas en la construcción del guion: idea, conflicto, personajes, tiempo dramático y unidad dramática.

En este libro no menciono reglas de guion, simplemente porque no existen. Menciono principios dramáticos. Las definiciones son tratadas como fundamentos. La estructura de tres actos fijos con puntos determinados por “puntos de retorno” (beats), cronometrados por los teóricos norteamericanos, me parece de un mecanicismo limitador, tan absurdo como si viviésemos en un universo precopernicano donde los planetas y las estrellas están suspendidos de domos helados e inmóviles.

Así, afirmo que la estructura es construida con base en una resultante compuesta por las exigencias del drama, sumada a la identidad de las escenas y coronada por el tiempo dramático. En la escritura ficcional no tenemos la necesidad de ser veraces, solamente la de expresar la sensación de credibilidad. Nada más y nada menos: solo credibilidad, el límite entre la mentira y la verdad, la visión imaginativa de una persona.

Es bueno afirmar que credibilidad en dramaturgia no es sinónimo de realidad o verosimilitud. Si ese fuera el caso, jamás iríamos al cine a ver películas de ciencia ficción, ni amaríamos a Superman, ni odiaríamos a Mefistófeles. La relevancia está en garantizar la credibilidad de aquellos seres ficcionales, el contenido de sus emociones durante un período de tiempo, y de cierto modo, expresar sus conflictos al público.

También tengo consciencia de que esos valores y ciertamente esas cualidades dramáticas pueden, sí, ser aprendidos o por lo menos ejercitados, porque cuando comencé no sabía nada de eso. O mejor, casi nada existía sobre el asunto. Hoy hay una bibliografía notable sobre el tema. Lo que sigue depende del talento de cada uno. Pero, ciertamente, damos demasiada importancia a la tal inspiración y a la creatividad en general. Y así afirmo que aprendí mucho leyendo guiones, libros sobre la materia, viendo películas y obras teatrales. Aprendí con los otros guionistas y creo que los creadores transmiten un mensaje a otros creadores. Estoy consciente de que causa cansancio leer guiones y obras teatrales. Es trabajoso, podríamos decir, y requiere, sin sombra de duda, más concentración de la que se requiere para examinar una novela, ya que una obra literaria es escrita para el ojo del lector mientras que el guion está concebido para trabajar con el ojo de la cámara y el espacio escénico.

En literatura, en un momento sobre prostitución nocturna en una calle próxima al puerto, el escritor describe meticulosamente la humedad de la calle, la luz amarillenta que baja del poste, una mujer vestida de negro con un escote profundo, maquillaje cargado, que camina seductora por la vía y al aproximarse a un hombre con un cigarrillo apretado entre los labios le pregunta si tiene fuego.

El guionista, por su parte, escribe:

EXTERIOR CALLE FRENTE AL PUERTO. NOCHE.

Prostituta vistiendo negro, maquillaje cargado, se acerca a un hombre.

PROSTITUTA

- ¿Tiene fuego?

Eso en palabras puede parecer muy limitador, pero en términos de imagen es bastante expresivo. Porque el ojo de la cámara y los artificios de computación pueden alcanzar lugares, tiempos y detalles jamás imaginados por el ojo humano, y sí por la mente de un creador. En otras palabras, captura lo jamás visto (Ver ítem Medios y lenguajes). Una

última observación: de acuerdo con la Sociedad de Autores y Escritores de Francia, el trabajo intelectual es legalmente regulado como de cuatro horas diarias. Bien diferente de las otras categorías que trabajan de seis a ocho horas por día. El trabajo creativo e imaginativo puede tener un máximo de cuatro horas diarias, el resto del tiempo debe ser usado para alimentarse intelectualmente con lecturas, observaciones de la vida y elaboración de pensamientos.

TESTIMONIO: 40 AÑOS DE PROFESIÓN

No hay unanimidad: 30% admiran mi trabajo, 30% lo odian, para un 30% soy un misterio profesional y para el 10% restante soy yo mismo, que no sé lo que soy. A lo mejor algún día espero saberlo.

En otras palabras, el trayecto no fue fácil. En muchos momentos pensé en desistir de la profesión, quemar todo y volver a la función de médico, mi primera formación profesional.

Gran parte de mis guiones (de 40% a 50%) jamás salió del papel. Tampoco soy rico, solo en ideas. He ayudado a guionistas enfermos y con cáncer, sin techo o dinero. Los he visto millonarios y poderosos. Es la lotería de la vida como otra cualquiera, desgraciadamente no siempre dependiente del talento. En fin, es una profesión inestable, repleta de altibajos. Una ruleta rusa.

Cuando escribo me siento bien. Casi eufórico, como alguien embriagado por un elixir, pues mi vida pasa a tener un objetivo dramático y una motivación, como si yo fuese un personaje libre sin necesidad de autor.

Al contrario de lo que se imagina, no fui buen alumno de portugués, mi lengua materna, tenía dificultad con la ortografía y la caligrafía. Era bueno en redacción. Fui considerado un alumno disléxico, cambiaba las letras. Aun así, las letras siempre me fascinaban, principalmente los diptongos. Fui obligado a aprender latín, pues estudiaba en un colegio Marista antes de la reforma educacional y además mi abuelo era profesor de latín, una pura desgracia que en el futuro me facilitaría muchísimo el aprendizaje rápido de diversas lenguas e idiomas. En fin, hablo y escribo erróneamente varios idiomas, pero gloriosamente todos me entienden.

Como dijo Thomas Mann, “el escritor es un hombre que, más que cualquier otro, tiene dificultad para escribir”.

También soy pésimo para contratos y burocracias. Siempre tengo la sensación de que me están engañando y en la mayor parte de los casos realmente termino embaucado. Acabo descubriendo que podría

haber ganado más, pues la verdad tiene la tendencia de revelarse y el guionista es el profesional peor pagado en la cadena creativa de la palabra explícita.

Me demoro en iniciar el acto de escribir, pero no soy perezoso. Lo que hay son días extremadamente difíciles; parecen “en blanco”, sin embargo, estoy nutriendo una gestación.

Cuando “pienso” en cortar una escena, palabra o diálogo, lo hago inmediatamente. Es porque al escribir debemos liberar los instintos y el flujo de pensamientos, sin piedad ni censura.

¿Quién en sano juicio piensa que Dios va a preocuparse por una ficción o por lo que hacemos con los orificios y protuberancias del ser humano? Eso tiene título de “moralismo santificado”. Dios tiene cosas más importantes que hacer, como regular las órbitas de los planetas, la expansión del cosmos, la antimateria, los universos paralelos y las leyes de la física que manejan el camino de la luz en el infinito. Así puedo declarar: ¡gracias a Dios soy agnóstico!

Mucho menos soy nostálgico, creo que todas las generaciones tienen beneficios y desventajas; sin embargo, reconozco que existen actitudes y realidades que no tienen mucho sentido para las generaciones de los años 50, por ejemplo.

Perturbamos la sociedad con la píldora anticonceptiva, la hierba, los hippies y las bombas atómicas. Tal vez las generaciones de los ordenadores y de los electrónicos sean sorprendidas por los robots, y la siguiente generación por la inteligencia artificial (entre otras cosas, solo crearé en la IA el día en que ella pueda hacer poesía por sí misma, sin copiar estilos). Los conceptos y el mundo son inestables y mutables; la verdad pasó a ser apenas lo contrario de la mentira, y viceversa.

Imagine el impacto que causó en la humanidad cuando descubrieron que la Tierra era redonda y no plana. Un pánico. Y aún hoy muchas personas no lo creen.

Cuando escribo soy una persona concentrada y aplicada. No tengo escrúpulos en parar y consultar al diccionario. Si dudo del significado de una palabra, salgo a buscar un sinónimo; si pierdo el hilo, mala suerte, paciencia, perdí. Tal vez ese sinónimo no valía la pena.

Soy diurno, jamás escribo de noche. Como decía Días Gomes: “la noche fue hecha para el placer, beber, fumar, conversar y amar”. No uso drogas al escribir, solamente Coca-Cola Light o una infusión de manzanilla. El agua fría también es de gran provecho. Siempre reviso lo que escribo al día siguiente. Hago como máximo tres revisiones en el guion; más que eso es echar reversa. No creo, por ejemplo, en

innumerables versiones, como diecisiete reescrituras del guion: eso es una sopa recalentada con caldo de mucha gente y poca gallina. En la mayor parte de los casos el guion pierde vigor, identidad, es una colcha de retazos.

El guion es la crisálida, el producto audiovisual es la mariposa.

Es eso lo que el espectador ve, asiste y admira.

Entre el escritor y la pantalla que proyecta la imagen, grande o pequeña, existe una pérdida de entre 10 y 20% de la calidad imaginativa presente en el texto del guionista, pudiendo llegar a 30% si la producción y la dirección son de baja calidad artística. Si el guionista reconoce menos del 60% de su escrito en la obra final, tiene el derecho de prohibirla, refutarla o hasta negarla. Cada día crece el respeto por el trabajo del guionista ante la calidad de la dirección y del dinero invertido en la producción, por lo que ese fenómeno es cada vez más raro. La película en papel sigue siendo lo más barato del proceso.

El hombre tiene una capacidad interminable de escribir sobre los infiernos y burlarse de ellos, pero es incapaz de describir un cielo o un paraíso que nos plazca, o mejor, que nos deje satisfechos. Un lugar adonde queramos ir. De allí se concluye que la imaginación del hombre es corta, y que la teología es prisionera de conceptos obsoletos. En ambos casos, piense bien antes de matar a un personaje.

Dicen que tengo facilidad para escribir. Tengo, sin embargo, una enorme dificultad con las letras y los símbolos y a menudo me enredo con la ortografía. En realidad, hasta el día de hoy, no sé digitar, me complico con las teclas. El flujo de pensamiento es más veloz que mi miopía y mi coordinación motora. ¿Disparate? ¿Contradicción?

Por todo eso, creo que mi talento no es “saber escribir”, el “flujo de pensamiento rápido”, o cualquier otra tontería. De verdad tengo una increíble capacidad de olvidar lo que plasmo en el papel.

Después de escribir una escena o describir un personaje, todo se me desvanece como el vapor, sin dejar vestigio, al día siguiente. No reconozco lo que escribí cuando termino un trabajo. Ese es mi talento: olvidar. Un hombre de memoria corta. Supongo que el creador es ese ser capaz de hacer mucho con poco. Y después olvidar.

De todas formas, me siento recompensado, como si hubiese hecho un venturoso viaje interior, cuando escribo y he dejado como rastro nada más que una motivación para el usufructo de las próximas generaciones. Tengo consciencia de que las personas ejercitan su imaginación, uno de los instrumentos más bellos de la capacidad humana, con la cual escribo e imagino.

Y nada trasciende el acto de imaginar, estado que congrega sueño, ilusión y fantasía, que es nutrido por la memoria y suplica por volverse realidad.

CONCLUSIONES

La dramaturgia comienza con la historia del hombre y es una de las más antiguas expresiones de la capacidad artística del ser humano. Nació en altares al servicio de las religiones, por la necesidad de deificación de la humanidad.

En este capítulo se utilizó el concepto de los períodos generacionales como medida de apoyo para demostrar la velocidad progresiva de la comunicación de masas que ocurrió en los últimos 65 años: teatro, cine, radio, televisión, internet y nuevos medios.

Mientras tecnológicamente el hombre superó límites hasta entonces inimaginables, su alma y sus emociones se mantuvieron inalteradas. Son deseos, frustraciones, disturbios y pasiones que hacen de la dramaturgia un campo prácticamente infinito para la creación artística, ya que esta trabaja con un concepto “humano”.

Como ya afirmé y reafirmé, en la dramaturgia solo existe una ley: no hay ley en la dramaturgia. Solamente principios, fundamentos, conceptos y cualidades del drama. La dramaturgia no sigue ni las leyes de la física newtoniana o einsteiniana y ni las leyes del psicoanálisis freudiano: es regida por el tiempo dramático. En otras palabras, es guiada por la carga emocional transferida a quien recibe el drama.

En el ítem “Creatividad” describí los tipos de bloqueo.

El guion tiene como función entretener, mientras informa y forma el mundo de una manera hasta hoy misteriosa. Pero es autoral. La diferencia entre el escritor y el guionista es la misma entre la palabra explícita y la implícita.

El guion es un arte de creación colectiva, que depende de actores, productores, director y otros profesionales. Es, por tanto, la semilla de un proceso de imaginación.

Como escribí en mi testimonio: el guion es la crisálida; el producto audiovisual es la mariposa. Es eso lo que el espectador ve, percibe y admira.

Para concluir, el gran misterio de la vida son los átomos transmutando en células. Es la física transformándose en biología. No obstante, cuando la imaginación se torna palabra, el camino es el inverso: son las células transformándose en átomos. Rehacen ahora el camino de la biología hacia la física, y así defino el círculo de la creatividad.

Es ese el mecanismo que nos separa de los otros animales, ¿y está anclado en los seres humanos por medio de qué? ¿De la consciencia? Quizá.

¿Será alma? La energía vital presente solo en el ser humano.

En fin, todo es posible cuando la materia se transforma en vida.

EJERCICIOS

Los ejercicios que propongo tienen por función introducir al lector en el mundo de los guiones y los guionistas. Recuerdo que en los años 1970, cuando comencé en Londres a interesarme por el arte de escribir guiones, no existían libros teóricos sobre la profesión. Fue una amiga quien me trajo de París la edición del guion de *L'histoire de Adèle H.* de François Truffaut. Ese guion se convirtió en una verdadera biblia para mí, hice su anatomía dramática y analicé sus escenas. Fue gracias a él que descubrí que era eso lo que yo quería hacer.

Así, siempre que inicio mis cursos en el exterior, estímulo a mis alumnos a que lean un guion, como en la Escuela de Cine de Múnich, y les pido que al final traigan sus observaciones y notas. También puede ser una obra de teatro, una miniserie de televisión o una serie de streaming. Agrego que las observaciones no deben trazar el camino de una crítica, sino de un análisis dramático.

1. Actualmente en América Latina ya existen varios guiones para la venta en formato de libros. Sugiero la lectura de tres guiones editados:

TODO SOBRE MI MADRE. Pedro Almodóvar, 1999. Hay sendas ediciones del Círculo de Lectores y Reclam.

LA DOLCE VITA, 8 ½, AMARCORD. Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli y Brunello Rondi. En español hay una vieja versión editada en Barcelona por Aymá Editora. Recomiendo esos textos porque son clásicos de la filmografía mundial y porque han servido de inspiración a diversos cineastas del siglo XX.

SALVAR AL SOLDADO RYAN. Robert Rodat. Por ser un texto de acción, con dirección de Steven Spielberg, que marca bastante la tendencia actual de la cinematografía americana. Hay una versión del screenplay en inglés en el sitio web <https://cemp.ac.uk/scriptzone/>.

2. *Descargas* de internet guiones autorizados y legales, internacionales y nacionales. Lectura libre en la red. Sería una desfachatez de mi parte no decir que hay una serie de sitios

internacionales y nacionales repletos de guiones y textos para bajar gratis, sin consentimiento de los autores y sin ningún control autoral. Pero, como fue mencionado en este capítulo, estamos en una fase de transformación de derecho autoral, de descontrol total y reconfiguración de la masa creativa. En inglés, basta googlear el nombre de una película – clásica o éxito reciente de taquilla – para tener acceso a su guion. O se puede visitar repositorios en línea como Script-o-rama, The Weekly Script o la Internet Movie Script Database. En español, si bien la búsqueda es más difícil, es loable la iniciativa de la ABC Guionistas con el Club de Lectura de Guion para formar lectores en el lenguaje audiovisual, el repositorio Marca de Autor y el trabajo del Sindicato Alma en el proyecto “70 Teclas”. También es posible visitar el sitio del Berlanga Film Museum, que digitalizó y dispuso en internet los guiones de las películas del director Luis García Berlanga. En América Latina, la plataforma Cinema23 posee un acervo nada despreciable de guiones de cine iberoamericano disponibles gratuitamente para descarga y lectura.

3. La lectura de obras teatrales es uno de los mecanismos más valiosos para el crecimiento de un guionista. Es una pena que en América Latina, por ejemplo, se dé mucho más valor a los autores extranjeros que a los latinoamericanos. En Brasil, es mucho más fácil encontrar una traducción de una obra extranjera en un quiosco de revistas que algo del teatro de Plínio Marcos, Dias Gomes o Nelson Rodrigues. Sin embargo, en algunas grandes bibliotecas públicas, como la Biblioteca Nacional de la Sociedad Brasileña de Autores o la de la Academia Brasileña de Letras, en Río de Janeiro, puede pedirse el texto de esos autores con facilidad. En todo caso, siempre se encuentran a la venta en versión de libro de bolsillo los clásicos de Shakespeare, Molière y Chejov.

Este ejercicio sobre lectura teatral solo revela el declive de ese arte en las últimas décadas. En Brasil, además de despreciarse el texto nacional, el teatro tomó el rumbo del experimentalismo de los directores, la comedia barata y el monólogo sin sentido. En fin, la consecuencia está en décadas sin registro textual o formador de autores. Y mucho menos de público. Con excepción, es claro, de los grandes musicales de Broadway, que hoy le dan vuelta al planeta.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Si el lector está interesado, por ejemplo, en guiones para nuevos

medios o, particularmente, en perfiles de personajes, es bueno advertir que hay que saber de dramaturgia y conocer lo que ya se ha hecho. Es un salvoconducto para no repetir equivocaciones del pasado y poder desafiar el futuro.

Colaboró en este segmento Carla Giffoni, periodista, guionista y escritora.

NOTAS (ALGUNOS CREADORES CITADOS)

1. Antônio Houaiss (1915-1999). Profesor, diplomático y filólogo brasileño, fue Ministro de Cultura durante el gobierno de Itamar Franco (1993) y presidente de la Academia Brasileña de Letras (1996). Falleció en marzo de 1999, en Río de Janeiro.
2. William Shakespeare (1564-1617), dramaturgo, poeta, traductor y actor. Sus obras reinventaron el ser humano y poseen una dinámica e importancia impares sin igual en la historia de la humanidad, que se reflejan hasta hoy y más allá. Escribir sobre la obra dramática de Shakespeare es reflexionar sobre la genialidad, la auténtica originalidad y la primacía de la creatividad. Produjo personajes por centenas, que caminan del desespero al éxtasis, de la risa al canibalismo, con una capacidad y maestría tan natural que todos ellos nos parecen íntimos y verdaderos. Cleopatras, Yagos, Julietas, Reyes Lear, Otelos, Desdémonas, Romeos, Bufones, Julios Césares, Fierecillas Domadas, Viudas Alegres Comadres y tantos otros, todos hacen parte de nosotros mismos y del universo shakesperiano. Y, por consiguiente, de la historia del mundo y de todos los tiempos. Frases y diálogos proferidos por sus personajes en obras se convirtieron en sentido común y dichos populares en todas las lenguas. Creador del concepto de la escena moderna, del tiempo y espacio de la dramática (utilizado utilizada en este libro), de todos los tipos de diálogo existentes hasta hoy, recursos de estructura, géneros (de la comedia pasando por la tragedia, hasta lo alegórico), el conjunto de su obra hace que este artista supremo sea estudiado continuamente hasta el día de hoy. Por tanto, existe una vasta bibliografía, análisis y estudios sobre su obra. Su vida personal es marcada por el misterio y por las contradicciones. En otras palabras, se especula bastante en cuanto a los reales acontecimientos de su existencia. De acuerdo con Harold Bloom, Shakespeare fue amante de un noble de la corte, por lo que tenía acceso a una de las bibliotecas más completas de Europa. De ahí su conocimiento de la dramaturgia italiana, francesa y española, que rodaba por el continente. También se sabe que

- Shakespeare, contrario a lo que se piensa, no tuvo éxito en su época, sino unos cien años después.
3. Miguel de Cervantes (1537-1616). Escritor español que nació en Alcalá de Henares y murió en Madrid tan pobre como nació. Fue contemporáneo de Shakespeare y, así como el dramaturgo inglés, es un hito en la literatura mundial. Su obra principal, *Don Quijote de la Mancha*, es considerada la primera novela moderna. Las principales obras de Cervantes: *Don Quijote* (la primera parte fue escrita en 1605, y la segunda, diez años después) y *Novelas ejemplares* (1613). Tuve la oportunidad de escribir una miniserie – con el dramaturgo y guionista de Sevilla Antonio Onetti – que contaba los tiempos de prisión con Cervantes en Argel, donde tuvo acceso a la cultura árabe. Cervantes era joven en esa época y amplió sus conocimientos en el contacto con esa cultura. Infelizmente a miniserie, que iba a ser producida por el Grupo Planeta, fue archivada (lo que, entre otras cosas, pasa con la mitad de los proyectos actualmente), a pesar de haber recibido el aval y elogios de la Fundación Miguel de Cervantes.
 4. Clarice Lispector (1925-1977). Escritora brasileña, nació en Ucrania y falleció en Río de Janeiro. Inmigró al Brasil siendo aún una niña, fue criada en Recife, y fue a parar a Río en 1937. Se estrenó en la literatura con la novela *Perto do coração selvagem*. La obra, que recibió el premio Graça Aranha, fue muy elogiada por el crítico Antônio Cândido (1918-2017). Sus obras siempre despertaron interés de la crítica y de los estudiosos de la literatura brasileña, porque siempre muestran una visión existencialista de la naturaleza humana, con una estructura compleja en sus frases a pesar de su vocabulario simple. Hace un análisis psicológico dentro del monólogo interior de sus personajes. Sus principales obras son *Perto do coração selvagem* (1944), *O lustre* (1946), *A cidade sitiada* (1949), *Laços de família* (1960), *A legião estrangeira* (1964), *A paixão segundo G. H.* (1964) e *A hora da estrela* (1977).
 5. Albert Szent-Györgyi (1893-1986). Nació en Hungría y murió en los Estados Unidos. Fue un médico y fisiólogo de renombre, que recibió por sus estudios sobre la vitamina C el Premio Nobel de Medicina en 1937. Durante la Segunda Guerra Mundial, ayudó a varios médicos judíos a huir a los Estados Unidos. En 1947 se mudó a suelo americano y en 1956 consiguió la ciudadanía. En los Estados Unidos desarrolló una investigación sobre el origen del cáncer.
 6. Pablo Picasso (1881-1973). Pintor español nacido en Málaga, es el

más importante artista plástico del siglo XX. Picasso es considerado creador del movimiento cubista (por el uso de las figuras geométricas, el cubismo representa las formas de la naturaleza). Su obra *Les demoiselles d'Avignon* (1907) es un hito en la pintura. Otras obras también son reverenciadas, como *La paloma de la paz* y *Guernica*, obra inspirada en el conflicto de la Guerra Civil Española (1937). La ciudad de Guernica fue bombardeada por aviones alemanes. Picasso comenzó a pintar un enorme mural en estilo impresionista que recibió el nombre de la ciudad. El talento de Picasso no se limitó a la pintura de cuadros. También trabajó la litografía, la cerámica y la escultura. Falleció en Notre-Dame-de-Vie, en Mougins, Francia.

7. J. P. Guilford (1897-1987). Psicólogo estadounidense que estudió la psicometría de la inteligencia humana. Psicometría es el campo de la psicología que se ocupa de las habilidades y conocimiento asociados a los rasgos de la personalidad y la realización educacional. Guilford es considerado uno de los 100 psicólogos más eminentes del siglo XX. Los primeros lugares son de Sigmund Freud y Jean Piaget.
8. Roger von Oech (1948). Inventor, escritor, conferencista y fundador y presidente de *Creative Think*, empresa de consultoría especializada en innovaciones creativas. Nació en los Estados Unidos. Ha ofrecido conferencias y semanarios en importantes empresas, como Coca-Cola, Intel, Nasa, Disney y Apple.
9. Walt Disney (1901-1966). Dibujante, animador, cineasta, director, guionista, actor de doblaje, emprendedor, productor cinematográfico y propietario de la Walt Disney Company, creada en 1923 y hoy considerada un gigante de la economía mundial, con 195 mil funcionarios y 56 mil millones de dólares de renta anual. Nacido en los Estados Unidos, sus personajes *Mickey Mouse*, *Goofy*, *Donald Duck* y *Minnie* hacen parte del imaginario infantil. La empresa Disney también fue responsable por llevar a la gran pantalla historias de la literatura mundial como *Cenicienta*, escrita por el francés Charles Perrault; *Blancanieves* y *La bella durmiente*, de los hermanos Grimm; y *La sirenita*, cuento de Hans Christian Andersen, para citar solo algunas adaptaciones. Sus once parques temáticos están no solo en los Estados Unidos, sino también en Francia, Hong Kong y Japón.
10. Molière, seudónimo de Jean-Baptiste Poquelin (1622-1673). La corte del Rey Luis XIV de Francia abrigó a tres dramaturgos, dos trágicos héroes, Pierre Corneille y Jean Racine, y uno cómico-satírico, Molière. En treinta años de teatro compuso apenas siete obras que

permanecen vivas hasta hoy: *La escuela de mujeres*, *Las preciosas ridículas*, *El avaro*, *El burgués hidalgo gentilhomme* y la grande tríada *Tartufo*, *Don Juan* y *El misántropo*. A pesar de la protección del rey, *Tartufo* fue prohibida y *Don Juan* suspendida después de quince presentaciones. En cuanto al género, Molière oscila entre la comedia, la sátira y, a veces, una ácida tragedia. Es curioso notar cómo los personajes de Molière son estáticos dramáticamente, como en *El avaro*, no se transforman en el transcurso de la acción dramática, ocasionando una concepción artística completamente diferente de la de Shakespeare. Sin embargo, no es menos importante o significativo, ya que actualmente en cualquier programa de humor, sátira o comedia se usan los mismos recursos. Otras obras de Molière y su talento fueron concebidos para diversión de la corte, acompañados de música de ballet compuesta por Lully. Mientras la vida personal de Shakespeare permanece desconocida, la de Molière, parece, fue extremadamente infeliz.

11. Antón Chéjov (1860 – 1904). Máximo Gorki escribió en sus memorias sobre la presencia física de Chéjov: “Todos sienten un deseo inconsciente de ser menos disimulados, más verdaderos, más nosotros mismos”. Y Tolstoi completó: “Es modesto y tranquilo como una muchacha. Es simplemente maravilloso”. Médico, dramaturgo y cuentista, Chejov adoptó la banalidad como tópico principal de su obra, lo que representa uno paso extraordinario y fundamental en la dramaturgia. Sus obras más importantes son *La gaviota* y *Las tres hermanas*. Ambas difíciles de ser clasificadas dentro de un género definitivo, pues existe una especial imposibilidad de clasificar su acción dramática o, mejor, humana. De acuerdo con el fallecido y respetado crítico Yan Michalsk (1932-1990), la obra *Las tres hermanas* contempla la trama de tres hermanas que piensan en irse a Moscú, arreglan todo y no van. Tan simple como eso, llevó a algunos críticos a pensar en el surgimiento de un nuevo tipo de acción dramática: la obra sin acción dramática (*plotless play*). Absurdo de los absurdos, ya que los personajes de Chéjov son dados a monólogos interminables y bellísimos, y por momentos arañados por una intensa soledad (solipsismos), que nos remiten a la profundidad de los grandes problemas de las pequeñas mentes.
12. Henrik Ibsen (1828-1906), dramaturgo nórdico que vivía en una casa sombría y oscura en Oslo, capital de Noruega. Sus grandes personajes siempre cargan una gran tarea espiritual, heroica, social y depresiva. Son ellos: Brand, Emperador Juliano, Peer Gynt,

Hedda Gabler y Solnes, el arquitecto. Su dramaturgia realista dio alas a varios estudios y artículos de la crítica, como “Ibsen y el problema del teatro realista” o “Ibsen y el feminismo”. Fue bastante aprovechado como matriz de la cinematografía y echó raíces en el teatro americano.

13. Luigi Pirandello (1867-1936). Premio Nobel de Literatura, el dramaturgo siciliano le concedió una renombrada importancia a la noción de personaje y del actor y a la vida en el escenario con su obra *Seis personajes en busca de autor*. El texto es un pantano de discontinuidad estructural, en el que verdades y mentiras se mezclan entre sí de manera extraordinaria y todo se convierte, en el fondo, en una representación de la representación. Escribió también otros textos teatrales. Sin embargo, su mayor obra revela su amor por el teatro y tal vez por la mezcla de géneros, que trasciende el melodrama y la farsa, siendo suficiente para revelar una aguda percepción de la condición humana y sus múltiples máscaras.
14. Samuel Beckett (1906-1989). Premio Nobel de Literatura, dramaturgo de percepción singular y de estilo propio. Era irlandés, pero si se afilió a la tradición europea al escribir en lengua francesa. Su obra más famosa es *Esperando a Godot*, aclamada por la crítica y por el público y reconocida como un texto maldito, en el cual se encuentra la frase “El parto es hecho encima de una tumba, la luz brilla por segundos y en seguida vuelve la noche”. *Esperando a Godot* cuenta la historia de dos mendigos que surgen de la nada y esperan a un tercero llamado Godot, que jamás aparece. Beckett configura el denominado postmodernismo dramático, inserta voces en *off* y situaciones inexplicables en sus textos teatrales, y coloca a los personajes en premisas aparentemente absurdas, aunque marcadas por un elocuente sentido emocional. Cito además *El innombrable*, *La última cinta* y *Final de partida*. Trabaja con textos cortos, emotivos e intensos. Sus personajes viven conflictos y desconocen la razón de su existencia. El autor simbólicamente pulverizó la estructura dramática.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

- Dell’Isola, Alberto. *Mentes brilhantes – Como desenvolver todo o potencial do seu cérebro*. São Paulo: Universo dos Livros, 2013.
- Masina, Léa (org.). *Guia de leitura – 100 autores que você precisa ler*. Porto Alegre: L&PM, 2009.
- Rosenfeld, Anatol. *O teatro épico*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008 (Coleção Debates).

SITIOS CONSULTADOS

- <https://dle.rae.es/?id=BD3eZdM>
- <http://www.academia.org.br/academicos/antonio-houaiss/biografia>
- http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/003/MANOELA_HOFFMANN.pdf
- <http://www.academia.org.br/academicos/machado-de-assis>
- http://www.academia.edu/167234/Brecht_e_o_Estranhamento_no_Teatro_Chines_-_tradu%C3%A7%C3%A3o_de_texto_de_Huang_Zuolin
- <http://webreitoria.udesc.br/proppg/Seminario18/18SIC/PDF/059%20-%20Ed%C3%A9lcio%20Mosta%C3%A7o.pdf>
- <https://liviafloreslopes.files.wordpress.com/2014/09/rosenfeld-o-teatro-c3a9pico.pdf>
- http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/medicine/laureates/1937/
- https://www.ebiografia.com/pablo_picasso/
- <http://www.apa.org/monitor/julaug02/eminent.aspx>
- http://www.record.com.br/autor_sobre.asp?id_autor=6242
- <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/carlson.htm>
- http://lounge.obviousmag.org/das_artes/2013/07/a-historia-de-walt-disney.html
- <http://www.pitt.edu/~dash/grimm.html>
- https://brasil.elpais.com/brasil/2017/07/22/economia/1500704860_957005.html

1.2 EL GUION – DEFINICIÓN, CONCEPTOS Y REVELACIONES

REFLEXIONES SOBRE EL GUION

Hay muchas formas de definir qué es un guion. Una de ellas, sencilla y directa sería: **la forma escrita de cualquier proyecto audiovisual**. Actualmente, lo audiovisual abarca el teatro, el cine, el vídeo, la televisión y la radio. Syd Field lo define como una “historia contada en imágenes, diálogo, y descripción, dentro del contexto de una estructura dramática”¹. Para otros es simplemente la elaboración del tratamiento, donde “los elementos añadidos son diálogo y descripción en el drama, y narración en el documental”².

La singularidad del guion frente a otros tipos de escritura es la referencia diferenciada a distintos códigos que en el producto final comunicarán el mensaje de manera simultánea o alternada. En este aspecto, tiene puntos en común con la escritura dramática – que también combina códigos –, en cuanto que no alcanza su plena funcionalidad hasta que ha sido representado.

No obstante, la representación del guion será perdurable en función de la tecnología de grabación. Se asemeja también a la novela en la posibilidad de manipular la fantasía en la narración; no ya en su capacidad para jugar con el espacio y el tiempo de forma más fidedigna, sino, incluso, en el hecho de no depender de la representación humana en vivo. En otras palabras, el actor continúa actuando inclusive después de muerto.

Para Jean Claude Carrière – cuya postura comparto – el guionista está mucho más cerca del director, de la imagen, que del escritor. **El guion es el principio de un proceso visual y no el final de un proceso literario**. “Escribir un guion es mucho más que escribir. En todo caso, es escribir de otro modo; con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, que pueden

ser nítidos o ambiguos, violentos para unos y dulces para otros, que pueden impresionar la inteligencia o alcanzar el inconsciente, que se superponen, que se mezclan, que a veces incluso, hasta se rechazan, que hacen surgir las cosas invisibles...”³. “El novelista escribe, mientras que el guionista **trama, narra y describe**”⁴.

El campo de trabajo de un guionista es cada vez más amplio. En realidad, un padre de familia que muestra sus videos grabados y narra cómo fueron sus vacaciones, está ejerciendo el rol de guionista.

En mi trayectoria, desde los dibujos animados hasta el ballet, creo que trabajé en todas las especialidades.

Los productores tienen cada vez más claro que sin material escrito no se puede hacer nada. Lo que queda bien en papel, queda bien en pantalla. Un buen guion no garantiza una buena película, pero sin un buen guion, seguro que no la habrá.

Un guion ha de tener tres aspectos esenciales:

Logos

Pathos

Ethos

La herramienta de trabajo es la palabra, que dará forma al guion y lo estructurará. El logos es la palabra, el discurso, la organización verbal de un guion, su estructura general. La lógica intrínseca del material dramático.

Un guion tiene su historia, provoca identificación, dolor, tristeza. Pathos es el drama, lo dramático de una anécdota humana. Por lo tanto, la vida, la acción, el conflicto cotidiano que va generando acontecimientos. El pathos afecta las personas que, arrastradas por su propia historia, casi no son responsables de lo que les pasa – su drama – ni de lo que las destruye – su tragedia –, convirtiéndose incluso en motivo de entretenimiento – su comedia – para los demás.

El mensaje tiene siempre una intención. Es inútil huir de la responsabilidad de la falta de “tener algo que decir”. Todo es escrito para producir una influencia, aunque sea solamente para divertir. Es el ethos, la ética, la moral, el significado último de la historia, sus implicaciones sociales, políticas, existenciales y anímicas. El ethos es lo que se puede decir, la razón por la cual se escribe. No es imprescindible que sea una respuesta, puede ser una simple pregunta.

De manera general podemos decir que esta forma escrita que llamamos guion es algo sustancialmente **efímero**: vive el tiempo que tarda en convertirse en un producto audiovisual, si bien es cierto que algunos guiones son editados en forma de libros, como que hay

colecciones enteramente dedicadas a ello. El guion, como vimos, es **una crisálida que se convierte en mariposa**,

ETAPAS DE UN GUION

La escritura de guiones exige una disciplina específica. Debe avanzarse por partes. Se trata de una construcción que obedece a una estructura lógica. La personalidad del escritor puede, sin duda, matizar esas partes. Así, para Field: “Un paso a la vez. Primero se encuentra un **tema**, después **se estructura la idea**, enseguida se definen los **personajes**, más tarde se buscan los datos que hagan falta. Seguidamente se estructura el primer acto en **fichas de 3x5**; entonces se escribe el guion, día a día; primero el **Acto Primero**, luego el **Segundo** y el **Tercero**. Cuando el primer borrador esté listo, se hace una revisión profunda con los cambios necesarios para se ajuste a la dimensión adecuada. Por último, es preciso pulirlo hasta que esté listo para ser visto por todos”⁵.

La propia subjetividad de la explicación anterior refleja lo aleatorio de la fragmentación del proceso. En realidad, los pasos que siguen en la composición del guion provienen de una experiencia: bien del autor o de la empresa productora. No existen las **recetas magistrales**: solo el talento y el trabajo.

Mi propuesta es completamente diferente y propongo seis etapas en el proceso de creación del guion⁶. Debe tomarse en cuenta que las tres primeras son para ser leídas y las otras tres para el ojo de la cámara.

- **Idea (es una abstracción)**
- **Conflicto (*logline* / *storyline* / *outline*)**
- **Personajes (argumento / sinopsis / construcción dramática)**
- **Estructura dramática (escaleta)**
- **Tiempo dramático (diálogo)**
- **Unidad dramática (escena)**

Primera etapa: idea

Un guion comienza siempre a partir de una **idea**, un hecho, un suceso que provoca en el escritor la necesidad de relatar. La búsqueda de la idea o su descubrimiento son actividades no siempre fáciles de llevar a cabo. Las ideas son a menudo sutiles y difíciles de alcanzar; sin embargo, han de convertirse en el fundamento del guion, y esto exige el mayor cuidado para descubrirlas, aislarlas y definir las. Este tema será profundizado junto con la filosofía de la idea en el segmento 1.3. La

pregunta que hago es: **¿qué idea o imagen va usted a aislar en su mente para concretarla en palabras?**

Segunda etapa: conflicto

Ahora la idea audiovisual y dramática debe precisarse a través de un conflicto esencial. A este primer conflicto, que será la base del trabajo del guionista, lo llamaremos conflicto matriz. Si bien la idea es algo abstracto, el conflicto matriz debe concretarse por medio de palabras. Aquí es donde empieza el trabajo de escribir:

Como todo proceso creativo, el trabajo inicial queda siempre reducido a un esbozo. Así comenzamos a imaginar la historia, teniendo como punto de partida una frase, que llamamos *logline*. Si tiene de cinco a siete líneas, se trata de una *storyline*. Si tiene una página, estamos hablando de un *outline*. El *outline* es muy variable: puede ser considerado parte del argumento o sinopsis, ya que contiene el perfil o acciones de los personajes.

La *logline* es la condensación de nuestro conflicto básico cristalizado en palabras. Por ejemplo: “*Se trata de las contradicciones y de los disturbios de la maternidad actual, contando el drama de una mujer que mata a sus cuatro hijos y después enloquece*”.

Esa frase contiene la trama, la intriga, la tragedia. Se dice que un buen guion, una buena obra de teatro, se puede resumir a una sola frase.

Supongamos que Hamlet, de Shakespeare, sea una *storyline*: “*Se trata de un príncipe cuyo padre, el rey, ha sido asesinado por su propio hermano con el fin de usurpar el trono. Ese crimen lleva al joven a una crisis existencial, que desemboca en una ola de muertes e intrigas. Asiste al matrimonio de su madre con su tío, y ve en eso un acto inmoral e infame. El príncipe traza una venganza calculada que destruye a la familia real y lo hace destruirse a sí mismo*”.

Ciertamente, podría decirse que esta frase contiene, en síntesis, toda la historia de *Hamlet*, el conflicto matriz. Esto es la *storyline*: el hilo, los fundamentos de la trama.

He observado que a mis alumnos no siempre les gusta escribir los ejercicios de *storyline* que acostumbro a encomendarles.

En cierta ocasión, Jean Claude Carrière me contó que una *storyline* inteligente abre otras las posibilidades para la historia y proporciona un nuevo aspecto del conflicto. Me explicó que, para adaptar *Cyrano de Bergerac* al cine, buscó una nueva *storyline* y, por consiguiente, una nueva visión del conflicto escrito por Edmond Rostand. Finalmente, la

storyline – o, en ese caso, la *logline* – quedó con la siguiente forma: “Una jovencita hermosa y perfecta ama a un hombre hermoso y perfecto; pero hay un gran problema: este hombre son dos y al final los dos se mueren y ella se queda sola”.

Una *storyline* debe ser breve, concisa y eficaz. No suele superar las cinco líneas, y a través de ella debemos encontrar la noción de lo que vamos a narrar. Resumiendo, el conflicto básico se expone en la *storyline* y concreta lo que vamos a desarrollar.

Tercera etapa: personajes

Ha llegado el momento de pensar en quién va vivir este conflicto básico: es decir, crear los personajes. Hay quien opina que son los personajes los que originan una historia. Kit Reed, por ejemplo, recomienda revisar los guiones partiendo de los personajes: “Comienzo [la revisión] por el personaje, porque creo que los personajes se mueven juntos para construir un argumento”⁷. En cualquier caso, los personajes sostienen el peso de la acción y son el centro de atención más inmediato para los espectadores... y para los críticos. Dice Linda Seger que “los críticos adoran cargarse una película diciendo que los personajes no se desarrollan ni cambian. El desarrollo de un personaje es esencial para un buen argumento. Conforme un personaje se mueve desde la motivación hasta el objetivo, algo tiene que suceder en el proceso. Un personaje bien diseñado gana muchas veces con su participación en el argumento, y un argumento gana alguna cosa con la implicación del personaje”⁸.

El desarrollo del personaje se hace a través de la elaboración del argumento o sinopsis. En esta fase empezaremos a diseñar los personajes y a localizar la historia en el tiempo y en el espacio: la historia comienza aquí, pasa por allá y acaba así. Por ejemplo: “*Mi historia comienza en Cataluña, en el año 1000. Arnau es un caballero medieval, señor de tierras, que provoca la envidia de los otros nobles... su cuñado intenta matarlo...*”, y así hasta el final.

No es prudente establecer límites a la extensión de una sinopsis. Existen sinopsis de dos hojas y sinopsis de ochenta hojas. Los europeos suelen preferirlas más largas y detalladas que los estadounidenses. En el ítem “Personajes” nos referiremos a estos tipos de sinopsis.

En la sinopsis es fundamental la descripción del carácter de los personajes principales. En otras palabras: la sinopsis es reino del personaje. Es el personaje quien va a vivir la historia, dónde y cuándo. Y también la construcción dramática, esto es, la acción dramática. Dicho

de otro modo, en qué construcción dramática o acción dramática, o historia, va a vivir el personaje.

Repitiendo: quién, dónde, cuándo y en qué historia va a vivir el personaje.

Cuarta etapa: estructura dramática

La cuarta etapa será, de hecho, la **estructura**. Es cómo contaremos nuestra historia para la cámara. No es fácil definir ese concepto y trataremos de hacerlo de una forma pragmática. La película o telefilme acabados se estructuran en secuencias. Estas secuencias se organizan según una unidad de acción narrativamente imprecisa, compuesta por escenas, determinadas por las alteraciones del espacio y la participación de los personajes. La estructura es, pues, **la organización de la trama en escenas**. Cada escena tiene una localización en el tiempo, en el espacio y en la acción: es algo que sucede en algún sitio y en un momento preciso. La estructura será, en la práctica, la fragmentación del argumento en escenas. En este punto, aún no ha llegado la hora de los diálogos; se trata solamente de una descripción de cada escena.

La estructura es el esqueleto formado por la secuencia de escenas. Los italianos la llaman *scaletta*, de donde deriva el término *escaleta* en castellano.

Quinta etapa: tiempo dramático

La noción del tiempo dramático es muy compleja. Podemos decir que es dentro de una escena que se desenvuelve una acción dramática. Esta transcurre en un tiempo determinado. Este puede ser lento, rápido, ágil, etc. Paul Jackson observa que “el tiempo es el secreto, no solo para una buena comedia, sino también para cualquier buen texto dramático”⁹. Este tiempo dramático, junto con la acción dramática, nos da el sentido de la función dramática. Esta terminología (*acción, tiempo, función*) puede parecer difícil por ahora, pero espero que al final del libro quede clara.

El tiempo dramático es el *cuánto*, cuánto tiempo tendrá cada escena. Es decir, colocamos los diálogos en las escenas y por medio de los diálogos comenzamos a dar forma de guion a nuestro trabajo. Así, en esta etapa, completaremos la estructura con el diálogo.

De este modo, cada escena tendrá su tiempo dramático y su función dramática. Este trabajo se concreta en el llamado primer guion.

El tiempo dramático puede ser respondido por medio de una pregunta: ¿cuánto de material dramático tengo en el diálogo?

El diálogo es el cuerpo de comunicación del guion.

Los personajes se desarrollan, quién es quién, cómo y por qué, simplemente porque hablan mediante diálogos. La escena se abre, se desarrolla y se termina. Colocaremos las emociones, la personalidad y los problemas de cada personaje: aquello que ha de suceder detalladamente en cada escena. Es el primer borrador de un guion, en el que hay que hacer revisiones, correcciones o retoques. En Estados Unidos lo llaman *first draft* o *first treatment*.

El borrador del guion será revisado por otras manos – el productor, o el director – y proporcionará la primera visión del trabajo realizado. Vendrá después el segundo borrador o el tercero... hasta que el guion esté listo para la producción. A esta etapa de múltiples revisiones, la llamo **la guerra del papel**.

Sexta etapa: unidad dramática

En este punto, el guion debe estar listo para ser filmado o grabado. Si se trata de un guion de filme lo llamaremos *screenplay*. Si es para televisión, *televisión play*, *teleplay* o *TV script*. Es el guion final.

Aquí, el director va a trabajar con la **unidad dramática** del guion, es decir, con las escenas. Podrá llamarnos y decirnos: “tengo dificultades para realizar la escena 37”, o “mañana vamos a rodar la escena 85”. Esto quiere decir que el guion final es la guía para la construcción del producto audiovisual. Es el momento en el que la unidad dramática, la escena, se vuelve realidad. Según un dicho tradicional, hay tres errores que podemos cometer en un producto audiovisual: **error en el guion, error en la dirección o error en la edición (montaje)**.

Existen varios formatos de guion. Hay también una diferencia entre el “guion literario” y el “guion técnico”. Estos aspectos serán desarrollados en el ítem “Tratamiento final”. En este libro nos referiremos sobre todo al guion literario, aquel que contiene todos los pormenores necesarios para la descripción de la escena, la acción dramática y los diálogos, sin insistir excesivamente en las cuestiones de planificación técnica tales como los movimientos de cámara, iluminación, cuestiones del zoom, etc. En la producción profesional estas funciones quedan al cuidado del **equipo de producción**.

Cada día escribo menos indicaciones técnicas en mis guiones. El director lo prefiere así y yo también. Para finalizar, aún debo admitir que existe el llamado tercer guion, aquel que sale copiado de la edición. Algunas escenas fueron retiradas o adicionadas, o inclusive pudo haber un cambio de orden.

MÁS SOBRE LAS ETAPAS

Vamos a seguir, analizar y utilizar esta metodología que consideramos mínima e indispensable para hacer un guion de cine, televisión o plataformas web.

El mayor obstáculo que el guionista debe superar es transformar acción dramática en sentimientos y sentimientos en acción.

Es necesario también hacer una aclaración sobre la terminología utilizada: el lector observará que hay una fuerte presencia de términos ingleses o que provienen de esa lengua en las definiciones, cosa que es muy difícil, prácticamente imposible, de evitar. La lengua inglesa impone su terminología mediante el poder tecnológico e industrial y, en consecuencia, cristaliza y consolida expresiones. Ante esta invasión – de la que ni los guionistas rusos ha podido liberarse – he intentado encontrar, no siempre con éxito, los términos equivalentes en las lenguas de los países donde trabajo. Recuerdo que cuando colaboré en Moscú con el guionista soviético Alexander Chlepianov, nos entendíamos mejor en inglés que con la ayuda de traductores, los cuales, con frecuencia, no tenían ni idea de lo que traducían.

En mi primer libro sobre guion¹⁰, editado en portugués, castellano, italiano y catalán, enfoqué las etapas desde un punto de vista más operativo. Actualmente, he optado por delinearlas con base en conceptos dramáticos. No obstante, hay una correspondencia entre estas etapas. Construir la *storyline* o la *logline* es determinar el conflicto; escribir una sinopsis es descubrir los personajes; estructurar es organizar una acción dramática; elaborar el primer guion es llegar a los diálogos y al tiempo dramático; trabajar el guion final es manejar las escenas, esto es, la unidad dramática. Pienso que con la nueva propuesta nos adentramos con más profundidad en el estudio de la dramaturgia.

CLASIFICACIÓN GENERAL DE LOS GUIONES

Cuando escribimos la *storyline* o la *logline*, ya sabemos qué tipo de historia queremos contar: ¿un drama?, ¿una comedia?, ¿una aventura?

Para el trabajo teórico y práctico del guion necesitamos saber cuáles son esas clasificaciones, para tener una referencia de la obra que queremos desarrollar. No obstante, no debemos mantenernos prisioneros de clasificaciones previas ni aplicarlas de una manera exageradamente estricta. Por otra parte, podemos combinar estas clasificaciones en un único guion. Como es el caso de la tragicomedia o del melodrama de aventuras.

A propósito, en cuanto a la tragicomedia, esta fue introducida en el

cine por el fantástico Charles Chaplin, que indujo el espectador a la risa y al llanto en el mismo filme. En esos casos, se trata de una unión, no de una dispersión. Todavía sobre ese creador, fue pionero en el estilo de comedia satírica (*El gran dictador* y *Tiempos modernos*).

La clasificación más amplia, y en vigencia hoy día, es la enunciada por la *Screen Writers Guide*¹¹, publicada en los Estados Unidos:

- **Aventura**
- **Comedia**
- **Crimen**
- **Melodrama**
- **Drama**
- **Otros** (*misceláneas*)

Existen las siguientes subdivisiones, acompañadas de ejemplos para facilitar la comprensión – inclusive agregué series de plataformas digitales, como quiera que en 2017 Netflix produjo más contenido cinematográfico que todos los grandes estudios estadounidenses juntos. HBO va por el mismo camino:

AVENTURA

Wéstern	<i>La diligencia</i>
Acción	<i>A todo gas / Rápido y furioso</i>
Misterio	<i>La forma del agua</i>
Musical	<i>La Ciudad de las Estrellas: La La Land</i>

COMEDIA

Romántica	<i>Begin Again</i>
Musical	<i>Mamma mia!</i>
Infantojuvenil	<i>Ballerina</i>

CRIMEN

Psicológico	<i>Psicosis</i>
Acción	<i>El silencio de los corderos / El silencio de los inocentes</i>
Social	<i>A sangre fría</i>

MELODRAMA

Acción	<i>El hombre de acero</i>
Aventura	<i>Bailando con lobos / Danza con lobos</i>
Juvenil	<i>Colmillo blanco</i>
Detectives y misterio	<i>Chinatown</i>
Crimen	<i>Fracture / Crimen perfecto</i>
Social	<i>Crash: Colisión / Alto Impacto</i>
Romántico	<i>Matchpoint</i>
Guerra	<i>Dunkerke</i>
Musical	<i>Amadeus</i>
Psicológico y misterio	<i>Múltiple / Fragmentado</i>
Psicológico	<i>Déjame salir / ¡Huye!</i>

DRAMA

Romántico	<i>El curioso caso de Benjamin Button</i>
Biográfico	<i>El aviador</i>
Social	<i>Cadena perpetua / Sueño de fuga</i>
Musical	<i>Dreamgirls / Soñadoras</i>
Comedia	<i>Pequeña Miss Sunshine</i>
Acción	<i>Jack Reacher</i>
Religioso	<i>La pasión de Cristo</i>
Psicológico	<i>Hannah y sus hermanas</i>
Histórico	<i>Valkyrie / Operación Valquiria</i>

OTROS

Fantasia	<i>Juego de tronos</i>
Fantasia musical y comedia	<i>El mago de Oz</i>

Fantasia de ciencia-ficción	<i>A. I. – Inteligencia artificial</i>
Farsa	<i>Ratas a la carrera / El mundo está loco, loco, loco</i>
Terror	<i>El resplandor</i>
Terror psicológico	<i>Saw / Juego del miedo</i>
Documental	<i>Bowling for Columbine</i>
Semidocumental	<i>En la cama con Madonna</i>
Animación	<i>Wall-E: Batallón de limpieza</i>
Histórico	<i>Los Borgia</i>
Series	<i>Big little lies</i>
Educativo	<i>Colección Enciclopedia Británica</i>
Propaganda	<i>Los boinas verdes</i>
Mudo	<i>The Artist / El artista</i>
Erótico	<i>El imperio de los sentidos</i>

Basta observar esta clasificación para descubrir no pocas contradicciones, que el lector informado habrá notado sobre la narrativa audiovisual. La clasificación de géneros es una vieja batalla entre los especialistas, que nadie ha ganado hasta el momento sin bajas. Una posición prudente aconseja descubrir en las películas rasgos de un género predominante según el cual pueden clasificarse convencionalmente.

La clasificación presentada sigue unas líneas de amplio pragmatismo industrial y es suficiente para que aquellos que pertenecen a este mundo comprendan, en principio, de qué clase de producto se trata. Esta clasificación es tan útil como cualquier otra y contiene tantas contradicciones como todas las demás.

Mientras no vayamos a teorizar en este campo, esta sirve para entenderse desde un punto de vista industrial y conviene conocerla. Nos ayudará a definir el tipo de *storyline* y a definir a las convenciones de género en cada uno de los casos, como veremos en su momento. Las plataformas también se sirven de esa clasificación.

Sin embargo, en televisión, donde forma y género son igualmente importantes, la clasificación tiende a ser otra. Y los productos televisivos

son más conocidos por el tipo de programa – miniserie, serie, telefilme, telenovela, etc. – y contienen una mayor mezcla de géneros. Definiremos más adelante esas formas televisivas.

CONCLUSIONES

En este segmento definimos el guion y describimos las etapas de su construcción. El qué, quién, donde, cuándo, cómo, cuánto y por qué de escribir un guion. Abordamos también algunos problemas terminológicos e introducimos la clasificación de los géneros del guion.

EJERCICIOS

Cuando decidí dedicarme a escribir guiones, lo primero que hice fue leer guiones y compararlos con los filmes correspondientes. Me acuerdo que uno de los primeros que leí fue *Citizen Kane*, de Orson Welles. Para mí fue fundamental leer guiones y también teatro. Lo esencial para el guionista es leer dramaturgia. Hoy en día con el *streaming* y la internet es mucho más fácil estudiar las obras cinematográficas, teatrales y televisivas. Por todo esto, el ejercicio que propongo es:

1. Escoger tres guiones de autores y géneros diversos. Por ejemplo: uno de Ingmar Bergman, otro de Dalton Trumbo (*Spartacus*, por ejemplo) y otro de Pedro Almodóvar. Leerlos con atención una sola vez. Después buscar el vídeo correspondiente y comparar, escena por escena, la construcción del guion en la pantalla.
2. Descargar y ver un episodio de una serie de TV (dramática, *sitcom*, etc.); bajar o alquilar un VoD (*Video On Demand*) e intentar “escribir” algunas de sus escenas.
3. Buscar en la internet los anuncios cinematográficos o la cartelera. Clasificar las películas por géneros. Repetir la operación con la programación de TV.
4. Normalmente los periódicos o los programas de cine o de TV traen pequeños resúmenes de la historia de los films o de las series que están programando. Leer los resúmenes, ver las películas (o el capítulo de la serie) y rescribir el resumen. Asegurarse de que es diferente del escrito por el periodista, de que el nuestro es más profundo, más completo, más global, y contiene el final. Buscar una fórmula propia para ver lo audiovisual y el conflicto. Y cuidado con los *spoilers*.

BIBLIOGRAFÍA Y NOTAS

1. Field, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nova York: Dell, 1984. p. 8.
2. Dancyger, Ken. *Broadcast writing*. Boston: Focal Press, 1991. (Electronic Media Guides)
3. Carrière, Jean Claude. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 15.
4. *Ibidem*, p. 101.
5. *Ibidem*, p. 10.
6. La nomenclatura usada en este libro oscila entre lo literario y las convenciones del área. Así, el lector puede recordar los conceptos de *tema*, *argumento* (relato cronológico) y *trama* (relato narrado) del análisis literario. Todos estarán presentes en las fases de construcción del guion. El concepto de *storyline* es muy específico y equivale a un apunte de la sinopsis.
7. Reed, Kit. *Revision*. Londres: Robinson Publishing, 1991, p. 74.
8. Seger, Linda. *Making a good script great*. Hollywood: Samuel French, 1987, p. 141.
9. Jackson, Paul. *Debut on two: a guide to writing for television*. Londres: BBC Books, 1990, p. 56.
10. Comparato, Doc. *El Guion*. Buenos Aires: Garay Ediciones, 1983.
11. *Screenwriters guide*. Distribuido por el Writers Guild of America. West Inc. 8955 Beverly Boulevard, Los Ángeles, LA 90048.

1.3 LA IDEA – ORÍGENES, FUENTES Y REFERENCIAS

REFLEXIONES SOBRE LA IDEA

Como escribió el pensador Michel de Montaigne en sus *Ensayos Filosóficos*, “Nadie está exento de decir necedades; el mal consiste en decir las con pompa... Esto no va conmigo, que digo mis tonterías tan naturalmente como las pienso”¹.

El hombre es un ser curioso que indaga y nunca queda satisfecho con las respuestas. De esta forma, evoluciona. Tan pronto se plantea cuestiones, inventa respuestas y, así, crea. A semejanza del Creador, el ser humano también es creador, creativo. Sin embargo, para nosotros no es suficiente este tipo de razonamientos y buscamos más, queremos saber el “cómo” y el “porqué” para poder desarrollar nuestra capacidad creativa, para poder utilizarla.

Hay varias teorías sobre la creatividad, formuladas en los más diversos campos de la actividad humana; pero ninguna aclara gran cosa realmente. Sabemos que existe un factor genético que predispone a ello, junto a factores ambientales, culturales, alimenticios, etc. Sabemos también que un individuo nacido de madre desnutrida y que no recibe alimentación ni educación adecuada puede tener su inteligencia seriamente afectada. Sabemos también que un individuo en condiciones favorables, bien estimulado, tiende a desarrollar su potencial creativo. Pero la sabiduría popular no está de acuerdo con esto; dicen los aforismos que “el hambre aguza el ingenio” o que alguien es “es más ligero que el hambre”.

Lo que no es totalmente descabellado. Pues en el medio artístico existe otro dicho que describe el **profesionalismo** como una necesidad que nace en la cabeza (**necesidad racional, vocación**), en el corazón (**necesidad sentimental, pasión**) o en el bolsillo (**necesidad material, dinero**). Encuentro este razonamiento más completo.

Así pues, la inteligencia, la creatividad, no son una simple cuestión

de **clase**, aunque muchos intelectuales, artistas y científicos surgen de las clases medias y altas, y no podemos negar que hay una incidencia de las condiciones favorables al desarrollo en la fructificación intelectual.

Sin embargo, advierto que aprendí con la vida que existe primera clase en todas las clases. Es común encontrar algunos creadores que no fueron agraciados con una familia adinerada, y aun así alcanzan el éxito.

Imaginemos un mundo utópico donde todos los individuos vivieran bajo las mismas –buenas – condiciones. ¿Serían todos igualmente creativos? Creo que no. Y la pregunta queda planteada: ¿por qué no? Aquí comienza el **misterio de la diferenciación**, y me gustaría divagar sobre él; pero antes aclaremos lo que se entiende por **idea, creatividad y originalidad aplicadas a la dramaturgia**.

Para escribir un guion hace falta una idea; algo tan simple y tan complejo como una idea: “El primero y más obvio de los actos del entendimiento... el ingenio para disponer, inventar y trazar una cosa”². La idea es un proceso mental fruto de la imaginación. De la concatenación de ideas surge la creatividad. Idea y creatividad están en la base de la confección de la obra artística.

Originalidad es lo que hace que un texto sea diferente de otro; es la marca individual del texto, su estilo. Por este motivo se habla del “universo” de un poeta, de la “cosmogonía” de un artista. En realidad, los dramas y las comedias explican básicamente la misma y vieja historia del hombre y sus problemas. La diferencia estriba en la manera en que el artista explica esta misma y vieja historia.

Nihil novum sub sole, dice un proverbio salomónico³. “Nada es nuevo bajo el sol”, repetimos eternamente; pero, en la opinión de William James, el genio no es, en definitiva, más que aquel que tiene la facultad de percibir las cosas de un modo no habitual o de adelantarse a los tiempos⁴. “Es propio del genio proveer de ideas a los cretinos veinte años más tarde”, afirma un tanto irónicamente Louis Aragon⁵.

CAPACIDAD CREATIVA

Siempre sentí gran curiosidad por las fronteras y diferencias entre **inteligencia** y **creatividad**. Mi memoria está llena de recuerdos desordenados de mis lecturas sobre los intentos por comprender el proceso creativo. Después de tantos años, percibo que el ser humano es intrínsecamente inteligente, un ser que vive en un firmamento contemplado por diversos tipos de inteligencia y señalado por nubes que podemos llamar creatividad. La imagen es poética, es cierto,

pero no escapa de la verdad conceptual. No hay hombres totalmente desprovistos de la capacidad de entendimiento, y lo contrario también es verdadero. De la misma manera, un hombre “únicamente creativo” viviría en una nube sin capacidad o poder de permitir el paso de la luz del sol, esto es, de hacer efectiva su imaginación.

Francis Galton y su tesis de que la inteligencia y la creatividad tienen una base puramente genética sirvieron para sustentar las insensatas ideas racistas de la Alemania hitleriana. Estas olvidaron u omitieron el medio ambiente, las influencias políticas, culturales, nutricionales y tantas otras circunstancias.

En los Estados Unidos, Terman y Cox elaboraron un test para, con un mínimo de error, evaluar la inteligencia del hombre. Este test, conocido con el nombre de CI (Coeficiente de Inteligencia), intentaba determinar el grado de inteligencia del individuo, teniendo en cuenta factores genéticos y culturales. En esos parámetros, la inteligencia se mide entre CI 70 y CI 200.

Después de la primera aplicación del test, se observó que solo habían medido la capacidad de razonamiento lógico, con énfasis en la rapidez de razonamiento, y no la creatividad.

Si no me falla la memoria, fue Anne Roe quien planteó que era imposible medir la creatividad, porque dicha capacidad varía enormemente y porque existen diversos tipos de inteligencia creativa, como la matemática, la filosófica, la artística y tantas otras. De este planteamiento nació la llamada “Nueva teoría de la inteligencia”, desarrollada en un estudio de la Universidad de Yale (EE. UU.) por el profesor Robert S. Sternberg, quien sostiene que **la inteligencia y la creatividad responden a un equilibrio que debe establecerse entre tres tipos de inteligencia:** la **interna**, que actúa sobre conocimientos memorizados; la **creativa** o aptitud para crear nuevas teorías y conceptos; y la **empírica** o capacidad de adaptación a nuevas situaciones o cambios de ambiente. Siguiendo esta teoría, la más válida hasta hoy día, podríamos decir que nuestra creatividad está dirigida por un triunvirato mental.

De todas maneras, aun reconociendo que estos estudios son importantes y necesarios, creo que todavía existen muchos misterios respecto a la creatividad, su procedencia y su razón de existir. Y los misterios me fascinan. Sugiero a los guionistas que no intenten definir totalmente estos conceptos, sino que conozcan o intenten una aproximación, al menos, a su propio proceso de creación y a sus mecanismos mentales y, lo más importante, que intenten ejercitarlos.

Entre otras cosas, es siempre bueno recordar que los verdaderos misterios son visibles. Los invisibles son incógnitas que no nos interesan. Y tal vez estos sean revelados algún día, y se hagan visibles.

Siendo así, en dramaturgia trabajamos con misterios, pues a través de ellos podremos descubrir, inventar y crear causas y consecuencias.

EL PSICOANÁLISIS Y LA CREATIVIDAD

Aun sabiendo que el psicoanálisis es un tema controvertido en algunos círculos, debo confesar que he descubierto mi vocación o, mejor, mi identidad profesional, muy tarde. Ya era médico, hacía un master en Cardiología en Londres y mi vida – a ojos de los demás – parecía muy feliz. Pero yo me sentía infeliz. Fue en esta época cuando decidí psicoanalizarme. Y cambié de rumbo. El paso de médico a guionista fue bastante difícil, pero el resultado me parece positivo hasta hoy. Por aquel entonces leí con fruición la obra de Freud y de Jung, algunas de cuyas ideas siguen interesándome.

Los estudios de Freud sobre la creatividad son de tal importancia que cualquier obra sobre el acto creativo que no lo mencione es incompleta. Otros investigadores se han dedicado al tema y han hecho lo que llamaríamos “una segunda lectura” de los estudios del médico de Viena. Entre estos investigadores me han interesado sobremanera las figuras de Melanie Klein y Jacques Lacan.

En *Escritores creativos y delirio en la Gradiva de Jensen*⁶, escrito en 1907, Freud analiza el personaje principal de la novela en cuestión. Aplica así su teoría psicoanalítica para estudiar el asunto de la creación literaria, que es interpretada como un fenómeno psíquico. Freud se refiere también a las obras de la literatura, a los personajes, a los temas e incluso al estudio del propio escritor a través de su obra. Desde su punto de vista, los poetas – es decir, los creadores literarios – han comprendido la importancia del sueño y su significación profunda con mayor aproximación que los hombres de ciencia. Así, el creador literario acaba siendo un soñador a la luz del día⁷.

Pero ¿qué hace un soñador despierto? Freud parte de la tesis de que la persona feliz no tiene fantasías, ya que las fantasías son anhelos insatisfechos. Y en este punto es necesario aclarar la **diferencia entre fantasía y creatividad**. La fantasía es una repetición de una misma imagen que nos da placer o nos hace sufrir, como la repetición de situaciones sadomasoquistas. La creatividad, por otra parte, trae una

idea nueva, lejos de la repetición.

También los sueños nocturnos serían realizaciones de anhelos reprimidos que solo se expresan de manera distorsionada. Esto es lo que Freud llama “distorsión onírica”. El mismo principio se puede aplicar al mito “vestigios distorsionados de fantasías plenas de deseo de pueblos enteros”, lo que se conoce como “sueños seculares”.

Sobre los sueños, contribuyo con mi vivencia: a veces despierto a la mitad de la noche con la solución de una escena que no pude resolver durante el día. Por eso duermo con una libreta y un lápiz a mi lado, para no olvidar aquello que me fue revelado por el inconsciente. Esto es lo que defino como “Sueño del Benceno” (pueden googlear la historia del químico alemán August Kekulé, a quien en sueños le fue “revelada” la estructura del benceno. Esta fue una contribución de Andrés Bolaño M.)

Tengo sueños placenteros y eróticos como todos los seres humanos.

Otras veces, pesadillas. Casi siempre es el eterno viaje al pasado, repleto de rostros que ya se fueron, momentos de la infancia con furias y ansiedades de mis arquetipos. Todo eso amarrado en hilachas de acontecimientos desagradables siempre presentes. No tengo miedo. Solo el asombro de que continúen danzando incansables en mi mente.

Resumiendo, soñar para mí es una limpieza evacuada por nuestro cerebro, tanto para bien como para mal.

Al despertar, estoy rehecho.

Una adenda sobre los sueños: recuerdo aquel relato del escritor argentino Jorge Luis Borges, que confesó tener pesadillas constantes con imágenes de tigres y dagas. Esto le causó un suplicio de varios años, hasta que un cierto día las pesadillas se fueron como llegaron.

Jung, en su teoría del “inconsciente colectivo”, sigue la línea de estos pensamientos. Soñar despierto sería la corrección de la realidad insatisfecha, la invención de una realidad donde todas las necesidades buenas o malas se verían realizadas.

Según Freud, el escritor creativo y el “soñador a plena luz del día” hacen exactamente la misma cosa que el niño cuando juega y reorganiza el mundo a su antojo, usando como materia prima la imaginación y los sueños. Lo contrario del juego sería simplemente la realidad. El juego del niño es determinado por el deseo de ser adulto. Sin embargo, el niño distingue perfectamente lo imaginario de la realidad, y relaciona sus objetos con cosas del mundo real. Es eso lo que diferencia el juego infantil de las fantasías de adulto, porque los adultos juegan (fantasean) para huir de la realidad.

Así, el juego del artista se basa en la manera de utilizar su fantasía,

el delirio, con tinta, palabras o mármol. El resultado es la obra de arte.

Diversas lenguas demuestran la relación que existe entre jugar y crear. En alemán, la palabra *Spiel* (pieza teatral, juego) da lugar a *Lustspiel* (comedia) y a *Trauerspiel* (tragedia) – literalmente, “juego triste” –, como el propio Freud observa. También en francés se encuentra esta relación entre *jeu* (juego) y *jouer* (jugar o actuar); en inglés, *to play* (jugar o actuar, véase *playwright*, *screenplay* y *play*); en español, como galicismo, se usa el término *jugar* también en el sentido de “representar un papel en la vida o en un conflicto”. En portugués, *peça de teatro* está relacionado con *pregar uma peça*, “hacerle una jugarreta a alguien”.

Continuando con Freud, esta insatisfacción con una realidad que no cubre sus necesidades hace que el escritor creativo sea un individuo al margen, que normalmente no consigue integrarse en su entorno y se convierte en un marginal, en el sentido de estar al margen de la sociedad, con una (re)lectura de su entorno con determinada particularidad. Su integración en el medio se hace por la literatura o por el guion, en la medida en que crea realidades ficticias que equivalen a los sueños y objetivos del ser humano en general; y de esta manera, el artista se reencuentra con la realidad. Para los que no son artistas, sin embargo, la habilidad de obtener satisfacción a partir de las fuentes de la imaginación es muy restringida; por su parte, para el receptor constituye un gozo exteriorizado, ya que el hecho de presenciar sus propios fantasmas actuando bajo una apariencia estética atenúa sus tensiones internas.

CREATIVIDAD Y RIESGO

La creatividad se puede describir como el “abandono de toda seguridad”. Creo que fue el psicólogo Abraham Maslow quien observó que normalmente la gente no tiene suficiente valor para enfrentarse a un papel en blanco; es decir, tiene miedo, inseguridad por no saber qué pasará. Dice que las personas creativas son las que, precisamente, experimentan esta incertidumbre. De alguna manera, se puede comparar al miedo de quien se enfrenta con una cámara de video o de TV por primera vez. Miedo a verse reflejado en aquello que quisiera guardarse para sí mismo. Yo mismo, guionista profesional, sigo teniendo un cierto temor y preocupación cada vez que comienzo a escribir. Creo que es natural y sospecho que, si algún día dejo de hacerlo, dejaré de ser creativo.

Ingmar Bergman, el maestro sueco, explicó a modo de parábola lo que le sucedía cuando estaba, aparentemente, sin hacer nada. Decía

tomar todas las decisiones por intuición. Lanzaba un dardo en la oscuridad, y eso era la intuición. Después enviaba allá todo un ejército para recuperar el dardo, y eso era el intelecto.

Recuerdo que en *Amadeus*, escrito por Peter Schaffer y dirigido por Milos Forman, Mozart, mientras su padre y su esposa discuten en una sala, huye a otra sala a jugar con una bola de billar sobre el tapete, mientras escribe unas notas musicales en un papel, como si buscara en el movimiento de la bola el sonido de la creatividad. Encuentro que es una escena muy representativa del instante creativo de un artista. Vemos al personaje concentrado en su trabajo, distante de la aburrida realidad y con ojos de soñador.

Mozart, en una bellísima carta, escribió que no sabía cómo le venían las ideas, pero creía que si dormía no tendría resultado alguno. Es por eso que no dormía: pasaba las noches en vela esperando que llegara la inspiración. Y con esos sonidos con alguna musicalidad que surgían en medio de la noche iba tejiendo sus sinfonías, dando gracias al Creador no por las ideas, sino por la capacidad de no olvidar los sonidos que había oído en su vida.

También Tchaikovski, si aceptamos la tradición, debía tener mucha paciencia para esperar la idea. Lo que él creía muy importante era vencer la parálisis, el dejar todo para el día siguiente. Para él, el abatimiento era sencillamente el miedo ante un papel en blanco.

Y, para terminar, el testimonio de un científico, Albert Einstein. En alguna parte explica que lo más bonito que se puede experimentar es el misterio. Que es la fuente de todo arte y ciencia verdaderos. Aquel a quien esta emoción es extraña, que es incapaz de dejar correr la imaginación y sentirse extasiado, es como un muerto, tiene los ojos cerrados.

Dejar la seguridad es aceptar el riesgo del misterio, es entrar en zonas de nuestro ser donde todo es incierto, enfrentar el miedo de no saber qué hacer con una materia fluida, con la materia-vida que tenemos dentro. Tal vez por eso Nelson Rodrigues comparó el hecho de convertirse en dramaturgo con un salto mortal.

Alguien dijo (creo que fue Ezra Pound) que el artista se compone de 10% de talento y un 90% de trabajo duro. De forma más generalizada, está la célebre frase de Edison definiendo al genio como 1% de inspiración y un 99% de transpiración. Es algo que todos los artistas aclaran a quien supone que la inspiración llega como un rayo fulminante y entrega la obra acabada. En palabras de Alan A. Armer, “muchos aspirantes a escritores creen que los buenos guiones provienen de la inspiración.

Todo lo que tienen que hacer es sentarse a la máquina de escribir y comunicarse con las musas y entonces, ¡shazam!, algo mágico sucede. Brillantes ideas surgen en sus mentes y escenas de increíble fuerza y belleza emergen del papel. Nada es más verdadero que esto: un buen guion, como otros trabajos creativos, aflora de cuidadosos borradores; se edifica sobre diseños y tratamientos de una historia cimentado sobre roca sólida”⁸.

Y ya que hablamos de guiones, esta es una verdad profunda: nos despertamos y, con inspiración o sin ella, hemos de sentarnos y escribir porque hay una producción en marcha. En cualquier caso, la creatividad es una de las tres condiciones indispensables para conseguir el éxito de un guion, aun en los estándares de un producto hollywoodiano (las otras dos condiciones son “comercialidad” y “estructura”)⁹.

Jean-Claude Carrière – en la clausura del Máster de Escritura para TV de la Universidad Autónoma de Barcelona, en 1991 – dijo que lo importante es sentir que **depués de una idea hay una historia**. En otras palabras, descubrir la cantidad de historia oculta que hay en una idea.

Finalmente, puedo hablar un poco de mi propio proceso creativo que, debo confesarlo, no es nada científico sino, más bien, aleatorio. Básicamente puedo distinguir en mi mente dos búsquedas constantes.

La **primera** es sobre el **personaje**. Desde niño, y aún hoy, siento enorme curiosidad por el ser humano. Miro a una persona – o veo un personaje, o lo leo – e inmediatamente me pregunto: ¿cómo es esa persona? ¿Cómo hace para resolver el conflicto de vivir? Busco detalles: ¿por qué tiene ese tic? ¿Por qué usa esos zapatos? En fin, intento descifrar por pura curiosidad al ser humano. Este ejercicio no responde a lógica alguna y, con los años, quedó en mí como si fuera un juego. Ahora ya no me importa descubrir la verdad, solamente crear respuestas interesantes. Dice mi mujer que a veces hago preguntas indiscretas y eso me hace parecer maleducado. Es un riesgo que corro.

Mi **segunda** constante es **buscar historias**, e intento encontrarlas en todas partes. A veces me quedo atento a una escena que veo en la calle, o recuerdo la de una película, y, de pronto, empiezo a construir una trama capaz de sostenerla. Primero me pregunto por qué la he escogido; después reflexiono sobre si la escena es suficientemente fuerte o reveladora de la condición humana; por último, empiezo a transformarla para buscarle un lugar en la trama que he construido a su alrededor. Esto es también un juego mental que muchas veces me hace pasar por persona distraída.

Toda esa trama mental es espontánea y en la mayoría de las veces

no me lleva a nada. Solamente me divierte y tal vez sea la forma que utilizo para ejercitar la mente. Una nube pasajera que se deshace sin contenido ni resquicio.

Algo más sobre el asunto: observo una sensación de bienestar y satisfacción cuando termino mi día de trabajo de escritura creativa. Es curioso, cuando no escribo, me irrito. Le faltó placer a mi día.

LAS IDEAS NO SURGEN DE LA NADA

Cuando empiezo mis clases hablando de ideas o creatividad, pregunto a dos o tres alumnos cómo piensan. Es decir, cómo piensan que piensan. Normalmente la respuesta es su perplejidad, porque no es habitual que las personas reflexionen sobre cómo piensan.

Y el lector, ¿cómo piensa? Cuando escribe algo, ¿ve palabras en su imaginación como si fuera una pantalla? ¿El acto de escribir es una recopilación de palabras que se revelan en su imaginación? Por supuesto que no. Habitualmente vemos imágenes y tenemos sensaciones. Interpretamos eso a través de las palabras. Para el guionista, pensar en imágenes es esencial. Cierta día, trabajando con Xesc Barceló – ese gran amigo y guionista catalán – me dijo: “Vamos a repetir esta escena una vez más, porque no estoy viendo nada, no estoy sintiéndola”.

Es **fundamental para un guionista ver y sentir la escena**. Nuestra imaginación debe ser entrenada para ver escenas en nuestra mente. Como nuestra mente tiene límites y, con el tiempo, este ejercicio resulta repetitivo, debemos procurar ver también a través de otros ojos y de otras mentes.

El guionista Lewis Herman¹⁰ elaboró lo que denominó **cuadro de ideas**. Este cuadro (en el que introduje algunas modificaciones) es de gran ayuda en nuestro trabajo de mineros en busca de oro¹¹.

Existen seis campos en los que presumiblemente encontraremos una idea, que podrá definirse como:

- **Idea seleccionada**
- **Idea verbalizada**
- **Idea leída (*for free*)**
- **Idea transformada**
- **Idea solicitada**
- **Idea buscada**

Idea seleccionada

Ese tipo de idea proviene de nuestra memoria o vivencia personal,

como cuando soñamos despiertos. Tiene un carácter absolutamente personal; surge dentro de nuestros pensamientos, de nuestro pasado reciente o remoto.

Una idea seleccionada es independiente de otra persona o de factores externos. Muchos autores buscan allí sus temas, como, por ejemplo, Federico Fellini. Lo más íntimo resulta con frecuencia ser lo más universal y, con el tratamiento adecuado, pueden obtenerse resultados excelentes de una idea seleccionada. Por otra parte, el escritor debe ser capaz de contar algo más que sus propias vivencias. No es raro el caso del autor agotado en un solo tema tras su primera obra. Puede que tal vez la historia de su familia no sea tan interesante, ni siquiera la de su tía o la suya propia. Recuerde que aún hoy el trabajo de la mayoría de las personas es tedioso.

Idea verbalizada

La idea verbalizada es la que surge de lo que alguien nos cuenta: una anécdota, un comentario, un pedazo de historia que hemos oído en el ascensor. Es una idea que nace de algo que captamos en nuestro entorno.

Fue de ese modo que Gabriel García Márquez, según me explicó, tuvo la idea de escribir *Me alquilo para soñar*, en cuyo guion trabajé. Fue cuando oyó de un conocido la siguiente frase: “Me gustaría trabajar mientras duermo”.

Idea leída (*for free*)

La idea leída es lo que Lewis Herman denomina “idea gratuita”¹² y que encontramos al leer un periódico, una revista, un libro o incluso un folleto que nos han dado en la calle. Sam Goldwyn escribió un guion a partir del título de una carta publicada en el *Times*; de aquel título, *The Best Years of Our Lives*, nació una historia que conservó el mismo título de la obra y fue una gran película (*Los mejores años de nuestra vida*).

Los periódicos y revistas son una excelente fuente de ideas. La sección policial de un diario de Río de Janeiro dio pie a diversas historias escritas por mí para la serie *Plantão Policial* de la TV Globo. Por ejemplo, la historia del hombre que salió a comprar cigarrillos, fue tomado como rehén por una banda de ladrones de bancos, se integró a la banda y acabó muerto por la policía.

El guionista profesional lee con atención las noticias de revistas y periódicos, así como atiende las de los telediarios y programas informativos para engrosar sus ficheros con miles de “ideas leídas”

que algún día pueden convertirse en su trabajo inmediato. Yo tengo un fichero donde guardo recortes de periódicos, fotocopias de hojas de libros y papeles con notas. Lo he rotulado con el nombre de IDEAS. De vez en cuando lo miro, me deshago de casi todo y empiezo de nuevo la colección. Este es el mecanismo que uso para guardar mi propio cofre de ideas. También tengo un cuaderno de ideas, lleno de frases y palabras incomprensibles, que en mis adentros sé para qué sirven.

Actualmente se puede usar el ordenador o computador como cofre. Y agréguese a este ítem las ideas provenientes de las redes sociales, WhatsApp y portales de noticias.

Idea transformada (*twist*)

Una idea transformada es, básicamente, aquella que nace de una ficción, de una película, de un libro, de una obra de teatro. Entre los guionistas decimos que “un autor aficionado copia, mientras que un autor profesional roba... y transforma”. La transformación y la manipulación de las ideas, temas y tópicos, las variaciones sobre los mitos, es el sistema más específicamente clásico de la creación literaria. Esto se llama *contaminatio*.

Plauto “reescribió” una gran cantidad de comedias griegas, y lo explica en sus prólogos. *Enrique V*, de Shakespeare, fue una idea “robada” a un escrito de un autor de la época, y la *Fedra* de Jules Dassin es una transformación de la obra de Eurípides.

Romeo y Julieta, de Shakespeare, fue tomada de una pieza italiana llamada *Ariana*, de autoría de Matteo Bandello, e inclusive algunos personajes mantuvieron el nombre de la obra original. Shakespeare también mantuvo los nombres de las principales familias del drama de Bandello. A propósito, escribí una obra llamada *Lição número 18*, presentada en el Teatro Poeira de Río de Janeiro en 2010 y protagonizada por mi hija Bianca Comparato, que cuenta la historia de la venta del manuscrito de la pieza original de Bandello en los días de hoy. También es bueno recordar que *Romeo y Julieta* no es una historia de amor y sí una tragedia.

Es preciso dejar en claro la diferencia entre un plagio y una idea transformada: el plagio es la trascripción *ipsis litteris* de partes de una obra, mientras que la idea transformada consiste en utilizar la misma idea, pero de otra manera. Don Juan puede ser un conquistador por vocación, por destino o por casualidad; puede seducir a Doña Inés o ser seducido por ella, abandonarla embarazada o casarse y divorciarse de ella diez años más tarde. Doña Ana puede ser la prometida de Don

Luis o su esposa hace veinte años, tener una hacienda en Burgos o un burdel en Toledo. Don Juan puede condenarse o arrepentirse a tiempo. Podría ser que a Dios no le preocupase Don Juan. Tal vez su castigo fuera descubrir a Doña Inés, años más tarde, casada y feliz con un estudiante de Salamanca. Puede ser un hombre cansado de su propia vida. Lo importante es que Don Juan puede darnos las claves para **una serie de nuevas historias**, e innumerables salidas creativas.

Hay que tener cuidado en no confundir la transformación de una idea con la adaptación (véase segmento 5.1, adaptación). Leer, ver ficción o documentales por *streaming*, ir al cine o al teatro y ver noticiarios de varios países son mis deportes favoritos. A veces me quedo perplejo cuando los alumnos de guion o incluso algunos profesionales son demasiado críticos respecto al nivel de la televisión actual o del panorama teatral e, incluso, parece que no les gustan. Debo confesar que no lo comprendo, porque para ser un guionista es esencial tener gusto por los audiovisuales, la televisión, el cine, el teatro. Y aún más: ver el trabajo de los demás no solo nos actualiza, sino que puede sugerirnos nuevas ideas. Recuerdo que Marguerite Duras, guionista y directora francesa, tenía el hábito de entrar en un cine y mirar durante dos minutos una película cualquiera. Al fin del día decía que su jornada había sido mucho más emocionante por haber visto a una mujer llorando, a una pareja hacer el amor y a un hombre morir.

Actualmente hacemos lo mismo presionando un botón para ver HBO o Netflix.

Idea propuesta

Una idea propuesta es una idea **encomendada**. Un productor nos plantea un guion sobre la historia de algún héroe nacional o una película educativa sobre los problemas ambientales del planeta, y a partir de aquí vamos pensando en ello. La obra encomendada es un reto. Todos preferimos escribir sobre la obra que nos enamora, pero un buen guionista debe ser capaz de amar una buena sugerencia (o de rechazarla y mandar todo al diablo).

Es interesante observar que, en un primer momento, una idea propuesta puede parecer un encargo pesado, pero casi siempre es un desafío que se convierte en una tarea apasionante. Yo siempre digo que los guionistas debemos ser como Zelig¹³, personaje de Woody Allen, o sea, tener la capacidad de adaptarnos a ideas que no son nuestras, a personajes alejados de nosotros mismos y a otros tiempos o lugares.

Recuerdo muy bien el día que mi querido amigo y gran director

catalán Lluís Maria Güell me presentó el libro sobre la leyenda del Conde Arnau. Me veo en un avión, camino a casa, viendo el libro y preguntándome: ¿cómo voy a poder trabajar sobre una leyenda catalana del año 1000? ¿Qué recursos tengo que buscar en mi mente para comprender y manejar un personaje tan lejano a mi cultura personal? Entonces decidí que dedicaría mis vacaciones del verano de 1991 a leer libros sobre la Edad Media y la historia de Cataluña, y a ver películas sobre temas medievales. Comencé la investigación zambulléndome en el universo medieval y salí nadando. Fin de la historia: *Arnau* se transformó en una miniserie premiada y vendida en todo el mundo.

Idea buscada

Una idea buscada es la que encontramos tras un estudio para saber cuál es el tipo de película que demanda el mercado o que hace falta. Una investigación nos puede mostrar que no hay ninguna película de aventuras en Brasil sobre, pongamos por caso, los conflictos entre portugueses e indios. La película de Nelson Pereira dos Santos *Como era gostoso o meu francês* fue hecha a partir de esta realidad, y así ocurrió igualmente con las series televisivas brasileñas de finales de los años 70, que nacieron debido a la ausencia de este tipo de productos para la audiencia del Brasil y América del Sur.

La idea buscada ocupa un vacío en el mercado. Puede ser un tema aún no tratado en determinado entorno, como el ejemplo anterior, o un tema raro, como fue el caso de *Love Story*, la renovación de un género como *La guerra de las galaxias* o *En busca del arca perdida*, o el tratamiento de un tema en una forma en que nunca fue hecho. Puede también basarse en la búsqueda de lo que agrada a un público determinado, estrategia bastante frecuente en la televisión brasileña, principalmente con referencias a credos: telenovelas bíblicas o con temática espiritista.

La película *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola, cinta sobre lo que aún no se había mostrado en una película sobre la guerra de Vietnam, fue una “idea buscada”. No obstante, su proceso de construcción se basó en “transformar” la novela *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad. Los diferentes tipos de ideas no son, pues, excluyentes.

Un ejemplo clásico de idea buscada que no funcionó fue la película *Cleopatra*, de Manckiewicz. Comercialmente lo tenía todo para ser un gran éxito: una historia conocida (que sería una transformación de las obras de Shakespeare y de Bernard Shaw), la presencia de Elizabeth Taylor y Richard Burton y mucho lujo. Pero, para desgracia de los que

trabajaron en ella, al público no le gustó de la idea, o, mejor, la película. Curiosamente, la película ganó aires de *cult* con el tiempo, y aún hoy da ganancias.

CONSTRUIR UN POEMA, UNA OBRA LITERARIA

Stephen Spender, en su libro *The Making of a Poem*¹⁴ explica lo que él considera cualidades básicas para la construcción de un poema. Hace énfasis en el hecho de que el pensamiento poético se da en imágenes; y esto es realmente importante para quien hace un guion. En realidad, es como si tuviésemos una cámara tras el ojo, pero más aún, pues la cámara tiene mayor agudeza visual que un ojo, lo que la aproxima a la imaginación. En otras palabras, la cámara concreta las percepciones de lo imaginario y, por lo tanto, rebasa los poderes visuales del ser humano.

En su opinión, el artista tiene lo que llamamos *autoscopia*, es decir, capacidad de estar en un ambiente como actor y como observador, de ver e imaginar al mismo tiempo. De la observación surge la imagen y es esta imagen la que acaba en papel.

Spender presenta como básicas las capacidades de **concentración, inspiración, memoria, talento y autoconfianza**.

Concentración es ser capaz de aislarse, estar atento a los flujos internos. Hay dos tipos de concentración: la inmediata o completa, donde el resultado surge de golpe y prácticamente completo, y otra, más lenta, a intervalos; el trabajo a veces surge y a veces no. Podríamos añadir el tipo de concentración del actor que se deja llevar por el personaje.

Una pregunta que debemos hacernos aquí es cuál de ellas es mejor. La inmediata completa o la otra, llena de intervalos y más perezosa. No importa. O importante es el resultado. Y el guionista debe reconocer su tipo de concentración y no luchar contra él. Aprovechar lo mejor que puede ofrecer. Tal vez aquel que interrumpe frecuentemente su trabajo conciba mejores conceptos que el otro que derrama concentrado un largo discurso sobre el papel.

Una última observación. Para tener una idea del nivel de prejuicio de algunos libros de guion extranjeros, la concentración inmediata y completa es llamada *angloeuropea*; y la lenta, en etapas, *hinduislámica*. De la mezquindad no se salva ni el arte.

Inspiración es la idea luminosa. Es el comienzo y el fin de un poema, de un guion. El nexo entre principio y fin; una carrera de obstáculos. Una pequeña explosión de la imaginación.

Hay quien opina que la droga facilita la labor creativa y ayuda a la inspiración. Es discutible. La droga, es cierto, actúa sobre el sistema

límbico, donde se sitúa el razonamiento lógico y el superyó censor, facilita la expansión del afecto y las emociones y relaja la censura; pero, como contrapartida, disminuye la capacidad del intelecto para crear estructuras de trabajo.

Podríamos mencionar aquí el poema *Kubla Khan*, de Coleridge, producto al parecer de un sueño producido por opio bruscamente interrumpido, que ha sido tradicionalmente considerado como un “bello pero caótico fragmento cuyas imágenes flotan confusamente”¹⁵. O la historia de un conocido cronista de Río, bebedor famoso, que al abandonar la bebida descubrió que escribía mejor y se convirtió en un novelista de renombre (muchos recuerdos de mi amigo José Carlos de Oliveira).

La inspiración es un asunto complicado, dado que nadie sabe de dónde surge. Creo que fue Paul Valéry quien dijo que la inspiración es “*une ligne donnée*”, una línea dada, una posibilidad de crear. Benavente, más pragmático, nos indicó a través de uno de sus personajes: “Si le sucede a alguno algo de bueno cuando menos lo espera, es porque antes ya pensó mucho en ello”¹⁶.

Para Coleridge, la inspiración poética es, entre otras cosas, “*a sunny pleasure dome, with caves of ice*”¹⁷ (una cúpula soleada de placer, con cuevas de hielo) o sea, el contraste... Bécquer la define como “un sacudón extraño / que agita las ideas... Deformes siluetas / de seres imposibles... Ideas sin palabras / palabras sin sentido... Memorias y deseos / de cosas que no existen...”¹⁸.

Para mí, la inspiración está ligada al oficio, al ejercicio diario del acto de escribir. Me parece más presente en las pequeñas frases, en la elección de un vocablo, que en los grandes rasgos estructurales de un guion. De todas formas, en mi visión, la inspiración es el momento agudo de creatividad. Todo esto, claro, si la inspiración realmente existe. Para mí, está presente en todo el proceso de creación. Es un cuentagotas.

La tercera cualidad es la memoria. La cristalización de un hecho. La memoria no es sino un cúmulo de imágenes, un gesto, un olor, una sonrisa, una palabra.

Estas imágenes archivadas en nuestro baúl particular son las que nos ayudarán. Lo que interesa no es exactamente lo que pasó, sino la lectura que hacemos de ese recuerdo. No se trata de memoria directa; llegamos a otra definición más cercana a la imaginación: la interpretación que hacemos de nuestra memoria.

Actualmente, con el uso del escáner cerebral (visualización de la actividad cerebral durante una acción determinada), se nota que la

imaginación está ligada no a la acumulación de la memoria, sino a la intensidad con que se dan las sinapsis entre las células nerviosas. Concluimos que la imaginación es el fruto de un ejercicio intenso (intercambio intercelular) de la memoria, y no a su acumulación.

Eso explica la genialidad de los poetas, escritores y guionistas jóvenes que aun sin experiencia de vida alcanzan niveles de trabajo sorprendentes.

Enfatizando: la imaginación es un ejercicio de la memoria. No se debe confundir con la fantasía, que es repetitiva, no trabaja con el tiempo/espacio y, por lo tanto, no tiene connotaciones artísticas.

Como decía Scott Fitzgerald, la imaginación de primer orden tiene la capacidad de mantener en el espíritu dos ideas opuestas al mismo tiempo, sin perder la capacidad de funcionar.

Adenda sobre la memoria: los más recientes estudios médicos indican que olvidar hace bien porque, de una cierta manera, estamos limpiando nuestro encéfalo. Noto que a veces me faltan algunas palabras o definiciones. De ahí podemos afirmar que eso es natural con la edad. No tanto.

Percibo en algunos jóvenes alumnos pequeños olvidos, y eso me llama la atención.

En fin, concluí que en mi caso olvido palabras que fueron introducidas en mi vocabulario recientemente, como *escanear* o *guardar en el ordenador*, para citar algunos ejemplos. Sin embargo, escenas que vi en el cine a los siete años y libros que leí en la adolescencia parecen poseer una fresca presencia en mi memoria.

Concluyendo, aconsejo a todos alimentar la memoria con buenas lecturas, viendo buenas películas y aprovechando la vida. Porque, como dice el dicho, “si los jóvenes supiesen y los viejos pudiesen, el mundo sería otro”.

El talento, la capacidad creativa, es una cualidad con la que se nace, como la noción de ritmo en una bailarina o la capacidad que tiene un músico de reproducir una canción que solo ha oído una vez. Es el tiempo dramático, la capacidad de fluir en el espacio y el tiempo en perfecta armonía. El por qué una escena comienza aquí y no allá, termina aquí y no más tarde. Esta capacidad de manejar el tiempo dramático y el ritmo del guion es algo particular y propio de cada guionista.

Recuerde que nos referimos al triunvirato mental descrito por el profesor Robert J. Sternberg de la Universidad de Yale, quien, al estudiar la relación entre el talento, nuestra capacidad creativa y la inteligencia, señaló la vertiente empírica, la posibilidad del artista de adaptarse a

nuevas situaciones y cambios del ambiente, inclusive adversas, sin perder su vigor creativo.

Y no faltan historias y biografías sobre el tema. Verbigracia Oscar Wilde, Van Gogh y los escritores perseguidos por el macartismo norteamericano que continuaron escribiendo bajo seudónimos (cito a Dalton Trumbo) grandes libros y obras. Para no hablar de las persecuciones a los creadores no comunistas que vivían del otro lado de la Cortina de Hierro. Por otro lado, si alguien quiere sacar una planta del lugar donde recibe sol, la planta probablemente morirá. Lo mismo sucede si se saca un animal irracional de su hábitat natural.

Sobre la persecución en los sistemas dictatoriales y comunistas, sugiero la película *La vida de los otros*, ganadora del Oscar a mejor película extranjera en 2007, del director y guionista alemán Florian Henckel von Donnersmarck.

La quinta cualidad es la fe, la autoconfianza. Escribimos, desarrollamos y finalizamos el trabajo con absoluta certeza de que hemos realizado una obra perfecta. **Sin fe nada puede hacerse.** Después vendrá la autocrítica, pero siempre con la obra acabada. Entonces necesitamos oír la crítica de un amigo, tenemos que ser capaces de distanciarnos emocionalmente para saber si quedó buena o no. La pérdida de autoconfianza durante el proceso creativo puede ser bloqueadora. Por otro lado, la autodeificación del creador durante el proceso puede ser tan nefasta como devastadora. Normalmente eso pasa con guionistas que escriben telenovelas, que por un instante creen ser los dueños del mundo y acaban olvidados al terminar el trabajo. La cuestión de fe para mí es un asunto bastante confuso, como siempre afirmo: “¡Gracias a Dios soy agnóstico!”. No creo que el ser humano esté preparado para entender lo que quiera que sea Dios, así como no creo que los hombres hayan sido hechos a su imagen y semejanza, porque en ese caso Dios sería muy inhumano – a final, matamos, esclavizamos, explotamos y atormentamos el prójimo con venganzas, rencores y envidias. Lo que es excelente para la dramaturgia y catastrófico para la teología.

En fin, como dijo el genio de los maestros, Shakespeare, “existen más misterios entre el cielo y la tierra que los que puede imaginar nuestra vana filosofía”.

LAS IDEAS VALEN ORO

Una buena idea puede cambiar la faz del mundo, o al menos garantizarnos la supervivencia. Las ideas valen dinero y, toda vez que

somos personas que vivimos de las ideas, no es injusto hacernos pagar por ellas. Claro que a veces ofrecemos una idea sin cobrarla, pero en estos casos se debería hablar de “regalo”.

A veces se nos paga solo por dar ideas, como sucede en el trabajo de tutorías en los cursos de formación. También el de *script editor* o el de *script doctor* (véase la parte 4) son trabajos basados en contribuir y dar ideas a los guiones de otras personas.

No debe menospreciarse una idea, aunque parezca totalmente estúpida. Siempre, o casi siempre, se podrá aprovechar. Una buena idea puede surgir a raíz del simple sello de una carta, como fue el caso de la película *Charada*, de Stanley Donen, o del cuadro de mujer que inspiró a Fritz Lang.

Las ideas valen dinero y, por lo tanto, es preciso tener cuidado. Cuando tenemos una idea, un guion, un título, una obra de teatro, una letra musical, etc., hay que registrarlo inmediatamente. Hay órganos que se ocupan de ello: En España, existe la Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE); en Argentina, Argentores; en Colombia, REDES; y en Brasil, GEDAR, para citar algunos ejemplos.

A título de ilustración: un día, conversando, Orson Welles le habló a Charles Chaplin de una idea que tenía para hacer una película. Unos días después, Welles marchaba hacia Europa. Cuando regresó – sorpresa –, la película *Monsieur Verdoux*, escrita y dirigida por Chaplin, estaba a punto de estrenarse. Le había robado su idea. Entonces, Welles fue a verlo y le exigió que le pagase por haber utilizado su idea y que pusiera su nombre en los créditos de la película. El autor de *Candilejas* no se lo discutió; sencillamente pagó. Años antes, Chaplin ya había plagiado a René Clair algunas ideas de *Jour de fête* para *Tiempos modernos*¹⁹. Y ambos son considerados y respetados hasta hoy. Inclusive, no necesitan presentación.

Todos los guionistas han pasado por la experiencia de “sentirse robados” y ver sus ideas trasplantadas para los papeles de otro. El problema está en si debemos proceder judicialmente o no. A veces es muy difícil probar la verdad. Tampoco hay que imaginar ideas robadas en cualquier historia con incesto idéntica a aquella *storyline* que escribimos un día y guardamos en un cajón.

Es bueno resaltar que existe un fenómeno llamado **sincronismo**, o sea, varias personas tienen una idea semejante en diversos puntos del planeta.

En una ocasión envié a una televisión, por encargo de su director, tres ideas. Un año después, el director cambió y vi una de las historias que

yo había propuesto convertida en una miniserie. Otra vez fue aún peor. Había escrito una miniserie adaptada de un libro célebre. El productor me pagó el trabajo; después se lo pasaron a otro y lo transformó en un culebrón. En ninguno de los casos reaccioné jurídicamente, pero lo sentí. Tal vez cometí una equivocación; tal vez no. **Gajes del oficio.**

Vimos que algunas ideas tienen determinado valor en el mercado, así como el oro. Es bueno aclarar que las ideas no son registrables ni vendibles, por eso no se las diga a nadie hasta no concluir un proyecto que pueda ser registrado.

TENDENCIAS

Los cambios siempre hicieron parte de la evolución del mundo y de la sociedad. Como dijera el sabio Heráclito²⁰, “todo cambia, salvo el propio cambio”. Si lo que conocíamos era algo inmutable, hoy tenemos que revisar nuestros conceptos y admitir que la vida camina de una manera completamente diferente de la que imaginábamos.

En los últimos años muchos cambios han ocurrido de manera exponencial (vea en el segmento 1.1 el ítem Curva exponencial de la comunicación de masas): billetes y cheques solían ser las formas de pago usuales. Hoy son las tarjetas de crédito y débito los medios más comunes para comprar. La sede bancaria también camina hacia la extinción, porque podemos resolver cualquier procedimiento financiero por la internet o por teléfono. Y no para allí, los *bitcoins* (criptomonedas) se hicieron realidad, y pueden convertirse en nuestra moneda de cambio en vez del papel moneda, sea el que fuere. Para completar, existen más de 70 tipos de criptomonedas; además del *bitcoin*, las más conocidas son *ethereum*, *litecoin* y *moneto*.

Piense bien: Uber es la mayor empresa de taxis en todo el planeta y al mismo tiempo no tiene ningún vehículo. Mientras tanto, los carros autónomos cada día se hacen una realidad en las vías públicas. La previsión es que en 2020 los coches automáticos se hagan presentes; con eso, la profesión de motorista se extinguirá.

En efecto, varias profesiones ya se extinguieron o están extinguiéndose, como la de ascensorista, los cobradores de los autobuses y los vigilantes. Si de un lado una categoría profesional deja de existir, del otro la tecnología ofrece nuevas oportunidades que exigen cualificación.

¿Usted cree que esas previsiones van a demorar en concretarse?
¿Cuándo fue la última vez que usó el correo para mandar una carta?
¿Tiene usted cámara fotográfica o usa su *smartphone*?

Como guionista y dramaturgo, puedo garantizar que constantemente buscamos inventar nuevas formas de contar viejas historias. Aristóteles, en su *Poética*, habla sobre la división en tres actos para contar la saga del héroe mítico. Después, con Horacio, fueron introducidos dos actos más, para un total de cinco. El héroe de la época de Aristóteles tenía una trayectoria ascendente. Basta recordar la tragedia *Edipo Rey*. En *El arte poética* Horacio, al introducir más actos, hizo que el héroe mítico pasase a tener que enfrentar la caída antes de alcanzar la gloria de su periplo.

Es importante recordar que el deseo de contar una historia viene de lejos; se trata del **arte de encantar**. Al anochecer, el hombre primitivo se reunía en torno de la hoguera para comer y relatar las aventuras del cazador y el depredador. Los más competentes atraían la atención del público, y es que nadie se resiste a una historia bien contada. Hoy, a pesar de las décadas, de los siglos y de los milenios que han pasado desde entonces, el ser humano aún es cautivado por tramas, aunque cambie la forma de contarlas.

Pero, ¿qué viene ahora? ¿Es posible hacer una proyección de lo que los próximos años traerán sobre la forma de contar historias?

No hay como negar que las nuevas tecnologías están cambiando la manera en que se cuentan y ven las historias. Las transmisiones por *streaming* posibilitan al telespectador ver las historias en el momento que quiera, de la manera como quiera y donde quiera, con lo que quebraron la industria del alquiler de películas. Y, además, facilitaron la comunicación de los pueblos, y así las historias se hicieron más universales. Aun cuando exploremos una temática local, debe tener situaciones de conflicto inherentes a los seres humanos de cualquier nacionalidad.

También la forma de ver cambió. Antiguamente era semanal. Hoy es posible ver en una sola sentada series como *House of Cards*, de Netflix. El día 1º de febrero de 2013, el público tuvo acceso a los 13 episodios de la primera temporada. El fin de semana siguiente, millares de personas hicieron una maratón para ver las maniobras de un político sin escrúpulos para llegar a la presidencia de los Estados Unidos.

El creador Beau Willimon dijo en una entrevista que “el *streaming* es el futuro. La TV no será TV dentro de cinco años. Todos estarán en *streaming*”²¹. Estamos pues caminando hacia ese futuro. Willimon solo no estaba preparado para el escándalo sexual protagonizado por su actor estrella, escándalo que puso fin a su serie.

Razones y reacciones a parte, la sociedad de forma general está haciéndose más conservadora. Por otro lado, erotiza a sus niños (las

niñas se pintan las uñas, usan arillos, maquillaje, etc. y se visten como mujeres, mientras los varoncitos bajan sus pantalones para exponer sus partes íntimas, sin hablar de los bailes y músicas sensuales) e infantiliza los adultos (que cada vez saben menos y se entregan a los mensajes comerciales y religiosos más banales), principalmente a los más viejos y necesitados, cuyo mayor problema es la soledad. Entre otras cosas, en el libro *La fiesta de la insignificancia*, Kundera escribió: “el ser humano es apenas soledad”²².

Esos cambios en la forma de ver las historias afectaron directamente el público en Brasil, que siempre fue apasionado por las novelas. Con el avance de las tecnologías digitales y su popularización, el televidente brasileño pasó a tener acceso a otras formas de narrar las historias, como las series estadounidenses, que en los últimos años tuvieron un *boom* (vea los segmentos 3.1 y 3.2) con sus historias más elaboradas que las de la gaceta nacional. Sumado a eso, el público pasó a ser el señor de su tiempo, escogiendo cómo y cuándo ver una historia, cosa que la telenovela no posibilita. De ahí que la estructura de la novela, repleta de repeticiones y reiteración de informaciones sea considerada una historia más pobre en contenido dramático.

Buscando revertir ese fenómeno, la Rede Globo, en el caso de sus series y programas, permitió a su público ver las temporadas completas por una suscripción paga bastante accesible. Otro diferencial: la temporada entera está disponible antes incluso de que el programa sea emitido, como ocurrió con la serie *A cara do pai*.

Si antiguamente el novelista llevaba con negligencia la historia y sus personajes, hoy eso ya no es posible. Eso explica la caída en la audiencia de la televisión brasileña a largo plazo. Inclusive sabiendo que la telenovela tiene características propias que deben ser respetadas, el tiempo dramático actual es otro, y eso aplica también para las series y las miniseries. Por eso es necesario pensar y elaborar anticipadamente el arco dramático, el camino que cada personaje tendrá en la trama y las consecuencias de sus actos, porque el público puede ahora ver esa trayectoria de una sola vez. Si la estructura dramática no está bien elaborada y pensada, no retendrá la atención del público. La historia tiene que ser bien contada para que se muestre un producto de calidad.

También el antihéroe se ha afirmado cada vez más en el papel de protagonista. El héroe clásico aún está presente, pero ha sido manchado poco a poco por los colores del antihéroe.

Otra situación de los días actuales que no podemos dejar de analizar es, en el momento de elaborar una historia, el tiempo que tendrá la

historia. El sistema de *streaming* es una realidad y punto. Este trabaja con historias cuya duración es tradicional, en promedio 60 minutos. Sin embargo, existen otras plataformas que posibilitan un tiempo mucho, pero mucho más corto.

En las series web la duración de una historia es menor: pocos minutos. Una trama en esa plataforma que tenga más de ocho minutos difícilmente alcanzará el éxito deseado. Claro que excepciones en la vida siempre hay. Pero lo que notamos es que, en la internet, en series web o productos de éxito en Brasil como *Porta dos Fundos* y *Parafernalia*, canales de sketches de humor en YouTube, el tiempo para contar una historia es muy corto. Es necesario condensar, porque hoy la atención del público está cada vez más pulverizada, una persona hace mil cosas al mismo tiempo. Mientras ve la televisión, el telespectador manda mensajes por Twitter, Facebook o WhatsApp. Por eso es necesario estar atento a todas esas cuestiones y a los cambios que traen.

En cuanto al **tiempo real de las series web**, tema que será abordado más adelante, anticipo que se usan como base temporal los números de la secuencia de Fibonacci, los **números de oro** o **proporción áurea: 1, 1, 2, 3, 5, 8** hasta **13** minutos.

Lo importante es trabajar para que, con tantas opciones de entretenimiento, el guionista consiga capturar el público por el lazo con una trama fascinante y seductora. La inexperiencia y la improvisación están dejando de tener espacio. Solo los profesionales creativos sobreviven.

DIGRESIÓN

El sociólogo polaco Zygmunt Bauman encontró un término perfectamente aplicable a las diferentes características que identifican la actual sociedad post-internet: **sociedad líquida**. En ella hay una especie de licuefacción de las formas sociales: el trabajo, la familia, la politización, el amor, la amistad y, finalmente, hasta la propia identidad. Esa situación produce angustia, ansiedad constante y el miedo líquido: miedo al desempleo, a la violencia, al terrorismo, a quedarse rezagado, a no encajar en ese nuevo mundo que cambia en un ritmo hiperveloz.

En algunos países los cambios llegaron antes que en otros. En Brasil, por ejemplo, solo hacia 1996 los ordenadores personales comenzaron a multiplicarse y a convertirse en una condición de integración social. Nació así el ciudadano digital.

La sociedad sólida perduró hasta los años 90, cuando era implícito el reconocimiento de los valores personales, familiares, religiosos,

políticos, las leyes y la organización social, siempre transmitidos por la educación en familia y en la escuela desde los primeros años. Pero, poco a poco, esos valores y lo que era considerado las bases tan conocidas de la organización social (autoridades, leyes, órganos constituidos) comenzaron a sufrir un proceso interno de disociación, de desvinculación por parte de los ciudadanos. Un fenómeno que pasa en todo el mundo. Las primeras señales de profundos cambios en todos los niveles comenzaron a delinearse. En Brasil aún de una forma un tanto inconsciente, pero en otros países ya había quien captase esas señales, como muestra la palabra escogida en 2016 por el equipo de Oxford Dictionaries: “posverdad”.

Los investigadores descubrieron que, como en todo cambio que se procesa en tiempo real, el término mantiene dos significados: *pos* se daría después de un hecho como referencia de tiempo. O sería indicativo de fenómeno reciente, por eso aún no asimilado por la población como un todo.

Muchas personas ni siquiera son conscientes de lo que está pasando, pero actualmente ya asimilaron el significado real del término *posverdad* porque el fenómeno ocurre todos los días a su alrededor. Está en las noticias, en la comunicación en general. Sin embargo, para la gran mayoría, son los valores tradicionales, sólidos, inamovibles e indiscutibles que aún caracterizan el tiempo en que vivimos. Padres y educadores se han dado cuenta que están perdiendo el control sobre hijos y alumnos, y claman por la educación de calidad que conocieron. No comprenden que la liquidez de los cambios continúa fluyendo por todos los lugares y pone todo en cuestionamiento por principio.

La gran diferencia entre la sociedad sólida y la sociedad líquida es que la segunda surgió directamente de la rapidez con que diferentes países sufrieron verdaderos tsunamis de información de todo tipo, en serie y en un corto tiempo por medio de la internet.

Fue como si los portales del conocimiento en las áreas más variadas se abriesen de repente, poniendo todo al alcance de todos al mismo tiempo, aquí y ahora. Ese tsunami de informaciones generó al mismo tiempo otro tsunami, la **necesidad de la comunicación rápida**. Tan rápida que Twitter se convirtió en uno de los recursos de comunicación más utilizados en el mundo, usado inclusive por el presidente de los Estados Unidos. Aun con su limitación estándar de 140 caracteres. O tal vez a causa de eso.

En la sociedad líquida la educación tiene que ser abarcadora, dando los medios para la captación del conocimiento en cualquier área,

pues todo está a disposición de quien aprende a investigar en fuentes confiables. El proceso de aprendizaje ocurre de forma horizontal: **todo al mismo tiempo y ahora**.

El profesor puede enseñar a su estudiante a distinguir fuentes confiables de las falsas, a obtener los mejores programas y a reconocer los peores, a programar *softwares* y aplicaciones con algoritmos propios. Es responsabilidad del alumno aprender a desconfiar y a chequear siempre sus fuentes al profundizar en las áreas de conocimiento que le interesan, complementando sus investigaciones con libros y otros recursos.

El proceso de profundizar en determinado conocimiento continúa siendo el mismo en cualquier sociedad, sólida o líquida. En la sociedad líquida los jóvenes escogen la profesión muy temprano; además, saben mucho de poco y nada de mucho.

La sociedad sólida puesta en foco se desacreditó. Es vista como alienada y alienante en sus tradiciones, en el uso de formatos anquilosados, en la opresiva determinación de seguir su camino sin admitir contestaciones. Para eso, creó **jerarquías de poder** que están siendo confrontadas y discutidas libremente en todas las instancias. Y, poco a poco, hasta las contestaciones están siendo abandonadas porque las personas ven todo como posverdad, no creen ya en las autoridades constituidas ni en sus representantes.

Empero, ¿qué tiene que ver la sociedad líquida con la forma en que se piensa y escribe una historia? Ya sabemos que el tiempo real y dramático es corto, tal vez más corto cada día. Además, el espectador se hace cada vez más emisor, haciendo pequeñas películas de su familia y de su día a día y posteando su vida para un público compuesto de amigos y conocidos de la internet. Dependiendo del asunto, la peliculita puede inclusive hacerse viral, y es compartida con otros además de los familiares, amigos y conocidos.

Así, podemos afirmar que nunca se escribió tanto por el mundo, pero se escribe muy mal. Encontramos reducción de palabras, abreviaciones de términos y números y falta de contenido, contándose con la mentira y la falsedad embutidas. Son verdaderos viajes egocéntricos.

Guionistas, dramaturgos y escritores tienen dificultad de captar inspiración en productos de la internet como blogs, Facebook, YouTube, Twitter, etc., pues falta una construcción dramática. Son relatos, crónicas de lo cotidiano, pero sin calidad. Es posible adaptar un cuento y hacer una película, *crear encima* de una noticia de periódico o una novela e incluso oír la historia de una persona y tomarla como base para

una película, novela o serie, desde que haya profundidad dramática. No se crea encima de relatos y crónicas, pues existe una disfunción. Son *flashes* de la realidad que no se fijan, por lo tanto, la profundidad dramática es poca, y construir una estructura sobre esa base es un desafío insano que no siempre será coronado con el éxito.

Por ejemplo, alguien le cuenta a usted que un primo salió de casa y tomó un avión, el avión tuvo un accidente y los mató a todos a bordo. Eso es un relato, pero no va a transformarse en dramaturgia si la trama no es bien construida.

Explorando el ejemplo: un hombre vive una vida mediocre con los hijos y la mujer, que es una mujer perversa. El hombre decide separarse, pero le falta coraje. Entonces se gana la lotería y su vida se transforma. Ese es el empuje que el protagonista necesitaba para tomar valor de separarse de la mujer. Así lo hace, pero no le cuenta a la mujer que le pegó al gordo. Sin embargo, la mujer lo descubre todo y urde un plan para matar a su marido. Ella decide seguirlo y, por artimañas del destino y de la mente creativa de un guionista, la mujer logra sabotear el avión, matando a todos los pasajeros. Esa historia tiene acción, no es plana dramáticamente. No es apenas un relato de alguien que subió a un avión y murió. Y la historia ni siquiera tiene que terminar allí, con todos muertos. La trama puede seguir con la investigación de la caída del avión. Una mente creativa va a desarrollar ese simple ejemplo y varias y varias situaciones. Después de todo, el drama, entre las muchas formas de clasificarlo, es la síntesis de la acción.

NECESIDAD SOCIAL DE LA CREATIVIDAD

Al mismo tiempo que el mundo busca creatividad y que las “ideas valen oro”, un trabajo de la Unesco²³ firmado por C. R. Rogers demuestra que en términos sociales el panorama es bien diferente. Veamos: la educación tiende a ser conformista y estereotipada. La ciencia acostumbra formar muchos más técnicos que científicos que propondrán nuevas hipótesis, críticas y teorías, y en la industria los departamentos administrativos son mucho más grandes que los departamentos artísticos y de diseño.

El entretenimiento tiende a ser pasivo, aún con la existencia del *zapping*²⁴, del *zipping*²⁵ y de la interactividad. En la vida familiar, el individuo es llevado a vestirse, proceder y comportarse siguiendo un patrón establecido por la familia o por la sociedad.

Ser diferente es peligroso.

En términos de mercado de trabajo, las actividades creativas

corresponden a 20% de la masa laboral existente en la Tierra. Los otros 80% son actividades repetitivas. Por ejemplo: en un restaurante es fácil observar que la actividad creativa está en el fondo, escondida en la cocina, y pertenece al cocinero.

Estoy considerando que el trabajo creativo sea escribir, pintar, componer una canción, coser, etc. No confundir labor creativa con comportamiento abierto o comunicativo. Un *maître* o mesero puede ser muy simpático, mientras que el cocinero puede ser muy malhumorado, tan ácido como vinagre barato. Pero es este último el creativo.

Las estadísticas de la Unesco muestran que el índice de desempleo entre las actividades creativas alcanza el 80%. Así, concluimos que en términos sociales el mundo rechaza de forma generalizada la actividad creativa, aunque sea por medio de ella que se cree una infinidad de otras actividades. Empero, si el mundo es conformista, el creador no debe serlo. Debe imaginar y creer en su trabajo, pues solo así se completará como un ser pensante.

OPINIÓN

El trabajo de la Unesco relatado aquí sufrió cierto cuestionamiento con la llegada de la sociedad líquida, ya que la **inteligencia artificial**, los **robots** y la **nanotecnología** están tomando el lugar de las profesiones repetitivas.

Todo ese aparato tecnológico desbanca el trabajo humano, pues la máquina no se alimenta, trabaja veinticuatro horas diarias y se equivoca menos que una persona. Además, contribuye con el medio ambiente y aumenta las horas de ocio del trabajador, para no hablar del desempleo.

Sin embargo, la tecnología fue creada para facilitar la vida del hombre y protegerlo.

Las denominadas **tres leyes de la robótica** son en verdad tres principios idealizados por el escritor Isaac Asimov para permitir el control y limitar los comportamientos de los robots.

- 1ª Ley – Un robot no puede lastimar a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra algún mal.
- 2ª Ley – Un robot debe obedecer las órdenes que le sean dadas por seres humanos, excepto en los casos en que dichas órdenes entren en conflicto con la Primera Ley.
- 3ª Ley – Un robot debe proteger su propia existencia desde que tal protección no entre en conflicto con la Primera y Segunda Leyes.

Más tarde, Asimov agregó la Ley Cero, por sobre todas las otras: un robot no puede causar más a la humanidad ni, por omisión, permitir que la humanidad sufra algún mal.

El objetivo de las leyes, según el propio Asimov, es hacer posible la coexistencia de humanos y robots inteligentes.

Sin embargo, con la llegada de la robótica, artesanos, artistas y creadores recibieron un nuevo aliento, pues los robots no tienen sentimientos, o, mejor, los “sentimientos” les son implementados por comandos y pueden ser cambiados.

Pero, por encima de todo, un robot es incapaz de escribir un poema. Puede inclusive copiarlo o hacer una réplica, pero aún es incapaz de captar la esencia onírica de un ser humano, de un poeta, de un guionista o de un dramaturgo que trabaja con la carga alménica de su existencia y vivencia.

Ninguno de los programas de ordenador para idealizar y crear guiones ha funcionado. Solamente los programas de edición de textos se convirtieron en aliados del guionista. Concebidos para facilitar el trabajo de edición y escritura del guion, se hicieron realmente útiles. Hablamos de programas como *Celtx* o *Final Draft*, que serán abordados en este libro más adelante.

Para cerrar este ítem, también percibo que una nueva generación de jóvenes encontrará un mundo girando en lo que califico y defino como **sociedad gaseosa** y de la **posverdad**.

En la sociedad gaseosa, el joven se deja llevar por el viento del dinero y busca una profesión simplemente rentable sin tomar en consideración su vocación, gustos y habilidades personales. En verdad, busca un empleo, y no un trabajo.

En cuanto a la posverdad, vive en función de una línea de pensamiento mentirosa, empero de acuerdo con la moral, ideología, ética y religión de su entorno.

La conjunción de la sociedad gaseosa con la posverdad crea un fruto interesado, prisionero de conceptos arcaicos y destructor de todo aquello que no se aplica a su pequeño mundo. Es individualista y consumista.

CONCLUSIONES

Hemos intentado definir las ideas desde el punto de vista del escritor de guiones.

Hemos tratado los conceptos de creatividad y originalidad. Hemos presentado las cualidades del proceso creativo y el cuadro general

de ideas. Declaraciones de creadores y filósofos también han sido expuestas.

Hemos mostrado las dificultades que atraviesa el guionista al estar incrustado en una sociedad líquida y posverdad.

Clasificamos los diversos tipos de idea y hablamos de cómo el guionista debe trabajar para encontrarlas. Finalmente, hemos demostrado que las ideas son de oro, a pesar del conformismo de un mundo que está atravesando por grandes cambios. Además, fueron dadas las nociones de *zapping* y *zipping*. Y en el ítem “Opinión” hemos discutido la robótica, sus leyes y las nuevas sociedades gaseosa y de la posverdad.

EJERCICIOS

El uso de los ejercicios corporales que hacen los actores para buscar la identidad de grupo y romper el aislamiento son utilizados en la FEMIS (*Fondation Européenne des Métiers de l'Image et du Son*, Francia) por Jean-Claude Carrière para iniciar las clases sobre ideas con sus guionistas. Yo también me he inspirado en los ejercicios de relajación de psicomotricidad para inducir los ejercicios prácticos de ideas.

1. Cierre los ojos por unos momentos. **Relájese**. Deje que vengán imágenes a la mente. Intente visualizar escenas lo más detalladamente posible. Tome una de ellas y fíjela en el pensamiento. Busque una única palabra para definirla. Escríbala en un papel. Repita el proceso varias veces. Lea las palabras una a una y medite, con sinceridad íntima, de dónde salieron esas imágenes. Ejemplo: normalmente, en mis clases, como hago ejercicios al final (tras dos a cuatro horas), encuentro que muchos alumnos visualizan imágenes de comida, paseos por la playa, etc. Creo que, por cortesía, jamás confiesan que tienen hambre o están ya cansados. A través de estos ejercicios debemos buscar nuestro mundo interior, y ejercitar la capacidad de **generar imágenes**.
2. Busque **tres noticias** del día anterior que se puedan convertir en historias separadas. Redúzcalas al mínimo posible de palabras.
3. Vea uno o varios **documentales**. Tome uno de ellos e intente transformarlo en la base de una historia de ficción.
4. Dé un paseo por la calle, el metro, en un ascensor, y recopile palabras o frases que escuche en ellos, al vuelo. Tome una o dos y escriba una pequeña historia en **cinco líneas**.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento las siguientes especialistas:

- Ivana Rowena Monte Lima, investigadora, traductora, redactora, escritora y guionista.
- Carla Giffoni, periodista, guionista y escritora.

BIBLIOGRAFÍA Y NOTAS

1. Montaigne, Michel de. *Ensayos III*. Barcelona: Orbis, 1984, p. 7.
2. *Diccionario de la Real Academia Española* (<http://www.rae.es/rae.html>).
3. *Eclesiastés* 1:10.
4. William James es uno de los fundadores de la psicología moderna. La frase se encuentra en el Capítulo 20 de su libro *Principios de psicología*, tratado editado por primera vez a finales del siglo pasado. Existen varias ediciones.
5. Aragon, Louis. *Traité du style*. Paris: Gallimard, 1980.
6. Freud, Sigmund. “Delírios e sonhos na *Gradiva* de Jensen”. En: *Obras completas*, v. IX. Río de Janeiro: Imago, 1976.
7. Freud, Sigmund. “Escritores criativos e devaneios”. En: *Obras completas*, v. IX. Río de Janeiro: Imago, 1976.
8. Armer, Alan A. *Writing the screenplay: TV and film*. Belmont: Wadsworth, 1988, p. 42.
9. Seger, Linda. *Making a good script great*. Hollywood: Samuel French, 1987, p. 78.
10. Herman, Lewis. *A practical manual of screenplay writing*. Nueva York: New American Library, 1951.
11. *Ibidem*.
12. *Ibidem*.
13. Personaje interpretado por Woody Allen en la película homónima (1983), que sufría de una enfermedad que lo hacía adaptarse físicamente a las personas que lo rodeaban.
14. Spender, Stephen. *The making of a poem*. Londres: H. Hamilton, 1955.
15. Daiches, David. *A critical history of English literature*. Londres: Secker & Warburg, 1969, p. 898.
16. Benavente, Jacinto. *La mariposa que voló sobre el mar*, acto I, escena I, 1926.
17. Coleridge, Samuel. “Kubla Khan”, último verso, tercera estrofa.
18. Bécquer, Gustavo Adolfo. *Rimas*, v. III. Madrid: Cátedra, 1995.
19. René Clair contó, en una conferencia hace algunos años en la

- Universidad de Barcelona, que Chaplin le había confesado el plagio. Clair dijo que había optado por no demandarlo porque le había parecido un honor ser copiado por el maestro.
20. El griego Heráclito de Éfeso (c.535-475 a.C.) es considerado el padre de la dialéctica: las palabras dicen las cosas en su eterna transformación. Filósofo presocrático, creía que todo lo que existe está en permanente cambio. A esa incesante alteración le dio el nombre de “devenir”.
 21. Citado en el sitio Roteiroflix, recuperado el 7 de junio de 2017. Disponible en: <<https://roteiroflix.wordpress.com/2017/06/07/o-sucesso-da-primeira-serie-criada-exclusivamente-para-web/>>.
 22. Kundera, Milan. *A festa da insignificância*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.
 23. Archivos de la Unesco – C. R. Rogers, *Necessidade social da arte*.
 24. *Zapping*: cambio de canales que hace el espectador y crea su propia programación.
 25. *Ziping*: avanzar o retroceder la imagen de un video saltando escenas y comprimiendo el tiempo dramático. De allí nació la expresión *zip*, tipo de compresión de los medios electrónicos que disminuye el tamaño total del archivo, permitiendo transferir una cantidad mayor de datos en menos *bytes*.

SITIOS CONSULTADOS

- <http://brasilecola.uol.com.br/filosofia/heraclito.htm>
- <http://nofilmschool.com/2014/03/house-of-cards-dp-camera-lighting-secrets-netflix-red-epic>
- <https://www.ligadoemserie.com.br/2013/02/a-1a-temporada-de-house-of-cards/#.WNhEHDvyvIU>
- <http://www.imdb.com/title/tt1856010/>
- <http://www.metacritic.com/tv/house-of-cards-2013>
- <https://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1301-Winter-2013/House-of-Cards.aspx>
- <http://gshow.globo.com/series/a-cara-do-pai/>

1.4 EL CONFLICTO – *LOGLINE*, *STORYLINE*, *OUTLINE*

EL CONFLICTO: CONCEPTO

Lajos Legni escribió en su libro *The Art of Creative Writing*: “El mayor misterio que existe sobre la tierra es el hombre. Parece tan simple, tan tratable, y en realidad... ¡es tan complejo! Dice una cosa y, sin pudor, e inmediatamente se contradice. Si lo llamas informal o inestable, se siente mortalmente herido. La inseguridad es la ley básica de la existencia. Todas las emociones humanas, todas las acciones, buenas o malas, sin excepción alguna, brotan de esta fuente eterna. Sin inseguridad no habría progreso. La vida se paralizaría”¹.

El conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se desarrolla hasta el final. Es la médula, la esencia del drama. Etimológicamente, drama, del latín *drama*, a su vez del griego *drâma* – *dráo*, “yo trabajo” – y significa *acción*. **Sin conflicto, sin acción, no hay drama.**

El ser humano es dialéctico, se desarrolla a partir de antagonismos y contradicciones. Si el hombre no mantuviera luchas internas y externas, si no tuviese problemas en la vida, no habría drama y, probablemente, aún estaríamos en el Paraíso. Por eso, el conflicto es consustancial al individuo, el espejo de su vida en relación con los otros, con el mundo y consigo mismo.

El conflicto es el cimiento de la dramaturgia, pues une todas las partes del guion.

El hombre siempre se encuentra entre una cosa y otra; y ha de buscar encontrar soluciones a los conflictos para resolver sus contradicciones. La ausencia de antagonismos sería la tan famosa – quizá por su inaccesibilidad – paz, o mejor, la armonía, el nirvana. La paz no dura para siempre; de hecho, es un ideal y, como tal, resulta inalcanzable, ya que continuamente surgen nuevas cuestiones y disputas. Todo en su conjunto hace que estemos siempre dudando, debatiéndonos entre

ser o no ser, estar o no estar, querer o no querer, poder o no poder, hacer o no hacer...

La popular frase de Shakespeare “*To be or not to be: that is the question*” (ser o no ser, esta es la cuestión), que encontramos en la archiconocida primera escena del acto tercero de Hamlet, es genial porque sintetiza en pocas palabras el mayor conflicto del hombre, igualmente enunciado por Racine: “*Je ne sais où je vais, je ne sais où je suis*” (no sé adónde voy, no sé dónde estoy).

CLASIFICACIÓN DEL CONFLICTO

Desde un punto de vista didáctico, podemos distinguir tres tipos de conflicto en el personaje:

1. El **personaje** puede estar en conflicto con una **fuerza humana**, con otro hombre o grupo de hombres. Por ejemplo: *Dunkirk*, *Arma letal / Arma mortal* o cualquier película de acción violenta o guerra. En *streaming*, *La Casa de Papel*.
2. El **personaje** puede estar en conflicto con **fuerzas no humanas**, la naturaleza u otros obstáculos. Por ejemplo, la lucha contra el fuego en *El coloso en llamas / Infierno en la torre*, y en general todas las películas de catástrofe. En televisión podríamos citar la serie *Supernatural*, en la que los protagonistas se ven envueltos en las más diversas y extraordinarias situaciones en conflicto con elementos como el tiempo, el espacio y en general los fenómenos paranormales. Y aquí encajan la mayoría de las películas y series de terror como *It / Eso*.
3. El **personaje** puede estar en conflicto **consigo mismo**, con una fuerza interna. Es el caso de *Múltiple / Fragmentado* y, en general, los filmes psicológicos. *En terapia* es un buen ejemplo televisivo, así como la telenovela brasileña *La fuerza del querer*.

Al igual que en todas las clasificaciones que venimos formulando, no se trata de estados definitivos e inmóviles; tanto en las películas como en los programas de televisión suelen aparecer combinaciones de estos tres tipos de conflictos. Como decíamos anteriormente, esta es una clasificación simplemente didáctica. Así, la obra de Spielberg *El diablo sobre ruedas* presenta un conflicto con una fuerza humana – indudablemente, el enorme camión ha de ser conducido por alguien, aunque nunca le veamos su cara –, pero también expone un conflicto interno, ya que el protagonista, inmerso en una crisis afectiva, necesita

demostrarse a sí mismo que puede superar su indecisión; y al mismo tiempo la lucha es contra una fuerza no humana, porque de hecho, se muestran una máquina-automóvil, una máquina-camión y una carretera llena de curvas peligrosas, precipicios y otros obstáculos que deben ser vencidos.

En resumen: un conflicto audiovisual puede contener todos los conflictos: hombre versus hombre, hombre versus fuerzas de la naturaleza y hombre versus él mismo. No obstante, existe un solo **conflicto matriz**, que llamamos **predominante**.

El conflicto es consagrado por mí como el efecto directo de las acciones de los sentimientos, sean cuales fueren.

LOGLINE

El término **logline** tiene origen en la “línea de registro náutico”, una larga cuerda en un carretel con nudos que los marineros desenrollaban hacia atrás de los barcos para medir su velocidad. Contaban cuántos nudos uniformemente espaciados pasaban por sus manos en determinado tiempo y, así, calculaban la velocidad de las embarcaciones. Hoy todavía el término nudo es usado en la navegación con la misma finalidad: medir la velocidad marítima.

En el guion, es la historia resumida en una frase. Las palabras son escogidas para transmitir el máximo de información en el menor tiempo y espacio posibles.

En los Estados Unidos y Europa, los guionistas envían sus *loglines* a productores y agentes para conseguir una primera impresión sobre el tema del guion. También se les denomina *first pitch*, cuya traducción literal es “primer paso”.

Obviamente la *logline* tiene por finalidad **seducir** y **aguzar** la curiosidad de quien la lee, induciéndolo a continuar leyendo el guion.

Escribir una *logline* eficiente no es tan fácil como parece. Por ser un resumen del guion, antes que otra cosa tiene que atraer al lector, y para tal efecto debe contener didácticamente **tres movimientos** (vea más adelante una discusión sobre el valor mágico del número tres).

Hay incluso un concurso en los Estados Unidos promovido por la LA Screenwriter, que elige las mejores *loglines* del año.

Los componentes de la *logline* son: descripción del protagonista en una calificación bien simple, su objetivo dramático reducido y, finalmente, la fuerza antagónica o incidente principal de la trama.

En otras palabras, se trata de la **contracción del *plot* principal, del perfil del protagonista y de su necesidad dramática en una sola frase.**

En Brasil, los Fondos Sectoriales de Incentivo a la Cultura, el Programa de Apoyo al Desarrollo Audiovisual Brasileño (Prodav) y otras tantas productoras utilizan la *logline* como primer instrumento de presentación y evaluación de un argumento o guion. Vamos a analizar la *logline* de una película bien conocida encontrada en la internet, *El padrino*: “Un reluctant militar e hijo de un capo de la mafia tiene que asumir el control del imperio clandestino de su padre para proteger a su familia”.

En esa *logline* encontramos el protagonista: “Un reluctant militar e hijo de un *capo* de la mafia”. Su objetivo dramático reducido es “proteger su familia”. El incidente principal de la trama o fuerza antagónica es la siguiente: “tiene que asumir el control del imperio clandestino de su padre”.

Para algunos teóricos, la *logline* es el gancho que sirve para pescar “tiburones”, y también aconsejan usar verbos de acción, ya que estos demuestran la reacción del protagonista. También indican la presencia de alguna ironía o conflicto en la formulación de la frase.

En el ejemplo anterior, la palabra “reluctante” demuestra un conflicto interno del protagonista. Por su parte, la palabra “militar” trae una ironía consigo, pues los militares son vistos como disciplinados y correctos.

Tramas de ciencia-ficción que contemplan otros universos cargan una dificultad mayor, pues son obligados a informar las reglas de ese nuevo mundo.

Analizaremos una posible *logline* de la serie 3% de Netflix: “En el futuro, apenas 3% de la humanidad tiene una vida digna. Para ingresar a esa minoría, una pareja se somete a una serie de desafíos y obstáculos”.

STORYLINE

Storyline es el término usado para designar el conflicto matriz de una historia. No se dedica a una *storyline* más de cinco o seis líneas, porque es justamente la síntesis de la historia. No confundir *logline* (frase esencia de la ficción) con *storyline* (pequeño texto explicitando con más detalles la historia). Una *storyline* debe englobar lo esencial, o sea:

1. La presentación del conflicto
2. El desarrollo del conflicto
3. La solución del conflicto

En otras palabras, debe corresponderse con los elementos de la **narrativa tradicional: exposición, nudo** (o nudos desarrollados) y **desenlace**. Son los tres puntos clave de la historia, durante los cuales:

1. Algo pasa
2. Algo debe hacerse
3. Algo se hace

La división en tres bloques es una constante en casi todas las actividades creativas; y no debe ser ajeno a los valores mágicos del número tres. La regla tiene su correspondiente oriental. Según Jean-Claude Carrière, “En la Edad Media, un maestro japonés del *nō* definió la famosa regla de Jo-Hai-Kiu: división en tres movimientos no solo de toda la obra, sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces, de cada palabra. Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarán en todos los niveles y que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: ‘preparación, desarrollo, estallido’), rinden aún hoy asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir, o cómo representar esto o aquello. Se trata acaso de una constante secreta que es preferible conocer, aunque solo sea para violarla”².

Así, pues, “inicio, medio y final”, “estado de cosas, conflicto y resolución”, “exposición, nudo y desenlace”, “preparación, desarrollo y final” guardan ciertos paralelismos metodológicos y ciertas diferencias conceptuales. En su universalidad debe haber algo de razón.

Si seguimos este orden tendremos una *storyline*, la cual será buena o mala dependiendo del talento del autor. Con ello no queremos decir que hayamos de hacer caso totalmente a lo que hemos imaginado en un principio. Muchas veces, al avanzar en otras etapas del guion, la historia cambia de rumbo, e incluso todo puede acabar de forma totalmente distinta. En realidad, una *storyline* sirve de base, de punto de partida; no es preciso ser rígida en lo que respecta a su desarrollo.

El concepto *storyline* no es unívoco. En las escuelas de dramaturgia puede articularse con los términos “*plot principal*”, “*outline*” o “*story synopsis*”³, y los guionistas deben saber adaptarse a todos los entornos.

En estas páginas definimos la *storyline* como la **expresión del conflicto y la más breve de las sinopsis**. Al tratarse solo de la concreción del conflicto matriz no hace falta hablar ni del tiempo, ni del espacio, ni de la composición de los personajes.

Me permito insistir en que la *storyline* representa cuál de los posibles

conflictos humanos hemos elegido para dar fundamento al drama o comedia que contaremos o desarrollaremos en el guion.

Hacer una *storyline* puede parecer una tarea difícil, pero en realidad es un proceso mental muy sencillo. Si a la salida de un cine o de un teatro preguntásemos a un espectador qué es lo que ha visto, sería capaz de contarnos, en pocas palabras, el conflicto básico de la historia. El proceso de creación de la *storyline* es ese mismo, pero a la inversa: **contar el resumen de una historia que todavía no existe.**

Ahora quisiera especificar qué **no es** una *storyline*:

- No es una declaración sobre la vida o pensamiento filosófico
- No es una cuestión sobre la vida o cuestionamiento filosófico
- No es una moraleja o una conducta ética

Veamos un ejemplo de *logline* servido por Graham Greene, el famoso guionista y novelista inglés: “Un modesto negociante va al entierro de un amigo, sin embargo, tres días después lo encuentra paseando por la calle”.

De aquí surgió la siguiente *storyline*, que dio lugar a la película *El tercer hombre*: “Un negociante va al entierro de su amigo en Viena. No se resigna, investiga, y acaba descubriendo que su amigo no ha muerto. Está vivo y elaboró su propio entierro porque era buscado por la policía por falsificación de medicamentos. Descubierta por la curiosidad del negociante, el amigo es abatido por las balas de la policía”.

No son necesarias más explicaciones, de lo contrario, en vez de una *storyline* tendríamos un *outline*.

El diseño del conflicto debe ser conciso. Para poner a prueba una *storyline* podemos responder mentalmente a una serie de preguntas:

1. ¿Es realmente una *storyline* o no? ¿Contiene tres movimientos?
2. ¿Cuál es el conflicto matriz?
3. ¿Qué productos audiovisuales pueden contener ese conflicto? ¿Una película? ¿Una serie? ¿Realidad virtual? ¿Cuál es la carga dramática de que disponemos?
4. ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de nuestra *storyline* en comparación con otros productos de temática igual o semejante? O sea, ¿cuál es el nivel de creatividad que está en juego?
5. ¿Cuál es la tesis? ¿Qué queremos decir con esa *storyline*? ¿Qué ángulo de la trama vamos a explorar/explotar?

Todos conocen, y si no la conocen van a conocerla, la historia de Cyrano de Bergerac, de Edmond Rostand, el poético clásico francés que hasta hoy encanta multitudes. La trama es más bien simple: un mosquetero narigudo e inteligente se enamora de una noble doncella. Como sabe que es feo, contrata un bello joven para cortejar la doncella y usar sus poemas para conquistarla. Ella se enamora de la inteligencia más que de la belleza del joven. Este muere. Ella se recoge en un convento. Un tiempo después, el mosquetero feo y narigudo va a visitar a la doncella, pero ambos descubren que es demasiado tarde para su amor. Perdieron el amor por una trampa tonta.

Esa sería una *storyline* correcta siguiendo la marcha del texto teatral original. Sin embargo, el guionista puede ser más creativo y actuar sobre el ángulo de la historia y de la trama, y sobre la visión dramática de la obra de forma totalmente innovadora. Lo que cambia todo.

Si no, veamos: “Érase una vez una noble doncella que se enamora de un hombre perfecto buenmozo, inteligente y mosquetero. Un día, ella descubre que ese hombre es dos hombres. Desesperada, la doncella se refugia en un convento. Finalmente descubre que solo amaba a uno de ellos, al feo pero inteligente, pero ya era muy tarde para el amor”.

Dicho esto, sea **sintético, directo y creativo** en la concepción de su *storyline*.

ANÁLISIS DE STORYLINES

En mi curso de guion dedico un par de días al estudio y elaboración del conflicto matriz y de la *storyline*. Normalmente mantengo muchas discusiones con el alumnado debido a que al principio es difícil entender la mecánica de la *storyline*. En general, las *storylines* que me presentan suelen ser literarias, poco concisas y casi siempre sin un final.

Uno debe tener siempre presente el enorme peso de la palabra en una *storyline*. Por ejemplo: *viejo* siempre será más claro, preciso y conciso que *hombre mayor con el cabello blanco*.

Las *storylines* que se incluyen a continuación fueron escritas por algunos alumnos del Máster de Escritura para Cine y TV de la Universidad Autónoma de Barcelona, curso 1991-1992, quienes amablemente me permiten utilizar aquí sus trabajos.

Ha de tenerse en cuenta que estas *storylines* fueron redactadas durante las clases como ejercicio práctico.

Primera *storyline*

A partir de una noticia aparecida en un periódico (idea leída) con el titular “EXTRANJEROS ILEGALES CON ANSIAS DE LIBERTAD”, se propuso a los alumnos la elaboración de una *storyline*.

Elegimos una:

Mohamed – marroquí – y Xristo – búlgaro – son compañeros de celda en un centro de reclusión para extranjeros, donde aguardan su expulsión del país. Después de algunos conflictos y pese a sus diferentes costumbres y creencias, poco a poco se hacen amigos. Surge una oportunidad y los dos huyen. Camino a la ciudad vuelven las diferencias y, después de una pelea, se separan. Pronto son capturados y deportados.

Observaciones y análisis

La *storyline* está completa. De todas formas, la última parte resulta poco creativa. El conflicto básico entre dos hombres de dos culturas distintas que frente a la misma problemática se hermanan me parece excelente. Adviértase que esta *storyline* tiene tejido dramático conflictivo para ser desarrollado en un telefilme o en una película. De otro lado, no es necesario nombrar los personajes. Basta indicarlos.

Propuesta

La segunda parte del ejercicio consistió en pedir a otro estudiante que rescribiera esta *storyline* para una miniserie televisiva de cuatro horas de duración.

Resultado

Cinco hombres de distintas nacionalidades – argelinos, coreanos, argentinos, polacos y malteses encuentran en un centro para extranjeros, donde aguardan su expulsión de España. Se hacen amigos. Consiguen huir y se separan. Los cinco inician caminos diferentes que los llevarán a la miseria o al desahogo económico, a la delincuencia o al prestigio social, que se cruzarán entre sí pero que, finalmente, los conducirán a olvidar la antigua amistad.

Observaciones y análisis

Se ha ampliado el tejido conflictivo, constatando que existe la posibilidad real de que se convierta en un producto audiovisual de cuatro horas de duración. Sin embargo, todavía me parece que el final no está del todo bien resuelto. Nótese que los personajes no tienen nombre.

Segunda *storyline*

Sobre una idea transformada del libro *Música para camaleones*, de Truman Capote, un alumno escribió la siguiente *storyline*:

Mary, la empleada doméstica del relato, es el lazo de unión entre los personajes que viven en las casas donde trabaja. A pesar de tener algunos vicios menores, es muy beata. Utilizará la información de que dispone para cambiar los destinos de sus clientes con mayor o menor éxito, y con intenciones más o menos buenas.

Observaciones y análisis

La *storyline* está incompleta. **No tiene final**. El desarrollo podría ser más claro, menos literario. Sin embargo, se vislumbra que la historia tiene posibilidades dramáticas. No había necesidad de nombrar la protagonista.

Propuesta

La segunda parte de este ejercicio consistió en pedir a otro alumno que, en solo cinco minutos, clarificara la *storyline* y la rescribiera para una miniserie o *streaming*.

Resultado

Mary, una empleada doméstica, trabaja en cinco casas. Aburrida de su condición, hará uso de intrigas y, a veces, malas artes para alterar la vida de sus clientes. Provocará un divorcio, una boda y le facilitará a una clienta cleptómana el robo en una casa de donde Mary fue injustamente despedida. Acabado el juego, Mary reemprende su vida de sirvienta corriente y formal.

Observaciones y análisis

La *storyline* está al mismo tiempo completa e incompleta, esto es, **desequilibrada**. Se convierte en una serie de episodios cerrados y tiene material suficientemente desarrollado. De otro lado, está incompleta porque tiene un final poco creativo y vago, en caso de tomarse para una miniserie o afines.

Tercera *storyline*

El tercer ejercicio consistió en buscar en la propia familia un personaje con una historia interesante.

Tras un largo debate y una breve “terapia de grupo” se descubrió que uno de los alumnos tenía una tía alcohólica. A partir de esta idea seleccionada surgió la siguiente *storyline*.

Una joven busca su autodestrucción en el alcohol, llegando casi al delirio, comienza a pintar y sus cuadros se hacen famosos. Obtiene renombre y dinero, pero no puede seguir pintando si no es en ese estado. Invierte la fortuna adquirida en una cura y entonces sus cuadros dejan de ser buenos. Pierde todo lo que había obtenido. Ya curada y alejada de su círculo de éxito, acaba trabajando de cajera en un supermercado.

Observaciones y análisis

La *storyline* está completa. El lenguaje utilizado es claro y preciso. La historia me parece interesante, pero corre el riesgo – en términos de *ethos* – de sugerir que las drogas son imprescindibles para el arte y que ofrecen un carácter mágico al artista, desestimando el talento, el esfuerzo y el trabajo.

Propuesta

La segunda parte del ejercicio consistió en pedir a otro alumno que modificase la ética de la *storyline*.

Resultado

Una joven desesperada por un pasado conflictivo que necesita olvidar recurre a la bebida. Sola y sin recursos, le surge la oportunidad de pintar, con lo que alcanza gran posición y fama. Cuando intenta liberarse de su adicción a la bebida comprueba que pierde la inspiración frente a los lienzos. Angustiada por este callejón sin salida, opta por renunciar al lujo y la fama e ingresa en Alcohólicos Anónimos, y para subsistir acaba trabajando de cajera en un supermercado.

Observaciones y análisis

La *storyline* también está completa. Se ha añadido en este caso una moralidad exagerada: “*renunciar al lujo y a la fama*”, “*Alcohólicos Anónimos*”. Solo le faltó añadir que al final ingresaba en un convento de monjas.

Recuerdo ahora que esta *storyline* suscitó mucha discusión y que se buscó una salida ética más apropiada para la historia, suprimiendo los conceptos: “*bebida = pecado*” y “*magia/drogas = arte*”. No se llegó a ninguna conclusión. Se sugirió que una posible salida dramática de la pintora podría ser el encuentro con otro personaje que cambiara su historia. En fin, resáltese que las opciones dramáticas son variadas e infinitas.

Análisis final

Con la realización y análisis de estos trabajos se pretende demostrar que el conflicto matriz es esencial para el drama y que no solamente la forma es importante, sino que también lo son el contenido y la ética.

La fuerza del lenguaje es importante, y precisar el conflicto matriz en pocas palabras es un ejercicio fundamental para el guionista.

El análisis de estos ejercicios también resultó útil para averiguar cuándo una historia está en condiciones óptimas para ser desarrollada en un tiempo largo o corto (película/serie o miniserie). Por medio de la *storyline* se mide la carga dramática o carne dramática del proyecto. Grosso modo, **la *storyline* es un fotograma representativo y significativo de una compleja y extensa estructura dramática.**

OUTLINE

Outline significa “esbozo literario o cinematográfico”; y se encuentra entre la *storyline* y el argumento o sinopsis (vea esos temas más adelante).

Debido al poco tiempo de los productores, que están siempre muy atareados, enviamos un resumen de la historia de hasta tres páginas.

Es interesante notar que el concepto de *outline* es controvertido. Algunos teóricos dicen que ese resumen sería compuesto de anotaciones que se aproximan a la estructura dramática; otros lo definen como una historia corta en la intención de captar la atención del lector o del productor. Otros niegan su existencia.

Para mí, el *outline* es un resumen de la construcción dramática, aquella historia que uno escribe para ser leída. Se trata, por lo tanto, de un “cuento”.

El *outline* nos da una visión panorámica de todo el material dramático que será desarrollado en el guion.

Es importante ser conciso y directo, sin muchas adjetivaciones, concentrándose más en la acción y en el arco dramático.

Algunos autores sugieren que cada párrafo sea representativo de un momento, de una etapa o episodio, o de un conjunto de escenas, todo con la intención de demostrar la cantidad de acción dramática con que estamos trabajando.

Protagonistas y antagonistas son citados simplemente para activar la imaginación del lector. No existe una diferenciación entre perfil de personaje e historia.

Dicho esto, creo que la mejor forma de demostrar lo que es un *outline* es por medio de un ejemplo. Así, el texto que sigue fue escrito

por el académico Antonio Torres y por mí para una miniserie titulada *Paralelo 10*, que cuenta la historia del primer magnate industrial brasilero que construyó la primera hidroeléctrica del Brasil. El hombre fue misteriosamente asesinado y su crimen permanece sin resolver. En cuanto a su hidroeléctrica – que además de abastecer su complejo industrial también enviaba electricidad sin costo a la población de Recife, capital del estado de Pernambuco – construida en el río San Francisco, fue totalmente destruida a golpes de porra y dinamita.

Advierto que el texto es inédito, está debidamente registrado y que, por precaución, voy a presentar apenas la primera de las tres páginas del *outline*.

PARALELO 10

Comienzos del siglo XX, Río de Janeiro, en la embajada inglesa.

El embajador de Su Majestad promueve una fina cena para las autoridades brasileñas y otros importantes invitados. El tema que circula alrededor de los candelabros de plata y del humo de los cigarros es el desprecio por un lunático que tuvo la osadía de construir una hidroeléctrica en el río San Francisco y montar una fábrica textil. Y, peor aún, con maquinaria alemana y un socio norteamericano.

En fin, una locura ofensiva, ya que todos allí saben o están seguros de que Brasil es un país agrícola quebrado, sin capacidad industrial o tino comercial. Un caso perdido.

Mientras el embajador engalana a la mujer de un ministro del gobierno con un grueso collar de zafiros orientales, en la sala de despacho de la embajada el telégrafo expede una orden siniestra en una tira de papel perforado: matar a un hombre.

Al día siguiente, el embajador convoca a un cazador profesional, mitad inglés, mitad brasileño, lleno de débitos bancarios, y lo fuerza a aceptar una misión espinosa: Delmiro Gouveia, el visionario que intenta industrializar el nordeste del Brasil (contra los intereses de los industriales y banqueros ingleses), parece haber enloquecido de remate y tienen que detenerlo; en otras palabras, destruirlo.

Sintiéndose intimidado tanto por las autoridades como por los intereses ingleses, Delmiro había comprado un cargamento de armas que bajaría por el río San Francisco hasta su centro industrial, próximo a la cascada de Paulo Afonso.

¿Haría él una revolución? ¿Tal vez quisiese dividir ese pobre país? ¿Y por qué manchar de sangre la árida Tierra del Sol?

Un descalabro que solo podría y debería ser corregido por la Corona

Británica, ya que esas ideas desarrollistas y hostiles fueron fomentadas por los ingleses con quienes Delmiro trabajó. La situación sería realmente vergonzosa si el discurso del embajador no fuese tan cínico.

Conrado, el cazador, habría de bajar el río con el tal cargamento de armas y cinco compañeros. Tendría que, con el aval de las autoridades brasileñas, infiltrarse en el reinado de Delmiro con el fin de exterminarlo. Era exactamente eso lo que todos esperaban de Conrado: una cacería.

Cazaría un animal loco, un animal rabioso, pero sería mucho más que eso. Conrado iba a destruir un sueño, decapitar un ideal y levantar un mito.

Esa será la saga que contaremos: el diario de bordo de Conrado. Un barco con una tripulación de cinco hombres, supuestamente haciendo un safari con el primer secretario de la embajada y su esposa Georgiana, que cargado de armas baja por el río San Francisco hasta el paralelo 10, la Tierra del Sol. Personajes que vivirán de la aventura a la pasión, de la muerte al renacer, revelando un Brasil mítico repleto de leyendas y dramas.

No solo la tripulación es personaje de esa aventura: el barco y el río en sí tienen participación importante.

Sus rápidos son traicioneros, el fenómeno del chupa (súbita caída de los barrancos sobre barcos, aguas y villas), las tormentas tropicales, el calor, bancos de arena, caimanes, enormes anacondas y las comunidades ribereñas, con su forma particular de hablar, costumbres y mitología, entran al barco para atizar conflictos entre los hombres y traer lo inesperado.

El barco es obligado a atracar varias veces y así encontramos hilanderas, lavanderas y pescadores, cada uno con una historia, una visión del río y de Delmiro. Y un drama para vivir. Por ejemplo, el misterio de la Madre del Agua, la agresividad de las pirañas, la noche invocando los fantasmas del río, pescar a la luz de las linternas. El miedo a lo desconocido...

CONCLUSIONES

Se ha presentado la argamasa principal de la dramaturgia: el conflicto matriz. Hemos visto los conceptos de *logline*, *storyline* e *outline*, que han sido definidos, clasificados y ejemplificados. Hemos indicado que el conflicto básico se presenta en cinco líneas, a lo que se denomina *storyline*. Hemos comentado algunos ejercicios de los alumnos del máster de la UAB. Hemos dado un amplio ejemplo de *outline*. Y, para terminar, un consejo: el guionista escribe conflictos, pero no necesita vivirlos.

EJERCICIOS

El lector comprobará en estos ejercicios que toda dramaturgia – literaria audiovisual – trata de un conflicto matriz que puede ser reducido a una *storyline*.

1. Buscar en los periódicos del día tres noticias o reportajes. Sintetizar cada uno de ellos en una *storyline*.
2. Escoger un telefilme o una película en cartelera. Luego de verlo, escribir su *storyline*.
3. Recrear la *storyline* de las siguientes películas: *El Rey Pasmado*, *Fargo*, *Star Wars* y *El joven Karl Marx*. Repetir el ejercicio con algunas obras televisivas como *Twins Peaks*. En *streaming*, buscar *Roma*, *The night of* y *Sinner*. En el caso de que no sea posible conseguir estos productos, sugiero hacer el ejercicio con series actualmente en exhibición. Lo mismo con tres novelas, por ejemplo, *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert, *Los Hermanos Karamazov*, de Dostoievski, y *A sangre fría*, de Truman Capote.
4. Ver una película en DVD. Interrumpir la exhibición cada media hora y hacer, cada vez, una *storyline*. Notar que en cada nueva *storyline* que se escribe van juntándose nuevos conceptos y eliminándose otros de la anterior. En la última, tenemos la *storyline* definitiva. Examinar cada una de las incompletas y agregar finales diferentes al original.
5. Construir una *storyline* y una logline de un dibujo animado, como Tom y Jerry.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Egri, Lajos. *The art of creative writing*. Nueva Jersey: Citadel Press, 1965, p. 29-30. *Fedra*, ato III, 1.
2. Carrière, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 34-5.
3. No hace falta entrar en polémica porque es una circunstancia inevitable; aunque parece razonable usar un término para cada concepto. Las definiciones de este libro son tan válidas como cualquier otra y responden a cierta coherencia. Véanse algunas variaciones con respecto a, por ejemplo, Kelsey, Gerald, *Writing for Television*, Londres, A & Black, 1990, p. 67 y ss.

1.5 SINOPSIS – ARGUMENTO, PERSONAJE, RELATOS DE CREADORES

REFLEXIÓN SOBRE LA SINOPSIS

El **argumento** o **sinopsis** es la *storyline* desarrollada en forma de texto. Una vez que el conflicto matriz se presenta en la *storyline*, el segundo paso es conseguir personajes para vivir una historia, que no es sino dicho conflicto matriz desarrollado.

El nacimiento del personaje que va a empezar a desarrollar el conflicto se determina en el instante en que empezamos a escribir la sinopsis.

Podríamos decir que la sinopsis es el reino del personaje, y cuanto más desarrollado esté, más posibilidades tendrá el guion.

La sinopsis son ideas de nuestra propia cosecha, la defensa de nuestros personajes, la expresión escrita del alma de la historia. Conviene, pues, que sea un texto claro y fluido, que goce de una buena redacción. Pero su estilo debe ser literariamente neutro, con la única intención de descubrir el relato y sus capacidades para convertirse en guion. No es el lugar adecuado para presumir de una brillantez estilística; y aunque debe ser atractiva y sugerente, su cualidad más determinante es la solidez, porque es sobre la sinopsis que se apoya el paso siguiente.

El texto de una sinopsis solo dice cómo serán transportados los personajes a la pantalla a través de una historia. Es un texto que quiere ser transformado en imágenes.

Una sinopsis es la primera forma textual de un guion. Ha de especificar de manera clara y concreta los rasgos de la historia. Una buena sinopsis es una guía perfecta para obtener el guion. A veces, una sinopsis escrita por un autor puede ser guionizada por otro. Es una razón de más para ser claros y explícitos en cuantas indicaciones precisen los principales elementos de la historia y sus personajes.

Una buena forma de saber que la sinopsis está correctamente escrita

es plantearse si puede responder a preguntas del tipo:

- ¿Queda claro el objetivo del protagonista?
- ¿Cuál es el clímax? ¿Es impactante?
- ¿Cuáles son los rasgos principales del protagonista?
- ¿Qué queremos explicar con esta historia?
- ¿Vale la pena?
- ¿Generará conflicto el problema planteado?

Cualquier pregunta planteada a modo de “abogado del diablo”, puede ser buena para comprobar la solidez de la sinopsis o descubrir sus debilidades. Escribir una buena sinopsis exige – como tantas otras cosas – un talento específico, aunque la de “argumentista” no es, por el momento, una especialización que se dé mucho en el mercado. Por lo menos por ahora, porque la tendencia es a aumentar.

Tanto en Portugal como en España, “argumentista” es confundido con “roteirista” o “guionista”. Para nosotros, el argumentista es el “hacedor de historias”, mientras que el guionista es el que “escribe el guion para el ojo de la cámara”, aunque normalmente las dos funciones son desempeñadas por la misma persona.

Es curioso notar que la palabra “guionista” tiene origen en la navegación marítima, donde se usaban guías para encontrar el camino correcto. También en portugués “roteirista” nace de “rota”: ruta, camino, vía. Ambas denominaciones me parecen correctas, después de todo, los guionistas o *roteiristas* trazan las *rutas* y *guían* el camino del proceso dramático.

También es bueno resaltar que un cuento o una obra teatral pueden servir de argumento, ya que el material escrito ficcional contiene personaje, tiempo y espacio específicos (véase segmento 5.1).

Y además llamo la atención hacia el hecho de que el argumento es considerado la última parte “literaria” entre las etapas de construcción del guion. En otras palabras, el guion es escrito para ser leído. Con base en la sinopsis trabajaremos con “dramaturgia pura”. Palabras explícitas (diálogos), escenas, tiempo dramático, estructura, etc. Artes, principios y necesidades para otros medios de expresión y de representación del ser humano.

EL PERSONAJE

Escribí para el libro de Beth Brait *A personagem* el siguiente testimonio:

La creación de un personaje puede ser descrita como *el abandono de todas las certezas*.

Al principio, el personaje se presenta fragmentado en mi imaginación. Conozco muy poco de él: un tic, un comportamiento particular frente a un acontecimiento, una postura del cuerpo, una mirada, un sentimiento predominante, una visión fugaz, etc. Difícilmente se presenta entero, coherente y completo.

Después, con esos fragmentos, voy montando un ser, recordando, recogiendo y pegando de aquí y de allí.

Con pedazos de mi propia vivencia y memoria, busco un cuerpo. Transformando bocados de personajes de otros autores y obras, repienso. Y, adaptando esas partículas a las contingencias de mi historia, hago un trabajo artesanal, placentero y puramente intuitivo. No existe regla, método o tiempo de duración. Se trata de un juego entre mí y el papel. Y el resultado puede ser frustrante o compensador, no importa. La emoción está en lo imprevisible. Un recordatorio: no podemos reducir los personajes al sistema ideológico que los abriga y sí, a través de esos seres, dar forma artística (dramática) a los conflictos del hombre. Expresar sus aspiraciones, necesidades, contradicciones y complejidades. Y así mostrar el mundo (injusto) que nos rodea y revelar la profundidad de las pasiones.

Releo lo que escribí: me pareció profesoral, tal vez idealizando mi propio trabajo y edulcorando mis dificultades.

¿Realmente fui yo quien escribió esto o fue un personaje?¹

Personaje viene a ser algo así como decir personalidad, y se aplica a las personas con un carácter definido que aparecen en la narración.

Para Aristóteles, los rasgos de la personalidad no estaban necesariamente dentro de la acción que el autor idealizaba. Cuentan que el comediógrafo griego Menandro, uno de los padres de la comedia, encontraba fácil escribir las líneas de carácter de los personajes cuando ya sabía qué iba a pasar y en qué orden (es decir, el **argumento** y el **conflicto**). Nosotros partiremos de la observación de que **no es tan fácil separar lo que ocurre, quién lo hace o a quién le sucede**. Se atribuye a Henry James el siguiente pensamiento: “¿Qué es un personaje sino la determinación de un incidente? ¿Qué es un incidente sino la ilustración de un personaje?”²

Muchos guionistas consideran la sinopsis el reino del personaje. No creo que sea exactamente así. Como veremos más adelante, el verdadero argumento es mucho más amplio que eso.

Es bueno notar que personajes y seres humanos, a pesar de que

emanan sentimientos, son fruto de árboles que no comparten la misma raíz. Los hombres necesitan esperanza, mientras que los ficcionales necesitan expectativas. Son emociones completamente diferentes, pues cargan niveles diversos de ansiedad e intensidad dramática.

Un hombre esperanzado es feliz; un hombre lleno de expectativas normalmente es una criatura tensa. Un personaje lleno de esperanzas es ingenuo, mientras que otro envuelto en expectativas detona tensiones y conflictos. Es un ser rico y complejo para el drama.

Otro aspecto que debemos resaltar es que el personaje es un ser intrínsecamente sincero. Siempre acaba exponiendo sus verdades al público y con ellas se transforma. El ser humano por su parte tiene el hábito de mentir y ser falso, conjunto que llamamos hipocresía. Cuando se depara con la verdad, en la mayoría de los casos no sabe qué hacer con ella. Otros tres términos que debemos tener en cuenta en el dibujo del perfil de un personaje son **veracidad**, **verosimilitud** y **realidad**.

Siendo los personajes seres ficcionales, los personajes no son reales; sin embargo, deben ocasionar la sensación de realidad con porciones de verosimilitud y alguna veracidad. Aun cuando tales premisas sean todas falsas. Ese tenue equilibrio será analizado y al final se encuentran ejercicios específicos sobre los tres ejes catalizadores de la concepción de un personaje.

CRIATURAS IMAGÉTICAS

Las criaturas imagéticas son clasificadas y divididas en las siguientes categorías:

- *Persona*
- Ídolo
- Mito
- Tipo
- Personaje

Persona es la personalidad que el individuo presenta a los otros como real, pero que, en verdad, es una variante a veces muy diferente de la verdadera. Una persona puede mentir o ser cínica y nadie darse cuenta. Se trata de una máscara de la personalidad de un humano vivo. El ser humano es único e imprevisible. Por ejemplo, no entiendo hasta hoy por qué un indio muere a los pies de una vaca lechera por considerarla sagrada. Llega a ser extraño.

Y, hablando de extrañezas, vamos a abordar también la

imprevisibilidad de la criatura. Como pasó en la NASA, la más perfecta de las astronautas femeninas estaba lista para su viaje, cuando súbitamente se puso una peluca roja, compró un machete y fue a buscar a su antiguo amante ahora casado. Tenía en mente emascularlo, pero su intento fue frustrado por la policía. Lo curioso es ella física y mentalmente había sido evaluada como la más capacitada y “perfecta” de todas las astronautas que jamás pasaron por la NASA. Salió en los periódicos.

Ídolo es la persona a quien se atribuyen loas excesivas o a quien se ama apasionadamente. Normalmente disfrutan de gran popularidad: artistas, deportistas o famosos. Existen también ídolos “de pies de barro”, que después de un desliz cometido pasan a ser odiados por la sociedad que hasta entonces los adoraba. Actualmente existe un término agregado al ídolo que se denomina *nanopopularidad*, esto es, la persona es famosa en determinado sector de la sociedad o grupo: campeones de juegos de video, deportistas extremos, *influencers*, etc.

Mito es la persona que vivió **gran gloria** en determinado momento de la vida y quedó **eternizada** como un **símbolo** o **hito**, sea cual fuere. Por ejemplo, Marilyn Monroe, Carmen Miranda, Ayrton Senna, etc.

También dentro del mito encontramos lo que llamamos ícono – representante o sinónimo o marca de determinada actividad. Pueden ser humanos, no humanos, grupos o situaciones. Por ejemplo, la pelota es un ícono del fútbol; Pelé es el rey del fútbol, es mito e ícono. De otro lado, un grupo carnavalesco antiguo es considerado un ícono del carnaval. Por ejemplo, en Río de Janeiro, el grupo *Cordão do Bola Preta*.

Tipo es como en dramaturgia el artista se refiere de modo irreverente a una persona o grupo. Por ejemplo, las caricaturas en el mundo cómico. En Brasil, el recordado Chico Anysio creaba varios *tipos*, representantes de determinada franja de la sociedad: el político corrupto, el coronel nordestino, el profesor mal remunerado, el *pai-de-santo* homosexual, el museólogo jubilado, entre otros. Así como Roberto Gómez Bolaños, interpretando al Chavo del Ocho, al heroico Chapulín Colorado y al torpe Dr. Chapatín.

No debe confundirse *tipo* con *personaje*: el primero repite las mismas palabras, crea expresiones que llamamos *muletillas* o *bordones* (vea la Parte 7); el segundo se transforma, y con él el universo que habita. Uno es fundamentalmente estático y el otro, dinámico, cambiando en su

comportamiento y en sus conceptos.

Personaje: papel representado por un actor o actriz a partir de una figura humana ficticia creada por un autor guionista (vea a continuación el ítem “La construcción del perfil del personaje”).

Terminología

En latín, *argumentum* tiene un significado jurídico o filosófico, como prueba o justificación. Significa también aquello que se está mostrando, el tema. El viejo Plauto ya lo usaba para hablar del contenido de sus obras. Es, pues, un resumen de la historia. *Sinopsis* proviene del griego y sugiere una visión de conjunto, una mirada global. Ambos términos tienden a confluir.

En español, la tradición literaria opone **argumento** – como resumen descriptivo de la historia tal como sucede en el tiempo – a la **trama**, que es el resumen de la historia tal y como se narra. Ambos se oponen a **tema**, que sería un término conceptual y genérico que abarca aquello sobre lo que se trata en el más amplio de los sentidos en cada momento de la historia. Se habla de tema de “amor”, “amistad”, “traición”, “negocios”, “capacidad de adaptación a las adversidades”, “falsa eficiencia”, “obsesión”, “frustración”, entre otros.

El lenguaje de los audiovisuales adopta sistemáticamente estas terminologías literarias de un modo anárquico y ciertamente sometido a los usos en lengua inglesa. Así, “argumento” será *story*, “trama” será *plot* y “tema” será *topic* o *subject*. Ya hemos repetido que la flexibilidad y la claridad de ideas, por encima de las terminologías, son virtudes del guionista. La preservación de la propia lengua exige disponer de términos propios para cada concepto; pero la universalidad de este trabajo necesita vocablos claros de conocimiento general. **Es un dilema** de difícil solución, donde sigue ganando el uso de la terminología inglesa, aunque solo sea por un sentido pragmático.

Tipos de sinopsis

Se puede considerar la sinopsis como un resumen de la historia que será vivida por los personajes. Básicamente, existen dos tipos: la **pequeña sinopsis** y la **gran sinopsis**.

La pequeña sinopsis (de tres a cinco hojas) contiene los personajes principales y la historia de forma resumida. Generalmente se escribe de cara a un primer contacto con el productor o con el realizador, aunque también suele usarla el productor en sus conversaciones con posibles

compradores o *sponsors* (ver, en el segmento 1.4, el ítem “*Outline*”).

La gran sinopsis está más relacionada con una tradición europea y con el guion literario. Normalmente ocupa unos diez folios por cada hora de audiovisual; puede, incluso, contener fragmentos de diálogos. Se emplea bastante tiempo en elaborarla y escribirla, por lo que, en consecuencia, este trabajo debe ser remunerado.

Los franceses denominan a este tipo de sinopsis *le livret*; los estadounidenses, *the bible*.

Dotada de una redacción clara y una buena selección de vocabulario, la sinopsis es, de las formas escritas, tal vez una de las de menor longevidad, pues vive solamente en el corto período que va desde la *storyline* hasta el guion. Cuanto menor sea su tiempo de vida, mayor su éxito. Es señal de que fue dada la voz de partida para iniciar el trabajo de construcción del guion.

Reconociendo que el público a quien va dirigida es muy selectivo, pues se compone esencialmente de productores y directores acostumbrados a leer este tipo de trabajos, no debemos intentar engañarlos con un texto artificioso.

Finalmente, debemos ser conscientes de que la sinopsis es la primera etapa en la elaboración del guion y que puede ser **vendida** o **raptada**. Por lo tanto, antes de difundirla o distribuirla debemos registrarla siempre en el Registro de la Propiedad Intelectual.

En los países anglosajones suele hacerse un proceso muy sencillo y curioso para que un autor obtenga la seguridad de su autoría sobre una sinopsis o guion. Le basta con ir a un puesto de correo, colocar su trabajo dentro de un sobre sellado y remitírselo a sí mismo. Cuando lo recibe, lo guarda sin abrirlo, de manera que resulte una prueba irrefutable, en caso de juicio por plagio, de que en esa fecha el autor había creado aquellos personajes y aquella historia. Únicamente en un eventual juicio podrá ser abierto el sobre.

Para agregar algo sobre los tipos de sinopsis, traigo nuevamente el concepto de *outline*. Es una especie de medio camino entre la *storyline* y la pequeña sinopsis. Alcanza el tamaño de una a dos hojas, contiene el **extracto de la historia** y un **breve perfil de los personajes**. Normalmente no es registrado y puede ser cedido como material de aprobación del proyecto cuando el guionista es contratado por una empresa televisiva o cinematográfica.

También el argumento, sea sinopsis completa, *outline* o inclusive una versión reducida, puede venir acompañado de un archivo de medios con un video ilustrativo del proyecto. Esa táctica es usada por

algunos productores independientes para convencer a patrocinadores de entrar en proyectos de gran magnitud. Recuerdo, por ejemplo, la miniserie catalana *Arnau*. El productor inicialmente tenía 10% de la producción, pero al argumento escrito agregó un bellissimo video sobre la futura miniserie. Además de defender la historia, vendió a todos los profesionales involucrados en el proceso. Después de que estuvo lista, acabamos ganando el premio de Mejor Autoría de la Academia Catalana de la Lengua por la miniserie, que fue todo un éxito.

No se confunda vídeo o clip del argumento con *tráiler* ni con presencia de actores. El vídeo es un accesorio audiovisual de la forma escrita y enfatiza creativamente el contenido del argumento.

¿POR QUÉ SE HACE UN ARGUMENTO O SINOPSIS?

Con el argumento se prepara la viabilidad de un proyecto en todas sus facetas: **producción, mercado, técnica, y artística y autoría.**

Producción

En cuanto a la producción, lo primero que se considera es la viabilidad económica, el costo. Para hacernos una idea aproximada, digamos que una serie dramática de veinte capítulos para TV supera con facilidad los ocho millones de dólares. La elección del proyecto es el primer paso que da un productor para que, de tan importante inversión, puedan obtenerse beneficios.

Desde el punto de vista económico del productor, una sinopsis contiene o bien la invitación a producir o, por el contrario, a evitar hacerlo. Esto no significa que debamos menguar o empequeñecer nuestra creatividad por condicionantes monetarios; al contrario, debemos demostrar con nuestra sinopsis que lo que proponemos es realizable y que puede incluso resultar barato.

Los productores tienden a calcular el costo de la producción por el máximo y de forma realista cuando existe siempre la posibilidad de crear ilusión.

En una serie que escribí para la portuguesa RTP, *Na Boca do dragão*, dirigida por José Fonseca y Costa, discutí con el productor a raíz de una escena que se situaba en la India. Después de muchas discusiones, se concluyó que una vaca con un collar de flores bebiendo agua en un lago al atardecer era suficiente para recrear la exótica India.

Los audiovisuales son el arte del engaño. El costo, por lo tanto, varía según la creatividad del guionista, el productor y el director.

El productor siempre desempeñará su papel de **superego**,

intentando reducir los costos. El director será el **ego**; a él le compete la realización y, por lo tanto, es el amo del gasto. Nosotros, los guionistas, somos el **id**, la inconciencia total, y nos corresponde soñar.

Con una buena sinopsis es posible tener una visión del 85% aproximado del costo de una producción. No obstante, otros factores como las complicaciones técnicas o el tiempo de la ficción deben también tenerse en cuenta. No deben despreciarse aquellas obras que transcurren a lo largo de años, con dificultades tales la visión de las estaciones o el envejecimiento de los personajes, la evolución del ambiente, los cambios en la forma de hablar que se van correspondiendo con los cambios de generación, etc. En cuanto a la técnica, como me dijo una vez Pedro Martins, “virtualmente todo en este mundo puede ser filmado si estás dispuesto a pagar dinero suficiente. Pero, aparte del gasto, si un plano con grúa es esencial en la secuencia de una fábrica y no tienes un dron, estás en dificultades”.

Mercado

En la viabilidad de mercado se analiza si hay público para el espectáculo y qué recaudación puede representar. Naturalmente, una película de costo muy alto dirigida a poco público tendrá menores posibilidades de ser producida; aunque toda regla tiene excepciones y, a veces, un productor apuesta por una película de “poca sangre”, como se la conoce, y el filme resulta un éxito de taquilla. Igualmente, una producción dotada de todos los requisitos “imprescindibles” para convertirse en un gran éxito puede resultar un fracaso de taquilla. Son los gajes del oficio, el riesgo del productor.

El mercado es un misterio. Jean-Claude Carrière me contó que cuando Luis Buñuel y él terminaron la sinopsis de *La vía láctea* pensó que el filme resultaría un fracaso de taquilla porque su carácter antirreligioso lo restringía a una pequeña parte del público. Se equivocó: *La vía láctea* se convirtió en un clásico.

También yo, cuando escribí la serie *Lampião e Maria Bonita*, en coautoría con Aguinaldo Silva, supuse que sería bien recibida solo por el público de Brasil, porque trataba un tema muy particular de una región de este país. Me equivoqué también; y todavía ahora sigo sin entender cómo interesó a la crítica y al público norteamericano.

Personalmente, creo que hay público para todo tipo de espectáculos. Nadie huye de una historia bien contada; y es que, a veces, historias muy locales contienen los misterios de la universalidad.

Técnica y artística

Con la viabilidad técnica y artística se comprueba si se dispone de personal técnico y de actores capaces de desarrollar satisfactoriamente determinados papeles.

No en todas partes se encuentran los llamados actores “completos”, es decir, que además de representar, sepan bailar, cantar, etc. Es algo que los directores piden constantemente.

Hay también una falta de personal, como operadores de cámara, maquilladores o directores de fotografía, mecánicos y electricistas. Sabemos que estas deficiencias vienen dadas por la propia carencia de escuelas que se dediquen a la formación de actores y técnicos para el medio; pero esa es otra historia.

Finalmente, existen mil y un problemas que pueden condenar una sinopsis antes de que se convierta en guion: desde exigir una especialización técnica poco común, hasta necesitar protagonistas con características inadecuadas a la tipología de los actores del país. En determinada época faltan “galanes” o, casi siempre, es muy raro disponer de buenos actores o actrices muy jóvenes. Me viene a la memoria lo dificultoso de conseguir protagonistas de minorías étnicas en las películas europeas. Cualquier dificultad técnico-artística previsible puede abortar una buena idea.

Cuando escribí la película *Encontros imperfeitos*, de producción portuguesa, creé personajes africanos. El productor Pedro Martins no logró encontrar estos actores en Portugal ni en Francia. Finalmente, se contrató a una actriz brasileña y a un actor norteamericano. Recuerdo que cuando le mostré la sinopsis al director, él me dijo: “Tendré problemas con este casting”.

Autoría

No debemos olvidar la viabilidad de la autoría, de nuestra capacidad y talento para desarrollar el trabajo sugerido en una sinopsis.

Por ejemplo, no todas las personas tienen la misma disponibilidad, capacidad y talento para escribir tres mil hojas en seis meses, que es el trabajo que supone convertir una sinopsis en una telenovela de ciento cincuenta capítulos.

La carga sufrida por un escritor de telenovelas es enorme, ininterrumpida y constante durante meses. Críticas a parte en cuanto a la falta de profundidad del drama, repetición, redundancia dramática, entre otros, sería injusto no reconocer el volumen de trabajo al que ese profesional está sujeto.

Cuando escribimos una sinopsis, también estamos poniendo a prueba la capacidad de nuestros personajes para vivir varias horas audiovisuales. Lo mismo hacemos con nuestra historia y nuestra propia capacidad. Si tenemos dificultades en un determinado punto de la historia que estamos desarrollando en diez hojas, evidentemente las tendremos también en el producto audiovisual.

El guionista debe tener disponibilidad de tiempo para seguir el trabajo en caso de que se lleve a cabo su producción. Esto quiere decir: convivir con los personajes y con esta historia durante varios meses.

También debe recibir con una sonrisa la frustración ante el hecho de que su sinopsis no se lleve adelante. En ese caso debe empezar una nueva historia con otros personajes o, si tuviere mucha fe en la primera, reescribirla, buscando nuevos caminos. Por experiencia, alerto que los guionistas profesionales escriben muchas más sinopsis que guiones. Un dato estadístico aleatorio informa que apenas **40%** de las sinopsis se transforman en guiones.

El guionista inglés Allan Baker confesó en una ocasión que el problema no es recibir el primer “no” y tener que reescribir, sino recibir el noveno y seguir reescribiendo. De otro lado, el guionista brasileño Leopoldo Serrán le daba gran importancia a la persistencia como cualidad esencial del guionista profesional.

Finalmente, cuando escribimos la sinopsis o argumento, desarrollamos nuevas ideas y personajes; **podemos cualificar y cuantificar nuestro tejido dramático y descubrir el mejor medio audiovisual para el futuro guion.**

CONTENIDO DEL ARGUMENTO O SINOPSIS

Una sinopsis tiene contenidos muy precisos, a saber:

- La temporalidad
- La localización
- El perfil de los personajes
- El transcurso de la acción dramática

Así como la *storyline* representa el **qué** (el conflicto matriz elegido), la sinopsis representa el **cuándo** (la temporalidad), el **dónde** (la localización), el **quién** (los personajes) y, finalmente, el **cuál** (la historia que vamos a contar, tema que desarrollaremos en el segmento 2.1).

Cuándo

La función de la temporalidad es informar sobre la fecha en que comienza historia y también de su desarrollo en el paso del tiempo (días, meses, años, décadas, siglos...). Es decir, la cantidad de tiempo que cubre la historia; y también si este es continuo, si salta de un mes a otro, de un año a otro... o si se trata de un tiempo irreal.

Son ejemplo de tiempo discontinuo películas como *Qué bello es vivir* y *El Padrino II*, mientras que *El cazador* y *El Dorado* transcurren en un tiempo continuo. No se debe confundir temporalidad con tiempo dramático. Por ejemplo, la sinopsis de *2001: Odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, podría haberse escrito así: “Esta historia empieza diez mil años antes de Cristo en el planeta Tierra; después vamos a la Luna en el año 2001 y, finalmente, cerca del planeta Júpiter, en el año 2005”.

Los saltos temporales en la historia son llamados elipsis.

Dónde

La localización es indicar en qué lugar pasará la historia. ¿En un bosque? ¿En Júpiter? ¿En una habitación? ¿En la redacción de un periódico? Se ha de saber también cuáles son las características de ese lugar, qué tiene de especial: puede ser un bosque, una montaña o una ciudad, pero, ¿cómo es ese bosque? ¿De arboleda muy espesa donde apenas llega luz? ¿Y la montaña? ¿Sobre un profundo abismo escarpado? ¿Y la ciudad? ¿Es de provincia y no ha evolucionado en los últimos años? Ciertos detalles indicativos pueden acompañar la localización y el tiempo. Por ejemplo, la historia de la película *Ladrón de bicicletas*, de Vittorio de Sica, se desarrolla en una época de mucho desempleo en Italia.

Con esto queremos decir que el dónde no solo contiene un componente geográfico, con oportunas especificaciones sobre los decorados, sino que también implica un contexto social e histórico.

Volviendo al ejemplo de *Ladrón de bicicletas*, sería imposible entender al personaje y su historia fuera del contexto social de la Italia de posguerra.

La sinopsis debe colocarnos dentro de este contexto. Un drogadicto que vive hoy en Europa es diferente de la visión romántica del drogadicto de principios de siglo, por no decir del siglo XIX; y, por supuesto, será diferente el mismo personaje en el año 2050.

Quién

El protagonista es el personaje básico del núcleo dramático

principal, es el héroe de la historia. Este protagonista puede ser una persona, un grupo de personas o cualquier cosa que tenga capacidad de acción y expresión. Para dar un ejemplo no humano mencionaremos al perro Rin-tin-tín. En síntesis, cualquier “cosa” que sea humanizada o que exprese el “dibujo” de lo humano en su composición durante la acción.

Es emblemático señalar la computadora Hall 9000, de *2001: Odisea del espacio*, en que solo escuchando su voz tomamos la máquina como personaje, pues es capaz de matar, engañar, sentir envidia e inclusive tener miedo a ser desconectada, o sea, a morir. En ese caso específico, la computadora hace el papel de **antagonista**, que hasta cierto punto requiere el mismo peso dramático que el protagonista (ver el ítem “El antagonista” más adelante).

No se han de confundir **protagonista**, **personaje secundario** y **componente dramático**. Jerárquicamente, el protagonista está en primer plano, en el centro de la acción y es, por lo tanto, el más trabajado y desarrollado.

Los personajes tradicionales del cine norteamericano se basan en cuatro pilares: **unidad dramática**, **punto de vista**, **cambio** y **actitud**.

Para Syd Field, por ejemplo, un buen personaje ha de intentar ganar o terminar algo a lo largo de la trama; su punto de vista debe permitir interpretar el mundo en que vive. Debe, por lo tanto, cambiar a lo largo de la trama y adoptar una actitud positiva o negativa, superior o inferior, crítica o inocente. Sigue literalmente la tradición shakespeariana y tiene raíces en la dramaturgia del mundo árabe y Medio Oriente.

El personaje secundario o actor de reparto es el **que está al lado del protagonista**. Generalmente, el personaje secundario nace a medida que vamos construyendo el drama, y tiende a ser más estático. Normalmente escucha o cuestiona las dudas del protagonista, subrayando la centralidad de la figura del “héroe”. Ese tipo de perfil permite que nos acerquemos más a la tradición dramática europea, principalmente la francesa. Su origen está en la dramaturgia de origen asiático en lo que se refiere a cierta inmutabilidad en la composición del personaje.

Por último, el **componente dramático**, que es un elemento de **unión**, **explicación** o **solución**. No tiene la profundidad del personaje y su función es **complementaria**. No es, sin embargo, despreciable. Hay actualmente una revaloración, por lo menos de mi parte, del componente y del objeto dramático en lo que se refiere a la ficción de los nuevos medios (ver la Parte 6).

TENDENCIAS

Como hemos visto, el protagonista, sobre todo en las series norteamericanas y en *streaming*, se ha afirmado como **antihéroe** en el escenario de la dramaturgia moderna, sea en el cine, la televisión o en otros medios. El héroe clásico, lleno de virtudes y bienhechor por naturaleza, ha sido “manchado” poco a poco por los pecados y subterfugios de los antihéroes.

La explosión de las series estadounidenses ocurrió con la invasión de antihéroes ultrajantes incorporados en los protagonistas. Y cito: Tony Soprano (*Los Soprano*), Dexter (*Dexter*), Don Draper (*Mad Men*) y Walter White (*Breaking Bad*). Si en las series estadounidenses eso parece novedad, en el cine y la literatura eso ocurría hace tiempo. ¿Quién no recuerda los filmes *Thelma y Louise*, *Rebelde sin causa* y *El padrino*?

En la literatura no podemos dejar de pensar en el brasileñísimo *Macunaíma*. En cuanto a la televisión brasileña, me gustaría recordar que los personajes Odete Roitman y Nazaré Tedesco no eran protagonistas, y sí antagonistas.

Es interesante mencionar que la nomenclatura “antihéroe” fue utilizada por primera vez en el libro *Memorias del subsuelo* de Dostoievski.

Además, es importante resaltar que antihéroe no es lo mismo que antagonista o villano. En la obra *El viaje del escritor*, el guionista Christopher Vogler llama al antagonista “sombra”. Para él, ese personaje es el arquetipo que representa la energía del lado oscuro, los aspectos no expresados, irrealizados o rechazados.

Veamos las diferentes y características de esos tres tipos:

- **Héroe:** vive por un **código de honor** personal. Es obstinado, no desiste fácilmente de un objetivo, es osado y comprometido con el honor y el orgullo. El héroe trae en su ADN la combinación de destreza, astucia, habilidad excepcional en determinada área e inteligencia. Todo héroe mítico carga consigo apenas un defecto de carácter que deberá ser corregido en su periplo. La falla en la conducta o *misbehavior* de Otelio son los celos, que serán su perdición. Prometeo tiene el defecto de la soberbia y Antígona es la personificación de la desobediencia.
- **Antagonista o villano:** la vida del antagonista gira en torno de impedir y complicar la existencia y jornada del héroe clásico, evitando que corrija su *misbehavior*. Para Vogler, la figura del arquetipo, la *sombra*, “se proyecta en personajes llamados

villanos, antagonistas o enemigos”, que “se dedican a la muerte, a la destrucción o a la derrota del héroe”³. Para él, el arquetipo de la sombra representa las psicosis que no solo nos perjudican, como también amenazan con **destruirnos**. El antagonista pone al héroe en situaciones de amenaza de vida, ora física, ora psíquica.

• **Antihéroe**: es frecuente encontrar el antihéroe en la literatura de los siglos XIX y XX. El antihéroe no se ajusta al perfil del héroe mítico que hasta entonces estaba en boga. Es débil, incompetente, deshonesto, humillado, inseguro, confuso, incoherente, avergonzado y, muchas veces, tiene una gran carga de ironía, viendo la vida de manera pesimista. Sin embargo, es capaz de inesperadas resistencia y firmeza. Conscientemente o no, ese personaje tiende a cuestionarse sobre sus acciones o características.

CONSTRUCCIÓN DEL PERFIL DEL PERSONAJE: DIEZ INDICACIONES

En efecto, hay que conocer al personaje, como orientara Vladimir Propp en su libro *Morfología del cuento*⁴:

Habiendo diseñado al personaje, usted debe ahora, mediante su imaginación creativa, hacerlo verdaderamente suyo. Piense en él, concéntrese en él, entre en su piel; conozca qué le molesta, si siente miedo, o ama, o desea, o cualquier otra cosa. Conozca sus debilidades: las obvias, desde luego – bebida, mujeres, juego –, pero preste especial atención a las menos obvias, como el orgullo, la mala conciencia, el complejo de inferioridad... si es un presuntuoso empedernido o experimenta una agresividad competitiva que sale a la superficie solo cuando conduce su coche.

Trataremos ahora **diez observaciones básicas** para la configuración del personaje. Son indicaciones frecuentes entre los profesionales del gremio, aunque no se consideran reglas.

Adecuación del personaje a la historia

Cuando hacemos una *storyline*, tenemos ya alguna idea de cómo ha de ser nuestro protagonista, de cuáles son sus características básicas, para que el conflicto de la trama sea adecuado para él. Así, nos damos cuenta de que el protagonista se crea según la historia y no al revés. Si el personaje que James Stewart representaba en *Vértigo*, de Hitchcock, no sufriese de vértigos, la película no tendría sentido. Así, pues, al protagonista se le presuponen determinadas características que generan una interacción máxima con la historia; tienen su razón

de ser en función del drama o sus concomitantes. El caso contrario es poco frecuente.

Con mi amigo Syd Field, teórico y guionista norteamericano, querido amigo que falleció a los 78 años, discutí mucho sobre este punto. Él tenía la opinión de que entre el personaje y la historia se da lo mismo que entre “el huevo o la gallina”: ¿qué apareció primero?⁵ Y ya respondo por anticipación: el huevo mutante, una nidada de huevos mutantes.

Personaje e historia viven una interacción perpetua. A veces comenzamos una sinopsis deslumbrados por un personaje y después buscamos la historia; en otras ocasiones sucede todo lo contrario. Lo importante es que el producto final resulte armonioso, con una interacción personaje-historia indestructible, como si se tratase de una gran verdad. Y hablando de grandes verdades, recuerdo la frase del físico danés Niels Bohr: “Una gran verdad es aquella cuyo contrario es igualmente una gran verdad”.

Concluyendo, personaje e historia tienen que ser grandes verdades y, por ende, deben estar integradas. Sin una la otra no vive.

Sobre huevos y gallinas, la ciencia actual afirma que el que nació primero fue un huevo malhecho. Un experimento de la naturaleza de la familia de las *phasianadae* que no tuvo éxito, pues olvidó volar. En fin, una nidada de huevos malformados, de donde se puede concluir apresuradamente que nuestra evolución se debe a una serie de malentendidos genéticos, fortuitos y oportunistas. Tesis de Charles Darwin, que desde el más allá sigue causando polémica en nuestros días.

En lo que respecta a los personajes, es mejor tener un huevo malformado que uno perfecto. El segundo nos promete un excelente omelet, sin conflicto ni drama. El primero, un dolor de estómago inolvidable.

El pensar y el sentir del personaje

El personaje piensa y siente, pero lo hace de una manera muy particular. Existe un principio en dramaturgia muy simple que sostiene que cada vez que el personaje piensa, habla o se expresa.

Pensar = Hablar

El personaje puede contar mentiras, hablar poco o mucho o tartamudear, pero, en cualquier caso, siempre estará exponiendo su pensamiento a través del habla o de su expresión.

En lo audiovisual no existe un flujo interior tal y como existe en

la novela; por lo que el habla es la única forma de que el personaje dispone para expresar sus pensamientos; y esto, aunque las palabras sean falsas, equívocas o disimuladas.

El empleo de la **voz en off** para describir estados de ánimo y pensamientos del personaje, tan común en el cine francés, me parece un recurso aburrido y poco creativo que, considero, es preferible evitar. Por supuesto, existen excepciones como la película de Martin Scorsese *Uno de los nuestros / Buenos muchachos (Goodfellas, 1991)*. Es un magnífico *script* que utiliza muchísimo este procedimiento, pero, lo dicho, esa es una excepción a la regla – si existiese tal cosa en dramaturgia – por más que el cine norteamericano reciente usa y abuse del *off*.

Sentir = Actuar

El sentir del personaje se expresa por su actuación, su reacción y su comportamiento ante la acción. Por ejemplo: cuando ama, besa; cuando se enfada, pelea; cuando está triste, llora.

Los seres humanos tenemos la capacidad de esconder nuestros sentimientos incluso durante toda la vida (la *persona* del teatro); a veces, ni siquiera llegamos a tomar conciencia de que están ahí. Actuamos con cautela, bondad y aparente eficiencia, pero en realidad todas esas acciones esconden penas, frustraciones y rencores. Con el personaje eso nunca sucede; tarde o temprano expone todos sus sentimientos por medio de acciones. Y así podemos decir que los personajes son los seres más sinceros, porque todo cuanto piensan lo exponen a través del habla y todo cuanto sienten lo expresan a través de sus acciones.

Incluso la falta de reacción ante un acontecimiento demuestra el sentir del personaje. Es importante entender que cuando digo que “hablan” queda implícito que se comunican no solo verbalmente, sino también a través de miradas, expresión corporal, gestos, etc.

Al trabajar para cine o TV, y debido a las características propias de cada uno de estos medios de comunicación (ver Parte 8), encontramos diferencias en la manera en que el personaje va a pensar/hablar y sentir/actuar.

En un primer acercamiento, podemos distinguir que en el cine este juego es menos evidente que en la TV. Esta trabaja más con la evidencia. Por ejemplo: se dice que en este medio “se mata tres veces”. El personaje piensa “Voy a matar a este hombre”; inmediatamente dice: “Voy a matarte”; entonces, siente gran odio y actúa apretando un gatillo; finalmente, se aproxima al cadáver para asegurarse y, pensando en voz alta, determina: “Está muerto”.

Luego, la televisión es más radiofónica que el cine o el teatro.

La manera de hablar

En este punto solo clasificamos o definimos su forma de hablar: si tartamudea o es lento, si tiene acento sureño o si es mudo, etc. No necesitamos conocer en profundidad todos los atributos y defectos de su habla; será suficiente con indicar los elementos-tipo más obvios. La forma de hablar define muchas veces por sí sola. Piense el lector en los personajes que hicieron famosos Groucho Marx o Jerry Lewis. Los héroes taciturnos del cine *noir* se han caracterizado por un hablar escueto y rico en acentos cerrados y duros. Los héroes de tragedia se destacan por su acento puro y voz profunda.

Recientemente, en *El silencio de los corderos*, es precisamente el modo de hablar lo que precisa y opone dos perfiles psicológicamente muy complicados.

Hasta que escribí *Lampião e Maria Bonita*, apenas había tenido contacto alguno con el modo de hablar del nordeste de Brasil. De la misma forma, hasta que escribí la miniserie *Me alquilo para soñar* con Gabriel García Márquez, ignoraba cómo se hablaba y se vivía en Ciudad de México. En ese último caso, una investigación a posteriori fue del todo indispensable. Las peripecias de un héroe medieval, el Conde Arnau, presentan el doble problema de hacerse de modo creíble y convertir un habla antigua en una aventura histórica. Los personajes de *A Clockwork Orange* hablan una jerga en la novela que costó mucho trasladar a la película de Stanley Kubrick.

Actualmente, estos detalles lingüísticos y de diálogo tienden a desaparecer. El doblaje es una práctica casi universal en TV e incluso en cine en países como Francia, España e Italia.

No pretendo entrar ahora en la polémica que existe sobre la conveniencia o no del doblaje como práctica porque, aunque estoy a favor, debo señalar que con este método se pierde parte de la riqueza y detalle de la composición del personaje.

Entre otras cosas, fueron los americanos quienes con su practicidad pusieron a todos los personajes a hablar inglés sin acento ni matices. Egipcios, Cristo, Cleopatra, perros, rusos, chinos, todos hablan inglés fluidamente.

Ese modelo está expandiéndose por el mundo y cada país adopta su lengua como matriz para producciones localizadas en lugares distantes. En Brasil, es obvio que la pasión de Cristo representada en los escenarios es hablada en portugués. Aun cuando el personaje esté en

Miami o Nueva Delhi, todo mundo hablará portugués.

El bautismo

Ahora bautizaremos a nuestros personajes. Es esencial tener presente que el nombre tiene mucha importancia, pues revela – esto es algo generalmente aceptado – la **clase social**, el **carácter** y la **tipología** del personaje⁶.

Un personaje rural puede llamarse Eustaquio o Florián; pero, si es de clase media, se llamará Carlos y si es de clase alta, Gonzalo. En una historia sobre la España de los años cincuenta, los personajes llevarán nombre compuesto, como “José algo” o “María algo”, aunque, si la historia lo requiere, puede ser un nombre poco común entre los de su condición.

El nombre representa clase y origen, y también **predestina**. Recuerdo la obra de Wilde *La importancia de llamarse Ernesto*. Puede recurrirse a un nombre **cliché** siempre y cuando este se avenga con la historia. Una esteticista puede muy bien llamarse Shirley, pero si resulta ser una condesa refugiada o venida a menos, este nombre, ciertamente, no nos servirá. Una vez más, todo depende de la historia.

Una fuente de inspiración asequible que todos tenemos a mano es la guía telefónica. El lector se sorprenderá de lo sugerente que puede resultar su lectura periódica. En todos los países que visto encuentro guías telefónicas, inclusive en aquellos llamados represivos o dictatoriales, pero solamente en Brasil fueron descontinuadas o son mantenidas por compañías privadas y reservadas al comercio y a la industria. Desconozco las razones legales de tales restricciones, pero reconozco que todo individuo tiene derecho a información libre originada por el Estado. Lo que el individuo hace con ella se transfiere a otra esfera de competencia. No obstante, en Brasil millones de personas reciben varias llamadas diariamente a sus casas sobre ventas de servicios telefónicos, donaciones y hasta planes de asistencia funeraria, un absurdo ligado evidentemente al comercio deshonesto y clandestino de compra y venta de listas con datos telefónicos.

Tiene que ser real

Un personaje ha de poseer todos los valores que se consideran universales (morales, éticos, religiosos, afectivos, políticos, etc.) y también los llamados personales, que solo tienen significación en ese personaje específico (obsesión por el trabajo, manía por el orden, etc.).

Los ingredientes que entran en la composición de un personaje son

básicamente los mismos; lo que varía son las **proporciones** que se da a estos valores.

Mediante estas proporciones, podemos decir que Pablo es más honesto que Pedro y que la mayor virtud de Enriqueta es su integridad.

La **complejidad** de un personaje y sus **contradicciones** han de manifestarse para que este sea verosímil, real. Cuanto mayor sea su densidad humana, más real nos parecerá. Un grave error en la configuración de un personaje es tender a que sea perfecto. Por naturaleza, el ser humano es imperfecto; y, por lo tanto, contradictorio y conflictivo.

Un personaje ha de ser único: tener sus huellas digitales como cualquier otro ser humano, un pasado, una infancia, una adolescencia, sufrimientos, alegrías. En fin, todo lo que tenemos los humanos; pero, por encima de todo, una historia que es suya y de nadie más.

Otro aspecto que debe considerarse son sus **actos conscientes**, es decir, lo que realiza por voluntad propia, y también sus **actos inconscientes**, que se deben a impulsos involuntarios.

El **acto inconsciente** es un grito al margen del texto, lo que percibimos con la expresión de una mirada, un tic nervioso o un gesto violento. Recuerdo que el pensador holandés Baruch Spinoza (1632-1677), uno de los primeros estudiosos del conflicto, alertó que los **impulsos son más fuertes que la acción**, son inconscientes.

El hombre es racional, pero **reacciona por emociones**. Por lo tanto, cuanto más complejo sea un personaje, más emociones tendrá y, en consecuencia, más acción ha de envolverle. Crear conflictos y no parar de resolverlos. Esto porque, cuando resolvemos el drama, este se acaba.

Finalmente, lo que buscamos en la configuración de un personaje es equilibrio, las líneas de fuerza que lo componen; aunque este equilibrio sea el que normalmente se entiende según los patrones convencionales. Lo que buscamos es un ser humano con todas sus complejidades y no una marioneta complaciente. Tras una mirada a los personajes clásicos, es evidente que los más **inolvidables**, los más **entrañables**, son los más **complejos**, los más **contradictorios**. Sin embargo, no todos los personajes deben – ni pueden – construirse con la misma complejidad. Esta tiene un límite, como la creatividad excesiva. Personajes supercomplejos se pierden por intoxicación de creatividad.

En mis clases, cuando llego a este punto, siempre hay algún alumno que pregunta por los personajes estereotipados o, mejor dicho, perfectos: totalmente malos o totalmente buenos, muy frecuentes en los productos audiovisuales de éxito americanos tanto del Norte como del

Sur. Entonces recuerdo con placer la tradición inglesa, que distingue entre personajes redondos (*round*) y planos (*flat*).

Los “personajes planos” son comunes en Dickens, por ejemplo. Se llaman así por tener un perfil único, de trazos fijos. Así son los justicieros del Oeste o los malvados diabólicos (recuerden el pistolero Jack de *Shane / Raíces profundas*), los granjeros inocentes pero cobardes, la madrastra implacable de los cuentos, etc.

En cambio, los “personajes redondos” presentan aspectos diferentes, incluso los malvados (Darth Vader en *Star wars*). Mientras que la conducta de los “personajes planos” es predecible, la de los redondos es, a veces, una sorpresa.

Las películas “de género” abusan de los personajes planos con demasiada frecuencia. No es que sea una práctica necesariamente negativa, por más que el gran dramaturgo inglés E. M. Forster manifestara sus dudas sobre la validez de este tipo de personajes en *Aspects of the novel*⁷. Él creía que esos personajes sí eran correctos para la comedia. En realidad, también son esenciales en las variables del género de aventuras.

Evidentemente, cualquier autor o guionista crea personajes de los dos tipos: complejos y estereotipados. El problema es cuando se escriben solamente personajes *flat* o estereotipados y no se busca la satisfacción de la dramaturgia más profunda.

Concluimos que el personaje de ficción no es real, pero debe parecerlo. Para eso debe contener trazos ficcionales que nos transporten al campo de la verosimilitud y, por contaminación, a la veracidad.

Composición

Hemos de intentar desarrollar al máximo nuestro personaje, ya que ello facilitará la acción. No son pocos los autores que, además de describir sus personajes, también los diseñan.

Son tres los factores que hemos de considerar en esta configuración:

- Factor físico: edad, peso, altura, presencia, color del pelo, color de la piel...
- Factor social: clase social, religión, familia, orígenes, trabajo que realiza, nivel cultural...
- Factor psicológico: ambiciones, anhelos, frustraciones, sexualidad, perturbaciones, sensibilidad, percepciones...

No podemos olvidar que la emoción de un personaje ha de coincidir

con su intelecto. A un carácter altamente racional, de nula emotividad, está claro que no le podemos hacer bailar un can-can, ya que (excepto que se hubiera vuelto loco o esté borracho) no sería un comportamiento acorde con su forma de ser poco expansiva. **La correspondencia entre intelecto y emociones es lo que da identidad al personaje.**

Componer un personaje es tarea que requiere un talento muy específico. Depende mucho de la facultad de observación y abstracción del guionista. Estas capacidades se pueden desarrollar a medida que el autor sale a la calle, va a los bares, fábricas, salones de la alta burguesía, etc., observando y tomando nota de los muchos comportamientos humanos que forman estos universos: forma de vestir, gestos, modos de hablar, etc. Podemos decir que el autor es un **coleccionista** de tipos humanos, materia prima indispensable para la configuración de un personaje. También hemos de tener presente el factor de los cambios. Del mismo modo que el ser humano, un personaje no es jamás estático, inamovible; el personaje siempre cambia, se modifica. **La movilidad es inherente a toda cosa viva**, y es bueno señalar que también los cambios internos se reflejan en el exterior, en el rostro, en la manera de caminar, de vestir, en las posturas. etc. (aunque todo esto es trabajo del actor). De esta forma, un personaje que inicialmente es omnipotente y distante, puede acabar siendo humilde y afectuoso debido múltiples contratiempos sufridos en el transcurso de la historia. Llamamos a este proceso **evolución del personaje.**

Cuadro de algunas características básicas

Las personas actúan y reaccionan según sus características; los personajes también. El dramaturgo Ben Brady elaboró un cuadro de características – consideradas básicas – de la personalidad humana y nuestras contradicciones para la creación de un personaje⁸. Transcribimos algunas de ellas:

parco – pródigo

gentil – violento

alegre – lánguido

delicado – brusco

generoso – avaro

claro – confuso

gregario – solitario

sucio – inmaculado

inteligente – estúpido

gracioso – apático

valiente – cobarde

fanfarrón – humilde

obstinado – dócil

justo – injusto

moral – inmoral	optimista – pesimista
crédulo – incrédulo	tranquilo – nervioso
sano – enfermo	sensible – insensible
ingenuo – malicioso	arrogante – cortés
cruel – benevolente	extravagante – mesurado
indeciso – impulsivo	sencillo – complejo
vulgar – noble	pretensioso – modesto
lúcido – alienado	natural – afectado
misterioso – evidente	astuto – franco
impetuoso – sereno	histérico – plácido
egoísta – altruísta	torpe – hábil
leal – desleal	galante – rudo
locuaz – taciturno	activo – perezoso

Aún podríamos añadir a este cuadro muchas otras características; a decir verdad, la lista no se acabaría nunca. Sin embargo, estas son las que se consideran fundamentales y sirven de base para realizar ejercicios de configuración de personajes. Además, no se trata de elegir entre blanco y negro, porque la lista no se plantea en rigor como un cuadro de pares antónimos, sino de pares extremos de un rasgo caracterológico. El escritor sabrá hallar el punto intermedio adecuado para su personaje. Hay varios niveles entre una palabra y otra. Son mil palabras intermedias, cada una definiendo un concepto diferente, una reacción diversa y una acción diferenciada. Imagine la cantidad de matices de emociones que existen entre ser “misterioso” y “evidente”. Y ese es apenas un ejemplo.

No solo los dramaturgos y teóricos en dramaturgia se lanzan sobre esas características básicas. El sorprendente poeta surrealista portugués Alexandre O’Neill (1924-1986) nos demuestra en el poema “*Homem*” (*Hombre*) esa diversidad infinita del ser humano.

INSUFRIDO TEMIBLE ADAMADO PURO SAGAZ INTELIGENTÍSIMO
 MODESTO RARO CORDIAL EFICIENTE CRITERIOSO EQUILIBRADO RUDO
 VIRTUOSO MEZQUINO CORAJUDO VIEJO INDOLENTE ALTIVO ROTUNDO
 VIL INCAPAZ TRABAJADOR IRRECUPERABLE ELEGANTE POPULAR

ELOCUENTE ENMASCARADO ANDRAJOSO GORDO HILARANTE
PEREZOSO HIEROMÁNTICO MALÉVOLO INFANTIL SINIESTRO INOCENTE
RIDÍCULO ATRASADO LEVANTADO DELEITABLE ROMÁNTICO MARRANO
HOSTIL INCREÍBLE SERENO HAMBRIENTO ONANISTA ABOMINABLE
RESENTIDO PLANIFICADO AMARGADO EGOCÉNTRICO DIESTRO
MORDAZ TONTO MALCRIADO PONDEROSO VOLUBLE INDECENTE
ATARANTADO INFAME OBSTINADO FUGITIVO SONRIENTE COBARDE
MINUCIOSO ATENTO JULIO PANCRACIO CLANDESTINO MECHUDO
ALBINO MARICA OPORTUNISTA GENTIL OSCURO FALAZ MÁRTIR
MASOQUISTA LIBERADO AGITADOR ROÍDO PODEROSÍSIMO CULTÍSIMO
TORPE PUNTO EXTRAVAGANTE BONITO LINDO IRRESISTIBLE PESADO
ARROGANTE DEMAGÓGICO ABATIDO ÁSPERO VIRIL PROLIJO AFABLE
TREPIDANTE RECHONCHO GASPAR TIERNO ASTUTO FAMÉLICO
GOLPEADO BRUTO BORRACHO HABLADOR IMPOLUTO MAGNÁNIMO
INCIERTO INSEGURÍSIMO BONDADOSO VISCOSO IMPOTENTE
COSA BANANA CONFIDENTE PELUDO BESTIA BARAHUNDOSO
GAGO JUICIOSO MALINTENCIONADO MUCHACHO ERRADÍSIMO
INSINUANTE MELIFLUO ARRAPAZADO BELLACO HIPOCONDRÍACO
MALANDRO DESOPILANTE BLANDO ESCARNECEDOR ACANALLADO
DESCOMPUESTO CONTUNDENTE SANTURRÓN SOTURNO HUMILLADO
IMPECABLE MISERICORDIOSO VOLUPTUOSO AMANCEBADO TIGRINO
HOSPITALARIO PRESTABLE MOROSO CIZAÑOSO SORDO MOROSO
AMORUDO BESUCÓN LAMBIZCÓN SOEZ PRESENTE BIGOTUDO VALIENTE
TARTUFO REGAÑÓN HERIDO EXPULSADO IDIOTA MORALISTA MALO
NEGLIGENTE AMORDAZADO MIEDOSO COLABORANTE INSENSATO
VULGAR CELOSO GASTADO ANCIANO IDEALISTA INFUNDIOSO
TRAMPOSO RACISTA NIÑO LADRADOR POBREDIABLO FASTIDIADO
ADULADOR VORAZ ALARMISTA INCOMPRENDIDO VÍCTIMA CONTENTO
ADULADO BRUTALIZADO POBRECITO HARTO PROGRAMADO IMBÉCIL
CHOCARRERO INAMOVIBLE...⁹ (traducción libre).

Abro un paréntesis para sugerir la lectura de poemas a guionistas y dramaturgos. Teniendo en cuenta que el arte y la dramaturgia son terrenos marcados por la **síntesis**, es bueno recordar que los poetas consiguen con solo una palabra eclipsar pensamientos, dádivas y pecados de una manera tan deliciosa como creativa. Leer un poema es también darnos llaves para la construcción de personajes. Tal vez los poetas sean los artistas que lidian con la expresión más pura y reveladora del contenido de los símbolos.

Tengo gran aprecio por los poetas y de ellos podemos sacar gratas

lecciones. En el texto teatral *Sempre*, de mi autoría, parte de la *Trilogia da Imaginação*, inédita en el Brasil, reproduzco el siguiente monólogo de la protagonista dando su clase:

[...] De la palabra vaticano nació el vocablo latino *vagitanus*, que por acercarse al verbo *augire* estructuró “vagido”, berrido, grito, llanto, lamento, y gemidos (pausa). Me gustaría hacer eso. Ah, cómo me gustaría (emocionada) (pausa). Fue el dios Vaticano que proveyó la raíz semántica del acto de “vaticinar”, profetizar, predecir, pronunciar, adivinar, prever y antever (pausa). Juntándose todas esas acciones y verbos: vagidos, profetizar, berridos, predecir, gritos, pronunciar, llanto, adivinar, lamentos, prever, gemidos, antever. Sería curioso si no fuese también verdadero (pausa), tengo ganas de llorar. De berrar (pausa). El nombre Vaticano tal vez haya sido abreviado por la lengua del pueblo etrusco como uates, vocablo que se transformó en latín y dio nacimiento a la palabra “poeta” (pausa). Tengo certeza de que voy a llorar. Me siento tan frágil (pausa). “Poeta”, aquel ser capaz de profetizar emociones a los gritos y susurros, proclamar a los gritos el futuro, lamentar nuestra minúscula condición, predecir felicidades y pasiones, gemir frente al poder inútil y antever el destino del universo con un simple malabarismo de la palabra. Y mucho más puede ser, ser poeta (emocionada) (pausa). El dios Vaticano fue exterminado con la caída del antiguo Imperio Romano, tal vez por eso muy poca importancia pasó a darse a las voces de los poetas y a las palabras de los poemas (se limpia una lágrima) (pausa). Como el dios Vaticano no tenía cuerpo o rostro (pausa). Quisiera ser como él (pausa). No hubo entierro tras su muerte. Él tampoco se transformó en un planeta como muchos otros dioses. Vaticano solo se abstraigo aún más hasta alienarse en lo impensable (pausa). Me siento como un animal, cambiando de plumas y piel. Estoy en tránsito y no me permito preguntar de dónde, para dónde (pausa). El octavo monte habría quedado sin dueño si no hubiese ocurrido un hecho oscuro y triste. En una noche lluviosa y llena de vientos, un grupo de seres andrajosos y hambrientos rasgó las entrañas de la colina. La cubrió con tierras y lamentos; el cuerpo sin vida de un hombre envuelto en una mortaja rota fue enterrado. Un pescador de nombre Pedro (pausa). Somos millones de terrícolas. Cada uno creyéndose único, cuando en verdad nadie es único. ¿Será posible que me ahogue en este mar de irrelevancias? (pausa). En el momento en que el corazón de San Pedro fue enterrado en el punto más alto del Monte vaticano, se inició la construcción de la Iglesia de Cristo...

El filósofo griego Séneca proclamó hace dos mil años que el aspecto más difícil de un ser humano es comportarse como una sola persona. Muchas veces me parece que el público y la crítica exigen enorme coherencia de personajes y situaciones ficcionales, cuando en la vida real el mar de hipocresías e incongruencias, sumado a incoherencias, sale por los poros, leyes, poderes y medios de información.

Es siempre bueno recordar que la primera razón de la dramaturgia es divertir, introduciendo la capacidad de abstraer, después informar, en el sentido de cuestionar, y finalmente formar, por concientizar las dos primeras cualidades.

Todavía sobre la inconstancia de los seres humanos y la identidad de los personajes, sugiero que nos refugiamos en el filósofo Montaigne¹⁰ para promover un epílogo que nos parece ideal como punto final sobre el tema. Montaigne soberbiamente decretó.

No solamente el viento de los acontecimientos me agita conforme el rumbo de dónde vienen, como que yo mismo me agito y perturbo en consecuencia de la inestabilidad de la posición en que esté. Quien se examina de cerca raramente se ve dos veces en el mismo estado. Le doy a mi alma ora un aspecto, ora otro, según el lado para el que me vuelvo. Si hablo de mí de diversas maneras es porque me veo de diferentes modos. Todas las contradicciones en mí se encuentran, en el fondo y en la forma. Avergonzado, insolente, casto, libidinoso, locuaz, taciturno, trabajador, exquisito, ingenioso, tonto, aburrido, complaciente, mentiroso, sincero, sabio, ignorante, liberal y avaro, y pródigo, me veo de acuerdo con cada cambio que se opera en mí. Y quien quiera que se estudie atentamente reconocerá igualmente en sí y hasta en su juicio esa misma volubilidad, esa misma discordancia. No puedo aplicar en mí un juicio completo, sólido, sin confusión ni mixtura, ni expresarlo con solo una palabra.

El contraste

El hombre es muy variable; hay tantos tipos como huellas digitales. Y cuando creamos un personaje, le damos una personalidad, una manera de ser, una originalidad, un estilo. Son las llamadas **tinturas de verosimilitud**.

No sería exagerado comparar al personaje con un hijo, pues nace de nosotros, lleva nuestra marca. Cuando está preparado, igual que sucede con los hijos, el personaje se mueve solo, el autor ya no ha de decirle nada más: se ha cortado el cordón umbilical; es él, el personaje, quien se expresa, se mueve, se comporta en función de su propia voluntad. El

contraste de un personaje es la capacidad de desarrollar una voluntad propia.

Por eso hemos de conocerlo tanto como sea posible y respetar su originalidad, su individualidad, para no incurrir en la atrocidad de poner en sus labios palabras que son nuestras y no suyas. Así que no hay que confundir el contraste con las contradicciones del personaje, ni con su identidad.

La **identidad** es resultante de la mezcla de los **valores individuales** y **universales**. Las contradicciones expresarán el nivel de profundidad dramática del personaje. El contraste le hará diferente de los otros personajes y de los seres vivos. Por ejemplo, James Bond, de Ian Fleming, presenta pocas contradicciones, baja identidad, pero mucho contraste.

Por otro lado, no se debe confundir un personaje contradictorio con un personaje en conflicto. El personaje contradictorio expresa su complejidad a través de acciones antagónicas y casi siempre lleva a cabo actos dispares porque tiene una dirección dramática, esto es, tiene un objetivo dramático, mientras que el personaje en conflicto, por no tener una dirección u objetivo dramático, no actúa contradictoriamente y es prisionero de su conflicto; por lo tanto, no evoluciona dramáticamente. Sin embargo, no deja de crear problemas y hasta de causar crisis.

Más adelante desarrollaremos el concepto de objetivo dramático, aquello que quiere ser alcanzado por el protagonista. A ejemplo de los humanos, el personaje no es un ser estático, y avanza en la búsqueda de una completud existencial. Por medio de sus conflictos transforma su entorno para alcanzar su necesidad dramática. Y para conquistar o no el objetivo dramático puesto como marco que encierra el drama, el personaje tiene pérdidas y ganancias, exteriores e inferiores. Para eso usa todas las armas: hasta los contrastes más seductores y los disfraces más miedosos.

La dificultad

Si al comienzo del argumento el personaje no surge en su totalidad, se puede continuar la historia y dejar que el mismo desarrollo de los hechos vaya revelando los detalles que falten. Muchos autores dan solo una pequeña idea del personaje al comienzo de la historia porque saben que, a medida que avanza, las acciones y los diálogos del personaje le irán dibujando, dejarán aflorar sus sentimientos, cómo piensa, cómo se expresa. La propia acción nos dirá cómo es.

Otra posibilidad es crear personajes estereotipados, cuya función sea la de desaparecer y dar paso a otro a lo largo de la creación.

Para mí resulta una desventaja no tener el personaje completamente definido ya en el argumento o la sinopsis y tener que seguir con el trabajo. De todas formas, el hecho de no tenerlo no supone un impedimento para desarrollar las nuevas etapas del guion.

No existen reglas. También sabemos que muchos autores dibujan sus personajes y que a veces vale más la pena tener un perfil sintético y preciso que otro grande, largo y prolijo.

Recordar que el arte es síntesis. Donde existe mayor concentración de pensamiento artístico más alta es la calidad artística. Veamos: el amanecer revelándose en una sinfonía, la estética femenina dentro de un cuadro, un incesto en una obra de teatro, etc.

El antagonista

El antagonista es el contrario del protagonista, su oponente. Como el protagonista, no es necesariamente una sola persona; puede ser un grupo. Es el caso de las llamadas obras corales. El autor español Luis García Berlanga desarrolló en su obra una galería de colectivos que sacan adelante sus películas. Los que se destacan del colectivo lo hacen a veces más por su propia personalidad que por la extensión de sus papeles. Así ocurre con el Marqués de Leguineche en *La escopeta nacional* y sus secuelas.

Con cierta frecuencia, los antagonistas quedan más claros o mejor definidos. En *Amadeus*, de Peter Shaffer, tiene una mayor catadura humana el personaje de Salieri que el propio Mozart, que se mantiene no solo debido a la leyenda, como también a la fuerza dramática de su personaje ingenuo y genial al mismo tiempo. Salieri, sin embargo, luchaba contra su mediocridad, envidias e “injusticias divinas”. En la obra de James Cameron *Terminator / El exterminador*, el antagonista es un ciborg asesino que gana popularidad por la espectacularidad de su tesón de máquina; y en la secuela se erige en protagonista mediante la complicidad del espectador, capaz de suponer que es otro ciborg del mismo modelo, pero con diferente programación. Cameron se ha permitido ser un dios que redime a sus criaturas hacia el bien por su tesón en el mal. En la serie *Yo, Claudio* (BBC/London Film Productions), el desarrollo de la historia viene dado por una saga familiar cuyos miembros se erigen en protagonistas y antagonistas a medida que su personaje-narrador en primera persona se reserva un discreto papel mientras nace, se desarrolla, madura se deja morir envenenado.

Decir que el antagonista es el contrario del protagonista es una afirmación estereotipada y didáctica; sin embargo, es próxima a la

realidad. Siguiendo a Propp, podemos decir que “la esfera de acción del antagonista, sus elementos, son: el daño, el combate o cualquier otra forma de lucha contra el héroe, el asedio”¹¹. El antagonista debe tener el mismo peso dramático que el protagonista, no es necesario desarrollarlo con la misma profundidad dramática.

LOS COMPONENTES DRAMÁTICOS

Entre el protagonista y el antagonista se interponen y entrelazan los secundarios o colaboradores y también los llamados componentes dramáticos.

El personaje secundario está al lado del protagonista o del antagonista y forma parte del universo en que se mueven ambos o, mejor aún, forman parte del mismo núcleo dramático (ver segmento 1.6). Como son secundarios pueden ser menos complejos.

El lector puede recordar famosos personajes secundarios, como el ambiguo policía de Casablanca, o el ayudante de fotógrafo Passeurpartout en *La vuelta al mundo en 80 días*. O aún el bufón de la corte de la obra *El Rey Lear*, de Shakespeare.

En último lugar de esta jerarquía se encuentran los componentes dramáticos, que sirven como elementos **explicativos, de conexión y conclusión**. Normalmente suelen ser personajes estereotipados, sin complejidad alguna, como el famoso y caricaturizado taxista que aparece en *Mujeres al borde de un ataque de nervios* de Pedro Almodóvar, o un cartero que aparece en escena solo para entregar un telegrama. Conviene resaltar que los componentes dramáticos pueden ser personajes u **objetos inanimados**.

El acierto o la gratuidad del componente dramático determina la consistencia de la obra. Desde las películas corales hasta aquellas cargadas de humor absurdo, donde un personaje puede aparecer para justificar un simple chiste, hay un amplio abanico de posibilidades que el guionista deberá equilibrar. No obstante, el objeto suele ser el componente dramático más peculiar y puede servir como elemento:

- **De conexión:** el automóvil en la película *El Rolls Royce amarillo*; o un robot en *La guerra de las galaxias*.
- **De solución:** el sello de una carta en la película *Charada*; o la caja en *Barton Fink*.
- **Explicativo:** la estatua de la libertad, en la película *El planeta de los simios*; o la criptonita en *Superman*.

Algunas veces, una aparición absolutamente fugaz, inesperada y fascinante puede constituirse en componente dramático; como Lila Kedrova en el papel de condesa en la película *Cortina rasgada*, de Alfred Hitchcock.

OPINIÓN DE OTROS CREADORES SOBRE EL PERSONAJE

Volviendo al libro de Beth Brait, recojo testimonios sobre el personaje de dos creadores con quienes tuve el placer de convivir.

“El escritor tiene que actuar como un vampiro”: Lygia Fagundes Telles

He repetido esto: creo que el lector gusta de, y acepta un libro en la medida en que se transporta, en que se encuentra en el libro. Como yo también me identifico, me enamoro mucho de mis personajes, creo que eso ayuda mi acercamiento con el público. De cualquier forma, los personajes me satisfacen más que las personas, porque tienen vida, vicios, virtudes y, sin embargo, permanecen tan intactos que no admiten interferencias.

A la medida que los personajes nacen dentro de nosotros, es necesario escribir rápido. Porque vamos modificándonos, inclusive bajo su influencia. Tenemos que aprovechar el momento, mientras está caliente. El escritor tiene que actuar como un vampiro, antes que amanezca. Y en verdad, el autor también es vampirizado por sus personajes que se alimentan de su sangre en el misterio de la creación. Cuando termino un libro, acabo desfallecida. Los personajes y yo entonces descansamos. Hasta una próxima aventura¹².

“Los personajes vienen de la imaginación del escritor”: Moacyr Scliar

De muchos lugares, esto es cierto. De la infancia. Del día a día. De un encuentro casual en la calle. De una foto o noticia del diario. De las páginas de la historia. De un sueño o de una pesadilla. De una asociación de ideas. De un deseo de autorretratar (¿Flaubert? “Madame Bovary soy yo”).

Pero eso se refiere al origen más remoto. En el análisis final, los personajes de ficción vienen de la imaginación del escritor. No es la capacidad de retratar bien lo que hace al escritor de ficción, sino la capacidad de imaginar personajes y de crear situaciones. Personajes y situaciones sirven de soporte para todo el resto, inclusive para las ideas que el escritor eventualmente vincula y que, si no fuese por los personajes y las situaciones, transformarían su obra en un ensayo o

reportaje. La atracción por el personaje es lo que hace el escrito. Una tracción que, a final, todos tenemos, todos queremos ser personajes. Yo mismo quiero. Quien escribió esa declaración fue un personaje llamado Moacyr Scliar, que no existe en la vida real y que solo despierta de su letargo en momentos especiales como este, de jugar con palabras para presentarse, finalmente, como personaje¹³.

DIGRESIÓN

Como es sabido, los personajes son interpretados por actores. Aquí hago una digresión y transcribo un artículo que escribí sobre Marlon Brando y la magnífica presencia del actor, y la contribución que este trae al personaje (sobre los temas elenco y actores, vea la Parte 2).

Como sabemos, el actor necesita de todos los instrumentos corporales, vocales y de los sentidos para capturar el alma y dar vida a otro ser llamado personaje. Es irrefutable que Marlon Brando fue un maestro en su arte, y más que eso: un innovador. A cada película, obra teatral, él traía algo nuevo, un pequeño detalle que abría una nueva puerta de cómo se puede interpretar. Técnica y talento puro se mezclaban en un peligroso juego que lo llevó a la gloria y a una vida personal tormentosa, y a veces trágica. Dicen que comenzó mostrando su cuerpo entero, sensual y perfecto, sonriendo deseos e ilusiones en las plateas. Cuenta la leyenda que todos se enamoraban de él, hombres y mujeres, y que un día, harto de ser adorado como un dios vivo, un “Narciso” de carne y hueso, se fue a hacer boxeo (o según otra versión, ebrio, arremetió contra su rostro a propósito con una piedra) y se quebró la nariz. Entonces pasó lo imposible: se hizo aún más bello, deseado, voz ligeramente nasal y mirada cautivadora.

Y fue desnudo, de cuerpo entero y alma, a los 50 años, que apareció en *El último tango en París*, mezclando la sensualidad de un muchacho de 20 años con la sabiduría de un hombre de 60. Imparable él.

Brando no gritaba, ni hablaba rápido: murmuraba los diálogos con elocuencia. Eso puede parecer paradójico, pero no lo es. Pues transmitía, con esa guerra de contrarios, la contradicción de la condición humana.

Ese paradigma alcanza su punto más alto en *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, inspirada en la obra maestra de Joseph Conrad, *El corazón de las tinieblas*. Allí, en plena guerra de Vietnam, un tal coronel Kurtz del Ejército de los Estados Unidos (Marlon Brando) enloquece y crea su propio reino y ejército de terror en Camboya, completamente ajeno a las órdenes de sus superiores. El capitán del ejército (Martin Sheen) es

enviado a descubrir el escondrijo del coronel y ejecutarlo en nombre de la civilización y del respeto al orden.

La historieta es esa, bastante simple. En cuanto a Marlon Brando y a la composición de su personaje del coronel Kurtz, la historia es otra.

Brando pesaba más de cien kilos, dicen que recibió más de 10 millones de dólares y solo aparecía en 10 minutos de la película. ¿Por qué la película fue protagonizada por Marlon Brando? ¿Por qué el crédito principal sería de él? Después de todo, él era la propia figura del antihéroe.

Si no, veamos: escuchamos su voz al inicio de la película, los personajes piensan en él durante la proyección, vemos extractos de sus cartas en el transcurso de la historia, y así vamos poco a poco creando una figura mítica irrefutable e imbatible durante dos horas de proyección. Mientras tanto, los personajes viven la masacre de los soldados estadounidenses sobre los vietnamitas en la guerra del 68. Matanza inaudita que parece no tener fin ni sentido, y en cada instante nos preguntamos: “¿qué personaje es ese? [...]”¹⁴

REFERENCIAS EN EJERCICIOS

Vuelvo a tomar como referencia la clase del Máster de Escritura para Cine y TV de la Universidad Autónoma de Barcelona para dar algunos ejemplos sirviéndome de los trabajos presentados. El ejercicio propuesto consistió en crear un perfil de personaje respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Cómo es el personaje? Descripción física. Personalidad.
- ¿Cómo piensa y cómo habla?
- ¿Dónde vive? ¿Con quién y en qué circunstancias?
- ¿Dónde trabaja? ¿Qué hace para vivir, cómo es su entorno (familia, amigos)?
- ¿Tiene alguna peculiaridad?

Se fijó un fin de semana como plazo para la realización del ejercicio. Cada alumno debía traer el lunes tres perfiles de personaje y las ganas de defender a sus criaturas.

Primer perfil

Fue escrito con base en la *storyline* sobre la noticia aparecida en el periódico: “Extranjeros ilegales en Barcelona” (ver nuevamente “*Storyline*”).

Jelio Iskur, 25 años. Varna. Bulgaria.

Complexión atlética: cabello corto; piel oscura. Viste deportivo: camiseta, jeans, tejanos y cazadoras. Su aspecto inspira confianza. Hace un año reside, ilegalmente, en Barcelona. Se adapta rápidamente a las circunstancias. Condensa todo lo que quiere decir en pocas palabras. Hijo de un funcionario del Partido Comunista y una camarera. Tiene un hermano. Estudios elementales. Huyó de Bulgaria aprovechando la caída comunista. Allí había trabajado de mecánico y como patrón de barcas turísticas. En Barcelona comienza de cero. Inicialmente trabajó en un espectáculo de striptease. Ahora lleva una doble vida: trabaja de albañil y pertenece una red de venta de coches robados. Vive en un piso de El Raval. Se relaciona, básicamente, con otros emigrantes europeos. Cree que todo el mundo tiene un precio. Individualista y materialista, reniega de la educación comunista. Se anuncia en las páginas de contactos del diario: “Si no lo has hecho nunca con un búlgaro es porque no quieres”. Añora la música balcánica. Le gustan mucho los yogures. Necesita vivir en una ciudad que tenga mar. Dos de sus deseos: casarse con una catalana y tocar el violín.

Observación y análisis: El perfil es muy completo. De todas formas, pienso que falla en un aspecto: da demasiados detalles exteriores y nos cuenta muy poco sobre su mundo interior.

Segundo perfil

Este se creó con base en la *storyline* surgida de una idea transformada del libro de Truman Capote *Música para camaleones* (ver nuevamente “*Storyline*”):

Epifanía es una mujer negra, de cuarenta y cinco años y un metro cincuenta, aproximadamente. Está algo rellena: unos sesenta kilos. Es una mujer de carácter fuerte, acostumbrada a mandar en su familia: dirige a su marido y a sus hijos en todo lo que respecta a sus vidas. Se cree imprescindible para todos los que la rodean; no acepta en ningún momento que pueda ser de otra forma. Absorbe de tal manera todo lo que la rodea que para poder dirigir efectivamente su vida y la de los demás, ha tenido que perder toda su capacidad de demostrar afecto.

Su forma de hablar es la propia de las personas que siempre quieren ser escuchadas y nunca escuchan a los demás. Grita y siempre da órdenes. Su tono de voz es siempre frío y distante.

Epifanía vive en Ginebra. Nació en Haití, pero tuvo que emigrar a

Europa, pues en su país no tenía medios de subsistencia. Vive en un apartamento pequeño en las afueras de la ciudad; y, con ella, sus hijos, Claude y Gabriel, y sus hijas, Evangeline y Evelyne; también su marido, Frank. El apartamento es sencillo, pero no mísero.

Epifanía es empleada doméstica en cinco casas de ricos suizos. Su marido no trabaja. La familia de Epifanía vive de lo que ella gana limpiando y de sesiones de vudú, práctica que ella conoce a la perfección.

Epifanía vive cada día en dos mundos opuestos. Primero está su familia y los demás haitianos residentes en Ginebra. En este mundo cerrado y supersticioso, ella tiene un papel esencial y ocupa un lugar de poder. En su otro mundo, el de las casas en que trabaja, ella no es nadie (en todos los casos, es la que tiene que obedecer).

Epifanía vive una compleja relación con estos dos mundos, que pagan de forma distinta las frustraciones que ella siente en cada uno de ellos.

Observación y análisis: El perfil está completo. Sin embargo, es excesivamente largo. El nombre Epifanía aparece cinco veces, denotando una redacción confusa. Tampoco era necesario dar los nombres de los hijos. El del vudú me parece un dato exagerado e innecesario, existe una creatividad excesiva.

Hay complejidad y esto lo hace interesante, pero falta describir su relación con los ricos para los que trabaja ¿Cómo habla con ellos?

¿Es también energética? ¿Impone sus deseos también sobre ellos? ¿De qué manera? Repensar el trabajo.

Tercer perfil

Este perfil se basa en la storyline sobre la pintora alcohólica (ver nuevamente “*Storyline*”).

Ana Turner solo representa sus cuarenta años cuando se levanta por la mañana. A lo largo del día, una fuerza interior salvaje emerge paulatinamente en su físico menudo, dando vida a multitud de objetos pequeños que forman el universo diurno de su casa taller. Allí vive sola, trabaja y recibe constantes visitas de allegados, amigos o agentes comerciales. Nunca nadie la oyó hablar de su familia, ni contar anécdotas de su pasado. Es diseñadora. Sale escasamente a la calle y siempre con un objetivo definido: hacer compras o buscar ideas. La vida transcurre en su hogar como un rito estricto pautado a cada hora. Quien quiera conocerla tendrá que someterse a sus reglas, aceptar la firmeza de sus convicciones, el empuje arrollador de su energía y esperar que los vasos se vacíen

lentamente en cuanto la noche avance y revela poco a poco la dulzura que contiene el reino de su voz y el brillo de su mirada adolescente.

Observación y análisis: El perfil me parece literario en exceso. Hay algunos fragmentos con claras posibilidades dramáticas, pero finalmente el personaje resulta más preparado para existir en un cuento que para vivir una historia audiovisual.

Cuarto perfil y mi método de análisis

Cuando leo un perfil, la primera pregunta que me hago es la siguiente: **¿está preparado ese personaje para vivir una historia?** La segunda, y no menos importante, es: **¿tiene posibilidades de cambiar su mundo interior con la historia?** Y una tercera: **¿qué sentimientos y qué valores suyos están en juego?**

Estas tres cuestiones me parecen fundamentales para juzgar, desde un de vista dramático, a un personaje.

Puede resultar útil hacérselas al siguiente perfil:

Tal vez si Miguel Cantó no hubiese sufrido aquella desgracia se habría dedicado completamente a su carrera y habría sido director de un prestigioso gabinete de abogados. Sufrió en 1982 un grave accidente durante el viaje de fin de curso a Menorca: se tiró de cabeza al agua desde las rocas, sin ver una piedra que sobresalía. Ahora va en silla de ruedas, pero no por eso ha dejado de ser una persona llena de vitalidad. Es responsable por el departamento de comunicación de una gran empresa y dedica mucho tiempo libre a su pasión de radioaficionado. Tiene un magnífico estudio emisor en su casa. Entre el módem conectado a su ordenador, el equipo cartográfico, el teléfono y el aparato de radio es capaz de vivir auténticas aventuras. Más de una vez les ha aclarado problemas a otros compañeros de ondas. En un determinado momento es capaz de solucionar intrigantes misterios. Su correcto inglés le permite entenderse con medio mundo. Tiene treinta y cinco años; es alto y delgado, barbudo y con voz cavernosa, más calmada desde el accidente. Sus padres, unos campesinos ricos, viven con él en una moderna masía, un chalet sin barreras arquitectónicas, a cincuenta kilómetros de Barcelona. Puede conducir y le gusta viajar. El accidente le afectó muchísimo, pero insiste en decir que lo ha superado; quiere demostrarlo siempre y es esta obsesión la que le traiciona. Cuando viaja le acompaña su mejor amiga: su secretaria, Elizabeth. Está totalmente enamorado de ella, pero no quiere reconocerlo y mantiene las distancias: no querría atarla para siempre a una persona en silla de ruedas.

1. **¿El personaje está preparado para vivir una historia?**

Está preparadísimo para vivir varias historias. Cualquier productor estadounidense estaría encantado con él, con su radiotransmisor, resolviendo problemas a distancia, y además con un amor cuya posibilidad de realizarse está condicionada por la moral vigente y por la impotencia. ¿Sería aceptado como protagonista de una serie en menos de un segundo? Sin duda con un perfil bien construido. Entre otras cosas, años después se convirtió en la película El coleccionista de huesos.

2. **¿Tiene posibilidad de cambiar su mundo interior con la historia?**

Sí, me parece. Es interesante notar en la descripción que aparentemente no hay lugar en el mundo interior del personaje, que resulta mecánico y vacío, por eso mismo está abierto a un carrusel de aventuras. Inclusive, el uso de nuevas drogas para recuperar la virilidad y el amor.

3. **¿Qué sentimientos y valores de ese personaje están en juego?**

Es una pena que sea un portador de una incapacidad, que ciertamente sufrió mucho y que ve el mundo de una forma en verdad particular. Por eso mismo podría atreverse a jugar con un mayor número de sentimientos, conflictos internos o valores particulares. En un todo el perfil es elegante, bien escrito, y refleja el contexto de un europeo de comienzos del siglo XXI.

Un analista más criterioso podrá reconocer que ese personaje, aunque tenga posibilidades de vivir historias, tiende en cualquier caso a cierta artificialidad. Si ese fuere el caso, da la medida exacta de lo que pasa en la mayoría de las televisiones del mundo: historias sin fin, vividas por personajes robóticos sin alma.

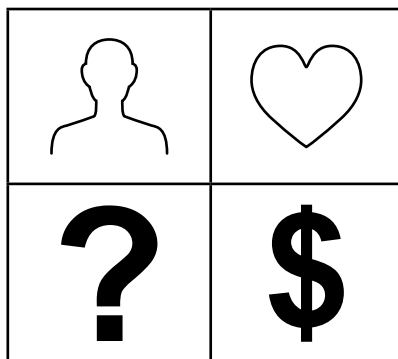
En todo caso, parece que la crisis actual de la dramaturgia se hace más patente en la composición del personaje que en el flujo de la acción dramática. Explosiones de automóviles, secuestros y asesinatos parecen más fáciles de crear que personajes reales y complejos que puedan vivir esos acontecimientos.

TENDENCIAS

Antes de terminar, una observación. En el día a día, el perfil del personaje se hace cada vez más **conciso**, es decir, de no más de **cinco líneas**. Cosa que, entre otras cosas, me parece conveniente para los días

actuales. De cualquier forma, dentro de esas pocas líneas deben caber cuatro mundos: el **físico**, el **sentimental**, el **social** y el **psicológico**.

Y para facilitar la vida de todos, incluyo aquí un esquema que muestra claramente los **pilares** que sostienen un buen perfil de personaje.



En el cuadrante superior izquierdo, el de la imagen de alguien. “cómo es”.

En el cuadrante superior derecho, el del corazón: “descripción de sus sentimientos, principalmente amorosos”.

En el cuadrante inferior derecho, el del signo de dinero: “cómo se gana la vida, su trabajo”.

En el cuadrante inferior izquierdo, el del signo de interrogación: “su mundo psicológico y objetivos interiores”.

CONCLUSIONES

Hemos reflexionado sobre el personaje y su vital importancia en la dramaturgia, toda vez que **sin personaje no hay drama**. Demostramos que la defensa de nuestros personajes se presenta en el argumento o sinopsis. Y hablamos de los contenidos de esta: *cuándo, dónde, quién y cuál*.

Recordamos que la sinopsis es la expresión escrita de un futuro trabajo de guion que se hace para ser leída, por lo que es conveniente que el texto sea claro, fluido y esté bien redactado: algo sugerente y atractivo que apele a ser transformado en imágenes y diálogos.

Hablamos de los dos tipos de sinopsis – grande y pequeña – y de los puntos que consideramos más importantes en cuanto al perfil del personaje.

Abordamos los conceptos de ficción, verosimilitud, veracidad y credibilidad.

Finalmente, presentamos ejemplos e incluimos una figura que condensa los cuatro campos indispensables para crear un perfil moderno de personaje. Y siempre hemos de recordar que los personajes tienen vida corta, pero no por ello debe ser pequeña.

EJERCICIOS

Estos ejercicios, llamados **estáticos**, tienen la función de elaborar varios perfiles como si fuesen la fotografía de un **personaje inmóvil, colgado en el tiempo y en el espacio, a la búsqueda de una historia.**

1. Buscar fotos de rostros expresivos en un álbum, la pausa en un video o tres fotogramas de películas, y hacerse las siguientes preguntas:

- ¿Cómo es el personaje? Descripción física. Personalidad.
- ¿Cómo piensa y cómo habla?
- ¿Dónde vive? ¿Con quién y en qué circunstancias?
- ¿Dónde trabaja? ¿Qué hace para vivir? ¿Cómo son su entorno, familia y amigos?
- ¿Tiene alguna peculiaridad?

2. Leer tres cuentos (por ejemplo: uno de Gabriel García Márquez, otro de Guy de Maupassant, y uno de Machado de Assis). Formular las mismas preguntas del ejercicio anterior con los protagonistas de estas narraciones.

3. Repetir este mismo ejercicio mentalmente con personas que vemos casualmente en el metro, en la consulta con el dentista o en la fila del autobús. Buscar no solamente individuos extravagantes, sino también hombres y mujeres de aspecto común. Observar bastante, disimuladamente, e inventar mucho. A veces practico este juego con otros guionistas mientras comemos en un restaurante y siempre resulta muy divertido, además de ser muy útil para ejercitar la imaginación.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Comparato, Doc. “De onde vêm esses seres?” En: Brait, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1985, p. 72-73.
2. Citado por Barnet, Berman y Burto en *A dictionary of literary terms*. Londres: Constable, 1960, p. 112.
3. Vogler, Christopher. *A jornada do escritor – Estruturas míticas para escritores*. Río de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
4. Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Buenos Aires: Juan Goyanarte,

- 1972.
5. Field, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nueva York: Dell, 1984.
 6. Kelsey, Gerald. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1990, p. 104.
 7. Forster, Edward Morgan. *Aspects of the novel*. Nueva York: Penguin, 2005.
 8. Brady, Ben. *The keys to writing for television and film*. Iowa: Kendall/Hunt, 1982.
 9. O'Neill, Alexandre. "Homem". En: *Poesias completas (1951/1986)*. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1990, p. 336-7. (Biblioteca de Autores Portugueses)
 10. Montaigne, Michel de. "Da incoerência de nossas ações". En: *Ensaaios*. Traducción al portuguêz de Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 1972, p. 164-5.
 11. Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*, op. cit., p. 121.
 12. Telles, Lygia Fagundes. "O escritor tem que atuar como um vampiro". En: Brait, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1985, p. 82-83.
 13. Scliar, Moacyr. "Os personagens vêm da imaginação do escritor". En: Brait, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1985, p. 84-85.
 14. Comparato, Doc. "Apocalypse now: a magnífica presença ausente". En: *Brando: o ator no cinema*. Río de Janeiro: Caixa Cultural, s/d, p. 109-10.

1.6 LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA – CÓMO ESCRIBIR UNA HISTORIA

REFLEXIONES SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA

En su *Poética*, Aristóteles introduce el concepto moderno de acción dramática como “...la mimesis de una acción noble y eminente que tiene cierta extensión, en lenguaje adecuado [...] cuyos personajes actúan”¹.

Así, nuestros antecesores remotos, los primeros guionistas, pudieron ser los trágicos griegos e, incluso antes, los autores de aquellos cantos que alternaban recitador y coro. O los de los posteriores diálogos entre aquel y el corifeo, que en el teatro griego era el jefe del coro, miembro destacado del reparto que podía dialogar con los personajes. Tal vez lo fuera Homero, que desarrolló multitud de situaciones dramáticas en cada una de sus obras épicas. Las acciones homéricas tienen vocación audiovisual, son sus precursoras. Recursos como el *flashback*, que hace a Odiseo “recordar” y narrar sus andanzas; o el suspenso que interrumpe en el canto XIX una situación límite, si la anciana nodriza lo reconocerá y delatará tal vez, intercalando otra historia, la de la cicatriz que ocasionará su identificación por parte de ella. Estructuralmente moderno y actual.

De cualquier modo, desde un punto de vista **estético** y **teórico**, Aristóteles y su *Poética* constituyen un punto de reflexión obligatoria para el estudio de la dramaturgia. Se trata de una obra descolorida y algo crítica, pero está en la raíz de todo lo que sabemos sobre el arte de escribir para representar. Por eso ha llegado a convertirse en una obra de culto, de conocimiento obligado para los que nos dedicamos a escribir para el cine, la televisión, el teatro y otros medios.

Para Aristóteles, lo dramático es una relación de **hechos** y **acontecimientos**, de **causa** y **efecto**, encadenados en un **orden creado por el autor**.

Aristóteles dividió el drama en seis partes esenciales:

- Alma
- Personaje
- Pensamiento
- Dicción
- Música
- Espectáculo

Del **personaje** ya hablamos en el segmento anterior. El **pensamiento** debe ser algo así como el motivo por el cual escribimos y vamos a contar algo (el *ethos*). La **dicción** sería el diálogo, del que hablaremos más adelante. La **música** incluiría no solo lo que hoy entendemos como tal en el lenguaje audiovisual, sino también la cadencia o ritmo dramáticos. El **espectáculo**, en una visión libre; debería corresponderse con la actual realización o la dirección, según el medio.

El **alma**, el primero y más importante de los elementos de la tragedia, es la composición de hechos que forman la historia, es el cómo vamos a desarrollar la **acción dramática**. Aristóteles habla también de **fábula y de fuerzas motivadoras**; pero el núcleo, lo más importante, es el **cómo**.

Teorizando que todas las historias ya fueron contadas o están en el éter esperando a ser contadas (ver Parte 9), la destreza artística y la capacidad creativa se concentrarían mayoritariamente en la manera en que se expone el drama. Teniendo en cuenta que ese “cómo” contiene el alma capaz de realizar y sintetizar todas las nuevas etapas del proceso de elaboración del texto de ficción.

Estos conceptos, que datan del siglo IV a. C., son válidos y fundamentales. Hoy contamos con otra terminología, pero la esencia es la misma. La acción dramática continúa siendo el encadenamiento de los hechos y los acontecimientos que forman la historia.

Al movimiento de la acción dramática lo llamamos *plot*. El *plot* es la **espina dorsal** de una historia, el motor de la acción dramática, es decir, las acciones organizadas de manera conexas, de forma que, si suprimimos o alteramos alguna, alteramos el conjunto.

QUÉ HISTORIA CONTAR

Luigi Pirandello, autor laureado por su obra *Seis personajes en busca de un autor*, escribió: “Toda criatura del mundo de la ficción o del arte necesita, para existir, tener su drama, en el cual es un personaje. Ese drama es la *raison d’être* del personaje, la función vital necesaria para su existencia”². Es notorio que, si la lectura de una sinopsis no despierta nuestro interés, tampoco lo hará el guion o el producto audiovisual

resultante. Falta emoción o talento.

El cuarto contenido de una sinopsis es la historia que vamos a contar, creada o adaptada especialmente para personajes concretos. No obstante, su historia no debe ser una representación directa de tal acontecimiento. La perspectiva que escoja, justamente con todo el resto, es su estilo.

Es aquí donde la individualidad puede encontrar un ángulo interesante, en el que comienza a aplicar la estrategia narrativa que mejor sirve a la historia, en que la experiencia vital ayuda a extraer una perspectiva poco común de una historia.

En dramaturgia, la historia recibe el nombre de acción dramática, camino o curso de la acción dramática.

Se trata del conjunto de sucesos interrelacionados que irán resolviéndose por medio de los personajes hasta el desenlace. Resumiendo: **la acción dramática es definida como el conjunto de hechos que por medio de una construcción imaginaria proyectan una historia de ficción.**

LA FICCIÓN

Etimológicamente, la palabra “ficción” proviene del latín *fictio(m)*, el acto o el resultado de crear una imagen, de componer, modelar o inventar alguna cosa; en cambio, “estética” viene del griego *aisthetiké* (sensible) y *aísthesis* (percepción).

Un artista se expresa con un lenguaje, es decir, con un sistema simbólico, que puede ser pictórico, musical, literario, cinematográfico, etc.

Según Tzvetan Todorov, “la literatura no es un lenguaje que pueda o haya de ser falso (...), no se deja someter a las pruebas de la verdad (...) y eso es lo que define el estatus de ficción”³.

Así, pues, el arte no es ni copia ni imitación, sino una invención que expresa de manera sensible – es decir, estética – el universo particular de cada artista.

El realismo, por ejemplo, es un lenguaje estético basado en la realidad: se construye a partir de los objetos y los seres que forman parte de un mundo concreto; por lo tanto, no es la realidad concreta sino una invención que nos viene dada por la ilusión de realidad. Es eso a lo que llamamos **verosimilitud**, lo que nos parece realidad: lo verosímil filmico o televisivo. En cualquier caso, como señaló Dwight Swain,

El lenguaje de los medios audiovisuales es considerablemente más simple y menos ambiguo que algunos lenguajes escritos o pictóricos. Además, la historia de las artes visuales grabadas ha sido una progresión constante para una mayor verosimilitud. El color reproduce mejor la realidad que el blanco y negro, y el filme sonoro está más próximo a la realidad de los hechos⁴.

Cuando el **surrealismo** se sirve de un realismo meticuloso haciendo contrastes violentos con la arbitrariedad de las imágenes, expresa una estética basada en el caos, en el inconsciente, en los sueños; y construye una segunda realidad que, aunque se mezcla con el mundo concreto, es totalmente distinta a él. Que en ese caso podríamos afirmar que se trata de un tipo de veracidad que hasta el momento no habíamos visto.

Dejando de lado juegos de palabras y conceptos filosóficos contradictorios, la ficción en su definición más simple es “el arte de contar historias”. Serena y antigua propiedad humana, normalmente bajo la responsabilidad de los miembros más viejos de las tribus y que ocasionaba extrañas emociones en el público. Llanto, admiración y risas.

Un dramaturgo, un guionista, incluso para los nuevos medios, debe estar atento a la reacción del público. Reconocer que el oficio del escritor de ficción quiere decir también aprender con los propios errores y con los aciertos de los otros. También debe estar atento al sentido de la anticipación del público y la reacción de este delante de los hechos expuestos (véase en el segmento 2.1 los ítems “Anticipación” y “Estructura clásica”).

Y sobre el tema, retomo el personaje de la profesora de mi obra *Siempre*, intentando explicar los misteriosos efectos de la dramaturgia:

No entendió el efecto paradójico. Ejemplo: volvemos al tema lágrimas y risas. Podemos decir que la risa, al contrario de lo que se piensa, no siempre es señal de júbilo o de satisfacción. Considerada una de las armas más letales de los dramaturgos, la risa desintegra verdades a través de la exposición del ridículo de las certezas. Naciendo de allí la expresión “morirse de risa”. (*pausa*) El llanto es regenerador justamente por formular la idea de muerte, de pérdida. Por contener alguna forma de fin, deflagra en las mentes la necesidad de un nuevo inicio. De un renacer lleno de esperanzas y exento de críticas. Cuando se hacen públicos, tanto el efecto de la risa como el del llanto son peligrosísimos por su carácter paradójico. La risa por matar euforias, el llanto por consagrar mentiras.

Eisenstein, en aquella famosa secuencia de *El acorazado Potemkin*,

nos enseña unos hombres que trabajan en la sala de máquinas, manos ocupadas, engranajes que giran, caras exhaustas, el manómetro que indica la máxima presión, pechos sudorosos, la caldera incandescente, un brazo, una rueda, un brazo, una máquina, hombre, máquina, hombre, máquina, hombre. Dos realidades absolutamente diferentes, una espiritual y una material, no solo unidas sino también identificadas: en realidad, una proviene de la otra⁵.

El lenguaje cinematográfico ha introducido una nueva concepción visual del tiempo y el espacio a la hora de reproducir el mundo. El espacio ha perdido la cualidad de estático y ha pasado a ser movimiento, incorporando las características del tiempo histórico. El espacio-tiempo se puede parar, como en los *close-up*; puede ir hacia atrás, como en los *flashback*; o puede dar un salto y revelarnos el futuro en un *flashforward*. En ese aspecto, la comparación más inmediata es con la novela, en el mundo literario. La imaginación exigida al compararse el mundo de la novela con el mundo del teatro, el proyectar imágenes, no es necesaria en el cine en el instante en que este se comunica mediante la proyección de imágenes.

Pero es siempre bueno recordar que **la imaginación es mucho más amplia que la proyección de imágenes. En dramaturgia está presente en los diálogos, en la estructura dramática, en la confección de las escenas y en el ritmo dramático.**

De todos modos, la ficción no puede dejar de agradecer a la realidad por su contribución, toda vez que rehace una representación de lo humano. No obstante, no le debe favores o pleitesía. Hipotéticamente, la obra ficcional debe estar libre de verosimilitud, veracidad y verdades, tratándose de una visión imaginaria de un artista que construye una serie de coincidencias factuales que deben contener un sentido de credibilidad para un puñado de seres humanos en un periodo determinado.

Parece pues evidente la frontera que separa la realidad concreta de la ficción. Nos parece importante esta aclaración para que no se malinterprete el significado de ficción, que no es sino una realidad inventada mediante unas imágenes tomadas de la realidad.

Crear un drama básico

Para construir un drama básico se pasa por las tres etapas que ya se

han descrito anteriormente, concretadas en “actos”:

Primer acto: presentación del problema

Segundo acto: elección y desarrollo de la acción

Tercer acto: solución del problema. Desenlace

La separación de esos tres elementos es algo natural que se descubre en cualquier tipo de estructura. Según Linda Seger:

la composición dramática casi desde el principio de drama tiende hacia una estructura en tres actos: sea una tragedia griega, una obra shakespeariana en cinco actos, una serie dramática en cuatro actos o una película semanal de televisión en siete. Vemos aún la estructura básica en tres actos: principio, medio y final, o *set-up* (exposición), *development* (desarrollo) y *resolution* (desenlace)⁶.

En un drama básico presentamos el problema, lo desarrollamos de acuerdo con el tipo del personaje que hemos elegido y, finalmente, creamos la solución del problema.

En cada una de estas etapas, el personaje irá actuando y generará conflictos:

- Entrará en conflicto ante el problema
- Tendrá más conflictos al buscar la solución
- Llegará al final por medio del conflicto

Como se indicaba anteriormente, el **conflicto** es el elemento de unión de tres etapas, la **argamasa** de la **dramaturgia**.

La calidad del conflicto

En dramaturgia, el conflicto tiene dos cualidades esenciales: correspondencia y motivación; y ambas deben ser incorporadas a nuestra historia si queremos sentirnos atraídos y atraer también al público, que reacciona ante ellas emocionalmente.

Básicamente, estos vínculos de relación vienen motivados:

- a. por simpatía o solidaridad
- b. por empatía o identificación
- c. por antipatía o reacción

Para activar estos tres mecanismos debemos trabajar sobre las cualidades del conflicto, que son la **correspondencia** y la **motivación**.

Correspondencia del conflicto

El problema del personaje ha de “surgir de uno mismo”, del espectador, que entrará en complicidad, en correspondencia con él.

Cuando un personaje se encuentra frente a un conflicto crucial – pendiendo en un abismo, por ejemplo –, el espectador debe experimentar su angustia, como si estuviese en la misma situación.

Si el conflicto es crucial para el personaje, también lo será para el espectador; de la misma forma en que si la situación es sensual o amorosa, también lo ha de ser para el público.

Y es exactamente eso lo que hemos de procurar: una correspondencia con el público, proyectándolo hacia el “yo también”.

Motivación del conflicto

Para establecer la correspondencia con el público es necesario que el conflicto tenga su razón de ser. No puede surgir de la nada; son las situaciones con que se encuentra el personaje las que generan los conflictos.

Así, la **razón** o **motivación** establecerá esta **complicidad**. O, mejor aún: si nos identificamos con el problema, si lo entendemos como una razón suficientemente importante para generar un conflicto, la complicidad queda establecida. De modo que las motivaciones deben ser, por lo menos, convincentes.

Punto de identificación

Las cualidades de correspondencia y motivación llevan a crear el punto de identificación. **El punto de identificación es la relación entre el público y nuestra historia.**

Normalmente se dan una serie de puntos de identificación, que solo se perciben cuando interviene la emoción: en el momento en que nos damos cuenta de que el problema que tiene el personaje también lo podríamos tener nosotros. Eso hace que el espectador diga “si yo fuera él no haría eso”. Todo conflicto tiene, por más absurdas que parezcan las premisas, un punto en común – de identificación – con el público.

Esto ocurre incluso en películas surrealistas, como las de Buñuel. Claro que no a través de lo racional, sino de vías inconscientes, irracionales, identificando imágenes oníricas, percibiendo las identidades simbólicas entre las imágenes del filme y las nuestras.

Cuando se llega a este punto de identificación, el **público se emociona, llora, ríe, odia, vibra...** Es cuando decimos cosas como: “¡no, no quiero mirar!”, “me agarré a la silla” o “me olvidé incluso del

dolor de cabeza”, etc.

El ideal es que todas las ficciones conduzcan a este estado. Después de todo, los guionistas somos creadores de ficción y queremos emocionar al público con nuestra historia. Si no fuese por este motivo, ¿por qué otro habríamos de escribir?

Problemas y conflictos

Podemos formular cuatro preguntas básicas, cada una de las cuales implica un tipo de problema y/o conflicto que debería afectar al personaje y a la historia.

1. ¿Qué tipo de problema tiene nuestro protagonista?
2. ¿Qué tipo de conflicto lo afecta?
3. ¿Cuándo se presentará el conflicto principal?
4. ¿Cuál es la importancia del conflicto?

Utilizaremos a modo de ejemplo la película *El hombre que pudo reinar*, de John Houston, inspirada en la novela de Rudyard Kipling. Como respuesta a la primera pregunta, diremos que el protagonista se enfrenta a una serie de elementos naturales (atravesar una cadena montañosa) y humanos (convencer a todo un pueblo) para llegar a ser rey.

A la segunda pregunta contestaríamos que, cuando prácticamente lo ha conseguido, duda de si realmente quiere ser rey. Tenemos, entonces, un conflicto interior (de identidad).

A la tercera pregunta se puede responder que el problema se presenta al principio, pero el conflicto principal del personaje llega al final.

La cuarta respuesta ha de ser más extensa, ya que implica una serie de diferenciaciones: un conflicto puede ser crucial, tener una gran importancia para la mayoría de la gente (vivir o morir, ganar o perder); pero también puede darse el caso de que sea crucial únicamente para el protagonista (convertirse o no en rey). Cosa que aparentemente no nos afecta, si la mayoría de los seres humanos no se sintiese pequeños dioses o diosas, para no decir príncipes, princesas y reinas. Una tonta ilusión, ya que a mi parecer estamos tan lejos de Dios como la comprensión de las hormigas trazando caminos erráticos alrededor de un terrón de azúcar.

En cualquier caso, el conflicto siempre ha de ser de importancia máxima para el personaje; y aunque no lo fuese para la mayoría, si el

personaje es convincente, el público quedará satisfecho.

Acción dramática vs. personajes

A partir del ejemplo descrito, podemos decir que el personaje genera conflictos –exteriores o interiores – con base en sus necesidades o carácter, y estos, a su vez, dan paso a otros. El dramaturgo, hasta cierto punto, no se pone en la posición de resolver conflictos, sino de exponer, agregar, complicar, cuestionar y, en última instancia, formular algún tipo de solución.

- Voluntad directa, o consciente, es la que se expresa en el texto y hace referencia a alguna cosa concreta. Por ejemplo: “Lo mataré porque me ha golpeado”.
- Voluntad indirecta, o inconsciente, es el subtexto, el impulso interior. Por ejemplo: un hombre mata a una mujer impulsado por el odio que siente hacia su propia madre. Tales comportamientos, *a priori* irreflexivos, son difíciles de expresar y encuentran su aclaración o explicación en el desarrollo de la historia.

Definición de la acción dramática

El lector se estará preguntando por qué hemos hecho el recorrido “conflicto, problemas, voluntad (directa e indirecta) ficción y creación de un drama básico”. Ha sido para buscar y llegar a la definición de acción dramática.

Los teóricos y dramaturgos han encontrado una que, personalmente, encuentro matemática y fría en exceso, pero que, se dice, es fundamental conocer para poder escribir una historia.

Según esa definición, la acción dramática es algo similar a una operación aritmética; en concreto, una suma: voluntad directa o indirecta del personaje

voluntad directa o indirecta del personaje

+ **decisión conflictiva del personaje**

+ **cambios**

= **acción dramática/historia**

Aquí los cambios se refieren al hecho de que, como todo ser viviente, el personaje **también modifica su comportamiento** a medida que

soluciona o no los problemas: cambia en la medida en que también vive.

Se puede dar el caso de que quien cambia no sea el protagonista, sino los otros personajes o incluso el público.

Así, la historia que se va a contar en la sinopsis debe parecer construida a través de la voluntad directa o indirecta de los personajes, que toman decisiones conflictivas, produciendo cambios en sí mismos y en el mundo los rodea.

LA UNIÓN DE LOS CUATRO CONTENIDOS

Esta es mi fórmula matemática y súper teórica:

Cuándo + dónde + quién + cuál = argumento o sinopsis

Desde el punto de vista formal, la sinopsis es constituida por una portada con un título y nombre del autor, fecha y registro. En una segunda hoja, la *logline* y la *storyline*. Después, algunas páginas en las cuales se desarrolla el perfil de los personajes principales. Finalmente, un último texto en que la historia es contada ya entrelazada con los personajes o no.

Algunos guionistas describen el perfil de los personajes juntamente con el texto. Personalmente prefiero escribir y colocar ambos ítems por separado.

EJEMPLO DE UNA PEQUEÑA HISTORIA

Para reflexionar mejor sobre cómo la historia debe ser contada de forma clara y directa dentro de un argumento, nada mejor que un ejemplo. Ya que vimos algunos perfiles de personajes, escogí un pequeño texto que cuenta las acciones que indiqué para desarrollar el proyecto de la miniserie *Paralelo 10*, de mi autoría, con 16 episodios escritos en colaboración con el escritor Antonio Torres. Obviamente ese material está registrado y tiene todos los derechos reservados.

Nuestro problema era proponer 16 historias que tuvieran una unidad en el proceso de creación de la miniserie. Y, por casualidad, la encontramos.

Como escribió Aristóteles: “en la ficción es preferible hacer lo imposible parecer verosímil a hacer lo posible increíble”.

A continuación, dos fragmentos del argumento que me parecen interesantes para cerrar este segmento:

PARALELO 10 EN LA RUTA DE LOS EPISODIOS/HISTORIAS

Mayor río situado totalmente en territorio brasileño, el río San Francisco – también conocido como Río de la Unidad Nacional – nace en el estado de Minas Gerais, en la Serra da Canastra, y avanza por los estados de Bahía, Pernambuco, Alagoas y Sergipe, siendo el único gran suministro de agua de la región semiárida del interior del Brasil. El aprovechamiento energético del “Viejo Chico”, como también es llamado, transformó la región y al hombre del sertón nordestino.

(Texto del Instituto Histórico y Geográfico Nacional)

En la tentativa de esquematizar una estructura dramática para sostener el periplo de los personajes en su aventura por el río San Francisco, buscamos en el imaginario popular de la región la llave para el punto de partida.

En un librito de literatura popular que cuenta la legendaria odisea de los barqueros y viajeros del río encontramos el “ABC del San Francisco”, poema construido en la forma más consagrada forma de expresión del folclor de la cuenca del río San Francisco.

El poeta popular enumera las paradas de los barcos con la precisión de un guion, dando a cada uno, con sagacidad, su verdadero color local.

El poema describe el recorrido entre los municipios de Juazeiro y Pirapora; sin embargo, los personajes harán realmente el camino contrario.

A continuación, el “ABC del San Francisco”.

**Juazeiro de las riquezas
Casa Nova de la carestía
Sento Sé de la nobleza
Remanso de la valentía.
Pilão Arcado de la desgracia,
Xiquexique de los Bundões,
Icatu solo da cachaza,
Barra solo da ladrones.
Morpará fuera del mapa,
Bom Jardim de la rica flor,
Urubu de la Santa Cruz,
Qué sería del pueblo de Lapa
Si no fuera por Bom Jesus.
Carinhonha es bonita
Malhada sí que no lo es.**

**Paso fuera en Morrinho,
Pago impuesto en Jacaré.
Januária es de la cachaza,
S. Francisco es de la desgracia,
S. Romão, hechicería
Pirapora, la p...**

Con base en las características de cada puerto, villorrio o ciudad, rescatamos los elementos para elaborar incidentes del viaje.

Así, “Januária es de la cachaza” nos llevó a imaginar alambiques, las personas que trabajan en él, la producción artesanal de la caña de azúcar, y a partir de allí armar una trama que involucra ese asunto.

Otro ejemplo, “São Romão, hechicería”, nos hizo componer un personaje, la cocinera del barco, la morena rezandera que cree en las entidades mitológicas que asustaban a ribereños y barqueros. Ejemplo: la leyenda de la culebra grande (enorme serpiente que surca el río zampándose animales, devorando hombres y almas y provocando derrumbes en los barrancos de las márgenes).

Resumiendo, el “ABC del São Francisco” nos abrió un abanico de posibilidades creativas, ilaciones y sugerencias extraídas siempre del universo local.

Una canción folclórica me entregó el tema clave de cada parada del barco por el río San Francisco.

El verdadero Delmiro Gouveia

Delmiro fue un enigma. Para algunos, el diablo; para otros, un visionario. Para todos, un idealista con tintes nacionalistas.

Hijo ilegítimo de un hacendado cearense, fue escalando en la vida como intermediario del comercio de piel de cabra, carnero y vaca para los ingleses, llegando inclusive a comprar el palacete en la ciudad de Recife que perteneciera al gerente de la filial del British Bank.

A los 40 años era millonario, asociado a los ingleses y conocido por todos como “el rey de las pieles”. Por prepotencia e inexperiencia, entra en disputa con el poder de la oligárquica familia Rosa e Silva, dueña de los cañaverales de Pernambuco. En poco tiempo pierde todo y quiebra. Huye a Alagoas.

Con el apoyo financiero de los hermanos alemanes Rossbach y de los italianos Lionelo Iona y Guido Ferrario, funda la empresa Iona y Cía. para construir el primer polo industrial del Brasil a orillas del río São Francisco.

Alrededor del año 1900 llega a Alagoas una comisión de científicos, ingenieros y técnicos liderados por un empresario norteamericano de nombre Moore. Visitan la cascada Paulo Afonso, evalúan sus posibilidades y, en sucesivas reuniones con Delmiro, acuerdan la formación de una gran empresa. El plan: Delmiro debería comprar las tierras adyacentes a la cascada en los estados de Alagoas, Pernambuco y Bahía, y, enseguida, conseguir autorización de esos tres estados para explotar la corriente del agua. Satisfechas esas condiciones, los capitales norteamericanos fluirían hacia la construcción de una gran hidroeléctrica, que generaría energía para iluminar y abastecer a la ciudad de Recife. La energía restante sería utilizada para un emprendimiento agroindustrial que sería instalado en las tierras cercanas a la cascada. Las plantaciones irrigadas serían fuente de materias primas para las industrias que serían movidas por la abundante energía.

En 1917 Delmiro Gouveia posee una de las mayores fortunas del continente, sus fábricas exportan hilos, telas y carreteles para medio mundo.

A los 57 años es misteriosamente asesinado. Sus fábricas y la hidroeléctrica son destruidas a golpes de porra y los restos lanzados al río San Francisco por los ingleses.

CONCLUSIONES

Hemos reflexionado sobre el personaje y su vital importancia en la dramaturgia, porque sin personaje no hay drama, y hemos demostrado que la defensa de nuestros personajes se presenta en el argumento o sinopsis.

Hablamos de los contenidos de esta: *cuándo, dónde, quién y cuál*. Recordamos que la sinopsis es la expresión escrita de un futuro trabajo de guion que se hace para ser leída, por lo que es conveniente que el texto sea claro, fluido y esté bien redactado. Algo sugerente y atractivo que apele a ser transformado en imágenes y diálogos. Hablamos de los dos tipos de sinopsis – grande y pequeña –, y de puntos que consideramos más importantes en cuanto al perfil del personaje.

Analizamos y comentamos algunos de ellos y reflexionamos sobre la importancia de la acción dramática, que solamente hemos definido porque será desarrollada en el próximo capítulo.

Escribir buenos argumentos es un arte que requiere un talento específico para buscar personajes redondos que vivan historias inolvidables.

EJERCICIOS

Como un pintor que comienza a esbozar, para más adelante buscar movimiento en las figuras que trazó en el lienzo, vamos a introducir los ejercicios dinámicos. Su objetivo es entrelazar el personaje con la acción dramática, reconocer sus cambios mientras “vive” una historia.

1. Escoja películas conocidas como *El festín de Babette* de Gabriel Axel, o un filme español. Después de los diez primeros minutos de la película, vuelva a las preguntas del ejercicio anterior y agregue las siguientes preguntas:

- ¿Qué piensa el protagonista de la vida?
- ¿Cómo cree que va a ser su forma de actuar frente a los problemas?
- ¿Cuáles son sus conflictos, valores y sentimientos en juego?
- ¿Qué habrá cambiado al final?

Termine de ver la película y vuelva a pensar en las respuestas iniciales, comparándolas con las que dio la película.

2. Vea tres películas con el mismo actor o actriz protagonista, (por ejemplo, de Kevin Costner: *Bailando con lobos / Danza con lobos, JFK y Robin Hood, príncipe de los ladrones*; aunque puede hacerse también con filmes de William Hurt o Meryl Streep). Observe el desempeño del actor en cada uno de los filmes. Intente olvidar que es el mismo actor y haga las mismas tres preguntas que se proponían en el ejercicio anterior, en el principio y en el final. Se comprobará que, por ser el mismo actor, tendremos más dificultades en la realización del ejercicio.

3. Observe la propia historia, la de algún familiar o amigo. Intente analizar los cambios que han sufrido los valores, actitudes e incluso comportamientos con el paso del tiempo. Frente a la vida, y ante idénticas circunstancias, cada uno cambia a su modo, convirtiéndose en un personaje totalmente distinto. Sin sentirlo, en nuestras vidas trazamos arcos dramáticos como si fuésemos personajes de una gran película, o una serie. ¿O quién sabe si no lo somos?

4. Si a alguien le interesa, ejercito la concepción de mis personajes dibujando la figura del segmento anterior, la que contiene los cuatro cuadrantes. Es un intento sucinto no de reducir el personaje, sino de buscar su esencia en cuatro preguntas básicas. ¿Cómo es físicamente? ¿Sus amores? ¿Cómo vive? Y el signo de interrogación indica la incógnita de su alma o su mundo psicológico.

REFERENCIAS Y NOTAS

1. Aristóteles. "Poética". En: Aristóteles; Horacio. *Artes poéticas*. Edición bilingüe. Traducción de Aníbal González. Madrid: Taurus, 1987. Incluye también "La epístola a los pisonos" de Horacio.
2. Pirandello, Luigi. "Six characters in search of an author". En: *Naked masks: five plays*. Nueva York: Dutton, 1952, p. 363.
3. Todorov, Tzvetan. *Estructuralismo e poética*. São Paulo: Cultrix, p. 35.
4. Swain, Dwight. *Film scriptwriting*. Boston/Londres: Focal Press, 1988.
5. Hauser, Arnold. "A era do filme". In: *Sociologia da arte*. v. I. Río de Janeiro: Zahar, 1971, p. 70.
6. Seger, Linda. *Making a good script great*. Hollywood: Samuel French, 1987, p. 4.

Parte 2

EL GUIONISTA COMO DRAMATURGO

“Puede parecer que estoy intentando describir un sueño – pero hago una tentativa en vano, porque nada supera la sensación del acto de soñar, conjugación que absorbe el absurdo, la sorpresa, los instintos más primitivos, el miedo, la indignación, la noción inimaginable de ser capturado por lo increíble”.

Joseph Conrad

2.1 ESTRUCTURA DRAMÁTICA – MACRO Y MICRO

REFLEXIONES SOBRE LA ESTRUCTURA (O ESCALETA)

La estructura dramática se concentra en una única pregunta: “¿Cómo pondremos las secuencias de las escenas para atraer al espectador?”

Es la primera etapa que recorreremos para anclar el guion frente al ojo de la cámara. Consiste en desarrollar la historia por medio de uno o varios *plots* y buscar la manera más creativa, armoniosa y emocionante de contar visual y dramáticamente una historia. El guionista debe saber estructurar su guion desde el punto de vista dramático, pensando en la reacción del público. Una buena estructura es punto clave en la construcción de un buen guion. Los conceptos de *estructura dramática* y *escaleta* (del italiano *scaletta*) son sinónimos.

La estructura es la forma en que vamos a **ordenar las acciones dramáticas** para construir un drama efectivo.

La estructura es la fragmentación de la historia en momentos dramáticos, en situaciones dramáticas que más adelante se convertirán en escenas. Esta fragmentación, hecha por el guionista, sigue un orden consecuente con las necesidades dramáticas. Es *cómo* explicaremos nuestra historia al público.

Digamos que la estructura es la ingeniería del guion. Para entender mejor lo que vamos a decir, hemos de pensar en grupos de escenas y en la secuencia en que las vamos a montar. De esta forma tenemos:

- Argumento: un cuerpo único.
- Estructura: división de este cuerpo compacto en grupos (escenas), montados en un orden elegido por el autor, de tal forma que se obtenga el máximo nivel de tensión dramática, de acuerdo con su estilo personal.

Para dejarlo más claro, podemos hacer un paralelismo con las historietas, en las que una viñeta (escena) sigue a la otra, con un encadenamiento dramático elegido por el dibujante.

Se distingue un buen guionista por la forma en que monta estos fragmentos. Ya hemos dicho al principio de este capítulo que no existen historias nuevas. **Lo que se considera innovador es la forma particular, sorprendente, de contar una historia conocida.**

Aún no se ha encontrado una fórmula que garantice una **estructura perfecta**. Y ya que la función del guionista es **emocionar al público y mantener su atención** durante todo el espectáculo, nos damos cuenta de que una buena estructura no debe – no debería – aburrir al público.

TIPOS DE ESTRUCTURA

Cuando pensamos en estructuras, privilegiamos dos tipos:

- Macroestructura
- Microestructura

Macroestructura

La macroestructura es la estructura general de un guion, el **esqueleto de las escenas**, en el cual determinamos si la película tendrá dos u ocho horas, si la dividiremos en veinticinco o doscientos cincuenta episodios, según sea una serie o una novela.

Después decidiremos si la explicaremos en *flashback*, si hará incursiones en el futuro, por cuál escena vamos a comenzar, dónde situaremos el conflicto principal, cuándo se llegará al clímax, etc.

Veamos un ejemplo: la historia de la masacre de los indios americanos por el general Custer se ha explicado un montón de veces. Aun así, cuando Calder Willingham decidió volver a contar esta historia, optó por el punto de vista de un viejo indio, el único superviviente de la masacre. La película está planteada toda ella en *flashback*: el viejo indio va recordando cómo sucedió todo. Se trata de la película *Little Big Man*, dirigida por Arthur Penn.

Una vez que definimos los puntos clave de la historia, los organizaremos de forma adecuada en relación con el **aumento de la tensión dramática**. **Al terminar, nos dedicaremos a unir las escenas y a llenar los vacíos.**

La forma en que abriremos el espectáculo es lo que se llama punto de partida. **El punto de partida** es muy importante, ya que en las escenas iniciales los personajes implicados presentarán el problema que se

resolverá al final. Un problema mal presentado lleva a confusión durante el desarrollo de la historia. Syd Field, con su estilo de instrucciones tajantes, dice: “Su historia debe establecerse inmediatamente, dentro de las diez primeras páginas”¹.

Aún diría más: de la buena exposición del punto de partida dependerá que consigamos o no llegar al público.

Habitualmente, al cabo de sesenta capítulos el autor ya no sabe qué explicar, le parece que lo ha dicho todo; es por eso que una telenovela debe tener bastante material para ser desarrollado posteriormente.

Cuando se trata de telenovelas y series, el problema de mantener la atención del televidente es crucial. Un término que se utiliza mucho en televisión es punto crítico. En las telenovelas, el *punto crítico* se sitúa en los extremos: el comienzo y el final de la serie y también el comienzo y el final de cada semana, pues, en realidad, suele desarrollarse un *plot* completo de lunes a viernes o de lunes a sábado.

Y, como la intención del autor es que el público no se desconecte de su serie, debe inventar ganchos, situaciones cruciales que solo se resuelven en el capítulo siguiente o que hacen prever mucha acción al comienzo del siguiente episodio.

Estos ganchos se utilizan mucho al principio y al final de cada semana, y su función es evitar que el espectador pierda interés; pero exigen también cierto grado de prudencia, como nos aconseja un colega: “No construya un gancho tan impactante que atraiga tanto la atención y evoque la emoción de tal manera que el resto de su historia no pueda con él y se produzca un anticlímax. Así que enganche a sus espectadores, pero hágalo, al menos, con cierta proporción”².

De otro lado, en algunas series y casos especiales los puntos críticos van rodeados de una atención especial. Esta atención especial se basa en la **regla del tres**:

- a) Atención a los tres primeros minutos de la serie.
- b) Atención al tercer capítulo de la serie, o a la tercera parte de una serie especial.
- c) Atención en la tercera semana de una serie de cuatro semanas o miniserie

Como puede verse, escribir por capítulos es una técnica que requiere cierta habilidad para crear situaciones que, en cada punto crítico, renueven la atención del espectador.

En resumen, consideramos la macroestructura como el

delineamiento general del trabajo.

Debemos observar los siguientes aspectos:

- **Duración:** tiempo de exhibición, si es continuo o discontinuo.
- **Tipo de dramaturgia:** si es abierta o cerrada. Es abierta cuando la historia continúa, y cerrada cuando alcanza un final en cada cierre de episodio en una serie. Así, en una película, será siempre cerrada.
- **Personaje:** en el cine tenemos un número de personajes fijos. Una serie de televisión, por ejemplo, como vive una historia diferente cada semana, cuenta con personajes fijos e invitados.

Actualmente, los tipos más comunes de creaciones de ficción son llamados **productos audiovisuales**. De la **televisión a la web** tenemos los siguientes casos:

Telenovela

Para la macroestructura de este tipo de producto audiovisual estudiaremos cuántos capítulos habrá de tener y haremos una planificación de los principales hechos, cambios y puntos críticos que serán desarrollados en cada una de las semanas de duración de la telenovela. Ello no implica que después no debamos, igualmente, estructurar cada capítulo e incluso cada escena.

Lo importante de este primer trabajo es planear las situaciones básicas o centrales, comprobando que tienen fuerza dramática suficiente para mantener la telenovela durante muchas semanas.

Actualmente es el producto televisivo más explotado en el Brasil, pero no en el mundo. En nuestra coyuntura política, jurídica y comercial es el producto local más rentable desde el punto de vista económico, pero eso no quiere decir que sea el más estimulante ni revelador desde el punto de vista creativo, mucho menos el más fecundo para las próximas generaciones. Curiosamente, aun sin necesidad, importamos novelas mexicanas, guiones colombianos y programas de variedades extranjeros, en una contradicción aparentemente inexplicable si no hubiese una concentración casi monopólica de los medios de producción y comunicación en Brasil, sean cuales fueren.

Miniserie

Una miniserie no sobrepasa los veinte capítulos. Se habla de miniseries cortas, de dos a seis capítulos, y de miniseries largas, con

más de seis.

Como primer trabajo de estructura de una miniserie, debemos planear los cambios y puntos críticos que serán desarrollados o, mejor dicho, que serán el tema de cada uno de los episodios que la componen. Como ejemplo, una miniserie de mi autoría, *O tempo e o vento*, que recibió el Premio Coral Negro en Cuba: primero la saga de Ana Terra en los primeros capítulos, después el Capitán Rodrigo y, finalmente, la Revolución y la Estancia.

Por conveniencia, la terminología correcta es *capítulos* si nos referimos a telenovelas, y *episodios* en relación a miniseries, series o plataformas digitales.

O tempo e o vento fue una miniserie larga, con 17 episodios; *Lampião e Maria Bonita*, escrita por mí junto con Aguinaldo Silva, tuvo apenas ocho. Una larga, otra corta.

Otro ejemplo de miniserie corta fue Maysa: *quando fala o coração*, de Manoel Carlos. Un bellissimo trabajo de estructura dramática y vivo ejemplo de capacidad creativa de los profesionales de la televisión brasileña. Y tendríamos más si tuviéramos una política cultural más expansiva y regionalista, menos concentradora (vea en la Parte 8 los ítems “La ideología del emisor”, “Derecho autoral universal” y “Reacciones, transformaciones y especulaciones”).

A propósito, en los medios audiovisuales de producción y de información, las empresas brasileñas se encuentran en un estado de corrección legal envidiable. La cuestión está en decidir qué es legal, orden, justicia, ley, o “qué es justo”. Pensándolo bien, son conceptos totalmente diferentes que se transmutan con el tiempo y el espacio. Esa duda siempre me asaltó y asalta a los juristas y filósofos; sin embargo, esos conceptos maniobran y conducen sociedades.

Serie

Planear la macroestructura de una serie supone seleccionar las pequeñas historias que serán vividas por los personajes fijos en cada uno de los episodios de los que se compone la serie. De nuevo, deberemos estudiar la fuerza dramática de cada una de esas historias y las posibilidades de ser vividas por dichos personajes.

Las series brasileñas nacieron a finales de los años 70 y existen hasta hoy, mas, curiosamente, con tendencia a adoptar rasgos humorísticos. Quizás este panorama cambie, como quiera que con la competencia la programación se hizo inestable.

Las series norteamericanas adoptaron una cierta “novelización”:

ahora importan las historias particulares de los personajes fijos. Y toda serie debe tener un arco dramático de personajes fijos.

Hoy en los llamados *streamings* se trabaja con series de varias formas y formatos, con el factor común de buscar siempre una segunda o incluso tercera temporada. Por eso es necesario que los personajes fijos tengan historias y ocasionen acciones dramáticas con una carga de tensión suficiente para crear empatía con el espectador.

Entre otras cosas, ese artificio es usado por todos los nuevos medios, videojuegos, realidad virtual y series web.

Película de televisión / telefilme

En cine o en un telefilme, nuestro primer trabajo estructural consiste en reconocer los puntos críticos, hechos y cambios dramáticos, y planearlos en un período adecuado que va de 90 a 120 minutos.

En Brasil tuvimos telefilmes en la década del 80 con los *Casos especiais* de 90 minutos, pero, infortunadamente, ese formato fue abandonado. Actualmente existen pocos formatos audiovisuales exhibidos en los canales brasileños, lo que denota cierta negatividad en la curva de diversidad formal creativa.

Más adelante abordaremos con más rigor la estructura filmica. De todas formas, diariamente una avalancha de películas estadounidenses es transmitida por televisión abierta.

Sitcom

La llamada *comedia de situación* fue creada en los Estados Unidos. Aplausos y risas son incluidas en los momentos propicios para alertar al telespectador del momento de reírse.

En realidad, tiene origen en el teatro *vaudeville* – o *vodevil* – francés y normalmente cubre pocos escenarios, un número restringido de comediantes, un abrir y cerrar de puertas y diálogos de humor agudo.

Cuadro de productos audiovisuales

Producto audiovisual	Tipo de dramaturgia	Personaje	Duración
Telenovela	Abierta	Fijo	+/-100 capítulos, +/- 45 min.
Miniserie	Cerrada/ abierta	Fijo / invitado	mín. 4/6, máx. 17/24 episodios, +/- 45 min.

Serie tipo 1	Cerrada	Fijo / invitado	12/24/36 episodios (cubren temporadas de 3 meses), +/- 45 min.
Serie tipo 2	Abierta	Fijo	13 episodios (cada temporada), +/- 45/60 min. (más usada en <i>streaming</i>)
<i>Sitcom</i>	Cerrada	Fijo	25 min. (también por temporadas)
Telefilme	Cerrada	Fijo	90 min.
Docudrama	Cerrada	Fijo	25 a 45 min.
Animación	Cerrada	Fijo	<i>Drops</i> de 10 min. o total de 100 min.
<i>Reality show</i>	Cerrada	Fijo	Diario de 15 min. (duración de 3 meses)

Clasificación de las macroestructuras

Básicamente, clasificaremos las macroestructuras en dos tipos:

- La **gran macroestructura**, que es la estructuración general del trabajo: el planteamiento por semanas (telenovela), el planificar qué tipos de historias contaremos en varios episodios (serie), o la evolución dramática que será desarrollada en varias horas (miniserie).
- La **pequeña macroestructura**, que es la estructura de cada capítulo, episodio o película de dos horas.

Microestructura

La microestructura hace referencia al trabajo de estructuración de cada escena, **trátase de una película, una telenovela, una serie, plataformas o de VoD, entre otros.**

Por ejemplo: ¿La escena “X” comienza con todos los personajes en medio de la sala?, ¿o en la puerta?, ¿o con uno de ellos sentado en una silla? ¿Qué hará después? ¿Se subirá a la silla?, etc.

Más adelante hablaremos **de la estructura de la escena con mayor detalle**, cuando tratemos el **tiempo dramático** y la **unidad dramática** (vea el segmento 2.2).

EMOCIONAR

No está de más señalar que, cuando construimos una estructura, estamos concibiendo una manera creativa de contar la historia con la única intención de despertar el interés del público.

Para ayudarnos a entrar en contacto con el espectador, hacemos uso de los **puntos de identificación**. Aun así, sucede a veces que el público tiene una reacción inesperada que el autor no había previsto; por ejemplo, risa nerviosa. Lo que no puede aceptarse es que esa reacción sea siempre contraria a la que el autor espera. Si esto ocurre es porque hay algo equivocado en nuestra manera de relatar esa historia. O logramos una reacción paradójica del público.

Claro que hay momentos en que la tensión dramática decae y el público comienza a aburrirse. Para evitarlo, disponemos de una serie de recursos que dan agilidad a la acción dramática. Empero, no debemos pensar que la única forma de dar impulso al espectáculo es introducir un tiroteo. Frecuentemente, un momento de silencio contiene una enorme carga dramática. **La idea de agilidad es intrínseca a la estructura**. Sin ella no existe *plot* (la secuencia de acontecimientos).

Hemos visto, pues, que estructura equivale al *plot*. Su función, presentar el drama, despertar el interés, mantener ese interés y aumentarlo.

CONTROL DE AUDIENCIA

La función del control de audiencia es medir el grado de interés del espectador. Si en el cine se basa fundamentalmente en el éxito de taquilla, en televisión la única forma de averiguar el grado de aceptación de un determinado programa es elaborar un cuadro de control de audiencia. Lo mismo pasa en las plataformas.

Normalmente se hacen tres tomas de contacto: al principio, al medio y al final de un programa; y, al final se establece un promedio. De acuerdo con el cuadro de control, un punto de audiencia de televisión representa un 1% del total de hogares que tienen televisor en cada ciudad, región o localidad. Como el número de estos varía de un lugar a otro, el punto también es modificado según el número de aparatos existentes en la zona estudiada. Actualmente hay aparatos electrónicos que indican directamente si un televisor está o no conectado a un determinado programa.

Evidentemente los sondeos de audiencia – electrónicos o no – son mucho más fiables para los patrocinadores y programadores de televisión que para nosotros, los guionistas. Está claro que, para un

autor, tener la máxima cantidad posible de televidentes puede ser un placer; sin embargo, por más que se mida, jamás conoceremos las sensaciones reales que provocamos en los telespectadores.

Podemos añadir aquí que los niveles de audiencia no miden el prestigio o la calidad reales de una determinada serie o miniserie, pues entran en juego otros factores como la prensa, la publicidad masiva sobre un producto de baja calidad, la audiencia que se queda por inercia siempre en el mismo canal, o incluso un error de programación que provoca en ocasiones que una buena miniserie se malogre por culpa de un horario inadecuado.

En las telenovelas, para asesorar al autor existen empresas especializadas en hacer encuestas de grupos de espectadores para discutir la trayectoria de la novela, llamados *control group* o *discussion group*.

Cinco puntos básicos son abordados en ese proceso: cuáles personajes le agradan al público, cuáles no le gustan, qué tramas funcionan, qué está siendo bien comprendido o qué no está funcionando, y cómo le gustaría al espectador que la historia se desarrolle.

Como vimos, la telenovela es una obra abierta y el autor se vale de esos recursos para captar más audiencia.

A continuación, estudiaremos los mecanismos clásicos que impulsan una estructura dramática.

ANTICIPACIÓN

Anticiparse es utilizar la capacidad que tiene el público de prever una situación y crear una expectativa. Por ejemplo: un personaje dice que matará a otro. Con la previsión de que sucederá ese crimen, el público ya está a la expectativa.

La anticipación es uno de los elementos más importantes en una estructura y puede ser:

- Telegráfica
- Por repetición
- Por contraste

Telegráfica

Telegrafiar quiere decir pasar una información mínima (verdadera o falsa) de un hecho dramático que va a suceder. Esta información puede transmitirse con un gesto del personaje, una actitud, en medio de una conversación, etc.

Por ejemplo: un personaje es humillado por otro. No pudiendo reaccionar, este último deja entrever que no todo no acaba allí, que se vengará. Esto crea una expectativa en el público, aunque esta puede frustrarse en la medida en que el personaje no haga nada o lo deje todo tal como está.

De cualquier modo, este telegrama de anticipación será un as que nos guardaremos en la manga o recordaremos cuando creamos conveniente (es decir, para hacer aumentar el conflicto).

Por repetición

Es una anticipación muy empleada en la comedia: el personaje tira del cajón de la derecha y el que se abre es el de la izquierda; así, sucesiva y reiteradamente. También se consideran repeticiones las situaciones dramáticas que utiliza el autor y que el público ya conoce.

Por ejemplo, en la *sitcom* norteamericana *Alf*, el personaje extraterrestre siempre quiere comer y preferentemente dulces; esta manía, aunque se repite constantemente, sigue generando nuevas situaciones cómicas. En la serie *Hulk* aparecía de vez en cuando un *insert* del pasado o de la experiencia que lo convirtió en monstruo. Eso hacía que el público estuviese atento, porque sabía que algo terrible sucedería y cada vez se creaba una expectativa mayor. Su rabia crecería.

A pesar de todo, estas repeticiones y telegramas son siempre susceptibles de cambios, interrupciones y transformaciones, siempre que en el medio de la historia decidamos cambiar el curso de los acontecimientos.

Por contraste (o evidencia)

Ocurre en aquellas ocasiones en las que, aun cuando el espectador conoce la historia, conseguimos captar su atención porque quiere saber quién morirá al final y quién sobrevivirá; Simplemente desea revivir aquella historia específica. Un clásico es la película *Titanic*: sabemos que el barco se hundirá, y aun así queremos vivir el drama del naufragio asociado al romance entre la pareja de protagonistas.

El **contraste** es esa rara capacidad que tiene el público de ver lo que ya conoce sin necesidad de muchos cambios. Podemos decir que la telenovela funciona mucho en esta línea y me pregunto, con una cierta irreverencia, ¿por qué vemos una película o serie sobre la vida de Cristo si ya sabemos que morirá crucificado? ¿Por qué se estrenan simultáneamente dos películas sobre Robin Hood y tres miniseries sobre Colón, “descubridor de América”?

Por la simple razón de que no son los desastres lo que nos interesa, y sí la relación de los personajes y sus historias que nos cautivan.

INVERSIÓN O REVERSIÓN DE EXPECTATIVAS

La anticipación es la habilidad del espectador para prever lo que acontecerá en el futuro. La verdadera anticipación es la reacción del espectador ante las intenciones de los personajes.

Una anticipación puede querer consentir las expectativas del público cuando, por ejemplo, decimos que el sol sale cada mañana, o puede introducir incertidumbre cuando decimos que la fiebre bajará si se toma la medicación.

Otra forma de anticipación es provocar una sorpresa, una inversión de expectativa. Nos basamos en lo que el público espera y presentamos un hecho totalmente inesperado. Un buen ejemplo de sorpresa es la vieja payasada: el payaso se prepara para saltar una valla, manifiesta claramente su intención, comprueba las dificultades y peligros del salto, y, finalmente, tras mucho titubeo, corre hasta a valla. Pero, en lugar de saltarla, pasa por un lado.

La anticipación está íntimamente relacionada con el conocimiento que tenemos de lo que es probable o no que ocurra; y dicho conocimiento lo adquirimos a partir de nuestras **experiencias**. Si alguien lanza una cerilla a un pajar, es probable que se prenda fuego, si alguien tira una manzana al aire, es probable que caiga al suelo.

Se trata de conocimientos adquiridos que nos permiten anticipar qué pasará. Si un hecho que anticipamos como probable sucede de una manera totalmente inesperada, tenemos una sorpresa.

Un buen ejemplo de sorpresa es igual que un buen regalo: lo mejor que podemos hacer es guardarlo para los momentos especiales de nuestra historia, como el clímax, o la resolución del problema, claves de la acción dramática.

Dentro del factor sorpresa está lo que llamamos *gimmick*; es decir, una alteración arbitraria de los elementos familiares con la intención de sorprender al público, de producir un **efecto extraño**, de provocar un cambio violento en el curso de la historia. Un *gimmick* puede emerger del mismo *plot* por una inesperada declaración; por ejemplo: “Yo soy tu padre”; o bien puede salir de otro *plot* o *subplot* cuando se descubre que, en una carta del difunto, este declara: “Yo soy tu padre”.

Como vemos, la anticipación es un elemento móvil de la estructura, ya que presupone una expectativa, una espera. Esta puede ser agradable si, por ejemplo, el padre perdona al hijo después de muchos años de

separación; o puede ser desagradable en caso que el padre muera poco antes de poder decirle al hijo que lo perdona.

La que usamos de ejemplo más arriba es la célebre frase de *La guerra de las galaxias*. En uno de los momentos cruciales, cuando Luke Skywalker está a punto de perder la batalla contra Darth Vader, el villano se revela como el padre del joven *jedi* y dice: “Yo soy tu padre”. Luke entonces se lanza, inesperadamente, por el precipicio. **Inversión de expectativa**.

En el caso de una espera agradable, nos sentimos aliviados; no así en una espera desagradable, pues nuestra reacción es una tremenda frustración. De todas formas, son siempre recursos que hay que utilizar si queremos influir en las emociones del público. Con la anticipación conseguimos suscitar en el espectador emociones tan diversas como: tranquilidad, esperanza, decepción, temor, etc.

Se considera a la anticipación un elemento principal de la estructura, ya que podemos utilizar esta espera para exponer otros motivos, añadir nuevas informaciones, aumentar la tensión dramática, etc.

EL SUSPENSO

En realidad, el suspenso es una anticipación urgente. Sabemos que el suspenso sube o baja según la simpatía o empatía del público por un determinado personaje. Es evidente que cuanto más miedo o ansiedad tenga el protagonista, más miedo o ansiedad sentirá el público.

La diferencia entre **suspenso** y **sorpresa** está en que, mientras en el primero hay anticipación (el público sabe que el asesino está tras la puerta mientras el protagonista se acerca ignorante de ello poco a poco), en la sorpresa el público dispone de la misma información que los personajes. No existe una tensión creciente dentro de la estructura y sí una especie de choque, sin sentido, pero parecido con un susto. Es una estructura pobre.

Otros grados de suspenso son la **curiosidad** y la **duda**. Creamos una expectativa en la medida en que planteamos una duda sobre la verdadera personalidad del protagonista o suscitamos la curiosidad del público sobre el secreto de la vida de un personaje.

El peligro es más tangible. Llamamos **peligro** al **desastre** y al desafío de la naturaleza (fuego, agua, tierra).

Hay una regla siempre válida: el suspenso es a la ficción lo que la aspirina a la medicina. Si la historia se vuelve tediosa, hay que ponerle suspenso. Nadie se escapa del suspenso, de la anticipación urgente.

Clases de suspenso

Suspense del personaje o suspense mayor

Este tipo de suspenso se produce cuando el problema del protagonista continúa complicándose a pesar de los intentos de mejorar la situación. Esto ocasiona una ansiedad entre el público, ya que prevé una **incertidumbre** respecto a la solución del problema.

Una buena forma de mantener este suspenso es utilizar las dudas del protagonista e ir posponiendo la solución (recurso de las telenovelas). Sin embargo, como la dramaturgia y el arte en general son expresiones de **síntesis**, la telenovela, por ser muy extensa, escapa de ciertos cánones dramáticos, alargando situaciones y, por consiguiente, desmembrando el suspenso mayor diluyendo y posponiendo la solución de los conflictos.

El cine, el teatro y las miniseries, por otro lado, se acercan más al estado de síntesis del arte dramático.

Suspense por incidentes o suspense menor

Es cuando se presenta un fuerte obstáculo que, no obstante, se supera fácilmente. Normalmente, se trata de un problema que surge sin estar directamente relacionado con la solución del problema del *plot* principal y que, por lo tanto, puede ser eliminado sin más complicaciones para el conjunto de la obra.

Son también los desafíos de la naturaleza que un personaje debe vencer, como abismos, fuegos o aguas. Estos son considerados recursos para crear un suspenso menor. Se incluyen aquí las películas de catástrofes, las cintas de acción con trama pobre y los videojuegos de lucha.

EL PLOT Y EL NÚCLEO DRAMÁTICO

Todos estos recursos – anticipación, expectativa, inversión de expectativas, sorpresa, curiosidad, duda, peligro y suspenso – nos sirven como elementos para dar una dirección a la acción dramática, cuyo núcleo dramático son los personajes.

El *plot* es la parte central de la acción dramática, donde todos los personajes están ligados por problemas, conflictos, intrigas y temas.

Es decir, el **núcleo dramático** es un conjunto de personajes unidos entre sí por la misma acción dramática que se organiza en un *plot*:

Protagonista (y actores secundarios)
+ acción (historia)
+ estructura (el cómo)
= PLOT

Nuestro problema estructural es contar el cómo, esto es, el *plot* y su desarrollo en la estructura dramática. Muchos autores hablan de *plot* y jamás mencionan el núcleo dramático. Yo mismo utilizo los dos términos indistintamente, pero conviene saber que un núcleo dramático puede desarrollarse en varios *plots*.

Enfatizando: la estructura tiene por función representar el drama, y mantener y aumentar el interés del espectador. Mientras que hasta la etapa del argumento sumamos temas, principios y conceptos autorales en la forma de texto, la estructura es la fragmentación de ese proceso en un pensamiento dramático e imagético. Iniciamos la concepción de las partes del drama, sus momentos más expresivos y sus situaciones agudas, y distribuimos ese material en receptáculos que llamamos *escenas*.

Sobre un conjunto de escenas o núcleo dramático gira la acción dramática. Ese movimiento, que debe ser progresivo, es llamado *plot*. El *plot* se mueve siempre en la intención de crear más anticipaciones y expectativa. Es el motor del cambio dramático y de nuevas situaciones, el núcleo vital del drama.

Podemos tener guiones con un *plot*, con varios *plots* e incluso con varios tipos de *plot*. La dramaturgia moderna habla ya de *plotless play*, es decir, obras sin *plot* o donde este tiene poca importancia. No comprendo bien lo que esto significa, pero creo entender que se refieren a las **búsquedas o investigaciones de lenguaje** donde se da más importancia a los diseños corporales y se disminuye o elimina el drama humano. Representaciones estético-teatrales o happenings de artes plásticas más que obras dramáticas. Se las llama **instalaciones**.

Los defensores de esta estética formalista argumentan que el drama humano esconde lo que, a su juicio, es realmente importante en la obra de arte. O sea, el **aspecto puramente formal**. El soporte, cuyos inicios están en el ideario del “arte por el arte” de final del siglo XIX. Pero, independientemente de la importancia que pueda tener, este arte no pretende seguramente explicar una historia. Por lo tanto, no nos extendemos sobre él.

Como ejemplo, haremos un breve análisis sobre una serie muy conocida, *Hill Street Blues*, desde el punto de vista del *plot* y del núcleo

dramático. Así, podemos decir que en cada episodio se ve claramente cómo se desarrollan diferentes *plots* que corresponden a cada uno de los juicios que se llevan a cabo. En cada juicio, varios personajes padecen la misma acción dramática y, por lo tanto, están integrados en un mismo *plot*.

La distribución más clásica en una telenovela es crear tres núcleos dramáticos. Los guionistas de telenovelas brasileños normalmente dividen los núcleos dramáticos por clases sociales: uno de la clase alta, otro de la clase media y un tercero, proletario, todos ellos con varios *plots*. A través de componentes dramáticos, esos tres núcleos, con sus respectivos *plots*, empiezan a integrarse, a confluir y a mezclarse.

Cada día la cantidad de núcleos dramáticos y la complejidad de la novela crecen. Tres núcleos ya no sirven, los autores usan cuatro, cinco y hasta seis por obra. Y el número de personajes, en promedio de 20 a 40, saltó hasta casi 80. En fin, un artificio que obviamente aumenta la responsabilidad y los costos aparentemente da más seguridad al autor, pues puede cambiar de núcleo muchas veces pensando que la estructura dramática será diversificada y la tensión será mantenida.

Ese pensamiento es parcialmente cierto, pues el espectador puede perder la capacidad de identificar la historia central de lo que se está contando. Por su parte, la miniserie tiene un máximo de cuatro *plots* y no más. La serie tiene dos y la *sitcom*, apenas uno.

Principios del *plot*

- Totalidad
- Unidad
- Credibilidad (probabilidad + necesidad)

Totalidad

Aristóteles habla de la totalidad como un conjunto de las partes que forman el todo, ordenado según el criterio de principio, medio y final³. Aunque se empiece una historia por el final, por la mitad, o sea cual fuere el orden dispuesto por el autor, siempre ha de haber, sin embargo, un principio, un medio y un final. Lo que nos interesa saber es que todas estas partes son igualmente importantes en relación con el todo.

Todas las historias tienen **principio, medio y final**. Incluso cuando nos cuesta entender las cosas directamente, como en las películas de Bergman o Fellini, de *plots* más complejos, este principio también está

presente. Aun cuando el final sea abierto, como en *El discreto encanto de la burguesía* de Luis Buñuel y escrito por Jean-Claude Carrière, en que los personajes salen andando por la playa sin mayores explicaciones, dejándole las conclusiones al público.

Unidad

Es la presencia de todas las partes. Desde este punto de vista, “la supresión o cambio de alguna de las partes alterará el todo”⁴. Si suprimimos una parte y el todo continúa siendo armonioso, es porque aquella porción estaba de más, no era necesaria.

Uno de los principales agentes de destrucción de este principio de unidad es la censura. Tanto la que se practica por razones económicas – la más frecuente – como la que se basa en cuestiones religiosas, políticas o sexuales. Esa manía de ir recortando escenas, como si cada una no tuviera su razón de ser en relación con el resto, pueden hacer que la lógica interna de la película quede en entredicho o, simplemente, destruida.

La censura habitual de producción, que afecta a la supuesta comercialidad de las películas, hace acortar con frecuencia lo que se llama eufemísticamente “excesos de metraje”. El lector habrá asistido probablemente a una racha de reposiciones restauradas a las que se devuelve lo que fue robado por producción en su momento. La censura religiosa suprimió de *Bananas*, de Woody Allen, las escenas surrealistas donde un sacerdote anunciaba cigarros durante un oficio religioso.

Mediante doblaje, la **censura política** española sustituía sistemáticamente por ciudadanos portugueses a aquellos conquistadores españoles que cometían actos poco ortodoxos en las películas de aventuras. En la última versión – la auténtica – de *Espartaco* se entiende, por fin, la relación homosexual entre Antonino y Craso.

La historia más grande jamás contada, de George Stevens (1965) tuvo una primera versión que duraba cuatro horas y veinte minutos. Fue cortada en varias versiones de hasta dos horas y siete minutos. La versión para televisión se restituyó en tres horas y quince minutos. Una carnicería solo por razones comerciales.

De cualquier forma, ese tema será tratado más adelante. Y, en Brasil, ¿quién no vivió los “años de plomo” – *anos de chumbo* – de la **dictadura militar**? *Roque Santeiro*, de Dias Gomes, fue censurada. Varias novelas de Janete Clair fueron sometidas a cortes. Series como *Plantão de polícia* o *Malu Mulher* estaban sujetos a la aprobación desde la capital federal para ir al aire. Para no hablar de las obras de teatro

e inclusive las canciones. Sin embargo, si eso acabó, el mecanismo de bloqueo o interceptación de la creación continua vivo no solo en Brasil sino también en otras partes del mundo.

Aquí también resalto la autocensura, que ocurre actualmente en todo el mundo. Las razones son las mismas, políticas y religiosas, a lo que se agrega una moralidad de lo “políticamente correcto”, de aquello con lo que estamos de acuerdo. Sin embargo, en lo que a la dramaturgia respecta, la autocensura se convierte en un escollo sin razón de ser. Somos obligados a poner “emperadores chinos negros” o hacer de las mujeres siempre heroínas notables, imposibilitando que sean antagonistas.

Muchas culturas aún entremezclan realidad con ficción, siendo la primera “el vivir” y la segunda “lo que no es, pero quizá pueda ocurrir”. Esto es porque nada de lo humano debe parecernos extraño. Solo el ser humano es capaz de todo.

Para concluir: la lógica intrínseca de un *plot* no puede romperse. No podemos saltarnos escenas sin desvirtuar su sentido.

Credibilidad (probabilidad + necesidad)

La credibilidad de una historia está intrínsecamente unida a la verdad de las cosas, a las necesidades reales del hombre. Estos valores han de mantenerse si se pretende que la historia parezca **verosímil** o verdadera.

Existe una lógica que no debe romperse. Un personaje no puede atravesar el desierto sin beber agua. Por lo tanto, es bastante probable que lo atravesase con una cantimplora, porque sabe que encontrará un oasis cada tantos kilómetros. Es decir, hay una **probabilidad** de que todo vaya bien, según las necesidades humanas.

Sirva de ejemplo el famoso sombrero que nunca se cae, o también las balas del revólver que nunca se acaban. Es probable que el chico haya disparado más balas de la cuenta sin que el público lo advierta, y puede ser que resulte que lleva el sombrero muy bien ajustado a la cabeza.

Con la debida licencia, el público aceptará esta probabilidad y no partirá del supuesto de que el autor está loco para decir que las balas no se acaban o que el sombrero está pegado a la cabeza. Por lo tanto, el público acepta este hecho y asume el principio de esa posibilidad. A eso se lo llama también **licencia poética**.

Repetimos: todas las historias tienen una lógica que no puede romperse y se basa en cómo son las cosas en la realidad. Todo guion

debe contener este sentido de credibilidad. Puede ser mínimo, pero debe estar presente.

Requisitos o cualidades del *plot*

Queremos dejar bien claro que *plot* no significa linealidad o claridad expositiva, sino que es un *continuum* sensorial y estético, un *continuum* dramático.

Algunos filmes son difíciles de entender, tienen un lenguaje sofisticado, no se encuadran en los patrones familiares de las grandes masas. El filme *La mujer del cuadro*, de Fritz Lang, es un buen ejemplo de lo que queremos decir. El *plot* podría ser que un hombre llega a un club, se adormece, cabecea, tiene un sueño y se despierta. El *plot* podría ser un melodrama sobre un hombre sacrificado por amor a una mujer fascinante en una trama sombría, si no fuera porque es un simple sueño. Cómo esa *storyline* es contada, la linealidad del principio y el fin frente a la aparente **anarquía del sueño** es lo que nos interesa. El *plot* es todo, es lo que nos hace vivir este *continuum* dramático.

En un *plot*, la única lógica que interesa es cómo se organizan y concatenan las acciones, dónde se conectan unas partes con otras para conseguir una intensificación dramática del conflicto inicial, hasta el final. O bien, hay *plot* al colocar los acontecimientos de una historia, emplazados orgánicamente en partes conexas, según la necesidad dramática.

Por ejemplo, *Edipo Rey*, de Sófocles, cuenta en *flashback* el drama (la tragedia) de un hombre que mata a su padre y se casa con su madre, sin saber que son su padre y su madre.

Aquí es cuando el cómo y la historia se confunden. Por eso me gusta definir el *plot* como la **defensa de una historia. La estructura de su guion.**

Tipos o clases de *plot*

La función del *plot* es **defender la historia** y evitar que se vaya perdiendo o se debilite; es la forma dramática que mejor explicará la historia. Veamos entonces las **clases de *plot*** que puede tener un guion.

Plot principal

Como su mismo nombre indica, es la **espina dorsal** de la historia, la **historia principal**, la *storyline* desarrollada y aumentada con el famoso cómo.

Subplot (underplot o double plot)

Es una línea secundaria de acción, normalmente usada como refuerzo o contraste del *plot* principal. Se ha de integrar a él y también influir sobre él.

Este tipo de *plot* se origina en la dramaturgia inglesa; comienza en la época de los Tudor y pasa por todas las comedias y tragedias isabelinas hasta el período jacobino. En realidad, suele haber dos o tres *subplots* en interacción con el *plot* principal. Dicen que el más hábil de los *subplots* conocidos es la historia de Gloucester en *El Rey Lear*, de Shakespeare. Los franceses han tenido siempre fuertes críticas por estos tipos de *plot*. Tal vez por ello hay muchos más en la dramaturgia inglesa.

No obstante, si se utilizan con la **prudencia** necesaria para no dispersarse, funcionan muy bien: “Hobbies, encuentros casuales, cosas perdidas o encontradas, viejos amores, nuevos amores, ambiciones, supersticiones, conocimientos e ignorancias, han sido usados como base de subplot (...) No hay limitación a lo que puede usarse, pero no puede permitirse ensombrecer la historia básica”⁵, como afirmó Gerald Kelsey.

Multiplot

Es un tipo de *plot* que normalmente se utiliza en las telenovelas. No hay un *plot* principal, sino diversas historias que suceden a la vez. O, mejor aún, el *plot* principal es el que en un momento dado se manifiesta como preferido por el público televidente. Como normalmente el autor de una telenovela está alerta a las preferencias del público, refuerza o debilita la importancia de un *plot* a medida que se desarrolla la telenovela.

La producción británica *EastEnders* es un buen ejemplo: sus personajes sufren unas evoluciones constantes que dependen de la simpatía que el público manifiesta, de las modas éticas y consuetudinarias del momento, incluso del sentido del humor o la disposición de sus guionistas, que hacen felices o desgraciados a sus personajes constantemente. La película americana *Tootsie*, parodia la evolución de los chismes habituales en este tipo de obra, como lo hizo años atrás *Soap* en formato de serie.

En realidad, a medida que avanza la telenovela, solemos perder la noción de cuál es el *plot* principal, ya que este no se define totalmente hasta el final; suele ser con el que se acaba. Decimos que en una telenovela hay una alternancia de *plots* principales y *multiplot*.

En el cine actualmente existen historias de *multiplots*, como la

película mexicana *Amores perros*, escrito por Guillermo Arriaga. Otro ejemplo de alternancia de tramas y *plots* es la película *Ciudad de ángeles / Vidas cruzadas*, de Robert Altman. En verdad, esos *plots* entran todos con cierto **paralelismo** dentro de la historia y al final tienden a encontrarse en una especie de clímax, el momento dramático final.

Como sabemos, la telenovela camina por *multiplots*; así cada uno de ellos puede ser desarrollado por un guionista diferente, actuando bajo la coordinación de un autor responsable. Es el equipo de creación o de colaboradores. Aclarando: el guionista A del equipo queda a cargo del *plot* 1, el guionista B del equipo queda a cargo del *plot* 2, el guionista C del equipo queda a cargo del *plot* 3, y así sucesivamente. En ese caso, denominamos **líneas dramáticas** a esos desarrollos de *plots* elaborados por guionistas diferentes.

Eventualmente, ese mecanismo podrá estar presente en una miniserie larga o en una serie con más de tres temporadas.

Plot comparativo (o paralelo)

Ocurre cuando se crean dos o más historias de la misma importancia, que suceden paralelamente – sin unión aparente entre sí – o se entrelazan por comparación o contraste. A veces se utiliza un componente dramático como elemento de unión entre las dos historias. George Elliot escribió en *Middlemarch* uno de los modelos de historia paralela más notables que se conocen.

A modo de ejemplo, podemos mencionar películas realizadas por tres directores que exploran un único tema con una visión particular y una historia original sobre determinado asunto. Así, citamos a Woody Allen, Martin Scorsese y Francis Ford Coppola, que comparten la concepción de tres historias particulares sobre Nueva York en *Historias de Nueva York*. Es una especie de **panel** sobre el tema.

DIGRESIÓN

Aquí hago una digresión sobre las telenovelas, donde encontramos el llamado reino de los *multiplots*. Además la telenovela, como fue descrita por mi amigo el guionista José Vítor Rack, está centrada en un reservorio de **clichés**⁶. Por lo tanto, no estamos reportándonos a los *plots* encontrados, sino al conjunto de escenas o parte de la estructura que se repite en ese modelo audiovisual. Preferimos llamar a ese recurso escenas o momentos recurrentes de la telenovela. No confundir escenas recurrentes con clichés y licencia poética.

Otros vehículos de comunicación audiovisuales también tienen

escenas recurrentes; sin embargo, en la telenovela son más evidentes.

Cuando ese recurso se repite hasta el cansancio, puede llamársele cliché.

Vamos a ellos, de acuerdo con Rack:

10. Escenas de comida

Comer hace parte de la vida. Es absolutamente natural que las novelas tengan escenas de comida por docenas. Lo que no es natural es el artificio de una mesa puesta para comer como pretexto dramático para que el autor reúna personajes. Personajes que no se reunirían de esa manera en otras circunstancias.

Este es un cliché que engloba otros tantos. Incluso en el plot de suburbio o de barrio pobre el desayuno es el de un hotel cinco estrellas. Personajes comiendo queso blanco con cuchillo y tenedor, y usando servilletas de lino egipcio. Personajes que se levantan de la mesa sin siquiera tocar la comida [...].

Y aquí abro una observación para señalar el mismo recurso en las series por streaming norteamericanas. Principalmente en el desayuno, cuando los niños salen para la escuela dejando vasos de leche llenos, y huevos y panqueques intocados.

9. Villanas que reciben palizas

La utilización de arquetipos para develar la naturaleza humana viene desde Platón, el primero en usar el término. El concepto ganó gran fuerza con Jung, psicólogo que defendía la idea de que los hombres de diferentes sociedades poseen características comunes incluso sin haber estado en contacto unos con otros, dando a eso el nombre de inconsciente colectivo. Los arquetipos rellenan también los compendios sobre dramaturgia. Los estudiantes de guion se acostumbraron a la idea de que existen ocho arquetipos masculinos y otros ocho femeninos, cada uno con su “lado negro”, para un total de 32. El lado negro referido es el villano.

En una perspectiva maniqueísta de hacer telenovelas, la que utiliza los arquetipos sin mayor refinamiento, es siempre necesario el esmero en la figura de la villana. Sí, en femenino. Las villanas electrizan al público y garantizan buenos números de audiencia.

Un día, el guionista brasileño Gilberto Braga hizo que su actriz Betty Faria le diese una paliza a Tamara Taxman en la novela *Água viva*, de 1980. Desde entonces, quedó en la cabeza de muchos autores la idea de que, en un respiro de las injusticias sufridas en el transcurso de la novela, sería justo que la niña buena le propinara una golpiza a la villana para hacer que el público se sintiera un poco menos oprimido por tanta

desvergüenza. El bien vence al mal, aunque rápidamente, de forma tosca en una pelea de colegialas [...].

8. Amor a primera vista

[...] Un equipo de investigadores de Australia y los Estados Unidos descubrió en un experimento con una especie de moscas que las hembras con cierta información genética tendían a escoger un macho con determinadas características. Y que las moscas con genes similares también tenían más oportunidad de aparearse. Esta información abre todo un paralelo para que los hombres y mujeres sean más compatibles en algún nivel genético, lo que podría marcar con un “tal vez” la posibilidad de encontrar una persona que ame a primera vista. En pocas palabras, ¿existe en la vida real? Existe, claro. Me ha pasado. Pero en las novelas ocurre cotidianamente. Prácticamente con todo tipo de personas, en las circunstancias más diversas, ignorando la lógica y la moral vigente. La repetición indiscriminada de ese recurso da la impresión de que se trata de pereza de construir una relación con el tiempo y la convivencia, como parece ser la cosa más normal en nuestras tan tediosas vidas [...].

7. Porteros incompetentes

El portero es una persona pagada para controlar el acceso de las personas a los diversos pisos de un edificio, ya sea comercial o residencial. Siendo residencial, la responsabilidad aumenta, es el hogar de personas cuya seguridad debe ser resguardada.

Pero eso pasa en la vida real. En las novelas el portero es algo perfectamente prescindible. Entorpece el drama [...].

6. Parejas que se separan por cualquier chisme o intriga

[...] todo el drama de la protagonista reside en que una vez encontró a su amado en cama con otra, la cual obviamente armó toda una escena solo para perjudicarlo a él bajo el mando de la villana. Recientemente, ya maduros y curtidos por la vida, los enamorados se separan nuevamente pues otra vez lo atrapan con las manos en la masa. Y esta vez es real.

Esa situación se repite en diversas novelas. Basta con quien alguien resuelva que esa pareja debe separarse para que en menos de dos o tres escenas todo quede reducido a cenizas y polvo. Un embarazo falso, un montaje, un examen de ADN cambiado. Un amor indestructible que no resiste a unos cuantos chismes contados al oído.

Es una contradicción evidente del autor que se esmera en construir parejas creíbles y empáticas meses después hacer que se olviden de su propia personalidad solo para que el folletín avance. Las fallas naturalmente humanas que podrían separar una pareja de manera natural no son utilizadas por miedo a desmitificar la figura del niño

bueno o la niña buena.

Además de contradictorio y absurdo, es frecuente. E irritante.

5. Matrimonios que se deshacen en el altar

El matrimonio es una obsesión de los autores de novelas. Deshacer matrimonios en el momento de la ceremonia también. ¿Cuántos matrimonios se deshacen en el altar en la vida real? ¿Cuántos son deshechos en la teledramaturgia? ¿Es necesario decir más?

4. Gemelos

Confieso que me gusta este cliché. De la lista es el que menos rechazo. No siento en él el desgaste que siento en otros. Sin embargo, la gente parece estar saturada de ver siempre el mismo perfil de personajes gemelos en las novelas: idénticos con personalidades opuestas.

3. Matrimonios en el último capítulo

La secuencia incesante de matrimonios (y de nacimientos de bebés) en el último capítulo no es irritante solo por el hecho de repetirse. Lo que molesta en este caso es más profundo. Una cuestión de visión de mundo de los autores que, al parecer, aún viven en el siglo XIX. Personas que se dicen progresistas y libertarias aún repiten condicionamientos anticuados.

¿Las personas aún se casan en 2017? Ciertamente. Pero, aun quien sueña con el matrimonio sabe que no tiene ya nada que ver con final feliz, si es que algún día tuvo que ver. Vivimos en un mundo donde las personas se juntan si realmente lo quieren. Nadie más necesita casarse si no tiene ganas. Hace mucho tiempo que el concepto de felicidad cambió para la mujer.

El matrimonio es un acto milenario que hace que, desde pequeñas, las mujeres entiendan que su única tarea relevante en la vida será encontrar un príncipe buen mozo y culto para protegerlas de los peligros que existen afuera, en un mundo que es de veras cruel para seres tan frágiles. La perspectiva brasileña del matrimonio aún es bastante machista.

La mujer ya no se casa para salir de la casa paterna o para no quedarse solterona. El divorcio [en Brasil] fue instituido en los años 70. La aparición de la píldora anticonceptiva en los años 60 posibilitó la modernización de los hábitos y costumbres. Casarse, tener hijos, y formar una familia dejó de ser sinónimo de felicidad, y no son todas las mujeres que buscan esas experiencias. Y eso ya hace tiempo.

¿Una pareja no puede tener un final feliz si está formada por individuos solteros, como novios? ¿Cómo es que los autores aún cargan esa idea anticuada y de mal gusto de que un final feliz tiene que tener un matrimonio?

2. Apariencia impecable en las condiciones más adversas

[...] En las novelas es así. Las personas tienen que ser bonitas y limpiecitas. OK, algunas pocas pueden ser feas. Pero siempre limpiecitas. Eso es innegociable.

[...] Hombres en saco y corbata dentro de casa. Mujeres con el cabello bien peinado y súper acicaladas por la mañana, apenas para vivir su vida cotidiana. Lo peor: gente que se levanta maquillada [...] El personaje de novela raramente tiene gripe, la nariz no conoce un catarro. Las personas se levantan y besan en la boca al ser amado. Nadie se lava los dientes antes. Después de todo, ¡nadie tiene mal aliento!

Entre la exageración en la suciedad y el extremo de la limpieza debe haber un término medio que los productores de telenovela no han podido alcanzar. Un lugar más identificado con lo que convencionalmente se llama normalidad.

1. Nadie sabe quiénes son sus verdaderos padres

Este cliché es insoportable. Toda novela lo tiene. Me propuse el desafío de recordar una novela que haya pasado sin él y no pude. Creo que debe haberla, pero no la conozco. Parece hacer parte de la receta del pastel. Dos tacitas de harina, cuatro huevos y siete personajes que no saben quiénes son sus verdaderos padres... [...]

FORMAS Y FORMATOS DE PLOT

La clasificación de los *plots* según sus formas y formatos fue elaborada por Lewis Harman basándose en los estudios de George Polti, escritor y crítico francés que escribió, a finales del siglo XIX, el libro *36 situaciones dramáticas*⁷.

La clasificación nos sirve más para el análisis posterior de un guion que para el momento de su concepción. Francamente, nadie se sienta en una silla y piensa: voy a escribir una historia con un *plot* de amor. Otro punto interesante es que de una forma u otra todas las historias ya han sido contadas, los *plots* ya fueron explotados, pero lo importante es cómo el guionista volverá a hacer una lectura de esas situaciones dramáticas.

Nótese que cualquier producto audiovisual contiene varios de esos *plots* o temáticas en juego; sin embargo, siempre existirá uno predominante y que va a proporcionar la identidad central del *plot*.

A continuación, vamos a citar todas las situaciones. Pero antes haré énfasis en las diez primeras, que considero las más importantes y fundamentales.

1. Amor

Una pareja que se ama y se separa por algún motivo, vuelve a unirse, todo acaba bien. Es el clásico “chico busca chica, la pierde y la reencuentra”, que Plauto tomó de la “comedia nueva” ateniense y Hollywood ha recreado y perfeccionado en miles de variables. Comedias como *Los días de amor* y melodramas como *Ojalá fuera cierto / Como si fuera cierto* pueden coincidir en este tipo de trama.

2. Éxito

Historias de un hombre que busca el éxito; con un final feliz o no, a gusto del autor.

Es necesario vencer a cualquier costo. Son historias que giran en torno de luchadores, deportistas, campeones. Y no se debe olvidar el dinero, que transforma la vida y es la fuerza del ascenso social.

A veces tiene un trasfondo social, político, ético o incluso crítico, como *Ciudadano Kane*, *El candidato* y *House of Cards*.

3. Cenicienta

Transformación de un personaje humilde en destacado, según las convenciones sociales vigentes. Ese es el clásico de los clásicos. La princesa que nació en el lugar equivocado y sufre sin resentimiento hasta conocer a su príncipe encantado y transformarse en la doncella perfecta. Sería injusto no citar *Pigmalión* de Bernard Shaw, que en el cine se convirtió en el célebre musical *My fair lady*. Más recientemente, *Pretty Woman*, de Garry Marshall, y *Yo soy Betty, la fea*, telenovela colombiana.

4. Triángulo

Un nuevo miembro interfiere en la relación de la pareja.

Los triángulos suelen ser amorosos. Hasta hace pocos años, lo más habitual era oponer una amante del protagonista a su pareja prevista, como en *Jules y Jim*, *El mensajero*, etc. No obstante, un miembro de una sociedad puede ser tentado con asociarse a otro; las relaciones entre un político y su partido se pueden alterar cuando este se pasa al partido opuesto; igualmente, un jugador puede dudar entre firmar un contrato con dos equipos, y mil nuevas combinaciones.

Por otra parte, la discordia sembrada en una pareja puede no tener razones amorosas. Por ejemplo: una mujer puede dudar entre una brillante profesión que exige dedicación absoluta – cantante de ópera, bailarina, etc. – y casarse con su novio. Finalmente, las combinaciones

sexuales son múltiples, así que el triángulo continúa siendo uno de los *plots* más atractivos para los autores.

5. Regreso

Parte de la idea de la parábola evangélica del hijo pródigo que vuelve a casa de los padres, el marido que regresa de la guerra o cualquier otro retorno. Ejemplo: *El regreso / Regreso sin gloria*. El retornado siempre busca reparación para lo que juzga haber sido una gran injusticia, y de la cual el supuesto ofensor ni tiene consciencia. El regreso de *Tieta do Agreste*, de Jorge Amado, es típico de ese *plot*.

6. Venganza

Se comete un crimen o una injusticia, y el héroe – o el antihéroe – intenta hacer justicia por su cuenta.

La tragedia griega puso en escena varios mitos de venganza, asesinatos terribles y masacres. También el teatro popular inglés del siglo XVI exploró el mismo género. Una variable es la búsqueda de la verdad por parte del héroe. En la obra *La visita de la vieja dama*, una mujer expulsada de su villa regresa rica y vengativa. En *Asesinato en el Orient Express*, el protagonista era objeto de una venganza colectiva. En la literatura encontramos el personaje central de *El cobrador* de Rubem Fonseca: un pobre diablo que encuentra su realización matando ricachones. Generalmente, los personajes vengadores son resentidos y tienen como objetivo mayor hacer justicia con las propias manos. Varias películas y series norteamericanas exploran esa vertiente.

7. Conversión

Se basa en la posibilidad de que un bandido se convierta en héroe, una sociedad injusta se transforme, etc. En realidad, se trata de una tentativa de reconvertir al público. *Los siete samuráis* y su revisión americana, *Los siete magníficos / Siete hombres y un destino*, son un buen modelo.

La conversión trabaja en la transformación del personaje que psicológicamente es dinámico. De usurpador puede pasar a conocer los derechos del usurpado y adquirir una nueva consciencia del mundo que lo rodea. Cito como obra mayor la cinta *La lista de Schindler*, con guion de Steven Zaillian.

8. Sacrificio

Un héroe se sacrifica por alguien o por una causa. Las películas de

guerra en las que la bravura, el heroísmo y el honor son resaltados en todo momento representan el paradigma de este tipo de *plot*. Podríamos señalar la cinta *Salvar al soldado Ryan / Rescatando al soldado Ryan*, de Steven Spielberg; sin embargo, ningún producto audiovisual supera el *plot* de sacrificio de *La pasión de Cristo*. Obsérvese aquí que George Polti divide ese *plot* en tres tipos (vea más adelante).

9. Familia

Relación entre familias o grupos relacionados por alguna razón; la interrelación en un mismo núcleo dramático. Por ejemplo, *The Group* y *Los chicos de la banda*.

Cuando hablo de la familia no me refiero necesariamente a Medea o a La familia Addams, sino a un grupo de personas que vive en una especie de contexto grupal, tribal o familiar. Por eso, puede tratarse de pandillas juveniles, bandas de músicos, deportistas o temas que aborden una interrelación entre un conjunto de amigos, compañeros o iguales.

Otro ejemplo es la serie *The Fall*, de Netflix.

10. El diferente (el extraño)

Aquel que llega a perturbar, cuya dinámica y presencia son completamente inesperadas y generan conflicto. Normalmente abre caminos y señala nuevas direcciones. Como ejemplo más significativo tenemos *E.T., el extraterrestre*. O también *Rain Man*, *Sister Act: una monja de cuidado / Cambio de hábito*, *Alguien voló sobre el nido del cuco* y *La piel que habito*.

Conviene notar que los actores adoran esos personajes, que normalmente son adorados por el público también. Sin embargo, los productores son reacios a producir esos guiones porque los consideran “extraños y diferentes”.

Ahora la lista de las 36 situaciones dramáticas (*plots*) de George Polti:

1. Sacrificio por un ideal	El héroe o la heroína puede sacrificarse por una idea, por un bien supremo o por alguna cosa.
2. Sacrificio por un pariente	Es semejante al sacrificio por un ideal. La diferencia es que el héroe se entregará en sacrificio para salvar un pariente o alguien a quien ama.

3. Sacrificio por una pasión	Los griegos siempre se refirieron a la necesidad de evitar el pathos, que consideraban una enfermedad, porque habría una ruptura, una alteración del equilibrio. En el caso del sacrificio por una pasión, hay en esa situación dramática el objeto de esa pasión, que es siempre fatal, el héroe o la heroína sujeto de la pasión y algo que será sacrificado.
4. Necesidad de sacrificar un ser amado	En ese tipo de situación el héroe tendrá que hacer de tripas corazón y dejar que la persona amada, que acaba transformándose en víctima, sea sacrificada. Es necesario crear también en ese contexto la necesidad del sacrificio de la víctima.
5. Pérdida de seres amados	En este contexto dramático está siempre la figura del ejecutor y también la del pariente que cayó en desgracia, fue ejecutado, o ha sido desterrado.
6. Obstáculos al amor	Este tipo de situación dramatúrgica fue inmortalizado por Shakespeare. Está la figura de los dos amantes que tendrán que enfrentar obstáculos para estar juntos. Pueden inclusive morir por ello.
7. Súplica	El héroe suplicará al perseguidor o antagonista, o a una autoridad que tiene el poder de resolver el problema.
8. Rivalidad entre parientes	Hay siempre un pariente que es el preferido y a su lado el que es rechazado. Entre ellos hay el objeto de la rivalidad, que podrá ser un bien material o inmaterial, o incluso otro individuo.
9. Rivalidad entre un superior y un inferior	La rivalidad también puede ocurrir fuera del ambiente familiar y darse entre un ser superior y uno inferior. En medio de ellos está el objeto de esa rivalidad, que puede ser una persona o un bien material o inmaterial.

10. Venganza entre parientes	Es semejante a la situación dramática de rivalidad entre familiares. La diferencia es que en esa situación dramática la víctima trae recuerdos del pasado. En lados opuestos están el pariente vengador y el pariente culpable. La relación tormentosa entre ellos generará una rica situación dramática.
11. Parientes enemigos	Es semejante a las situaciones dramáticas de venganza entre parientes y rivalidad entre los miembros de la familia. En la situación dramática con parientes enemigos hay una reciprocidad en el odio entre los miembros del clan. Existe el pariente malo que está en conflicto con los otros familiares.
12. Enemigo amado	La situación dramática se da porque el enemigo que debería ser odiado en verdad es amado. Es una mezcla de sentimientos: al tiempo que se ama, se odia.
13. Asesinato de desconocido	La víctima y el asesino pueden ser desconocidos.
14. Locura	La víctima puede depararse con un individuo perturbado mentalmente.
15. Crimen seguido de venganza	Hay un criminal, una víctima y un vengador.
16. Crimen de amor involuntario	En este tipo de situación dramática hay la presencia de un heraldo (anunciador), que hace una revelación al que ama y al que es amado.
17. Crimen de amor	Hay la persona que ama, el crimen de amor y la persona amada.
18. Liberación	Hay siempre una víctima, una amenaza y el antagonista, que tendrá un feroz combate con el héroe. Esa víctima no es necesariamente una persona. Puede ser, por ejemplo, el planeta Marte, una ciudad, el aire que respiramos, etc.

19. Posesión	El héroe y el antagonista van a luchar por la posesión de algo (un bien material o inmaterial, o una persona), y se rehúsan a ponerse de acuerdo. Ahí surge la figura del juez, que va a arbitrar entre las partes.
20. Ambición	Hay algo muy deseado por lo que una persona ambiciosa luchará. Sin embargo, esa persona tendrá que enfrentar un adversario de peso, que buscará impedir esa conquista por todos los medios.
21. Seducción	La persona es traicionada. Están también las figuras del traidor o traidora y el amante.
22. Rebelión	Esta situación dramática involucra siempre un héroe conquistador y el antagonista tiránico.
23. Persecución	En este tipo de historia hay siempre un fugitivo y un castigo.
24. Desastre	En este tipo de situación hay tres cosas: el mensajero, que relata una noticia trágica, un antagonista, que es victorioso por algún tiempo, y un poder vencido al final.
25. Conflicto con Dios	Hay un duelo entre el mortal y el inmortal.
26. Celos confundidos	Hay en este caso algo que generará los celos. Ese algo no necesariamente debe ser una persona. Está la figura del celoso, la causa que genera esa confusión (que puede ser una persona o no) y la persona verdaderamente culpable.
27. Descubrimiento del deshonor de la persona amada	Son dos personajes básicos en este tipo de historia: la que descubre la deshonor y el culpable.

28. Juicio erróneo	Tiene alguna semejanza con los celos confundidos. Sin embargo, la figura del personaje se transforma en víctima del engaño, en el engañado propiamente dicho, en la persona culpable, en la causa y/o en el autor del engaño.
29. Víctima de crueldad o de mala suerte	En este tipo de historia están presentes la infelicidad y las figuras de un ser desafortunado y de un ejecutor.
30. Adulterio	Es una historia que cuenta la relación entre dos adúlteros (no importa el género) y la víctima de ese adulterio, que también puede ser hombre o mujer.
31. Recuperación de algo perdido	En la trama de esta historia está siempre el que busca y el o eso que es encontrado.
32. Empresa audaz	Este tipo de historia involucra un héroe audaz que tiene un gran objetivo y un antagonista que hará de todo para impedir que el protagonista salga victorioso.
33. Remordimiento	En este contexto dramático están la víctima del pecado, el culpable y el inquisidor, que va a interrogar al culpable.
34. Imprudencia fatal	En esta situación hay un personaje imprudente, el objeto perdido y la víctima del personaje que practicó la imprudencia.
35. Secuestro o rapto	Hay el raptor, la víctima y el rescate.
36. Enigma	En este tipo de situación dramática existe un problema que debe ser resuelto y un personaje que tendrá como función cuestionar.

Conviene decir que George Polti fue un pensador que vivió entre el siglo XIX e inicios del siglo XX, y que en aquella época pudo catalogar solo 36 situaciones dramáticas. Hoy, si queremos ponerlo en la punta del lápiz, con las modernidades y dolores del siglo XXI, las situaciones dramáticas se potencializaron. Por ejemplo, hoy son posibles *plots* sobre homosexualidad, transgénero, acoso, corrupción, fanatismo,

terrorismo, entre otros.

Esta problemática llevó al filósofo alemán Hans-Thies Lehmann a acuñar la expresión “posdramático”. En su libro *Postdramatisches theater*⁸, de 1999, Lehmann reflexiona sobre los cambios ocurridos en la sociedad y muestra que el drama y sus teorías vienen transformándose.

Esa clasificación según la tipología de los *plots* fue configurada por estudiosos del tema. Sin embargo, mientras escribo estas líneas, noto que ningún autor acostumbra a tener esa clasificación muy en cuenta, por lo menos conscientemente. Es más, no se puede ser fiel a ninguna clasificación a la hora de escribir un guion, pues crear es exactamente romper las reglas.

Estas clasificaciones sirven únicamente para tener una idea de las características principales de nuestro trabajo una vez que hemos concluido, y también para valorar y calificar el trabajo de otros (en una especie de análisis), además ser un dato más en nuestro archivo.

EL ORIGEN DE LA FÁBULA

Según el investigador ruso Vladimir Propp⁹, el núcleo más antiguo de la fábula se encuentra en **los rituales de iniciación de las sociedades primitivas**. De acuerdo con su teoría, la fábula reproduce la estructura de los rituales que marcaban el pasaje del mundo infantil al mundo adulto. Con el paso del tiempo y la desaparición de los rituales iniciáticos, la fábula perdió sus orígenes y se transformó en lo que es hoy día: una narrativa corta que ilustra y conduce un precepto moral.

Propp opina, no obstante, que la fábula continúa teniendo rasgos que actúan en el inconsciente colectivo, uniendo al niño prehistórico con el niño contemporáneo. Según esta teoría, la fábula se compone de treinta funciones – aunque no las contenga necesariamente todas, sí una buena parte de ellas – con una sucesión siempre idéntica. Si bien no todos los autores están de acuerdo con esa teoría, sí es importante que aquellos que quieran **escribir para niños** la conozcan. Es prudente advertir que la estructura debe ser lógica y concatenada, porque **el niño piensa. Piensa mucho inclusive, y siente mucho**. Presiente el desprecio y, si el guion no está bien hecho, se resiente.

Existen varias franjas de edad para el público infantil, aunque el trabajo de Vladimir Propp es bien amplio y alcanza la adolescencia.

Las funciones características de una fábula son las siguientes:

1. Alejamiento (pasa en otra época, otro mundo...)
2. Prohibición (cualquier cosa prohibida)

3. Infracción (alguien infringe algo)
4. Investigación
5. Delación (el traidor)
6. Trampa
7. Connivencia
8. Punición (culpa)
9. Mediación
10. Recompensa (o castigo)
11. El héroe parte
12. El héroe pasa las pruebas a las que lo somete alguien (las pruebas del héroe)
13. Reacción del héroe
14. Utilización de medios mágicos
15. Transposición del héroe
16. Lucha entre héroe y antagonista
17. El héroe se destaca
18. Victoria sobre el antagonista
19. Perdón de la pena por el castigo o culpa inicial
20. Regreso del héroe
21. Persecución del héroe
22. El héroe se salva
23. El héroe llega de incógnito a casa
24. Pretensiones del falso héroe
25. Imposición de un deber difícil
26. Cumplimiento del deber
27. Reconocimiento del héroe
28. Transfiguración del héroe
29. Castigo del antagonista
30. Boda del héroe

Podemos advertir que las funciones características de la fábula están muy presentes en las telenovelas; es clásica la boda de la protagonista en el último capítulo. También encontramos el uso de la fábula llena de fantasía en la estructura de varias películas, como en la Trilogía del Anillo (*El señor de los anillos*).

Podemos conocer mejor el asunto en otros dos libros: *El héroe de mil caras*, de Joseph Campbell¹⁰, en el cual George Lucas se basó para crear su fábula especial (*La guerra de las galaxias*); y *El viaje del escritor*, obra de Christopher Vogler¹¹ en la que, basado en los conceptos de Campbell, su autor demuestra cómo usar la estructura mítica para crear narrativas filmicas.

ESTRUCTURA CLÁSICA

Con todo lo hablado hasta ahora sobre acción dramática podemos construir una estructura dramática. Empecemos por analizar la llamada estructura clásica, y sobre ella así comenta Syd Field: “Sabemos que un guion es una historia contada en imágenes, en diálogo, en descripciones, y situada dentro de un contexto de estructura dramática; pero ¿qué es una historia?, y ¿qué tienen todas las historias en común? Un principio, un medio y un final. El principio corresponde al acto 1, el medio al acto II y el fin al acto III”¹².

Una estructura clásica se divide en tres movimientos:

- Primer acto
- Segundo acto
- Tercer acto

Es necesario que tengamos muy presente que los tres actos tienen un comienzo, un medio y un fin. En el caso de la televisión, tales segmentaciones o divisiones en actos funcionan como una especie de cortina artificial para que puedan colocarse los anuncios publicitarios. Pero pasemos a la estructura clásica y sus componentes:

Primer acto:

- Exposición del problema y/o
- Situación desestabilizadora y/o
- Una promesa, una expectativa y/o
- Anticipación de problemas
- **APARECE EL CONFLICTO**

Segundo acto:

- Complicación del problema y/o
- Deterioro (empeora la situación) y/o
- Intento de normalización, llevando la acción al límite, y/o
- **CRISIS**

Tercero acto:

- **CLÍMAX** y/o
- Reversión de expectativas
- **RESOLUCIÓN** y/o
- **EPÍLOGO**

Es fácil observar que los tres actos tienen su propia estructura dramática. En televisión, se considera como muy importante la resolución, lo que se llama epílogo, donde se explica el porqué de la historia.

Si juntamos y lanzamos todos esos puntos en un diagrama en que las vertientes son tiempo e intensidad dramática, tendremos lo que llamamos **curva dramática**. Cada uno de esos puntos marcará un momento del guion, que de acuerdo con la nomenclatura norteamericana son los famosos *turning points*, o *plot points*, o *beat points* (puntos de cadencia), o puntos de ataque, o también los famosos **virajes**.

Esto para mí es una pesadilla, y hasta cierto punto un mecanismo restrictivo, ya que el lector de una productora norteamericana ve si en la página 5 hay un choque de automóviles, si en las próximas páginas hay un asesinato, si en la página 32 hay una escena de sexo o adulterio, o si hay una masacre en las páginas finales.

Obviamente la estructura debe tener una relación creciente de interés, pero tampoco puede ser prisionera de una fórmula estancada de sucesos dramáticos.

En seguida, vamos a ANALIZAR esos diagramas. Pero, al contrario del personaje terrorista de la película *La chinoise* de Godard, que dice “voy a explotar el Louvre para después estudiar museología”, pienso **que debemos estudiar museología para después explotar el Louvre**.

Para agregar algo sobre estructura dramática, movimientos cinematográficos y artísticos importantes como los desarrollados por Orson Welles, Glauber Rocha, Buñuel, Woody Allen, Fellini, Bergman, Altman, Kurosawa, y otros no habrían sido posibles si estos creadores solo hubiesen seguido esas reglas. Jamás habrían entrado a la historia del cine creando nuevas maneras de alcanzar estructuras filmicas fuertes y de interés creciente.

Como siempre afirmé, la única ley que existe en dramaturgia es que *no existen leyes*.

También creo que la estructura de tres actos puede ser una prisión para el creador.

Y confirmo que el dibujo de la curva es la suma de escenas esenciales con escenas de integración o transición, y su flujo fílmico.

DIAGRAMAS

El diagrama de una acción es la representación de la curva dramática de una estructura. Cada autor puede hacer la suya propia,

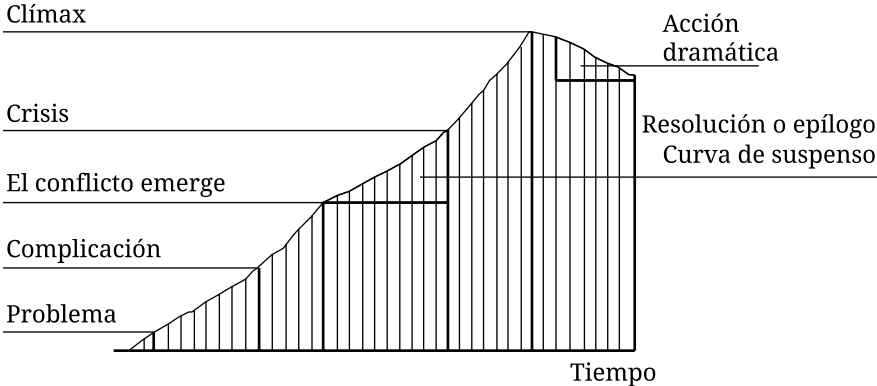
pues constituye una buena forma de visualizar nuestra estructura y comprobar si funciona o no. No confundir acción pura, o sea, tiros de pistola, saltos sensacionales, muertes sangrientas, etc., con acción dramática. La acción dramática está ligada directamente a la tensión dramática, es decir, a la profundidad de las emociones que están en juego en un determinado momento y que van a transformar o redireccionar la historia hacia otro círculo de conflictos.

Advierto también que no estoy despreciando esos diagramas, sino apenas alertando sobre su importancia cuando se estructura una historia. Normalmente prefiero trabajar con tipos de escena (vea en este segmento el ítem “La elaboración”) que con los llamados puntos de viraje.

Los puntos que definen la curva final de la estructura clásica nos llevan a observar *el crescendo* emocional que queremos que el público experimente a medida que el protagonista se encuentra frente al problema, entra en conflicto, se empeora la situación, llega la crisis, luego el clímax y, finalmente, todo se resuelve.

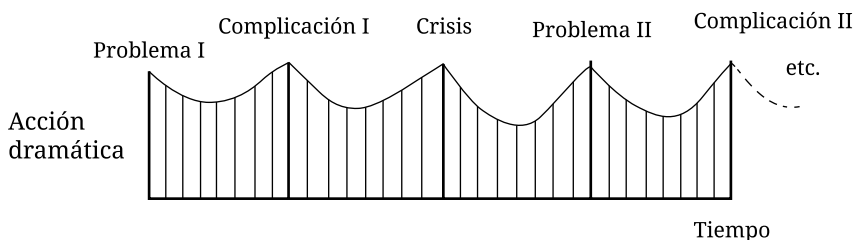
Desde el momento en que aparece el conflicto hasta el punto de crisis se produce la curva de suspenso; es donde los problemas y conflictos parecen concentrarse en un callejón sin salida aparente, que lleva al protagonista y a la historia al momento de crisis. Esta curva es muy importante. Atención a la forma de desarrollarla, porque la intensidad con la que estallará la crisis depende de la tensión acumulada en esta curva.

Figura 1
Diagrama de estructura clásica



No confundir clímax con crisis. El clímax es un momento en que todas las fuerzas dramáticas están en el mayor grado de tensión, aunque existe una solución a la vista. En la crisis, de otro lado, las fuerzas dramáticas están en gigantesca tensión y conflicto, y no parece haber solución a la vista.

Figura 2
Diagrama de una estructura ondulante



El diagrama de la Figura 2 es lo que normalmente presentan las series televisivas. La tensión se mantiene mucho más tiempo y puede ocasionar una disminución del interés.

Ejemplo típico es la película de suspenso (véase Figura 3).

Normalmente en las tragedias clásicas, neoclásicas y modernas la crisis aparece en el último tercio de la obra.

En *Hamlet*, de Shakespeare, la crisis aparece en la mitad, pero aun así la resolución es lenta. Estructura decreciente, o en U invertida, o romántica (véase Figura 4).

Un guion que nadie quiere escribir es: pérdida total de interés. Un esquema clásico invertido que es preciso evitar (véase Figura 5)

Figura 3
Diagrama en meseta

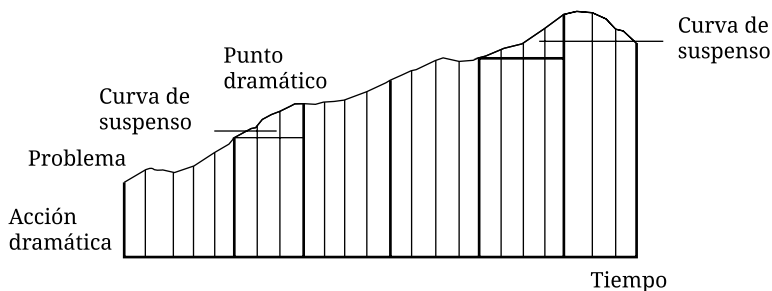


Figura 4
Diagrama de una estructura en declive

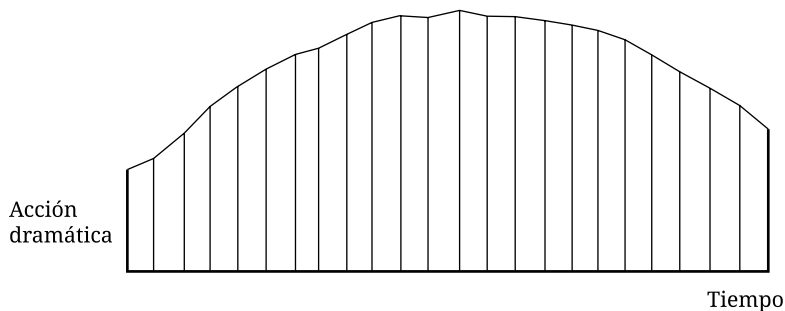
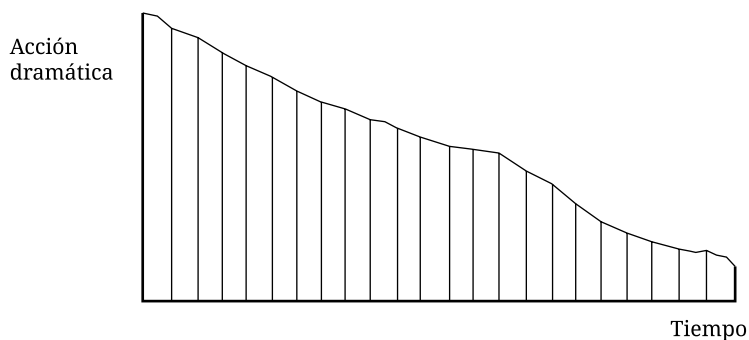


Figura 5
Diagrama que muestra pérdida de interés



Otro lugar que afecta la estructura dramática es el llamado **punto de ataque**, o punto en que comienza la crisis y se precipitan los acontecimientos.

Si el punto de ataque es prematuro es denominado *ab ovo* (**obvio**); todo es contado al inicio, imposibilitando mantener la tensión dramática hasta la resolución. Si el punto de ataque es tardío, es denominado *in medias res* (**mediocre**); las acciones y los conflictos quedan concentrados en el tercio final, y entonces los acontecimientos se precipitan en una avalancha, y el final se hace confuso. Es típico del guionista avaro que se guarda la creatividad y desconoce el mecanismo de que cuanto más se ejerce la creatividad, más esta se revitaliza.

VALORES DRAMÁTICOS

Los valores dramáticos se pueden evaluar y cuantificar. Al finalizar nuestro trabajo de estructura es conveniente hacernos las siguientes preguntas:

1. ¿Queda claro el problema al principio de la estructura? ¿Es realmente un problema importante? ¿Cuántas escenas prevemos que son necesarias para exponer el problema? (cuantas menos, mejor).
2. ¿Es verosímil la historia? ¿Hay credibilidad en este *plot*?
3. ¿Está bien colocada la crisis dentro de la estructura dramática? ¿Es crucial? ¿Es efectiva? ¿Tiene suficientes motivos el personaje para estar en crisis? ¿Cuántas crisis existen en esta estructura?
4. ¿Es el conflicto matriz la base central de la estructura?
5. ¿Está el clímax en el sitio adecuado, esto es, al final? ¿Es dramáticamente fuerte?
6. ¿Es satisfactoria la resolución? ¿Hemos dejado algo colgado en la estructura?
7. ¿Resulta creativo, armónico y convincente el cómo desarrollamos la estructura?

Que quede claro que la estructura de la que hablamos se refiere al *plot*. Cada *plot* o *subplot* tendrá su propia estructura, que se integrará en la estructura del *plot* principal.

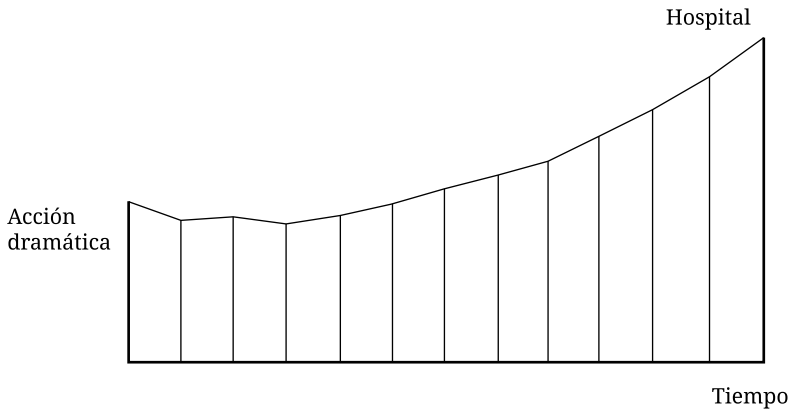
CURVAS DRAMÁTICAS

De esta manera, montar un guion significa ir uniendo, entrelazando las curvas de los diversos núcleos dramáticos (*plot*), creando puntos de interferencia de una curva en otra, armonizando los diferentes *plots*, creando una nueva y única: la **curva dramática del guion**. Por ejemplo:

Primer *plot*

Un joven lleva una vida tranquila, tiene un accidente de coche y lo llevan al hospital.

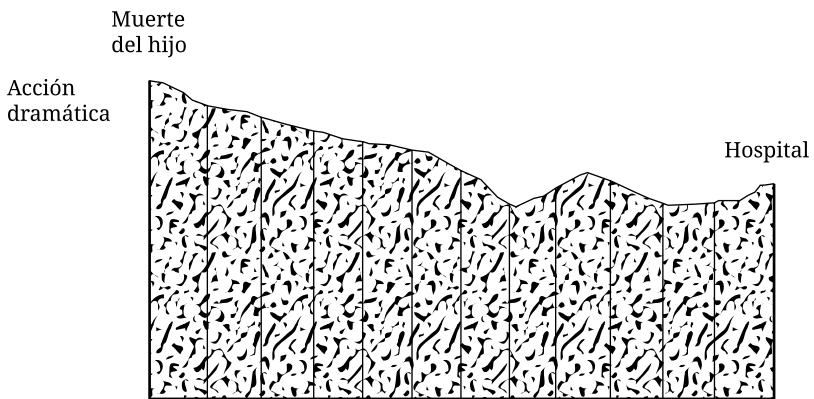
Figura 6A



Segundo *plot*

En el hospital, la doctora que lo atiende acaba de perder un hijo con leucemia y ha pasado una fuerte crisis.

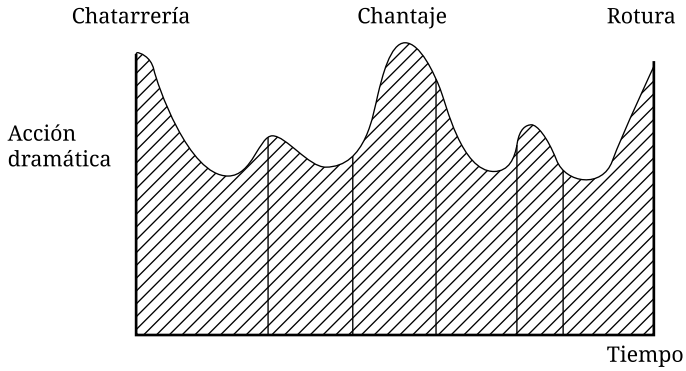
Figura 6B



Tercer *plot*

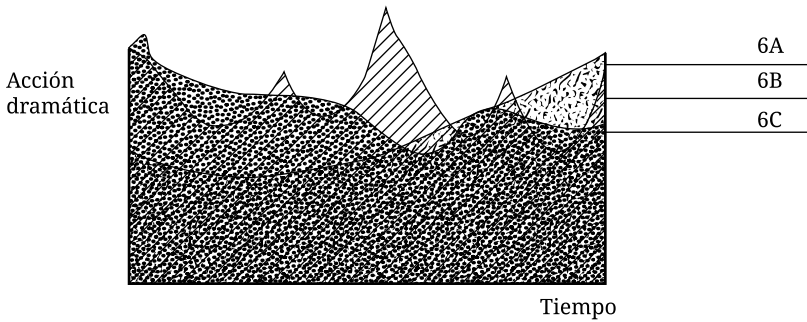
Venden el coche del accidente como chatarra; pero el dueño de la chatarrería, a punto de quebrar, se aprovecha del hecho de que el coche es robado para chantajear al joven.

Figura 6C



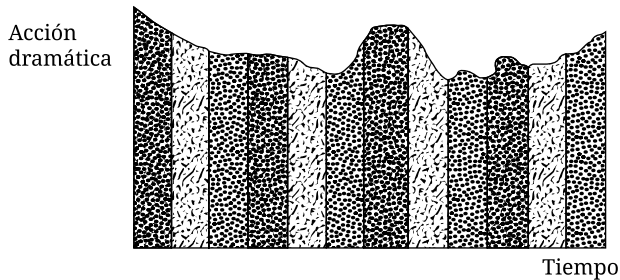
Así, este entrelazado de *plots* nos dará una curva dramática total de la obra que será la siguiente:

Figura 6D



La **sumatoria** de todas esas curvas sería la curva del próximo diagrama:

Figura 6E



Vimos que la estructura es una **elaboración**. Dado que se trata de una **organización**, debe ser tratada como tal, concebida y planificada de manera que se mantenga sólida.

Como nos basamos en **criterios lógicos**, es posible cometer **dos tipos** de error: por **falta** de información **inicial** o por error en la **respuesta**, en la **solución** del problema.

Cuando comenzamos una estructura, debemos en primer lugar documentarnos con toda la información necesaria, partiendo del principio de que tenemos una historia y el perfil de los personajes.

INVESTIGACIÓN

La investigación es importantísima para el guionista; no solo para la búsqueda de ideas o temas, sino también para la historia, los diálogos e, incluso, la estructura.

Cuando un guionista estructura debe saber para qué medio lo hace. Conocer cuáles son nuestras limitaciones y posibilidades para un determinado medio es esencial.

Vamos a estudiar a continuación algunos de los formatos televisivos y cinematográficos más frecuentes.

Estructurar para TV

Telefilme

El telefilme suele tener una duración próxima a la hora y media, aunque existe también el telefilme corto, de veinticinco minutos, y los docudramas u otros casos especiales aislados, que pueden llegar hasta los cuarenta y cinco minutos.

La estructura de un telefilme es muy similar a la de un largometraje para el cine, así que las estudiaremos juntas.

Formato de 25 minutos

Es el formato del capítulo de la telenovela y del corto televisivo, docudrama, animaciones, *reality show* y *sitcom*. Desde el punto de vista estructural y grosso modo se divide en cuatro partes:

- **Primera parte:** de 2 a 3 minutos (apertura)
- **Segunda parte:** 10 minutos (desarrollo hasta la crisis)
- **Tercera parte:** 10 minutos (desarrollo hasta el clímax)
- **Cuarta parte:** de 2 a 3 minutos (resolución)

Este es un formato muy sencillo en el que el clímax y la resolución

se sitúan, como siempre, al final. Podrá tener un corte publicitario en el medio, entre la segunda y tercera parte, donde situaremos un gancho (anticipación que crea una expectativa que debe ser resuelta en la parte siguiente).

Si se trata de una telenovela, la cuarta parte no contendrá una resolución, sino un nuevo gancho que se resolverá en el capítulo siguiente. Actualmente, la tendencia de la telenovela en Brasil son los tres ganchos finales, cada uno de ellos originado en uno de los *plots*. También puede haber una quinta parte, habiendo cinco intervalos comerciales además de la apertura y el cierre (vea a continuación el ítem “Formato de 50 minutos”).

En todos los formatos televisivos, la primera parte contiene la **exposición del problema**. Puede también existir una escena aislada, generalmente de mucha acción, antes de los créditos, llamada en los Estados Unidos *teasing* o **precréditos**. La última parte contiene la **resolución del problema**. Es el epílogo, que en el caso de la telenovela, como hemos dicho, deberá contener **varios ganchos**.

El formato televisivo de 25 minutos había caído en desuso hace algunos años. Hoy vuelve por la diversificación de los productos televisivos.

Formato de 50 minutos

Este es un formato clásico para las **miniseries** e incluso para algunas **series televisivas**, **streaming** y **telenovelas**. Está pensado para incluir un corte publicitario aproximadamente en la mitad. De todas formas, las cadenas privadas de televisión imponen con frecuencia tres o cuatro pausas de publicidad.

Desde el punto de vista estructural, este formato se divide en seis partes:

- **Primera parte:** 5 minutos (encabezado, apertura)
- **Segunda parte:** 10 minutos (desarrollo del primer acto)
- **Tercera parte:** 10 minutos (desarrollo del segundo acto hasta la crisis)
- **Cuarta parte:** 10 minutos (paso del segundo al tercer acto)
- **Quinta parte:** 10 minutos (desarrollo del tercer acto hasta el clímax)
- **Sexta parte:** 4 minutos (resolución)

Una miniserie no necesita cerrar en la última parte. Normalmente,

lo que se hace es buscar una situación dramática o una revelación que anticipará algo para el siguiente capítulo. Esto es lo que se puede denominar **episodio con resolución incompleta**.

La televisión europea trabaja fundamentalmente con estos formatos, y al guionista le corresponde montar su estructura en función de ellos.

Es importante añadir aquí que en cualquiera de los formatos televisivos las partes más difíciles de rellenar son las centrales. El guionista debe trabajar mucho en las escenas de desarrollo de la acción, pues, generalmente, ahí se encuentra el punto más débil de todas las estructuras. El mantenimiento de la acción dramática es una de las claves para escribir un buen guion.

Podemos decir que la apertura de un guion debe ser un momento fascinante; su final debe resultar sorprendente, pero es en el desarrollo de la parte central del guion donde se reconoce el verdadero talento del guionista en estructurar.

Estructurar para el cine

Para facilitar nuestro trabajo, y ya que el cine es un lenguaje continuo y sin interrupciones, podemos dividir el tiempo total de la película en bloques de tiempo o en *bobinas*. Actualmente, como las películas son rodadas en formato digital, la palabra “bobina” es solo un término antiguo que entró en el lenguaje cinematográfico para nunca salir. Una película suele tener una duración promedio de noventa a ciento cinco minutos, lo que representa un total de nueve bobinas.

Si dividimos la película en nueve bloques de secuencia de estructura, tenemos que situar el clímax en el octavo bloque y resolverlo en el noveno. No obstante, algunos autores dividen las películas en siete partes, o bien en cinco bloques. Una vez hecha la división, sea cual fuere, estructuraremos cada una de las partes separadamente.

Debemos de tener presente que en la séptima parte es donde hemos de situar el clímax. Eisenstein decía que lo más importante del cine era la séptima bobina.

También podemos dividir los cien minutos de una película en cinco partes de veinte minutos cada una. La opción entre una división u otra dependerá del autor. Actualmente la mayoría de las películas es hecha para ser exhibida en televisión, lo que hace de toda película una especie de telefilme.

El telefilme puede tener una duración de 90 a 120 minutos y se trabaja, grosso modo, con una estructura similar a la cinematográfica, aunque el telefilme debe, según las teorías norteamericanas, buscar

temas, historias o personajes que más adelante puedan ser desarrollados en series o miniseries. De esta forma, el telefilme constituye una especie de ensayo para otros productos televisivos (véase *La guerra de las galaxias*). Yo personalmente, considero que uno de los problemas de la televisión europea es precisamente que, en general, produce pocos telefilmes, quedándose después sin posibilidad de desarrollar series o miniseries. El telefilme y la miniserie son los productos audiovisuales que más me gustan.

El formato norteamericano para el telefilme está constituido por ocho partes con siete intervalos, completando un total de dos horas de programación:

- **Primera parte:** 5 minutos (apertura)
- **Segunda parte:** 15 minutos
- **Tercera parte:** 10 minutos (primer acto)
- **Cuarta parte:** 15 minutos
- **Quinta parte:** 15 minutos (segundo acto)
- **Sexta parte:** 10 minutos
- **Séptima parte:** 15 minutos (tercer acto)
- **Octava parte:** 5 minutos (resolución)

Es claro que existen películas de mayor duración y que no tienen la pretensión de transformarse en otros productos audiovisuales. Sin embargo, la tendencia de la industria del entretenimiento es inequívoca, siempre buscando multiplicar las posibilidades de rendimiento de un producto fílmico, que actualmente acaba siendo vendido para *streaming*.

Relación tiempo / dimensión

La correspondencia entre **tiempo** y **dimensión** del *script* se puede medir como sigue:

En televisión

- 90 minutos de acción equivalen a 100 hojas estándar (A4)
- 50 minutos equivalen a 52 hojas estándar.

En cine

- 100 minutos de acción equivalen a 120 hojas estándar
- 15 minutos equivalen a 20 hojas estándar
- 10 minutos equivalen a 15 hojas estándar
- 5 minutos equivalen a 8 hojas estándar

Más adelante presentaré un guion completo, con lo que el lector podrá **cualificar y cuantificar** lo que llamamos hoja estándar.

Los horarios y la programación televisiva

La segunda información útil para el guionista es la hora de emisión y las limitaciones que el **código televisivo** le impone a ese horario. Todos los países tienen un código nacional o de censura para televisión. Si la hora de emisión de nuestro programa es a las 17:00 horas, las limitaciones son mayores. En cambio, a las 22:00 horas, las limitaciones del código son menores. Conocer el código nacional televisivo facilita nuestro trabajo, ya que nos evita la incorporación de escenas que después serían excluidas por inapropiadas. En cine pasa lo mismo, pero hay que tener presente que el criterio funciona por edades: mayores de cuatro, doce, dieciséis y dieciocho años.

Es importante conocer estos códigos, ya que, cuando un productor nos contrata para hacer el guion de una película para mayores de 4 años, hemos de pensar en lo que se puede mostrar y qué tipo de asuntos pueden tratarse y desarrollarse.

En realidad, eso es parcialmente verdadero, pues con el *streaming* y el VoD se puede ver cualquier película o cualquier otro tipo de espectáculo a cualquier hora del día o la noche.

Número de actores, locaciones y escenarios

Otra información importante es saber el número de actores, instalaciones y escenarios que tendremos a nuestra disposición.

En televisión, para un episodio de cincuenta minutos podemos contar frecuentemente con diez actores (que hablen), doce escenarios y algunos exteriores.

Para las miniseries televisivas, las limitaciones son variables. Hemos de contar con un promedio de treinta y cinco actores (personajes que hablen), mientras que los escenarios y las instalaciones que se necesitan son muchos más, aunque dependen del tema que tratemos. No se trata de cantidades ilimitadas, pero sí de necesidades más amplias.

En cine, normalmente, el máximo es de dieciocho a veintiocho actores. Todo depende de la producción y de los escenarios e instalaciones necesarias que, en cine, son muy variables. Aun así, hay que señalar que es preferible que las acciones se concentren en un mínimo de instalaciones y escenarios, lo que facilitará el trabajo y disminuirá los gastos de producción.

Claro está que nos referimos a una producción pequeña o mediana. Si hablamos de “superproducciones” esos números sufren crecen hasta niveles astronómicos tanto en número de actores como en número de escenarios y extras. Con la inclusión de la computación gráfica y de los efectos especiales, los presupuestos pueden incluso triplicarse. Y sería solo curioso si no fuese verdadero que los técnicos y otros profesionales pueden recibir al final mucho más que los guionistas que crearon el producto original.

Resolución del progreso

Ahora que sabemos cuáles son nuestras limitaciones y las reglas del juego, podemos comenzar a resolver nuestra estructura.

Antes que nada, es conveniente saber que una hoja A4, fuente Courier, tamaño 12, corresponde a 1 minuto / 1 min 30 s de acción. Claro que eso puede variar según la acción dramática (una página puede equivaler a 30 segundos), pero en promedio se fija en un minuto. No importa cuántas escenas existan en una página de guion, lo importante son el número de acciones y la cantidad de diálogo.

Finalizando: jamás trabajamos en una estructura de forma total. Trabajamos por partes, fragmentos, como un pintor que divide un cuadro blanco en cuadrantes y va completando las partes hasta tener el dibujo del conjunto.

Hay incluso autores que estructuran la cuarta parte antes de la tercera, después piensan en la segunda y por último revisan la escaleta entera de forma cronológica. Ese proceso puede parecer aleatorio e ilógico, pero la imaginación es visual y a veces las escenas no se desarrollan en nuestro pensamiento de forma cronológica y directa.

Tiempo de reflexión

Hablaremos ahora de la gestación, del período que necesitamos para dejar crecer naturalmente, dentro de nosotros mismos, la **idea original**.

Durante ese tiempo que dedicamos a pensar cómo explicaremos nuestra historia, podemos pensar toda la estructura de una vez o por partes. Lo que realmente importa es, sin embargo, saber adónde queremos llegar, dónde situaremos el clímax. Una vez hecho esto, desarrollaremos el tema de forma que la tensión dramática crezca de principio a fin y, en consecuencia, aumente el interés.

En una película policial, el punto en que situaremos el clímax es de importancia capital si queremos que se mantenga el suspenso.

Es un trabajo estrictamente **individual** y **solitario**. El autor se sienta y piensa el tema; si es necesario, indaga, consulta otras obras que traten del mismo tema. Finalmente reflexiona, deja que la idea germine y se aprovisiona con el máximo de material posible. Es una especie de **gestación creativa**.

Recuerdo una ocasión en la que me quedé durante horas viendo videos sobre la India antes de empezar a estructurar la miniserie *Na boca do dragão*, exhibida por la RTP portuguesa en la década del 90. Una de mis hijas hizo la siguiente observación: “qué trabajo extraño el de mi padre, que se pasa horas viendo vídeos; parece más una **diversión** que un **trabajo**”. O también aquella famosa frase de un productor americano que, cuando encontró a su guionista haciendo dibujos, leyendo periódicos y con varios libros abiertos encima de la mesa, le dijo: “¿Te pago para escribir, o para leer y no hacer nada?”. En fin, una idiotez sin tamaño.

Si el trabajo es de coautoría, el autor habla con su colega, intercambian ideas y hacen el conocido *brainstorming*. Me gusta mucho colaborar con otros guionistas, incluso porque, como trabajo en guiones escritos en lenguas que no son la mía, mi colega será quien llevará a cabo la redacción final. Sin embargo, al concluirlo es prácticamente imposible saber quién tuvo tal idea, quién fue el responsable de una determinada estructura dramática, o cual de los dos dijo por primera vez la palabra para un determinado diálogo.

Para mí el trabajo de coautoría es particularmente saludable y fructífero. No solo porque permite conocer otras mentes y universos creativos, sino también por solidificar lazos de amistad que marcaron complicidades para toda la vida (véase la Parte 9).

Tengo excelentes recuerdos de mi trabajo con Gabriel García Márquez (colombiano), Alexander Chlepianov (ruso), Antonio Torres (brasileño), Louis Charles Sirjack (francés), José Fanha (portugués) y muchos otros. También tuve como colaboradores y asistentes a Andrés Agudelo (español), Roberta Ronconi (italiana), Regina Braga (brasileña) y Drew Hamond (estadounidense). Una buena colaboración es como un matrimonio: uno alimenta el otro, y todo agregado compone la elaboración de una obra en común.

También existe evidentemente el trabajo con el director. Famosos o no, muchos directores suelen intervenir en todas las fases del trabajo, incluyendo la estructura, y contribuyen a la obra final del guion con su óptica personal.

No es raro que directores, actores y productores participen del

proceso y colaboren con él dentro de sus posibilidades. Es lo que se llama “reuniones de creatividad” o “estructura italiana” (el nombre proviene del boom del neorrealismo italiano, cuando eran varios los guionistas que escribían el mismo guion en colaboración con todos los otros miembros del equipo; más italiano que eso, imposible). Solo después de que todo el mundo interviene, cuando las dudas principales están resueltas, es que el guionista, solo, confecciona su estructura.

Es siempre bueno recordar que la estructura es un trabajo íntimo. No se hace para mostrarla a otras personas. Uno hace una **escaleta**, solo o en conjunto, como si viese una película en su cabeza, teniendo conocimiento de las limitaciones del vehículo comunicador en que se expresará y de los límites de producción que encontrará, claro.

El trabajo de estructura trae al guionista, creo, el mismo sentimiento del pintor que observa el lienzo en blanco para proyectar en él la pintura que pretende crear. O del escultor que ve el bloque de piedra y reconoce en él un ángel, una mujer o un niño llorando.

LA ESTRUCTURA PILOTO

Una estructura piloto es aquella que aún no es la definitiva, porque esta va completándose a medida que se va desarrollando el trabajo. Mientras escribe el primer guion, el guionista sigue modificándola, variando sutilmente el rumbo de los acontecimientos.

A veces digo que la estructura piloto es casi siempre **suicida**.

La estructura piloto es, pues, una especie de guía. Cuando montamos una estructura, las primeras preguntas que nos hacemos son: ¿qué macroestructura vamos a hacer? ¿Dónde vamos a situar el clímax? ¿Qué formato audiovisual va a ser utilizado para estructurar el drama? ¿Cuáles son las embocaduras clásicas?

Para contar una historia tenemos **cinco** caminos clásicos de desarrollo de la macroestructura.

1. Con la mediación de un narrador (alguien presente o en off que nos cuenta, por medio de imágenes, la historia).
2. Con la ayuda de texto, leyendas o subtítulos (con las cuales entramos a nuevos universos y periodos de la historia).
3. Por medio de la acción directa (obedeciendo a un orden cronológico, directo y simple).
4. Por medio de flashbacks (contamos el pasado).
5. De forma mixta

Narrador

El narrador puede estar presente, en *off*, o presente en *off*. Un ejemplo lo tenemos en las películas de Woody Allen y también en los dibujos de Walt Disney.

Evidentemente, el narrador se ha de integrar en la historia, ha de formar parte de ella, sea como personaje que narra o como un director que de tanto en tanto interfiere en el proceso. Fellini solía utilizar este último recurso. Cualquier película o espectáculo que tenga un personaje guía que va explicando, narrando o desarrollando la acción se clasificaría dentro de este modelo. Por ejemplo: *El crepúsculo de los dioses* o *Y la nave va*.

Leyendas

Se trata de un desarrollo de los acontecimientos con comentarios, títulos y subtítulos.

Las leyendas pueden ser geográficas e indicar así un lugar. Pueden indicar el paso del tiempo como en *Amo tu cama rica*, de Emilio Martínez Lázaro: “un año después”, “seis meses después”, “años antes”.

Los cambios de estación – verano, invierno – también pueden explicar una escena, un cambio de intenciones. Incluso pueden hacer disquisiciones de pensamiento, como ocurría en *Querelle*, de R. W. Fassbinder.

En las películas mudas, el uso de letreros era esencial, ya que no había diálogos.

Y, aunque no haya frase alguna, la simple indicación de que sea verano o invierno se considera también una leyenda. El guionista puede usar sinónimos de leyenda, así: rótulo, indicación y letrero.

Acción directa

La acción directa es un guion que obedece al orden **cronológico** de los acontecimientos de la “vida real”.

El tiempo dramático se caracteriza por la **síntesis** de las horas, meses o años en dos horas de espectáculo. Atención, pues, a esta diferencia entre tiempo dramático y tiempo real. El tiempo dramático es la síntesis del tiempo real (véase segmento 1.2, el ítem “Quinta etapa: Tiempo dramático”). Algunos cineastas, Godard por ejemplo, hicieron experimentos cinematográficos en los que, de hecho, se registraron solo dos horas de un hecho cualquiera, de forma que la acción obedecía al tiempo real. Hitchcock también lo intentó (*Festín diabólico* / *La soga*).

Flashback

No debe confundirse con el *flashback* aislado de un producto audiovisual. El *flashback* indicado aquí es el camino estructural que escogemos para construir la historia, o sea, cuando toda la película (o en *streaming*, como la tercera temporada de *How to get away with murder*) es un gran *flashback*. Como ejemplo de esta técnica podemos citar, en cine, *El crepúsculo de los dioses*; en televisión se utiliza poco.

Normalmente se emplea para ilustrar alguna cosa que ha sucedido en el pasado del personaje y es una técnica arriesgada que ha de dosificarse con extremo cuidado. El uso incorrecto del *flashback* puede producir pérdida de interés y confundir la historia; por lo que ha de estar en perfecta interrelación con ella y ser absolutamente necesaria su incorporación a una acción dramática para recurrir a él. Si no fuere así es mejor no utilizarlo. Podría entorpecer el desarrollo de los hechos.

Las técnicas que hemos visto (narrador, acción directa, letreros y *flashback*) no son soluciones incompatibles. Podemos hacer una película con técnica **mixta**, o sea, utilizando técnicas combinadas,

Otros ejemplos:

- En *flashback*: *Amadeus*. En TV, la miniserie *Pobre niña rica*.
- De acción directa: *Fargo* y *Barton Fink*. En TV, la serie *Dallas*.
- Con letreros: *El silencio de los corderos*. En TV, la miniserie brasileña *Lampião e Maria Bonita*.
- Narrada: *Uno de los nuestros*. En TV, la serie *MacGyver*.
- Mixta: *Amarcord*, con acción directa, leyenda y narrador. En TV, *El tiempo y el viento*.

En realidad, lo que importa no es la pureza del género, sino el uso que hacemos de estas técnicas, de estas posibilidades. Solo dos posibilidades de esas cuatro no pueden ser concomitantes: *flashback* y acción directa. Una película no puede ser contada estructuralmente en *flashback* y acción directa. Pero un producto audiovisual puede ser contado en acción directa, teniendo a veces *flashbacks* como uno de los tipos de escena (vea el próximo ítem).

LA ELABORACIÓN

Ahora, cuando ya conocemos los caminos posibles de la **macroestructura**, vamos a entrar de lleno en el proceso a través de pequeñas partes a las que llamamos escenas.

La escena es la base, la unidad dramática del guion. No

necesariamente exige cambio de localización ni salto en el tiempo; su principio o final está determinado por la variación de integrantes en el grupo de personajes (entradas o salidas). También los movimientos de cámara permiten el cambio de escena, siempre que acompañen a un personaje en su desplazamiento de un escenario a otro. La organización en secuencias de estas unidades menores es el fundamento para la construcción de la estructura.

En este punto del proceso de escritura del guion empezamos a hablar de la escena como un breve resumen descriptivo de la acción, sin diálogos.

Estos apuntes, organizados de modo particular, nos darán el primer esquema dramático de nuestra estructura (llamo la atención sobre el hecho de que algunos teóricos norteamericanos, como vimos, llaman a ese esquema dramático *outline*, terminología que no comparto).

Creo que en todas las técnicas y artes vamos de lo pequeño a lo grande, partimos de la esencia para llegar al todo. Así, de la *storyline* pasamos al argumento. Ahora esbozamos las escenas o el resumen de su contenido para después completar con los diálogos. Vamos a estudiar el arte de los diálogos y la elaboración de la escena completa en el próximo segmento (vea los ítems “Microestructura de la escena”, “Diálogo” y “Reflexiones sobre el tiempo dramático”).

Pero, entonces, ¿qué es una escena?

La escena es lo que también se denomina subdivisión de la obra, división del acto o división de la acción. El concepto de escena varía en el tiempo, dependiendo de las culturas. Sir Edmund Chambers considera el concepto tradicional originario del teatro isabelino. Según él, la escena es una sección de tiempo continuo, en una misma localización, donde una parte del drama tiene lugar¹³.

Un **conjunto de escenas** que transcurren en una misma localización, principalmente en el cine, puede ser llamado **secuencia**.

También es importante saber que toda escena tiene una razón de existir, aunque sea solamente pasar el tiempo y “no decir nada”.

Pero aquí, en este momento estructural, debemos por lo menos conocer cómo se dividen dramáticamente las escenas. Esto es realmente indispensable en la construcción orgánica y creciente de una historia.

Siento que aquí reposa mi gran diferencia frente a otros teóricos en la visión que tengo sobre el guion y la dramaturgia.

Creo que es en la elección de los tipos de escena donde el autor ejerce su capacidad creativa, y no siguiendo los esquemas con virajes dictados por los diagramas anglosajones. Por ejemplo,

podemos comenzar una película con un hombre muerto hablándole en *off* al público: “Estoy muerto, fui asesinado, etc.” Esa es una escena de resolución, como veremos más adelante, pero puede abrir un guion y no es una escena típica del primer acto.

También es prudente avisar que las escenas no tienen una identidad única, pero sí una preponderante. Esa característica mayor es la que proporcionará su categoría didáctica.

Desde un punto de vista didáctico, existen dos tipos de escenas:

- **Esenciales**
- **De transición o integración**

Y digo “didáctico” porque, en la mayoría de los casos, una escena **no tiene una función pura**; casi siempre, incluso una escena esencial, contiene transición e integración, o al contrario. Sin embargo, se puede aseverar que en cada escena predomina una de las dos funciones.

Escenas esenciales

Las escenas esenciales son las que contienen lo **fundamental** para el desarrollo del drama. Mientras que la música tiene siete notas musicales, nosotros trabajamos con **cinco escenas esenciales**. Lo que aparentemente sería reductor, si no fuese un falso concepto. Porque aún tenemos las escenas de transición y de integración, que forman un panel muy extenso, haciendo de la dramaturgia un arte de posibilidades infinitas. Se clasifican en:

Escenas de exposición

Son las más adecuadas para exponer un motivo, un problema o una información. Debemos ser muy cautelosos en la confección de este tipo de escenas para no resultar demasiado didácticos. O sea, el personaje no debe transmitir información de forma directa y “agresiva” al público, como si llenase un formulario.

Escenas de preparación

Son aquellas que nos informan de las complicaciones que vendrán más adelante. En este tipo de escenas corremos el peligro de ser demasiado explícitos. Aquí preparamos el espectador para futuras complicaciones y deterioro de las emociones. Es así cuando el simio de *2001: Odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, descubre que el pedazo de hueso de mamut puede destruir conchas y cráneos secos de otros

simios. Se prepara para la lucha. Despierta para la violencia.

Escenas de complicación

Son las que ilustran el desarrollo de la complicación y nos preparan para el clímax. El riesgo en este punto sería disminuir la expectativa del clímax. Pero no se equivoque, las escenas de complicación también son llamadas escenas de **crisis**. Es cuando los personajes aturridos no saben qué hacer y, perdidos en conflictos, no tienen una solución a la vista. Normalmente cometen desatinos como Medea, que se comió a sus propios hijos.

Escenas de clímax

Evidentemente, son el punto más alto del drama. Los norteamericanos las llaman *obligatory scenes* (escenas obligatorias), porque sin ellas no existe el gran momento dramático. Es cuando todas las fuerzas dramáticas están en juego, en conflicto total, y existe el preuncio de una solución a la vista. Tal vez sea la única escena que no puede salir de su lugar, de la parte final de la estructura. Sin embargo, puede ser partida durante una película. En una cinta de misterio, el clímax no ocurre cuando el detective reconstruye la noche del crimen en detalle y acusa al asesino, sino cuando el acusado salta encima del detective, roba su arma, explica sus razones y amenaza a las personas diciendo que los va a matar a todos.

Escenas de resolución

También llamadas terminales o de conclusión, son las que se encuentran al final de cualquier producto audiovisual, principalmente televisivo. Enfatizo que ese tipo de escena puede estar en cualquier lugar de la estructura, incluso al inicio, como lo dije anteriormente. Por ejemplo, si una película es contada en *flashback* como en *El crepúsculo de los dioses*, de Billy Wilder.

Trabajando con escenas esenciales

Con lo que acabamos de ver, un lector distraído podría suponer que toda estructura dramática contiene siempre el mismo orden de tipos de escena. De esta manera, la estructura empezaría siempre con escenas de **exposición**, seguiría con otras de **preparación** y luego vendrían las escenas de **complicación**, **clímax** y, finalmente, de **resolución**. Ello supondría concebir la estructura como si se tratase de una receta culinaria y mecanicista. El orden de factores no es necesariamente

el que acabamos de exponer; podríamos modificarlo o alterarlo. Lo importante es que todo corresponda a la intencionalidad de aumentar la carga dramática de la estructura, de manera que la historia resulte más interesante.

Por ejemplo, podemos montar una estructura así:

1. Comenzamos con una **complicación**.
2. Exponemos los hechos y los problemas con un flashback (**exposición**).
3. Entramos en el **clímax**.
4. Escenas de **preparación** de las complicaciones que ayudarán a la interpretación del clímax (otro *flashback*).
5. Volvemos al **clímax**.
6. Escenas de **resolución**.

Por lo tanto, la estructura es maleable. Hay infinidad de combinaciones, todo depende de la imaginación del autor.

Escenas de transición e de integración

También se denominan **intermedias** y sirven para ligar las escenas esenciales. Cuando componemos estas últimas, se crea entre ellas un vacío intermedio que debemos llenar con elementos de integración y/o transición. No existe una diferencia clara entre una escena de transición y una de integración, pues eso depende de su función en la estructura. Diversas son las soluciones para unir las escenas: el paso de tiempo, el *flashback* u otras formas de transición.

La estructura no vive solo de escenas esenciales porque el drama sería un producto sin matices. Sería como una pintura con solo los colores fundamentales, sin sombras, ni tonos, ni mezclas. Necesitamos esos pasajes que no son fundamentales al drama, pero que de una forma particular marcan la autoría, la funcionalidad y el encanto de un guion.

Considerando las combinaciones posibles entre las escenas esenciales y las de transición e integración, la cantidad de instrumentos de escenas y las identidades a disposición del guionista son enormes. Ese universo multiplicador solo nos lleva a pensar que aún existen muchos campos por explorar y contenidos por crear.

A continuación, desde un punto de vista didáctico, indico diez tipos de escena de integración y transición.

Paso del tiempo

Como el tiempo real es distinto al dramático, para que quede claro su paso sin que se dé de forma abrupta utilizamos diferentes técnicas: la famosa hoja de calendario que se lleva el viento, las páginas de un periódico que se van acumulando, el nombre de las estaciones por donde pasa el tren, etc.

Hoy en día, como el público ya se ha habituado a estos recursos, se ha creado una especie de complicidad, de forma que no es necesario que estas indicaciones sean tan claras o evidentes. Así, se incorpora el paso del tiempo en los diálogos y los acontecimientos.

Un paso de tiempo muy largo es la **elipsis**. Por ejemplo: se prende fuego a una casa / corte / se apagan las cenizas. La elipsis más conocida es la de la película *2001: Odisea del espacio*, con la que pasamos de la Edad de Piedra al año 2001 en cuestión de segundos. Con la elipsis podemos pasar de una complicación a una resolución rápidamente.

El paso del tiempo es, por lo tanto, un elemento de **transición** de las escenas.

Flashback

Hablaremos ahora del flashback, precisamente, como elemento **integrador**. El *flashback* puede ser brillante, pero es, con frecuencia, engorroso. Ni al público ni a los productores les inspira confianza. De acuerdo con Dwight Swain, “en general... es sensato evitar los *flashbacks* donde sea posible; simplemente porque interrumpen el avance de la historia. Esto puede aburrir o confundir a sus espectadores”¹⁴.

Un *flashback* puede ser de cuatro tipos:

- Evocado: Un personaje solitario evoca lo que pasó tiempo atrás para explicar mejor el presente.
- Solicitado: Un personaje (por ejemplo, un detective) explica en *flashback* cómo se perpetró realmente el crimen. Se trata, entonces, de un *revival*, por cuanto alguien explica a otro lo que sucedió.
- Atípico: Este tipo de *flashback* es el que no se puede considerar ni solicitado ni evocado, sino que se clasificaría como una mezcla de ambos o como un elemento de enlace. Casi siempre se presenta como un elemento sorpresa.
- *Flashback* dentro de un *flashback*: Es una técnica muy riesgosa que puede hacer que se pierda el hilo de la historia. En la medida de lo posible el guionista principiante debe evitarlo. Cuando

hablan de la película *Memento*, de Christopher Nolan, que tuvo éxito entre el público joven y se convirtió en película de culto, no puedo dejar de acusar que es poco clara para el espectador promedio. Y solo cuando fue puesta en el orden correcto el público pudo entender la historia.

Localización

Los *stocks shots* localizan ciudades, casas, continentes, eras etc. Normalmente integran al espectador dentro de la acción y de la estructura. A veces son acompañados de música. Hoy se prefieren las tomas aéreas de paisajes – entre otras, vivamente explotadas por los drones.

Escenas oníricas

Las ilusiones de un personaje que, aunque parecen reales, son únicamente el reflejo de su subjetividad; normalmente, un sueño no tiene lógica. Por lo tanto, puede ser retirado de una película sin ningún tipo de perjuicio. **Atención, no confunda escenas oníricas con fantasías repetitivas de un personaje.**

Inserts (inserción)

Imágenes fugaces que nos recuerdan que algo va a suceder, flashes que nos remiten a un hecho, que traen más emoción y anticipan una situación. Por ejemplo, el *insert* de malos tratos en la infancia en historias de psicóticos significa que el personaje enfermo va a enfrentar algún problema importante o tendrá una crisis.

Flashforward (previsión o antevisión)

Es una escena que nos muestra parcialmente lo que ocurrirá más adelante. Normalmente es el recurso usado para aguzar la curiosidad del espectador. Visiones del futuro son comunes en películas de médiums y profetas. El propio tráiler es un movimiento *forward* para aguzar la curiosidad del público.

Tráiler (anuncio de escena)

Es otro tipo de *flashforward*, compuesto por trozos pequeños y emocionantes o incitadores de un determinado programa que se exhibirá al cabo de unos días. Se utiliza como propaganda del estreno, o unos minutos antes de la presentación. Era un recurso muy utilizado en *Malu Mulher*. Todo tráiler es un *flashforward*.

Escenas alegóricas

Otro tipo de escena de integración o transición. Son momentos circenses o de alegorías carnavalescas. Existe una pausa en la narrativa para la entrada de máscaras, fuegos y objetos “mágicos”. Bailes y otros eventos musicales como el ballet pueden ser tomados como alegorías cuando no hacen parte de la narrativa central.

Escenas simbólicas

No son consideradas esenciales por una cuestión obvia: nos remiten al juego de los espejos, intentan expresar “verdades” por medio de mentiras a medias. El simbolismo también está directamente ligado a determinada época, perdiendo valor con el paso del tiempo. El clásico ejemplo del protagonista casándose con la mujer indeseada y viendo el rostro de la mujer amada vestida de novia.

Escenas múltiples en pantalla dividida

Una multiplicación de eventos sucede en una pantalla en diferentes cuadros. Un hombre sale del carro, una pareja se besa, un hombre arma un revólver, un grupo de hinchas se emociona con un partido, etc. Un buen ejemplo es la serie *24*, que muestra acontecimientos simultáneos en pantalla dividida. Este es un recurso eventual ligado a concomitancia de eventos y paso de tiempo; por ende, no es esencial.

Otras formas de transición o integración

Se trata de escenas hasta ahora no clasificadas y que no poseen un valor esencial. En la mayoría de ocasiones tienen una función de transición; están muy abiertas y, a veces, son el resultado de la aplicación de nuevas tecnologías, de manera que su peso dramático es muy bajo. Podemos poner como ejemplo el **videoclip**, diseñado con base en este tipo de escenas que, por no ser esenciales, dejan al espectador en un bajo nivel de asimilación. No existen escenas esenciales en ese tipo de producto, solamente imágenes ilustrativas de una canción. Por lo tanto, no existe una historia.

Cualquier cosa que inventemos o imaginemos para aumentar y agudizar el interés del público es válida para esta clasificación.

Agrego una nota final sobre escenas de transición e integración: las posibilidades continúan abiertas. Sus fronteras están libres hacia nuevos límites y creaciones. En otras palabras, cualquier tipo de escena que no encaje en las escenas esenciales debe ser colocado en esa categoría. Así, si la escena es de pantalla triple, con múltiples acontecimientos,

volcanes explotando, rieles de tren significando el pensamiento de un perturbado, todo sirve, es de transición e integración. Atención al guion de realidad virtual, pues cada momento presenta tres o cuatro tipos de escena simultáneamente, es una concepción estructuralmente diferente a lo que estamos acostumbrados. No obstante, dejo ya claro que existen esencias, transiciones e integraciones en un único instante. Se trata de otro tipo de concepción del guion (véase segmento 6.4).

TIEMPO Y RITMO

La manipulación de esos tipos de escena es lo que permitirá a los guionistas alcanzar al final lo que llamamos tiempo y ritmo dramático. Son conceptos abstractos que en realidad nunca fueron postulados, definidos o cualificados totalmente.

El tiempo dramático, como se sabe, no está ligado al número de escenas ni a que sean largas o cortas, sino a su eficiencia dramática. De otro lado, el ritmo es la consecuencia y cadencia de esos varios tiempos dramáticos. Todo ese proceso está intrínsecamente ligado al interés del público.

Varias escenas cortas pueden aumentar el ritmo, dando la ilusión de excitación, pero eso puede ser extremadamente fatigante para el espectador. El tiempo dramático se hace rápido cuando varios cambios ocurren; pero, sin preparación, se pierde la credibilidad e interés del público.

Algún autor comparó el ritmo en dramaturgia al acto de hacer el amor, explicando que es **sensorial, intuitivo e instintivo**.

En ambos casos, cuanto más se hace, más se ejercita y aprende.

Al comenzar el trabajo de estructura, tome en cuenta cinco puntos cardinales:

- ¿El inicio estará bien colocado? ¿Será impactante?
- ¿Existen puntos débiles de menor interés? ¿Muchas escenas de transición?
- ¿Existen vacíos de continuidad? ¿Pasos abruptos?
- ¿El clímax estará bien posicionado? ¿Todos los *plots* estarán contemplados con escenas esenciales?
- ¿Puede cortarse alguna cosa? (Entre otras cosas, si piensa en cortar, córtelo) ¿Hay mucha o poca historia? Recuerde los conceptos de *unidad* y *totalidad*.

Para finalizar: recuerde que una estructura bien hecha es la base

de su trabajo en el futuro. Aun si después es transformada, cambiada o criticada. Sin duda, la escaleta es la plataforma de lanzamiento del guion.

EL PROCESO DE ESTRUCTURAR

Cuando ya contamos con todos esos elementos (los personajes, la historia que vamos a contar, la macroestructura, los tipos de escenas esenciales, los mecanismos de paso del tiempo, etc.), llega el momento de sentarse y empezar a trabajar.

Cada autor tiene su método, que puede ser sencillo o complejo. Yo, por ejemplo, generalmente, voy haciendo un pequeño listado de las escenas y sus contenidos en una hoja de papel. Cuando trabajé con Gabriel García Márquez, utilizamos una enorme pizarra para poder mirar las escenas de lejos y cambiarlas de sitio. Con Xesc Barceló usamos pequeñas fichas; cada una representaba una escena y su contenido, y configurábamos una estructura con ellas en el suelo. Incesantemente cambiábamos las fichas de sitio hasta conseguir la mejor evolución dramática del episodio.

Mi amigo Rift Fournier, guionista americano autor de *Kojak* y *Los ángeles de Charlie*, entre otros, acostumbraba a usar fichas multicolores. Cada color correspondía a un núcleo dramático. Por ejemplo, las de los policías eran rojas, las de los bandidos, azules, y las de familias secuestradas, verdes. Rift pegaba todas estas fichas en una gran pared. Drew Hamond, guionista estadounidense, usa complejas pantallas de ordenador coloreadas.

Cualquier metodología es válida para lograr una buena estructura. La forma más bonita y sencilla que conozco de estructurar es la que utiliza la guionista italiana Suso D'Amico, y que explicó de esta manera a un público perplejo:

“Me siento mirando el jardín con una hoja de papel y un lápiz, y hacía mi escaleta... Escribo rápidamente el resumen de una escena; después, un paso de tiempo; luego, otro resumen y otro paso de tiempo; y así hasta el final. El resumen consiste en pocas palabras simples que solamente yo entiendo”¹⁵.

ANÁLISIS

El ejercicio propuesto consiste en recrear la estructura de una historia verídica, narrada por Michel Foucault en *Yo, Pierre Rivière, habiendo degollado a mi madre, mi hermana y mi hermano*.

Veamos el pequeño argumento de Foucault:

Pierre Rivière, veinte años, campesino; vive con sus padres, dos hermanos pequeños y la abuela, en una aldea francesa en 1826. La madre, autoritaria y cruel, hace de la vida del padre un calvario, y Pierre padece esta situación. Semianalfabeto, suele ir a la iglesia del pueblo, donde lee libros sagrados y se convierte en una especie de místico solitario. Se comporta de manera extraña y le ponen por sobrenombre “El Idiota”; asusta a los niños con animaladas tales como crucificar ranas y pájaros en los árboles. Un día, cuando ya no puede aguantar más las peleas diarias de sus padres, decide matar a su madre y a su hermana, ya que son cómplices contra el padre. Decide también matar al hermano pequeño, niño dócil y amado del padre, porque cree que sufriría mucho con la muerte de la madre. Dicho y hecho: degüella a la madre, embarazada de seis meses de otro hombre que no es su marido, a la hermana y al hermano. Después huye, deambulando por los bosques hasta que se presenta al juez de la aldea. Encarcelado, juzgado y condenado a muerte, se le considera loco, hasta que escribe sus memorias en cincuenta hojas de papel, donde analiza, en la primera parte, la vida conyugal de sus padres y, en la segunda, su propio comportamiento cuando era pequeño. Estas memorias hacen que el juez reconsidere la pena, ya que no se trata de un loco, sino de un superdotado. Pierre es condenado a cadena perpetua, pero él mismo termina colgándose en la prisión en 1840.

La estructura que reproducimos a continuación fue elaborada por un grupo de alumnos del curso de guiones de la Casa de Arte de Laranjeiras de Río de Janeiro (CAL, 1982). Por consenso, se decidió que la historia sería estructurada en un formato especial de cuarenta y cinco minutos para la televisión.

Se hizo entonces una adaptación del argumento original, se actualizó la historia, se cambió el lugar de los hechos y se situó en el Brasil de la época. El personaje de Pierre se convirtió en Pedro y el padre en un afligido pastor protestante. Se creó también un nuevo personaje, un editor de libros, que era quien explicaba la historia. El argumento reelaborado se dividió en cinco partes:

- **Primera parte:** 4 escenas (5 minutos de acción). Presentación.
- **Segunda parte:** 6 escenas (10 minutos de acción). Desarrollo.
- **Tercera parte:** 8 escenas (10 minutos de acción). Desarrollo.
- **Cuarta parte:** 8 escenas (10 minutos de acción). Clímax.
- **Quinta parte:** 10 escenas (10 minutos de acción). Epílogo.

Estructura de la primera parte

Escena 1. Exterior de Río de Janeiro/Localización de la historia.

Escena 2. Centro de la ciudad, el cartero entrega unas cartas y unos paquetes.

Escena 3. Un despacho. El editor habla por teléfono. Recibe un paquete del cartero. Lee el manuscrito que venía en el paquete. Lee una parte del manuscrito de Pedro.

Escena 4. Una parte del libro en cuatro *flashbacks*, infancia de Pedro cuando maltrataba a los animales.

Análisis de la primera parte

Se trata de una parte introductoria, de preparación, en la cual se presenta el hilo conductor de la historia. Se ha hecho la localización de los hechos y hay una anticipación en *flashback*, comprobando las increíbles revelaciones del manuscrito.

Estructura de la segunda parte

Escena 5. Exteriores de la prisión. El editor va a la prisión a encontrarse con Pedro.

Escena 6. Interior de la prisión. El editor habla con el psiquiatra.

Escena 7. Despacho del psiquiatra. El editor habla y se entera de que Pedro está en tratamiento. El psiquiatra dice que es tranquilo e introvertido.

Escena 8. El padre de Pedro recibe un paquete igual que el del editor.

Escena 9. El editor y el psiquiatra se despiden cuando suena la alarma general de la prisión.

Escena 10. Pelea en el comedor de la prisión. Pedro, que ha sido descrito como tranquilo, está furioso.

Análisis de la segunda parte

Se ha desarrollado el tema de la historia. Hemos visto cómo el editor busca al autor del manuscrito y los motivos que han inducido a Pedro a escribirle.

Se ha construido el perfil de Pedro. Hay un detalle importante: la escena donde el padre recibe el manuscrito. Así se abre otro núcleo dramático.

Estructura de la tercera parte

Escena 11. Encuentro del editor con Pedro. Pedro explica su historia.

Escenas 12, 13, 14, 15, 16. *Flashbacks* de la vida de Pedro. Sabemos que el padre es un pastor protestante, que tiene una familia reprimida y que la madre es una mujer de la vida. Con estas cinco escenas hemos visto toda la vida de Pedro.

Escena 17. La prisión. Pedro recibe la visita de su padre.

Análisis de la tercera parte

Casi toda es en *flashbacks*. Es la historia de Pedro sin la resolución final, que nos reservamos para más adelante.

Estructura de la cuarta parte

Escena 18. El padre habla con Pedro. Le pide que no publique el libro. El padre dice que Pedro está loco y que nunca le perdonará.

Escena 19. El libro se imprime.

Escena 20. El abogado comunica a Pedro que ha presentado una instancia para que se le permita ir a la fiesta de presentación de su libro.

Escena 21. Imprenta. El libro se está imprimiendo.

Escena 22. El padre va a ver al editor. Le pide que no publique el libro.

Escena 23. Pedro recibe el primer ejemplar.

Escena 24. *Flashback*. Vemos cómo mató a la madre, a la hermana y al hermano (escena principal del capítulo).

Análisis de la cuarta parte

La cuarta parte viene marcada por el conflicto entre el padre y Pedro y por la última escena, muy violenta y reveladora. Solo a través de esta escena sabemos lo que llevó a Pedro a matar a su familia.

Estructura de la quinta parte

Escena 25. Preparativos para la fiesta de lanzamiento del libro.

Escena 26. Pedro recibe la noticia de que no le autorizan a ir a la presentación.

Escena 27. Comienza la fiesta.

Escena 28. El padre, solo, reza para que el libro no salga.

Escena 29. Pedro está solo en la prisión.

Escena 30. Fiesta.

Escena 31. El padre ya no reza.

Escena 32. Pedro está solo.

Escena 33. Continúa la fiesta.

Escena 34. Pedro se suicida.

Análisis de la quinta parte

Esta parte presenta un paralelismo: la angustia de Pedro ante la fiesta de lanzamiento del libro y el contrapunto de las escenas en las que el padre aparece rezando.

Análisis global

La recreación me parece confusa. El personaje del editor resulta artificioso, poco significativo. Con esta estructura no sacamos todo el jugo que puede dar esta historia.

También la manía de cualquier principiante de trabajar con *flashbacks*.

Observemos, no obstante, cómo los alumnos se han preocupado en poner ganchos antes de cada interrupción.

Hay un problema: la figura del padre debería haberse desarrollado más.

Recordemos que esta estructura es solo una primera guía para nuestro trabajo; a partir de aquí elaboraremos el primer guion; por lo tanto, se puede rehacer y volver a componer.

Normalmente, la estructura es solo una orientación para el guionista. Este trabajo, aparentemente sin sentido, sin gracia, sirve de base para el despliegue del primer guion y es esencial para un buen resultado.

Durante cuarenta años otros ejercicios como ese fueron realizados en varios seminarios y todos resultaron igualmente satisfactorios.

CONCLUSIONES

Este capítulo se ha dedicado a la **estructura dramática**. Hemos definido acción dramática como el encadenamiento de hechos y acontecimientos que forman la historia. Hemos hecho un breve recorrido por la historia del teatro griego, pasando por los fundamentos desarrollados por Aristóteles hasta llegar al actual concepto de *plot*, núcleos dramáticos y fuerzas motivadoras. Así, después de introducir en nuestro trabajo el *cuál, dónde, cuándo, qué y quién*, hemos añadido ahora el **cómo**, su definición, estudio y función.

La estructura dramática ha sido estudiada exhaustivamente. Hemos hablado de cuáles son los elementos necesarios para construir una estructura (macroestructura y microestructura) y hemos explicado los conceptos de expectativa, anticipación y suspenso.

Establecimos los criterios para reconocer una estructura clásica y los hemos desarrollado, punto por punto, hasta llegar a los conceptos de diagrama dramático, valores dramáticos y relación *platea/estructura*.

Los conceptos de *plot* y de núcleo dramático han sido definidos, clasificados y descritos en sus formas y formatos.

La investigación que debe llevar a cabo el guionista para hacer la estructura fue también explicada, seguida por los principales tipos de estructuras para los medios televisivos, cinematográficos y *streaming*.

Hemos descrito la resolución del proceso y el tiempo de reflexión para hacer una estructura; estudiamos la construcción dramática de una estructura piloto del trabajo del guionista; e introducimos el concepto de unidad dramática (escena). Las escenas fueron clasificadas como esenciales y de transición o integración.

Nos hemos detenido en el proceso de estructuración de un guion y los problemas y posibilidades que el guionista encontrará en esta tarea, dando ejemplos de cómo algunos guionistas famosos llevan a cabo este trabajo.

Finalmente, hemos analizado una estructura piloto basada en una historia narrada por Michel Foucault.

EJERCICIOS

Tal vez, de todos los ejercicios que se proponen en este libro, los referentes a estructura sean los más difíciles y laboriosos.

Recuerdo una ocasión en la que me encontraba en Francia y vi en el programa *Apostrophes* una entrevista con el escritor y guionista Mario Vargas Llosa. En esa entrevista, el autor peruano afirmó que uno de los puntos clave para escribir una buena novela es tener una excelente estructura y confesó que antes de empezar a escribir estudió detallada y profundamente las estructuras de las obras de Flaubert.

Lo que propongo aquí es básicamente lo mismo: estudiar la estructura dramática de las obras de otros guionistas; algo que yo mismo hago frecuentemente.

Vamos a proponer tres tipos de ejercicios:

Ejercicios de creación estructural ausente

También llamados ejercicios de investigación estructural. Consisten en estudiar la estructura de guiones publicados, cintas de video o películas.

Cine

Actualmente se publican guiones de películas que primero fueron libros, con sus respectivos DVD. Además de clásicos de Bertolucci, Hitchcock, Truffaut, Bergman, etc.

Puedo sugerir aleatoriamente cinco títulos fáciles de encontrar en DVD, en guiones y en puestos de revista: *El resplandor*, *Shakespeare enamorado*, *Si yo fuera tú*, *Cometas en el cielo* y *El silencio de los corderos*. Pueden buscarse también en internet.

Para el estudio estructural de películas, sugiero analizar cualquier guion publicado o ver las películas, aprovechando inclusive la división de los DVD por bloques de escenas, haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Queda claro el problema al inicio de la estructura? ¿Es realmente un problema importante? ¿Cuántas escenas fueron necesarias para exponer el problema?
- ¿Cuántos *plots* existen? ¿Cuál es el principal? ¿Cuántos núcleos dramáticos existen?
- ¿Es posible detectar un conductor dramático en alguna escena concreta?
- ¿La crisis están bien puesta dentro de la estructura dramática? ¿Es crucial? ¿Cuántos momentos de crisis existen en esa estructura?
- ¿Cuáles son las escenas esenciales? ¿De qué maneras diferentes se especifica el paso del tiempo? ¿Hay escenas de transición o de integración? ¿Dónde?
- ¿El conflicto matriz es la base y centro de la estructura?
- ¿El clímax está en el punto adecuado (es decir, al final)? ¿Es dramáticamente fuerte?
- ¿La resolución es satisfactoria? ¿Quedó por solucionar algún *plot* o núcleo dramático en la estructura?

Televisión

Hacer el mismo ejercicio formulando las mismas preguntas; pero, en esta ocasión, sobre un episodio de una serie o miniserie de TV que se haya grabado y que se pueda ver varias veces.

Sugiero la compra de una miniserie en DVD.

Es interesante comparar la estructura cerrada de una película de cien minutos, aproximadamente, con la de un episodio de una miniserie que queda abierto y que tiene una duración de unos cincuenta minutos.

Ejercicios de creación estructural parcial

Hacer los mismos ejercicios descritos anteriormente añadiendo dos preguntas más:

- ¿Qué cambios podrían hacerse en cuanto al orden y los contenidos de las escenas, sin romper la estructura del clímax y la resolución? Esto es, manipular el principio y la mitad de la estructura intentando no destruir el clímax y el final.
- ¿Qué cambios podrían hacerse en cuanto al orden y los contenidos de las escenas, sin romper el inicio y el desarrollo de la estructura? Esto es, manipular el clímax y crear un nuevo final como resolución del conflicto matriz.

Con este segundo tipo de ejercicios, cualquier persona puede convertirse en colaborador secreto de un guionista profesional. Yo he hecho este tipo de ejercicio en algunas clases y los resultados fueron siempre estupendos; a veces, incluso, más creativos que los originales.

Ejercicios de creación estructural total

Intente imaginar una estructura propia. Sugiero que se comience por una de treinta minutos, pequeña, simple, para un episodio televisivo corto o para un cortometraje.

Podemos imaginar que ese corto episodio tendrá una pausa publicitaria en la mitad, con lo que será necesario un gancho en ese momento.

Aconsejo también que no se trabaje con historias surrealistas o fantásticas en exceso. El guionista iniciante debe constatar la dificultad de estructurar historias con un gran componente de credibilidad y evitar el camino fácil de las historias delirantes y sin sentido.

REFERENCIAS Y NOTAS

1. Field, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nueva York: Dell, 1984, p. 93.
2. Swain, Dwight. *Film scriptwriting*. Boston / Londres: Focal Press, 1988.
3. Aristóteles, *Poética*, Capítulo 7.
4. *Ibidem*, Capítulo 8.
5. Kelsey, Gerald. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1990, p. 88.

6. Rack, José Vitor. “10 clichês de telenovelas que já encheram o saco”. *O Blog do Texto Brasileiro*, 19 mar. 2017. Disponible en: <<https://oblogdotextobrasileiro.wordpress.com/2017/03/19/10-cliches-de-telenovelas-que-ja-encheram-o-saco/>>. Consultado el 13 de mayo de 2018.
7. Herman, Lewis. *A practical manual of screen playwriting*. Nova York: New American Library, 1951.
8. Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatisches theater*. Frankfurt: Verlag der Autoren, 2015.
9. Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Buenos Aires: Juan Goyanarte, 1972.
10. Joseph Campbell (1904-1987) fue un estudioso norteamericano de mitología y religión comparada. Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
11. Christopher Vogler es un guionista de Hollywood. Su obra *El viaje del escritor* acabó transformándose en una guía interna para los guionistas de los estudios Walt Disney.
12. Field, Syd. *The screenwriter's workbook*. Nueva York: Dell, 1988, p. 27.
13. Chambers, Edmund. *The Elizabethan stage*. Oxford: Clarendon Press, 1923.
14. Swain, Dwigth. *Film scriptwriting*. Boston / Londres: Focal Press, 1988, p. 198.
15. Suso d'Amico, durante conferencia en el Centro Acarte de Lisboa, 1991.

2.2 DIÁLOGO – TIEMPO DRAMÁTICO

REFLEXIONES SOBRE EL DIÁLOGO

En el prólogo de mi obra de teatro *Nostradamus* hago los siguientes comentarios sobre el **tiempo**:

Figura difícil que, aun incomodándome, me fascina mucho más por su lectura dramática que por su misterio, dictado por la física. El secreto que guarda puede fácilmente aprisionar a un osado, enloquecer a un puro, seducir a un poderoso o perturbar al imprudente. Pues tiene la fuerza de lo estático, pero transcurre. Aun siendo absoluto es casi siempre relativo. Dicen que es memorable, aunque sea rescatado por el arte, la historia y nuestra memoria. Un rompecabezas. Mucho más cerca de la luz que de la materia. Es lo invisible que deja marcas¹.

Barcelona, diciembre de 1991: la última semana de clases del Máster de Escritura para Cine y TV de la UAB fue muy movida debido a la ceremonia y cena de fin de curso, las últimas conferencias impartidas por Jean-Claude Carrière y mis encuentros finales con los alumnos para hacer un repaso y un balance del curso. Recuerdo que era martes, llovía mucho y yo estaba entrando en la Universidad, cuando una alumna colombiana se me acercó y me dijo que, desgraciadamente, no podría asistir a la cena de clausura, el sábado, por que partía el viernes hacia Bogotá. Estuvimos hablando sobre Colombia mientras le firmaba unos papeles que necesitaba y así entramos en la sala en la que yo debía dar la conferencia. Durante la cátedra le pregunté a cada uno de los alumnos cuáles eran los conceptos teóricos sobre el guion que hasta entonces les seguían suscitando alguna duda. Esta alumna colombiana respondió que donde encontraba mayores dificultades era en la comprensión del concepto de tiempo dramático.

Utilicé el siguiente ejemplo para aclarar sus dudas:

Imagine que hoy, en vez de martes, es viernes, y que dentro de dos horas sale tu avión hacia Bogotá; llueve y necesitas desesperadamente que yo te firme los papeles. Me encuentras justo en este momento en la puerta de la Universidad, después de haberme estado buscando durante horas. Por fin, firmo los papeles. Ahora, haz una comparación entre la escena real y esta segunda imaginada. Está claro que este segundo momento dramático es mucho más tenso y agobiante que el primero, por la simple razón de que, imaginariamente, ya debías estar embarcando en el aeropuerto. El único factor que hemos alterado en este encuentro ha sido el **factor tiempo** que, evidentemente, transforma radicalmente la atmósfera y la acción dramática.

La noción de **tiempo dramático** es muy compleja. Podemos decir que cada acción dramática transcurre durante un determinado lapso, que puede ser largo, corto, lento o rápido. A este lo llamamos tiempo dramático. Cada escena, cada fragmento de nuestra estructura posee un tiempo interior, propio, durante el cual los acontecimientos ocurren. Ese lapso no es real; sin embargo, nos da la sensación de que sí lo es.

En este libro hemos comentado que escribir un guion es un constante hacernos preguntas. Al *qué* (conflicto), *quién* (personaje), *cuándo* (temporalidad), *dónde* (localización), *cuál* (acción dramática), *cómo* (estructura), debemos añadir, finalmente, el *cuánto* (en qué cantidad de tiempo va a suceder).

El *cuánto* es el último factor que trabajaremos. Es el tiempo que necesitamos para presentar los objetivos dramáticos de una determinada acción.

La noción de tiempo dramático está presente en cada partícula, en cada fragmento de la estructura y, por supuesto, también en el producto audiovisual final. Por consiguiente, podemos decir que existe un tiempo dramático total y un tiempo dramático parcial, que es el que acontece dentro de cada escena.

El tiempo dramático total es la suma de todos los tiempos parciales, y aunque una película tenga una duración de dos horas de tiempo real, cuando la vemos, vivimos otro tiempo que, evidentemente, no es real, sino mágico, de ficción, que nos hace condensar en solo dos horas toda una tarde, una vida entera o hasta dos siglos.

Existen, sin embargo, algunas excepciones, que podríamos considerar experimentos, como una de las películas de Hitchcock, *Festín diabólico* (Rope, 1948), basada en la obra teatral de Patrick Hamilton, en

la que el tiempo dramático coincide con el real y en la que la acción dramática transcurre durante ochenta minutos. Es una coincidencia, no una verdad, porque el tiempo dramático total, como suma de tiempos parciales, no es un concepto dictado ni por la física ni por la matemática, sino una respuesta sensorial que llamamos **ritmo**.

A propósito de *Festín Diabólico*, el propio Hitchcock hizo el siguiente comentario:

La obra de teatro se desarrollaba al mismo tiempo que la acción; esta era continua desde que se alzaba el telón hasta que se bajaba; y me hice la siguiente pregunta: ¿cómo puedo rodarlo de una manera similar? La respuesta era evidente: la técnica de la película sería igualmente continua y no habría ninguna interrupción en el transcurso de una historia que comienza a las 19:30 horas y se termina a las 21:15 horas. Entonces, se me ocurrió la loca idea de rodar un filme que constara de un solo plano. Actualmente, cuando pienso en ella, me doy cuenta de que era completamente estúpido, porque rompía con todas mis tradiciones y renegaba de mis teorías sobre la fragmentación del filme y las posibilidades del montaje para contar visualmente una historia².

El **ritmo** es la cualidad que tiene un guion para relacionar un conjunto de acciones dramáticas dentro de un tiempo que consideramos ideal. Claro que esta noción de tiempo ideal es muy variable, incluso cambia en cada época (si vemos una película de 1940 y la comparamos con un filme actual, advertiremos que hoy las acciones transcurren a mayor velocidad que hace ochenta años).

Así, podemos decir que todo producto audiovisual tiene un ritmo, una suma de tiempos dramáticos parciales, que ocurre en un tiempo ideal y que permite al receptor sentir cada escena con el peso dramático específico que le atribuyó el guionista.

El tiempo dramático parcial es, como dijimos, el tiempo intrínseco de cada escena. No es su tamaño, como podría pensarse, puesto que una escena corta puede darnos una sensación de aburrimiento y de un paso de tiempo larguísimo mientras que, al contrario, una escena larga, de cuatro, cinco o hasta diez minutos, puede provocar en nosotros un abanico de sentimientos y reflexiones tan intensos que nos hacen perder la noción de tiempo real. Resumiendo: ni una escena corta es sinónimo de tiempo real corto, ni una escena larga refleja necesariamente tiempo real extenso.

El tiempo es en sí un juguete de la inteligencia, como piensa un

personaje en *Hiroshima, mon amour*: “Entender la duración exacta del tiempo; saber cómo el tiempo se precipita tras su lenta caída inútil y que hace falta, sin embargo, padecerlo: en eso consiste, sin duda, la inteligencia”³, como escribió Marguerite Duras.

Volvamos al ejemplo anterior, con la alumna colombiana. Vamos a suponer que escribimos las dos escenas, ambas con el mismo número de hojas y diálogos. Está claro que la primera escena – la real –, en la que la alumna embarcará dentro de cuatro días, posee un tiempo dramático mucho más largo que la segunda, en la que debe hacerlo al cabo de dos horas.

Evidentemente, estas “dos horas” contienen las cualidades de expectativa y tensión que actuarán sobre el tiempo dramático, y así ocurrirá una reducción inequívoca.

Por lo tanto, demostramos cómo el diálogo se constituyó en el fundamento utilizado para alcanzar el *cuánto* de esta escena.

El tiempo dramático de una escena está íntimamente ligado al diálogo y a las indicaciones en esta. Resumiendo: el tiempo dramático parcial, el *cuánto*, se construye desde un punto de vista formal por medio del diálogo. Está ligado a la escritura y al contenido de las escenas.

En este segmento y en el próximo vamos a analizar este cuánto a través del estudio del diálogo y de la escena.

Cuando introducimos el diálogo a nuestra estructura creamos el tiempo dramático y, evidentemente, la escena. Luego, toda esa masa creativa se transforma en un **primer guion**, conocido también como **borrador, primer tratamiento, first draft o first treatment**.

Para terminar esta reflexión, aviso que al final de cada segmento del diálogo voy a transcribir algunos diálogos y frases célebres:

“Las palabras más agradables de oír no son ‘te amo’, sino ‘es benigno’”

Woody Allen, en *Deconstructing Harry*

PRIMER TRATAMIENTO

El primer tratamiento se escribe a partir de la noción de que **la escena es la unidad dramática de un guion**. Por lo tanto, cuando hablamos del primer guion, lo hacemos, básicamente, de la escena.

Como vimos en el segmento anterior, la escena es lo que también se denomina subdivisión de la obra, división del acto o división de la acción. El concepto de escena varía en el tiempo, dependiendo de las culturas.

Sir Edmund Chambers considera que el concepto tradicional de

escena tiene su origen en el teatro isabelino. Según él, la escena es una parte continua de la acción en una misma localización en que una parte del drama ocurre⁴. Shakespeare siempre se ajustó a esta definición, con la única excepción de *Antonio y Cleopatra*, donde encontramos cuarenta y dos escenas en tan solo doce localizaciones distintas. También compartimos esa definición.

En cambio, el teatro francés (la tragedia neoclásica) define la escena como una parte del drama en la que la composición del personaje no se ve alterada. De acuerdo con esta conjetura, cuando el personaje principal sale de escena, se considera que esta ha acabado, aunque los otros personajes continúen o entren allí.

Actualmente en cine y televisión nos basamos en la escena inglesa, es decir, la determinada por su localización en el espacio. En cambio, en el teatro moderno, el concepto de escena permanece abierto. Tennessee Williams no pone nunca intervalos o divisiones de escena; el espectáculo es continuo.

El primer tratamiento es, pues, el desarrollo de las escenas indicadas en la estructura. Es el guion desarrollado en un texto para ser ya filmado. Sin embargo, como todavía no está retrabajado y repensado, no se lo considera un guion final (vea el segmento 2.3).

DIGRESIÓN

La esencia de las escenas está ligada directamente al contenido de los discursos. Cuando la escena es de transición o de integración, tiene menos cualidades discursivas que una escena esencial (momento exigido como fundamental por el drama).

Esa es una verdad a medias, porque algunas películas u obras aparentemente “alegóricas” o “simbólicas” son a veces consideradas importantes artísticamente hablando. Basta ver el movimiento surrealista, por ejemplo, la obra *La tempestad* de Shakespeare. Eso ocurre porque tras la aparente “falta de conexión” existe una verdad inexorable.

En la frase surrealista “encontré un hipopótamo en el baño”, la premisa es surreal y delirante, pero expresa que en el lugar de los desechos humanos se encuentran todos los desechos de las relaciones de una pareja. Son significantes que nos emiten significados y por eso mismo se las considera **obras originales**. Sin embargo, no debemos olvidar, incluso en el contexto de las nuevas tecnologías (Parte 6), que las escenas esenciales constituyen los fundamentos de la dramaturgia. Todo esto para decir que cuanto más aumentamos las escenas de

transición y de integración – con discursos pasajeros – más nos alejamos de la esencia del drama.

Como observador atento puedo afirmar que la televisión brasileña ha apostado en productos llamados “culturales” que, no obstante, ponen más en la forma que en el contenido. Por ejemplo, pueden perder la esencia de la obra clásica de Machado de Assis, autor del siglo XIX, haciéndola “circense y alegórica” cuando se le aumenta una locución o lectura del texto del libro, ambos nada dramáticos. Hay que recordar que en este punto en que nos encontramos escribimos para los audiovisuales, para el ojo de la cámara. Es decir, tenemos que usar nuestra imagética (diálogo e imágenes).

Cuando la mayoría de escenas es de transición y de integración, no existe fijación o identidad dramática (véase segmento 5.1).

A propósito, sobre el estudio del discurso dramático, existe un desconocimiento casi completo del tema, lo que llevó a los “críticos” y “consejeros” de la reina Isabel I a determinar que las obras francesas eran mejores que las inglesas de Shakespeare y compañeros, época dorada del teatro inglés. Se suma a eso el absurdo de que *Edipo Rey*, obra griega clásica de reverberación hasta hoy, haya alcanzado el tercer lugar en el concurso teatral anual de la Grecia Antigua. De allí se concluye que la crítica es una historia de equívocos, o que nunca entendió nada del discurso dramático.

“Hable como las personas comunes, pero piense como los sabios”

Aristóteles

EL DISCURSO

Discurso (del latín *discursus*), pieza oratoria proferida en público. Habla. Por medio de esa palabra nace la llave de la comunicación verbal del teatro y posteriormente del cine, la televisión, etc. El **discurso** se confunde actualmente con la palabra **diálogo**, que en principio es una de las clasificaciones y formas del discurso.

Etimológicamente, diálogo deriva del griego *diálogos*, que equivale a conversación. El diálogo es un texto dramático para ser recitado por el intérprete y que en el guion se encuentra subordinado a las indicaciones de escena (acotaciones). Más concretamente, el diálogo es el intercambio de discurso entre los personajes. Son categorías del discurso dramático las siguientes:

- Soliloquio

- Monólogo interior
- Coro (*khorós*)
- Narración
- Locución
- Entrevista
- Interrogatorio
- Diálogo

Soliloquio

Del latín *soliloquium*, de hablar (*loqui*) y solo (*solus*). El soliloquio es hablar en solitario; el actor, solo en el escenario o frente a la cámara, expone bien claro y alto sus pensamientos y sentimientos. Fue un recurso habitual en el teatro griego y latino, manteniéndose hasta el barroco y el neoclásico. Aún quedan rastros en el teatro moderno – como en el caso de *Equus*, de Peter Shaffer – y aunque el cine lo usa con prudencia, a veces se vuelve un recurso elegante, como en la versión cinematográfica de la referida obra dirigida por Sidney Lumet, o en *Sunday, Bloody Sunday*, de John Schlesinger. En televisión, en algunas novelas es un recurso a veces repetitivo, por no decir antiguo. Por ejemplo: “Ya verá esa mujer cuando vuelva la sorpresa que le tengo”. Es usado aún hoy en los textos infantiles: “¡Voy a envenenar este vino que el príncipe Felipe va a tomar!”. También es conocido como “aparte”: el actor se vuelve hacia el público y comenta lo que va a hacer. Repito que es antiguo e infantil. Y por eso que la dramaturgia de la telenovela es diluida, previsible y considerada de baja calidad en el mercado internacional, pero dominante en países pobres e iletrados. Inclusive en su publicidad se cuenta lo que va a pasar en el próximo capítulo, con pérdida total de lo imprevisible en el guion.

Así, si determinado personaje va a intentar matar al protagonista con un revólver, pero no lo conseguirá, la programadora lo presentará en los anuncios. Soliloquio del asesino: “Voy a matarte con este revólver Colt 32 de cañón corto en cuanto pases por esa puerta”. Realmente todo tan evidente y predecible.

Monólogo interior

Del griego *monos* (uno) y *logos* (discurso). Se caracteriza porque transcurre en el **pensamiento del personaje**, como si este hablara consigo mismo, y por la desarticulación lógica de los períodos y sentencias. También se denomina **flujo de conciencia**. Las peculiaridades cinematográficas hacen de él un recurso especialmente

idóneo, aunque debe usarse con moderación. Un uso ingenioso, con un excelente resultado comercial, fue *Mira quién habla*, de Amy Heckerling. Por ser en *off* y no revelar futuras acciones y sí sentimientos, el monólogo interior es más sofisticado. Obras de Samuel Beckett y Tom Stoppard muestran actores en escena con rostros impávidos mientras sus pensamientos suenan previamente grabados en voz *off*.

Coro (*khorós*)

Conjunto vocal que se expresa con el canto o la declamación. En el teatro clásico era el conjunto de actores que, al lado de los actores principales, representaban al pueblo, narrando y comentando la acción. Si bien la declamación colectiva resulta **poco aplicable** hoy día, se mantienen ciertos usos brillantes en los musicales, como en la secuencia de Ascot de la película *My fair lady*, dirigida por George Cukor.

Hoy es hablar al **unísono**. Como un grupo de soldados, estudiantes en un salón de clases o un contingente de robots que gritan “¡sí, señor!”

Narración

Del latín *narratio(nis)*, acción de narrar. Consiste en el relato de los acontecimientos o hechos, englobando la acción, el movimiento y el paso del tiempo. El narrador puede estar presente o en *off*. Destaco su espléndido uso en la película *Diario de un escándalo*, con actuaciones de Judi Dench y Cate Blanchett, y guion de Patrick Marber.

Recuérdese que el narrador es una especie de cronista y se emociona al contar la historia, principalmente cuando es él uno de los vectores de los acontecimientos y la trama se desarrolla desde su punto de vista.

Locución

Del latín *locutio(nis)*, modo especial de hablar, de expresarse. A diferencia del narrador, no contiene emoción ni punto de vista. La locución es propicia para subastas, carreras de caballos y descripción de partidas deportivas. Hace parte del mundo periodístico y de relatos. Sus profesionales son llamados locutores. Bastante presente en la radio, en supermercados y en la publicidad.

Conversación

En la conversación real, las personas hacen pausas extrañas, gaguean, existen fallas lógicas en la articulación de la razón verbalizada. Se nota también repetición de ciertas palabras o historias completamente innecesarias. La conversación entre seres humanos no fue hecha para tener una conclusión y no siempre los argumentos

utilizados son válidos. Por eso los personajes no conversan, dialogan. **El diálogo es un proceso artístico, mientras que la conversación es un mecanismo natural y espontáneo de comunicación entre los seres humanos.**

Esas interlocuciones (soliloquio, monólogo interior, coro, narración, locución y conversación), a diferencia del diálogo, deben ser utilizadas con sumo cuidado tanto en el cine como en cualquier otro vehículo de comunicación.

Entrevista

Coloquio entre personas para la obtención de aclaraciones, evaluaciones, opiniones, etc. Es el sello del periodismo televisivo. Es una especie de interrogatorio.

De acuerdo con el libro *El guion en el reportaje informativo*⁵, de Manuel Artero Rueda, del Instituto Oficial de Radio y Televisión de España, las preguntas que se hacen al entrevistado **deben ser claras, cortas, concretas, una por vez y abiertas** (con abiertas queremos aquí decir amplias, para suscitar nuevas preguntas).

Deben evitarse las preguntas capcionas o manipuladoras, y también los “formularios” con muchas preguntas.

Como existe un vasto material didáctico sobre periodismo referente a la entrevista y al periodismo, el tema no será trabajado aquí.

Interrogatorio

Algunos teóricos ponen el interrogatorio en el ítem “Entrevista”, puesto que se trata de preguntas y respuestas. Sin embargo, como divido interrogatorio en dos tipos, prefiero abordarlo separadamente. El **interrogatorio positivo** (o B, de benigno) es aquel en que especialistas de determinada área formulan preguntas para el bien ajeno, por ejemplo, un médico interrogando a su paciente. Ese tipo de interrogatorio se denomina anamnesis. De otro lado, el **interrogatorio negativo** (o A, de agresión) es aquel que se hace bajo una atmósfera sombría y terror, casi siempre acompañada de tortura, como en situaciones de perversión, las guerras, el submundo, etc.

Diálogo

El diálogo es el lenguaje esencial del drama; la forma en que se construye es un rasgo crucial de la habilidad del guionista o dramaturgo. Hoy en día podemos hablar de otro especialista: el **dialoguista**, autor que se dedica casi exclusivamente a escribir diálogos.

El diálogo puede ser realista o naturalista, como en el drama

moderno de televisión o cine, en que se pone un énfasis especial en el aspecto coloquial del habla de cada día. También podemos escribir un diálogo literario, como los de Shakespeare. O en la línea de algunas adaptaciones recientes, como *Cyrano de Bergerac*, totalmente rimado. También como en otras obras clásicas del tipo de *El Decamerón*, cuyo diálogo es **poético** de origen.

El diálogo es el cuerpo de comunicación del guion, sirve para caracterizar los personajes, dar información sobre la historia y hacer avanzar la historia a medida que se escribe, además de ser uno de los fundamentos del tiempo dramático para introducir el *cuánto*.

Recordar que aun en el cine mudo había un momento en que se ponían letreros con parte de los diálogos y un pianista en la sala de proyección hacía la “banda sonora” del drama.

En fin, un buen diálogo ha de estar repleto de sentimientos de los personajes. No es una narración lógica de los problemas que aporta datos sobre la historia, sino voces y sentimientos que exponen, emocionalmente, lo que sucede con cada personaje.

Todos los libros sobre guion tratan este tema. Las funciones del diálogo son casi siempre descritas como: caracterizar los personajes, proporcionar información y hacer avanzar el *plot*. En *Alternative scriptwriting: beyond the Hollywood formula*⁶, Ken Dancyger y Jeff Rush sostienen que una de las funciones del diálogo es el **humor**.

Desde 1927, los filmes han tenido sonido, diálogos, efectos sonoros y música. De acuerdo con Dancyger y Rush, cuando se usa en una película el diálogo tiene tres funciones:

- **Caracterizar.** La forma en que habla nos dice si el personaje es culto, de dónde proviene, su profesión, edad aproximada y su estado emocional.
- **Ayudar a definir el *plot*.** Lo que el personaje dice depende de su papel en la historia. En *Four Friends*, Louie es un moribundo que ama la vida, en oposición al personaje central. Su función es demostrar por medio del diálogo su alegría de vivir, su entusiasmo por la ciencia, el sexo y todos aquellos elementos ausentes en la vida del personaje principal.
- **Aliviar la tensión por medio del humor.** El humor sirve para aproximarnos a los personajes. Nos “entra” más fácilmente un personaje después de haber reído con él.

El diálogo es la expresión de los sentimientos de los personajes

frente a determinada situación. Además, es necesario tener consciencia de que los **buenos diálogos** deben ser pensados en el sentido de:

- Transmitir información.
- Revelar el carácter del personaje.
- Hacer avanzar la historia (*plot*).

Y, para terminar, una de las frases definitivas de la cinematografía:

- Vamos, ¿qué le trajo a Casablanca?
- Mi salud, vine a Casablanca a tomar las aguas.
- ¿Qué aguas? ¡Estamos en el desierto!
- Me informaron mal.

Casablanca, diálogo entre el protagonista y el oficial nazi

PALABRAS

En el inicio de este libro afirmé que la mayor diferencia en el uso de la palabra en los diferentes medios audiovisuales y el texto para ser leído es la siguiente: la palabra explícita es utilizada en cualquier medio audiovisual, mientras que la implícita es usada en la literatura. La primera es pública, ejecutada por un intérprete, la segunda es exclusiva del lector.

Y hay más: en el libro *Dialogue*⁷ de Robert McKee encontré una nueva alerta sobre la conveniencia del uso de las palabras en los diálogos. McKee divide las palabras en **cortas** y **largas**, agregando la **intención** de cada una de ellas dentro del diálogo u otro tipo de discurso.

Palabras cortas

- Cuanto más emotivo y sensible esté el personaje, menos son las palabras.
- Cuanto más activo y objetivo se hace el personaje, más acorta las palabras.
- Cuanto más rudo el personaje, más cortas sus intervenciones.
- Cuanto menos escolarizado, más limitado es su vocabulario; usa palabras cortas.

Palabras largas

- Cuanto más racional es el personaje, más alarga las frases y palabras.
- Cuanto más reflexivo, más largas y elaboradas son sus palabras.

- Cuanto más inteligente, más complejas son las frases.
- Cuanto más letrado, más vasto y sofisticado es su vocabulario; palabras polisílabas.

Según el autor, para que el diálogo sea eficiente debe contener cinco puntos armonizados simultáneamente, que tomé como base para desarrollar el siguiente concepto.

- Cada expresión verbal carga una acción interna.
- Las declaraciones y alusiones internas en el texto transmiten revelaciones.
- Cada personaje es caracterizado por revelaciones en un estilo de expresión.
- El flujo de ritmo progresivo de la expresión cautiva al público y lo lleva en una ola narrativa sin que este perciba el paso del tiempo.
- Para que el público crea en la realidad ficcional de la historia, el lenguaje tiene que sonar auténtico en su configuración y corresponder al personaje y su tiempo dramático.

Otro diálogo definitivo en el cine:

— ¿Que si puedo prestarte 300 dólares? Claro que puedo, pero no lo haré.

— ¿No?

— No soy solo tu agente, soy tu amigo. Al final, los mejores guiones fueron escritos con el estómago vacío.

Diálogo entre el guionista y su agente en *El crepúsculo de los dioses*

LA COMA

A continuación, un breve informativo sobre el uso de la coma, componente de la puntuación que tiene el poder de **transformar**, **modificar** y **alterar** el sentido de la frase. Veamos seis situaciones.

1. La coma puede o no ser una pausa.

No espere.

No, espere.

2. La coma puede hacer que el dinero desaparezca.

23,4 euros.

2,34 euros.

3. Puede crear villanos.

Vamos a comer, niños.

Vamos a comer niños.

4. Puede ser la solución:

No vamos a perder nada, se ha resuelto.

No vamos a perder, nada se ha resuelto.

5. La coma cambia una opinión.

¡No queremos saber!

¡No, queremos saber!

6. La coma puede condenar o salvar.

Perdón, imposible que se cumpla su condena.

Perdón imposible, que se cumpla su condena.

En fin, una coma puede cambiar el sentido del diálogo, es por ello que debemos prestar atención a su uso.

— Espere, ¿la conozco? ¡Sí, usted es Norma Desmond! Solía ser una gran actriz de cine mudo....

— Yo sigo siendo grande. Fueron las películas las que se quedaron pequeñas.

El crepúsculo de los dioses, diálogo entre el protagonista y la gran actriz.

INDICACIONES Y ACOTACIONES

Se trata de los estados de ánimo y posturas del personaje que se sugieren antes del diálogo propiamente dicho, a modo de orientación para el actor. Para muchos estudiosos en dramaturgia, cualquier indicación (sobre personajes, imagen, escenografía, acción, etc.) puede ser llamada acotación.

No todos los guionistas dan indicaciones. Yo particularmente tengo la opinión de que se deben reducir las indicaciones a aquellas que consideremos esenciales e indispensables. Un guion repleto de anotaciones de este estilo puede convertirse en una especie de receta culinaria de emociones baratas. Repito: soy económico en las indicaciones en general. También confirmo que los términos *indicación* y *acotación* no son excluyentes, y sí convergentes.

Siempre es conveniente recordar que el guion es un producto de cooperación colectiva, pero es autoral. Lógico que la contribución de los actores es fundamental para la composición del personaje, de su manera de hablar y de su actitud. Personalmente, me intereso mucho por las aportaciones que hacen los actores cuando encuentran diálogos sin indicaciones; que, en cualquier caso, son también importantes en tanto contribuyen a crear la **atmósfera** de la escena (vea en este

segmento el ítem “La elaboración”).

Por ejemplo: una indicación específica antes del diálogo para el **estado de ánimo** del personaje:

IGNACIA

(nerviosa) ¡He dicho que no iré! ¡Esa casa me aterroriza!

También existen acotaciones para indicar un cambio de tono en el diálogo o parlamento. Por ejemplo:

IGNACIA

¡He dicho que no iré! (tono) ¡Esa casa me aterroriza!

El tono es una indicación no específica que empleamos para llamar la atención del actor y hacerle observar que es necesaria una ligera modificación en la intensidad dramática.

Una tercera indicación es la llamada pausa o tiempo; es decir, un instante de silencio (respiro) en el diálogo. Por ejemplo:

IGNACIA

(Nerviosa) ¡He dicho que no iré! (Tono) ¡Esa casa me aterroriza! (Pausa) Me recuerda un cementerio.

Las indicaciones no son obligatorias, pero debe considerarse que, con estos tres recursos, ayudamos al actor, caracterizando a los personajes y dirigiendo su acción. Carl T. Dreyer, por ejemplo, era muy exigente en las entonaciones, los ritmos y las pausas, pero, no obstante, confiaba en sus actores:

Los buenos actores comprenden la necesidad de este trabajo; saben que las frases poéticas deben decirse de cierta forma, con cierto ritmo, y las frases corrientes, de otra. No es solo del tono de lo que se trata; si usted está delante de una pantalla, en el cine, tiene tendencia a seguirlo por encima de todo lo que allí ocurre, a diferencia del teatro, donde las palabras atraviesan el espacio y permanecen suspendidas en el aire. En el cine, una vez que han salido de la pantalla, las palabras mueren. Así, he tratado de hacer pequeñas pausas para dar al espectador la posibilidad de reflexionar sobre ello. Es esto lo que da al diálogo cierto ritmo, cierto estilo⁸.

El oficio de escribir un diálogo se equipara al trabajo de relojero: el autor va tejiendo, con mucho cuidado, los diversos sentimientos de los personajes, urdiendo una red de datos y significados. Vemos, pues, que el diálogo ha de tener emoción, intuición e información (de la ficción).

Una de las principales cualidades del teatro es, precisamente, la perfección del diálogo. Además, para escribirlo correctamente es necesario, de entrada, ser un buen oyente; y para serlo el autor ha de captar todo lo que se diga a su alrededor en cualquier entorno.

Claro que hay diálogos de *época*. En esos casos, además de la lectura de textos de entonces, podemos ampliar nuestro conocimiento con una investigación lingüística.

Por ejemplo: el autor quiere un diálogo para personajes de un drama del siglo XVIII. ¿Qué hay que hacer? Primero, un estudio para ver qué términos eran los más usuales entonces y, después un glosario que le servirá de base. Al mismo tiempo, aprovechará la oportunidad para llevar a cabo una investigación histórica de los hechos más significativos de aquella época y también una investigación geográfica para saber cómo eran los lugares en aquel tiempo. Esto se traduce en un gasto económico inicial para un guionista que comienza. Si hay entusiasmo e imaginación suficientes puede bastar documentarse en una biblioteca, archivo público o internet. Resulta más barato.

En fin, no se pueden decir mucho sobre la elaboración de un diálogo. Es más una cuestión de **sensibilidad** y **talento** que algo que tenga que ver con la información teórica (ver segmento 3.1). **La mejor práctica para escribir buenos diálogos es leer buen teatro, buenos guiones y, sobre todo, escuchar lo que se dice a nuestro alrededor.**

— Yo en tu lugar le prestaría mucha atención.

— ¿Por qué?

— Porque nadie sabe cuándo muere la lealtad.

Don Draper y Bert en *Mad men*

DIEZ TIPOS DE DIÁLOGO

Creo que fue Richard A. Blum⁹ quien elaboró por primera vez una lista de problemas o errores que deben evitarse. Voy a proponer una lista – probablemente influida por aquella – con diez tipos de diálogos, puesto que uno puede ser inadecuado en un determinado contexto y válido en otro. De este modo, quiero sugerir que lo que se entiende por error o problema puede, incluso, convertirse en una cuestión de estilo.

En fin, creo que no existen errores en los diálogos, pueden ser que

solamente estén **mal colocados**. Ciertamente siempre se encontrará un personaje que diga esas palabras, aunque sean tontas. También debe recordarse que los diálogos son como las caras de una misma moneda, la repetición de determinado estilo puede llevar a una catástrofe verbal.

Diálogo literario

Es el que pone énfasis en el texto para ser leído. Hay una diferencia crucial entre un texto para ser leído y un texto para ser hablado. El primero suele estar de acuerdo con las reglas gramaticales. En cambio, el segundo se construye a base de coloquialismos, abundantes en incorrecciones gramaticales.

El diálogo literario siempre suscita el comentario crítico: “nadie habla así”. De hecho, nadie habla como escribe. Por ejemplo:

MECÁNICO

Señorita, déjeme entrar, por favor. Me siento abatido. Mi amor por usted me inunda

Esta forma de hablar sería correcta en el supuesto de que se tratase de un personaje cómico o incluso patético. En caso contrario, sería mucho más coherente que dijese:

MECÁNICO

Nena, déjame entrar. No sé qué me pasa; no puedo dejar de pensar en ti.

Nos damos cuenta, por lo tanto, que cuando escribimos lo hacemos de forma totalmente distinta a como hablamos normalmente. Si reflejamos esto por escrito la redacción se ve alterada. Sin embargo, si estamos en un palacio o retratando la vida de un jurista sería mínimo inconveniente no poner algunos diálogos literarios. También llamo la atención sobre el hecho de que de nada sirve leer textos literarios como si fuesen recetas de remedios, en la televisión y en el cine. Aun tratándose de un diálogo literario, véase por ejemplo *Romeo y Julieta*, este solo alcanza al espectador si está al servicio de una acción o de un tiempo dramático. De ahí el problema de los programas sobre poesía en la televisión, que casi nunca mantienen la atención del público.

Diálogo entrecortado

Es un tipo de diálogo que acelera el tiempo y la acción dramáticos.

Normalmente es hablado por jóvenes y aparentemente da un toque de modernidad a la escena. Con frases cortas, directas y precisas.

Por ejemplo:

ÉL
Tengo hambre.
ELLA
Yo también.
ÉL
Vamos a comer.
ELLA
Sí.
ÉL
Ahora.
ELLA
Sí, ahora.

Es conocido como diálogo teatral **ultrarrealista**.

En cine y televisión, este tipo de diálogo presenta problemas para la cámara, que ha de ir saltando de un personaje a otro, y eso cansa al espectador.

Mucho más adecuada a estos medios sería la siguiente variante:

ÉL
Tengo hambre. ¿Vamos a comer algo?
ELLA
Buena idea.

Su uso excesivo lleva a la pérdida de contenido y al cansancio del espectador. Escenas de acción tienden a usar ese tipo de diálogo (por ejemplo, durante una persecución en coches)

Diálogo repetitivo

Es el que dice varias veces lo mismo, pero de forma diferente. Por ejemplo:

ÉL
Me ha gustado mucho el viaje; me ha servido para descansar.
He descansado bastante: ha sido un buen viaje.

Solo repetiremos la información si es estrictamente necesario para destacar un detalle, cristalizar una fecha o definir un carácter. El

ejemplo que hemos visto es un caso típico de redundancia, ya que no se aporta nada nuevo en las repeticiones.

Sin embargo, si el personaje fuere un autista o un obsesivo, o un tartamudo que repite palabras, ese tipo de diálogo es natural y aceptable.

Diálogo largo

En los casos en que un personaje pronuncia un discurso y explica su vida, sus problemas, etc., alargando excesivamente el relato y fatigando al espectador.

Estos monólogos son correctos si no se trata de un discurso filosófico o el editorial de un diario; y poco apropiados para los momentos emotivos, de desahogo o catarsis. Pero, atención, nadie habla exhaustivamente de sí mismo, a no ser que sea un pedante.

Un diálogo tiene idas y vueltas, interrupciones, momentos de disputa, intercambio de ideas y emociones. Debemos evitar que se prolongue en demasía. Debe emplearse solo cuando sea absolutamente necesario. Y puede ser muy bienvenido en el caso de una tragedia.

Diálogo clónico (parecido o nulo)

Todos los personajes hablan igual. Las diferencias de personalidad han sido abolidas; el diálogo queda **homogeneizado**. La única excepción a esta regla se da cuando construimos un diálogo con personajes necesariamente homogéneos, por ejemplo: una comunidad de robots en la que todos hablan y piensan igual; todos son uno y uno es igual a todos.

Nótese que los personajes tienen matices de vocabulario. Los países son regidos por idiomas, con sus diferentes variaciones regionales, de edad y clase social. Y también existen los idiolectos, cada persona posee un número de palabras y de expresiones que usa y repite como si fuesen su documento de identidad verbal.

En otras palabras, cuando escribo procuro separar ciertas palabras para ciertos personajes. Escojo algunas expresiones e incluso proverbios, que a veces ni uso, como intento de hacer un perfil lingüístico para los personajes principales y así profundizar en la identidad de esos seres ficticiales. Y es que esa es una de las funciones del diálogo.

Una última observación se hace necesaria sobre el portugués hablado en Brasil – mi lengua materna – y el de Portugal. De acuerdo con los especialistas, una lengua tiende a morir y desaparecer cuando las consonantes se apoderan del habla, como ocurre en las lenguas germánicas. Y cuando la lengua está en auge, encontramos las vocales

mucho más presentes, como ocurre con el portugués brasileiro.

Augusta Bessa-Luís, ciertamente una de las más importantes escritoras portuguesas, declaró en una conferencia en la que estábamos juntos: “Todos los días saludo el habla brasileña que se apodera de las emisoras portuguesas. Sin ella la lengua hablada en Portugal estaría destinada a desaparecer en los pliegues del tiempo”.

Entre otras cosas, como escribió el poeta Fernando Pessoa, la lengua hablada en el Brasil es el portugués con azúcar.

Selección equivocada de vocabulario

Y hablando de idiolectos, recordamos que cada clase social tiene su jerga propia. Cada clase social y grupo cultural emplea una terminología específica, utiliza unas palabras concretas y no otras. Un ejemplo de léxico equivocado me lo señaló el actor Mario Lago en un texto que yo mismo había escrito. El error era el siguiente:

PERSONAJE DE BARRIO POBRE

Aquí no se vive... se sobrevive.

El texto corregido quedó así:

PERSONAJE DE BARRIO POBRE

Aquí no se vive, jefe... vamos tirando.

Desde el punto de vista de la selección léxica, el actor puede ser de gran ayuda para el guionista, dada su experiencia interpretativa de los más diversos tipos humanos. Cuando escribimos, hay que repasar el vocabulario y asegurarse que es el adecuado para el personaje. Una selección incorrecta de vocabulario puede robarse la credibilidad de una escena. Recordar que un personaje de clase menos favorecida tiende a hablar de las personas (el chisme del portero, de la empleada o del chofer, principalmente en la telenovela), mientras que el aristócrata habla de los bienes materiales (de la porcelana, del carro, de las joyas, de los cuadros, etc.).

Diálogo discursivo

Es una mezcla de los diálogos literario, largo y repetitivo. Se da cuando el personaje utiliza demasiados conceptos, repitiendo y enfatizando las reglas, conceptos filosóficos, mensajes religiosos, declaraciones políticas o sociales, como si en vez de hablar estuviera escribiendo. Este tipo de

diálogo es **extenuante** y aburre al público.

Tiende a ser un monólogo y si no está incrustado en una historia pungente puede convertirse en una adenda sin efecto.

Diálogo inconsistente

Se caracteriza por la falta de contenido dramático. El personaje no tiene nada que decir, ningún sentimiento que transmitir, ninguna acción que comentar, y se pierde intentando hacerse entender.

Este tipo de diálogo sirve únicamente en las telenovelas. Recordemos que solo lo hemos de utilizar cuando el riesgo de una pérdida de interés total en el *plot* es remoto. Como la telenovela escapa del sentido de la síntesis, teniendo que prolongar la acción por varios capítulos, puede correrse ese riesgo sin perjudicar el desempeño semanal de la historia. Tampoco es bienvenido lo contrario. Un diálogo – o mejor, un monólogo – repleto de “intencionalidad” desnuda la composición del personaje por falta de espontaneidad.

Diálogo introspectivo (reflexivo)

No es un monólogo. El personaje normalmente habla solo sobre sus problemas de una forma casi psicoanalítica que no alcanza al público ni abre nuevas puertas para el desarrollo del conflicto. En el cine francés de hace unas décadas, bastante verborrágico, se notaba ese hablar exhaustivo frente a la cámara sin razón de ser.

El actor se distancia de la escena, habla dirigiéndose al público. Relatos abstractos, filosóficos y principalmente psicoanalíticos. Debe ser evitado en cine y televisión, aunque puede ser utilizado en casos específicos. Si es el caso, puede optarse por un narrador.

Diálogo imposible (artificial)

Es aquel que no parece real, que no tiene credibilidad ni razón de existir. Parece formalmente correcto, pero le falta razón de ser. Frecuentemente, cuando eso ocurre es porque existe falta de motivación y de intencionalidad por parte del personaje. En esos casos es necesario revisar la historia y tratar de encontrar las fallas de la trama, toda vez que se trata de un error de estructura. Es mejor cortar la escena.

— Edward, hay tiendas que no son gentiles con las personas.

— Las tiendas solo son gentiles con la tarjeta de crédito Platinum.

Vivian y Edward en *Pretty Woman*

OPINIÓN: 15 ANOTACIONES

Estas anotaciones no son reglas que hay que seguir, sino aspectos que se han de tener presentes en la confección de un diálogo.

Continuidad en el diálogo

Hemos de estar alerta para no perder el hilo del diálogo. Si en una escena los personajes se pelean, evidentemente, no pueden estar haciendo el amor en la escena siguiente; solo puede darse el caso si se trata de un *flashback* o si ha quedado bien claro que ha habido una reconciliación súbita. Deben respetarse los estados de ánimo de los personajes o, mejor aún, la continuidad de dichos estados. Recordar que el diálogo expone el estado emocional y de espíritu de los personajes. Claro que puede ser contradictorio, pero para eso es necesario que exista una motivación o explicación.

El aspecto visual

En cine o televisión, el aspecto visual es más importante que el verbal. Si el autor puede pasar una información visualmente en lugar de hacerlo verbalmente, mucho mejor. Así, la expresión o reacción silenciosa de un personaje puede ser más significativa que una interferencia verbal. Recordar que los personajes se expresan o se comunican por medio del silencio y de acciones, miradas y máscara facial. Gestos y actitudes.

Quién es quién

Educación y clase social del personaje. Estas informaciones deben proporcionarse sutilmente o el personaje quedará sin identidad propia y socialmente fuera de contexto. Cuando nos presentan una persona, consciente o inconscientemente hacemos una evaluación sumaria e intentamos situarla socialmente.

Esta misma necesidad la tiene el público ante un nuevo personaje y no podemos frustrarla. Podemos, sin embargo, retardar esta exposición hasta cierto punto.

En la vida real, nos identificamos, mostramos de qué clase social somos y qué estudios y profesión tenemos. Hacemos esto por orgullo, falsedad o naturalmente, de manera indirecta o directa, cuando nos expresamos.

La información sobre un personaje han de ofrecerse sutilmente, por medio del diálogo y en el contexto en que transcurre la acción. De nada sirve presentar su currículum vitae ya que, además de resultar tedioso, resta toda emoción.

Es lugar común la siguiente frase: “Fulano se va a arrepentir de lo que dijo, o dejo de llamarme Joaquín Hernández, jefe de policía de la ciudad de San Sebastián”.

Emoción del diálogo

En el diálogo de cualquier escena hay un momento de mayor intensidad dramática. Ese momento es denominado **punto culminante**, y debe ser destacado tanto como sea posible, utilizando las acotaciones y enfatizando por medio de indicaciones al intérprete y/o al director (por ejemplo, podemos sugerir una indicación para subrayar una rabia súbita, un llanto). Cuando escribo “cualquier escena”, me refiero a las escenas con más profundidad, que normalmente son las escenas esenciales (véase en este segmento el ítem “La elaboración”).

Tics y clichés

El uso de clichés o tics verbales de uno o más personajes obedece al criterio del autor, aunque, en mi opinión, nombres y situaciones clichés deben utilizarse solo para caracterizaciones muy marcadas. Su abuso resulta en un texto caricaturesco, pero su ausencia denota falta de naturalidad.

Por otro lado, en el texto de humor esos recursos son bienvenidos, ya que exaltan las expresiones y malos hábitos de los seres humanos varios niveles por encima de la realidad. Demuestran por exageración nuestros defectos y se mofan de nuestra condición imperfecta.

En el texto dramático, por otro lado, esos tics y clichés son interpretados como maneras o formas de ser. El personaje que juega con una moneda, la mueca en el rostro del antagonista o el maquillaje corrido en el rostro de una mujer decadente.

El acento

Cuidado con el uso del **acento**. Basta con hacer una selección de las palabras típicas y más representativas para que el público identifique la zona o el habla diferente del personaje. En las películas de época se corre el peligro de perder naturalidad, por lo que el habla debe cuidarse en extremo. No modernice en exceso los pronombres personales y las formas de tratamiento, use el imperativo siempre que sea posible, y tenga cuidado con los tratamientos mayestáticos y específicos para los reyes, así como el tratamiento de respeto;

Esas indicaciones deben estar presentes. Se ha de intentar siempre modernizar el habla antigua con suavidad, sin que disminuya el impacto

o se rompa la cadencia. Respecto a los dialectos, recuerdo las palabras del escritor italiano Leonardo Sciascia: “La diferencia sustancial entre dialecto y lengua está en que ninguna obra de pensamiento puede ser escrita en dialecto”¹⁰. Sin embargo, pienso que algunos audiovisuales de peso sí pueden ser escritos en dialectos, siempre que haya subtítulos.

Recuerdo la película de los hermanos Taviani, *Padre Padrone*, hablada en dialecto siciliano. Debo confesar que me despierta curiosidad y me gusta ver en televisión una serie marroquí o africana cuyo “hablar raro” impregna la escena de otro tiempo dramático que casi siempre me seduce, precisamente porque no es al que estoy acostumbrado.

Por otro lado, parece interesante llamar la atención sobre el hecho de que actualmente exista la tendencia de la producción de audiovisuales hablados con ciertos acentos regionales. Entre otras cosas, siempre existió ese tipo de producción en televisión sin mayores problemas. Es solo que en el pasado esos productos audiovisuales vinieron tan auténticos y confusos que fue posible su comprensión.

Ganchos de diálogo

Atención a los grandes momentos verbales del personaje. Son los llamados momentos revelación. Son pasajes emocionantes que pueden servir de atractivo al final de una escena. Los ganchos de diálogo mantienen el público en suspenso y sirven de puente para el próximo capítulo en las novelas o episodios en las miniseries. Atención al vocabulario usado en esos momentos de diálogo, pues son la clave para la continuidad de la historia.

Nótese que en la telenovela la escena es interrumpida en la mitad y que el gancho del diálogo es casi siempre fundamental, mientras que en la miniserie hay una resolución del proceso terminando un conflicto y, por consiguiente, abre otro de mayor gravedad.

Supongamos que tenemos la revelación de la paternidad por medio de una carta. En una telenovela se abriría la carta y el personaje presionaría: “Léela, di quién es el padre”. En la miniserie, en la misma situación, abriría la carta y diría: “El niño es hijo del obispo”, con lo que se elevaría la acción dramática hacia otra fase. Retornando al capítulo siguiente de la telenovela, tendríamos la misma situación repetida: “Léela, di quién es el padre”, seguida de la respuesta: “La carta está en blanco”. La situación dramática se mantendría en el mismo nivel.

Texto, subtexto y sobretexto (o *uptext*)

Hemos hablado hasta ahora de *texto*, la palabra explícita, aquel

que llamamos habla directa del actor o forma concreta de la palabra y diálogo. O, aún, el significado concreto de los términos expuestos en el parlamento. Es importante observar que también existe lo que llamamos *subtexto* y considero otro que bauticé *sobretexto (uptext)*. Esos dos últimos están implícitos en el texto, son lo que se puede leer, comprender y hablar *entre líneas*.

Entonces, trabajamos en tres niveles.

1. Texto
2. Subtexto
3. Sobretexto (*uptext*)

El subtexto se puede manifestar en gestos, actitudes y posturas de los personajes, o dar a entender algo en el habla. Hay que hacer que el público note que el personaje está transmitiendo un mensaje, que está revelando su identidad y complejidad a un tercer o cuarto personaje o al propio público, mientras conversa con el interlocutor.

Así, el subtexto es el **contenido oculto del discurso**. Es el **conjunto metafórico** de palabras utilizadas por el personaje que contiene otro o un doble mensaje. El espectador debe alcanzar ese significado oculto. Por ejemplo, el personaje está hablando del tiempo, pero realmente está refiriéndose al régimen opresor en que vive. Es lo que denominamos *lo subentendido*.

El sobretexto es la vivencia histórica, social y de valores morales que envuelven el texto. El espectador hace un juicio íntimo de la situación y rechaza o aprueba esa acción. El sobretexto es el **concepto** que está en juego, aun si las palabras dichas en el texto no se refieren explícitamente al asunto que está en discusión. Recuerde que las palabras moralistas pueden llevar al espectador a tener deseos inmorales y viceversa.

Veamos el ejemplo presentado al inicio de este libro: un hombre camina por una calle oscura de una grande ciudad alrededor de la medianoche. Encuentra una mujer maquillada y con un escote generoso. Ella exhibe un cigarrillo.

MUJER

Oye, tú, ¿tienes fuego?

En esa línea encontramos un texto **sólido y directo**: ¿será que la mujer quiere fumar? Un **subtexto evidente**, que es la aproximación de una prostituta en busca de un cliente. Y un **sobretexto** sobre las

concepciones y conceptos de quien presencia el momento y lo que piensa sobre la prostitución y el sexo en general.

Telegrafiar

Hemos de evitar dar informaciones capitales de manera directa. Así, un personaje hará saber al público que Fulano se ha marchado, y que Mengano ha ligado con María, etc. Si hemos de dar una información básica a través del personaje, hemos de evitar el telégrafo; esto es, dar todas las informaciones de una forma explicativa y directa. Valdría más diluir la información a lo largo del diálogo.

Otra forma equivocada de telegrafiar es cerrar una determinada escena con el personaje que dice: “María vive ahora en el sur, en una hacienda, y está muy triste”, y cortamos inmediatamente para pasar a ver unos campos del sur de Argentina donde vemos cómo llora María en medio de un campo.

En este caso, las últimas palabras del personaje nos han llevado sin sorpresas a la escena de la “tristeza de María en la pampa argentina”. La escena ha sido telegrafada, emitida oralmente al público antes de que sucediese; no ha habido sorpresa ni impacto, ni siquiera una alteración de la expectativa (María, por ejemplo, podría aparecer feliz, lo que habría cambiado todo el cuadro).

Con carácter general, hay que eludir telegrafiar informaciones o escenas.

En este caso, las últimas palabras del personaje nos han llevado sin sorpresas a la escena de la “tristeza de la Pampa”. La escena ha sido telegrafada, emitida oralmente al público antes de que sucediese; no ha habido sorpresa ni impacto, ni siquiera una alteración de la expectativa. María, por ejemplo, podría aparecer feliz, lo que habría cambiado todo el cuadro.

De manera general, hay que evitar telegrafiar informaciones o escenas, principalmente por medio de diálogos (vea, en este ítem, “Soliloquio”).

Puntuar o no puntuar

Algunos autores puntúan con criterio el diálogo con interjecciones, exclamaciones, interrogaciones, puntos y comas, guiones, etc. Otros, en cambio, son más ahorrativos. No hay, pues, un consenso en este tema. Puntuar, sin embargo, es una forma de otorgar ritmo al lenguaje, de dar una pauta de interpretación al actor y de dramatizar lo escrito. Sugerimos esta vía para la televisión, donde el método es mayormente

industrial y siempre hay prisas en la realización.

En todo caso, tanto si puntuamos como si no, la entonación y la intensidad del diálogo serán fruto de la recreación del intérprete.

También creo inútil rellenar los diálogos con signos de exclamación, interrogaciones innecesarias u otros resaltados en el texto. Ese tipo de artificio ortográfico en manera alguna aumenta la tensión dramática ni trae relevancia al guion. Tal vez solo logre que los actores hablen más alto o griten, lo que no es deseable.

Limitaciones de los niños

Hay que considerar siempre las limitaciones de los niños que, en un guion, solo han de hablar lo estrictamente necesario, o sea, poco. Por norma general, esto se debe a las dificultades de dirección (es difícil y lento dirigir niños), porque el siempre querido **actor-prodigio-infantil** no se da por ahí en cantidades.

Es cierto que esa barrera está cayendo y se encuentran muchos talentos jóvenes. Pero siempre hay problemas de la producción con horarios, escuela y también con lo impropio de que estén presentes en determinadas escenas.

Normalmente, los niños se sienten intimidados y pierden naturalidad ante toda la parafernalia del estudio, lo que me parece muy saludable. Está claro que siempre hay excepciones y no faltan ejemplos. Si no me falla la memoria, fue Hitchcock quien dijo: “Hay tres cosas que no deben entrar nunca en un plató: niños, perros y Charles Laughton”.

El teléfono

Entre los directores suele decirse que no hay ningún autor que sepa escribir un buen diálogo telefónico, porque este tipo de diálogo suena siempre artificioso. Cierto o no, debe andarse con mucho cuidado, procurando evitar tales conversaciones. La mayoría de las veces el teléfono se utiliza para informar o reorientar al público, nunca en el clímax de una historia, por ejemplo, porque siempre es mejor un enfrentamiento cara a cara de los personajes.

Tal vez sea esta la razón por la que los directores opinan así. Si el uso del teléfono es imprescindible, hay que ser breve y puede utilizarse una *split screen*, la pantalla dividida en dos campos (ver el segmento 2.4).

El teléfono móvil o celular

El teléfono móvil puede complicar o facilitar la vida del guionista. Nunca fue tan fácil llamar a la policía o comunicarse con el protagonista

o antagonista. A fin de cuentas, un teléfono móvil cabe en el bolsillo de cualquier persona. Ese recurso también es muy usado en casos de crímenes, chantajes y tramas de misterio.

Hay que recordar que el móvil funciona como cámara digital, agenda y filmadora, asumiendo una función multiuso que sirve de instrumento para ampliar la capacidad inventiva del guionista. Es común observar que en algunos guiones esos aparatos están sin batería en el momento del clímax, o pierden la señal, o quien debe contestar no oye la llamada porque el dispositivo está en modo vibrador.

En fin, es un arma de doble filo y debe ser usado con mesura. Puede ser esencial en una escena de asalto a un banco con rehenes y penoso en una conversación de dos adolescentes en busca de un novio.

El ordenador o computador

Tanto el *laptop* como los grandes ordenadores o computadores se tornaron objetos dramáticos de varias tramas televisivas y cinematográficas. Alrededor de ellos gira toda la cultura del siglo XXI, y no es casualidad que en este libro vayamos a tratar ese tema más adelante. De cierta forma y hasta cierto punto, el ordenador sustituyó la función de la carta y del correo; y también observamos el uso de ordenadores con fines criminales: pedofilia, chantajes y envío de imágenes pornográficas y comprometedoras.

En televisión, el uso del ordenador, principalmente del chat (modo escrito), no capta por mucho tiempo la atención del espectador, siendo obligatorio que el actor lea las palabras escritas en voz alta o que sea oído lo dicho en forma de flujo de pensamiento (voz en off). Más recientemente se recrea la pequeña pantalla de los dispositivos móviles en imágenes generadas por ordenador en la escena, lo que permite al espectador ver lo que el personaje está tecleando o visualizando. Todo esto genera cierta artificialidad.

Dé preferencia a los ordenadores con webcam y, sobre todo, sea prudente con el uso de estos recursos.

De otro lado, los grandes ordenadores con mil luces, números y símbolos pueden ser impresionantes como un material escénico y son usados en escenas de complicación o previas a catástrofes. O también en historias de ciencia-ficción y futuristas. Ese uso de grandes ordenadores es apenas un artificio, un apoyo para delinear mejor el drama que pasa en la pantalla. Normalmente el espectador no entiende el mecanismo de esas máquinas. Tampoco es necesario que lo haga.

El interfono, otros pertrechos electrónicos y los animales

Dicen que los interfonos (también llamados porteros electrónicos, citófonos o telefonillos) no existen en la ficción, solo en la realidad. Y eso probablemente sea verdad.

Actualmente, no existe casa o edificio en Europa que no tenga portón con interfonos. Como en el resto del mundo, que vive en guerra, inseguridad y violencia. Pero en la dramaturgia los hechos no ocurren así. Hay lo que llamamos una licencia poética.

Guionistas de todo el mundo, a veces sí, a veces no, usan el interfono. Todo depende de la situación y de las necesidades del guion. Siempre que no se pierda la credibilidad, se recurre a la licencia poética. A fin de cuentas, estamos trabajando con un texto de ficción en el que hipotéticamente todo es posible desde que sea mínimamente creíble y tenga cierta lógica.

También es posible crear cualquier parafernalia electrónica, con cualquier forma o función, desde que exista una razón para su concepción y un motivo para su uso. Micrófonos, relojes, grabadoras, paraguas letales, fondos falsos, libros envenenados, cualquier objeto sirve siempre que esté al servicio de la dramaturgia.

En cuanto a los animales, intento **evitarlos**. Entiendo que existen entrenadores y adiestradores, o que pueden hacerse digitalmente, pero siempre son impredecibles. Recuerdo un tierno cachorrito que, en plena de la grabación de la película *A morte no paraíso* (sobre la vida y muerte de Stefan Zweig, inspirado en el libro homónimo de Alberto Dines, con dirección de Ademar Guerra), mordió al fallecido actor Rubens Corrêa, con lo que hubo que suspender la producción por algunos días. Tuve que reescribir algunas escenas suprimiendo y manteniendo la “fiera canina” lejos del protagonista. Para completar, dicen que Tarzán tuvo grandes problemas con Chita.

Otro aspecto, con la ola de la temática de rodeos y tramas del mundo rural en Brasil, los caballos volvieron a aparecer como en las películas de vaqueros de Hollywood de los años 50. Infortunadamente, o afortunadamente, las olas son pasajeras y tienden a acabarse en las arenas, aunque los caballos y burros sean dóciles. Creo que estos animales son más adecuados a tramas históricas, heroicas o circenses.

“La mayoría de las personas imagina que lo importante, en el diálogo, es la palabra. Mentira, lo importante es la pausa. Es en el silencio que dos personajes se entienden y entran en comunión”.

Nelson Rodrigues, dramaturgo brasileño

MICROESTRUCTURA DE LA ESCENA

Como dijimos, para añadir el **cuánto** (tiempo dramático) a nuestro primer guion debemos trabajar con el **diálogo** y, consecuentemente, con la estructura de la escena.

El diálogo y la estructura de la escena se mezclan totalmente y se convierten en una sola actividad. Sin embargo, antes de empezar a escribir estructuramos la escena mentalmente, es decir, reflexionamos sobre la microestructura de la escena y, así, buscamos el mejor camino para alcanzar el objetivo dramático.

El cuerpo de un guion se compone de escenas. Una escena es una acción continúa en un mismo espacio geográficamente definido. La escena es la unidad dramática del guion.

Cuando escribimos un guion, sabemos que cada escena tiene su razón de ser, aunque solo sea para indicar el paso del tiempo. De esta forma tenemos escenas explicativas, de paso, de clímax, etc. (esenciales, de integración y de transición).

La elaboración de una escena, exactamente igual que la elaboración de un guion, presupone una estructura que, en el caso de las escenas, se conoce como microestructura de escena.

No debe confundirse microestructura de la escena con microestructura del guion.

Todas las acciones humanas que se desarrollan en un espacio limitado tienen comienzo, desarrollo y final. O, si así lo prefiere, cabeza, cuerpo y base. Son los momentos de la estructura clásica.

Esa trilogía interna de la escena es denominada clásica y repite de cierto modo la estructura que ya conocemos. Sin embargo, los acontecimientos internos de la escena son bien diferentes de los diversos mecanismos de la estructura de tres actos. Sería como si en vez de trabajar en un edificio estuviéramos trabajando en una de sus habitaciones.

Pero los edificios no son hechos solamente de habitaciones. Existen baños, corredores, escaleras, cocinas, etc. Lo mismo ocurre en la dramaturgia: toda escena tiene su unidad propia de acción en un espacio determinado de tiempo. Tanto el tiempo como las acciones son variables y concebidos por el guionista. Si no, todas las escenas serían iguales.

Veamos un ejemplo: en una casa suceden diferentes acciones concomitantes en lugares separados:

1. Hay un ladrón en el tejado

2. Un profesor da clase en un aula
3. Hay un alumno en el lavabo

Estas acciones concomitantes se dividen y estructuran en un orden determinado. De esta manera sugerimos una concomitancia que de hecho existe, pero no vemos la pantalla dividida en tres partes, cada parte mostrando una escena. Normalmente vemos una escena seguida de la otra, pero el espectador adquiere la noción de que son simultáneas, aunque aisladas.

Todas estas acciones (la del ladrón en el tejado, la del profesor en clase y la del alumno en el lavabo) tienen un comienzo, un desarrollo y un final.

1. El profesor entra en el aula, saluda a los alumnos, da la clase, acaba y se va.
2. El ladrón sube al tejado, camina, se resbala y casi cae, llega al otro extremo del tejado y baja por la escalera.
3. El alumno entra en el baño, va hacia el lavabo, abre el grifo, se lava la cara, cierra el grifo, se seca la cara y se va.

Repetimos: todas estas acciones tienen un comienzo (A), un desarrollo (B) y un final (C). Pero en tiempos y localidades totalmente diferentes.

Podemos ver, aun sin diálogo, el contenido de los movimientos, situaciones y acciones de la llamada **microestructura clásica**. Cada una de las partes de la escena puede tener el siguiente análisis y anatomía estructural:

Comienzo (A): primer momento

- Presentación: presentamos a los personajes.
- Identificación: identificamos el lugar de la acción y los personajes.
- Apertura: comienza la escena.
- Aparición del personaje: el personaje habla y/o actúa.
- Exposición de motivos: el conflicto se desarrolla.

Desarrollo (B): segundo momento

- Evolución: evolución de la acción.
- Acontecimiento: lo que pasa.
- Evolución del motivo: el conflicto se acentúa.
- Desencadenamiento: clímax o no (dentro de la escena)

- Digresión: cambio de rumbo (puede o no haberla)

Resolución (C): tercer momento

- Resolver: final de la acción.
- Remitir: el final de la escena lleva a otra escena.
- Cuestionar: queda en el aire una pregunta por aclarar.
- Revelar: se sabe un motivo no conocido.
- Concluir: respuesta al cuestionamiento o a la acción.

Como estamos trabajando la microestructura clásica, todos los acontecimientos que pasaron en la casa tuvieron un inicio, un desarrollo y un final. Aun así, en el guion no usaremos las escenas enteras sino partes de ellas, aunque será incluido todo el tiempo de la acción y respetado estrictamente el orden cronológico. Si eso pasa, tendremos siempre la escena marcada por tres momentos. Es la vecina que toca a la puerta, se toma un café y sale.

Esta sería una camisa de fuerza y todas las escenas tendrían la misma estructura interna. Los momentos escénicos pueden comenzar por la mitad, por el final, con digresiones, con cuestionamientos. A veces la identificación del personaje o la exposición de motivos (clásicamente presentada al comienzo) puede permanecer oculta hasta el final. Una digresión mientras la vecina toma café nos puede llevar a un corte inmediato a Marruecos, ella lee la traza del café en el pocillo y así. Las posibilidades de la microestructura y sus momentos son infinitos, y nos parece equivocada la fórmula *entrar (A), hablar (B), y salir de escena (C)*.

Dramáticamente existen muchísimas formas y variaciones para mostrar, por ejemplo, al ladrón sobre el tejado. Veamos algunas de esas opciones.

Primera opción: escena clásica que comienza por A (principio)

- A. El ladrón sube al tejado.
- B. Resbala y está a punto de caer.
- C. Llega al otro lado y baja por la escalera. (Corte)

Segunda opción: la escena que comienza por B (desarrollo)

- B. El ladrón resbala y casi cae.
- C. Llega al otro lado y baja por la escalera.

Tercera opción: la escena que comienza por B, vuelve a A y acaba en C

- B. El ladrón resbala y casi cae.

- Escena AC:** Se abre en el comienzo y cierra en el final.
Ejemplo: el ladrón sube al tejado y ve una teja rota, tal vez tenga un pensamiento en *off* o *insert*, se aleja, escucha voces y camina hacia la escalera, por donde baja. (CORTE)
- Escena BA:** Se abre en el desarrollo y termina en el comienzo.
Ejemplo: el ladrón resbala, casi cae, mira hacia atrás y ve que dejó huellas en el camino, después ve la escalera. (CORTE)
- Escena BB:** Se abre y cierra en el desarrollo.
Ejemplo: el ladrón resbala, se agarra para no caer, al mismo tiempo oye la sirena de la policía, ve sus huellas y la escalera. (CORTE)
- Escena BC:** Se abre en el desarrollo y cierra en el final.
Ejemplo: el ladrón resbala y cae, pero consigue sujetarse, se recompone, ve sus huellas desde la entrada, corre hacia la escalera y baja. (CORTE)
- Escena CA:** Se abre en el final y cierra en el comienzo.
Ejemplo: al final de la escalera, el ladrón ve el camino y las huellas que dejó hasta allí y la teja quebrada. (CORTE)
- Escena CB:** Se abre en el final y cierra en el desarrollo.
Ejemplo: el ladrón está en la escalera y ve una de sus prendas de ropa enganchada en la teja quebrada en que resbaló. (CORTE)
- Escena CC:** Se abre y cierra en el final.
Ejemplo: el ladrón, disimulando, ve su prenda de ropa y las huellas, y después baja la escalera de forma sospechosa. (CORTE)

Vemos pues que solo con la combinación de dos factores las posibilidades que tenemos de mostrar una acción en escena son **múltiples**. De todas formas, el proceso de creación de la **microestructura** de una escena sigue el proceso siguiente:

1. Imaginar cómo es en realidad la acción.
2. Seleccionar una parte de esta acción y montar la escena.
3. La escena tiene su propia razón de ser.
4. La escena sirve para encadenar nuestra historia.
5. La escena tiene un objetivo claro.

EL OBJETIVO Y LA FUNCIÓN DE LA ESCENA

Toda escena tiene un **punto capital**, que es su razón de ser y puede estar en el diálogo, la imagen, el sonido, los modelos, el tiempo de la escena o en cualquier otro aspecto. Por ejemplo: la escena del ladrón en el tejado podría haber sido pensada para mostrarnos que tiene un brazo ortopédico, dato importantísimo para el desarrollo de la historia.

El guionista debe conocer cuál es el objetivo dramático de una escena; y el director, a través de la dirección y el montaje, debe cumplir esa función con el ojo de la cámara. Cuando veamos el producto audiovisual terminado, constataremos si la realización ha conseguido o no el objetivo dramático deseado. Si es así, podremos decir que la escena ha logrado alcanzar su función dramática.

En resumen: escribimos una escena con base en su objetivo dramático.

La *cámara tonta* es cuando el director no identifica el momento capital, el mensaje esencial de la escena, con lo que no enfatiza los instantes pertinentes, el hecho en cuestión, y deshace la razón de ser de la escena.

El punto capital de una escena es su momento máximo o clímax, que no es necesariamente el punto de mayor intensidad dramática, sino su porqué, su objetivo principal.

El guionista piensa, valora y explota ese porqué. No obstante, es el director quien debe concretar ese momento, dando una función a los actores durante el proceso de interpretación.

El posicionamiento del punto capital en la escena depende del fragmento que queramos mostrar y también de los efectos que busquemos. El punto capital de la escena está íntimamente relacionado con el tiempo dramático, que, por su parte, se despliega de acuerdo con el ritmo.

La relación entre el fragmento escogido y la escena es obra del talento del guionista, de su capacidad de sintetizar la acción. También es bueno recordar que este punto capital puede ser único o múltiple. Reproducimos a continuación un ejemplo de escena con múltiples puntos capitales extraído de un episodio de la serie *Malu Mulher*¹¹:

MALU MULHER

ESCENA 12 (INTERIOR / SALA DE ESPERA / CLÍNICA / DÍA)

El ambiente es frío, azulejos blancos; todo parece limpio.

Al fondo, un lecho con una cortina que puede ocultarlo.

Mientras el médico está de espaldas lavándose las manos, Jô le da cinco billetes de mil a la enfermera, que los cuenta antes de marcharse. Jô lleva ropa blanca, larga. El médico tiene unos cuarenta años, lleva un chaleco bien ajustado y es muy simpático. Con todo, Jô se siente incómoda.

MÉDICO

¿Estás segura de que no quieres tener la alegría de ser madre?

Jô queda aún más aturdida.

MÉDICO

De acuerdo... cada uno tiene sus motivos... Bien; ahora relájate... dentro de una hora, como mucho, volverás a estar en casa. Te vendrá bien descansar. Nada de baños calientes. Te puedes lavar la cabeza, pero solo con agua fría, ¿de acuerdo?

Escribe el nombre de un remedio en la receta y lo entrega a ella.

MÉDICO

Y esta medicina, Metergin, tómala cada seis horas hasta que acabes el frasco. Si no la tomas, el útero no se contrae y tendrás hemorragias.

Ella le toma suavemente del brazo y se van al fondo de la sala. Jô no puede dejar de mirar hacia la cama. El médico corre la cortina bruscamente.

CORTE

ESCENA 13 (INTERIOR / SALA GINECOLOGÍA / DÍA)

Se oyen amplificadas el respirar y los latidos del corazón. Se enfocan los detalles de las correas, las hebillas, las manos que aguantan a Jô en la cama. Ella mira el techo intentando concentrar todas sus fuerzas para soportar la experiencia.

Una anestésista, que no se sabe de dónde sale y ni siquiera va vestida de blanco, le estira el brazo.

MÉDICO

Respira hondo, hija.

Detalle del émbolo de la jeringa.

Imagen subjetiva de Jô, o sea, de ella acostada. El rostro del médico y la anestesista, deformados.

La imagen se va desenfocando totalmente.

FADE OUT

En este fragmento, vemos cómo se ha transmitido la información al público:

- El personaje aborta.
- Tenía miedo y dudaba sobre hacerlo o no.
- Descripción de la atmósfera y el clima de una clínica clandestina.

EL TRABAJO DE REESCRIBIR

El estudio de la microestructura de la escena es complejo y se fundamenta en el campo de las ideas y la sensibilidad. No hay recetas para escribir una buena escena. No obstante, todo el mundo puede darse cuenta de que está bien montada si es dramáticamente eficaz; la que está mal construida siempre cansa y aburre.

Una escena ha de introducir algún elemento importante de la historia, ha de tener una función clara y objetiva.

Las metodologías son infinitas y dependen exclusivamente del talento del guionista, de su capacidad de colocar varios objetivos dramáticos en la misma escena. Hay que recordar siempre que la escena forma parte de un todo y que, por lo tanto, se ha de integrar en él.

Para lograr un buen resultado en este trabajo, el guionista cuenta solamente con un arma: el acto de reescribir, repensar y reagrupar los momentos internos del momento escénico.

Atención a la escena que se puede eliminar sin estropear el conjunto; es obvio que no tiene ningún objetivo ni razón de ser y, por lo tanto, no ha de tener cabida en el guion si queremos que este tenga una función. Vigilemos también la tendencia a rellenar el guion con escenas de paso del tiempo.

Al escribir una escena, el guionista ha de tener siempre en la cabeza este pensamiento: ¿cómo montaré la acción – construiré la escena – de forma **sintética**, **verosímil** y **dramática**?

— Yo no puedo tener hijos.
— Podemos adoptar, Daphne.
— Ah, tú no entiendes, Osgood... ¡Soy hombre!
— ¡Pues mira, nadie es perfecto!
El travestido Daphne al fascinado Osgood
en *Con faldas y a lo loco / Una Eva y dos Adanes*¹²

ANÁLISIS

Reescribir escenas y diálogos es un trabajo constante del guionista. Cada vez que reescribimos, repensamos el objetivo dramático de la escena, añadimos complejidad al personaje y logramos momentos dramáticos más profundos. Claro está que este reescribir tiene un límite a partir del cual el diálogo empieza a empeorar e incluso podemos perder el objetivo de la escena.

¿Cuántas veces se debe reescribir? Depende; pero normalmente es aconsejable hacer, como mínimo, una reescritura.

Como análisis de este segmento, presento seis escenas en su primera versión, y, después de haber sido reescritas, en su tercera versión. Noten las diferencias. Al calor de la reescritura las escenas crecen y quedan más maduras. Son escenas escritas con Xesc Barceló¹³ para la serie *Arnau*.

Una observación: el cuerpo de comunicación del guion, el diálogo, puede estar **centrado** (al estilo norteamericano) o a la **izquierda** de la página, derecha de quien lee (al estilo europeo, como herencia de los *scripts* de radio).

Primer análisis

Las siguientes escenas fueron escritas en Barcelona para la miniserie dramática *Arnau*, de seis episodios para televisión. Ambientada en la Edad Media. Primer capítulo: **LA MUERTE DE ARNAU**.

PRIMERA PARTE

Escena 1. Exterior del Castillo de Arnau. Día.

Plano general del castillo. Localización.

Leyenda:

Castillo del noble Arnau. Condado de Barcelona – año 1100

CORTE

Escena 2. Interior. Aposentos Sancia. Castillo de Arnau.

Día.

Sancia, 30 años, esposa de Arnau, está en su cuarto.

Angustiada, porque tendrá que hacer muchas cosas al mismo tiempo, peina a la hija pequeña, de 8 años.

La criada ayuda a vestir a la hija mayor, de 10 años. Bernat, un joven de 17 años, criado de Arnau, está más interesado en tocar un vestido de tela fino que está encima de la cama que en escuchar las órdenes que le da Sancia.

La hija menor se queja porque la madre le peina el cabello con mucha fuerza.

SANCIA

¡Estate quieta! (A LA HIJA MAYOR)

Tú, basta. (A BERNAT, RIÑÉNDOLE) ¡Bernat! ¡Ve a encerrar a los perros antes que lleguen los invitados!

BERNAT

Los invitados hace rato que están aquí, señora.

La hija pequeña se queja.

SANCIA

¿Ha vuelto ya la guardia? (A LA HIJA PEQUEÑA) ¡Quieta!

BERNAT

Sí. No le han encontrado.

SANCIA

(A BERNAT, QUE NO PARA DE TOCAR LA ROPA) ¡Para ya! ¡Sal de aquí y ve al camino a esperar a tu amo!

BERNAT

(EN VOZ BAJA) Ya veo que me quedaré sin fiesta...

SANCIA

¡Sal! ¡Haz lo que te ordeno!

Bernat sale de mala gana y casi se tropieza con Garsa, la cuñada de Sancia. Garsa, 30 años, de la alta nobleza (es prima del Conde de Barcelona). Es atractiva y está casada

con el hermano de Sancia. Acaba de llegar al castillo.

GARSA

(A LAS DOS NIÑAS) ¡Vaya! Parecéis princesas. (ACARICIA A LA HIJA PEQUEÑA QUE SANCIA ESTÁ PEINANDO Y RETOCA EL VESTIDO DE LA MAYOR).

SANCIA

Dos princesas que no paran de moverse.

GARSA

(TOMA EL CEPILLO DE LAS MANOS DE SANCIA Y ACABA DE PEINAR A LA NIÑA) Deja, Sancia; yo te ayudo.

Sancia, preocupada, coge un brazaletes y se lo pone.

GARSA

(MIRANDO A SANCIA) Cuñada, ¿qué te pasa?

SANCIA

Nada, Garsa. ¿Y Odalric? ¿Dónde está?

GARSA

Como siempre, hablando de cosas tuyas con los nobles. Ahora sube.

SANCIA

(A LAS HIJAS) ¡De prisa! El abad debe estar a punto de llegar.

GARSA

(IRÓNICA) ¿Y Arnau? No ha salido a recibirme. ¿Dónde está? Sancia mira a Garsa como diciendo "yo qué sé".

CORTE

Escena 3. Interior. Castillo de Arnau. Escalera. Día.

Garsa, de la mano de las dos sobrinas, baja las escaleras. Las sermonea amablemente.

GARSA

(A LA SOBRINA MAYOR) Y tú les has de decir: "Bienvenidos a nuestro castillo, señores", y has de hacer una reverencia.

HIJA PEQUEÑA

Y yo, ¿qué he de decir?

Desaparecen escaleras abajo. La cámara busca en un rellano más alto a Sancia, que está hablando con su hermano, Odalric.

ODALRIC

(TRANQUILIZADOR) No es la primera vez que lo hace, hermana...

SANCIA

Pero hoy es diferente. Os convocó a todos y ya ves: no está. Hace tres días que no se aparece por el castillo. ¿Qué he de hacer, Odalric?

ODALRIC

Nada, ya llegará.

Sancia, inquieta, se retuerce las manos durante unos segundos.

SANCIA

Odalric, ¿tú sabes alguna cosa?

ODALRIC

¿Yo? ¿Qué quieres que sepa?

SANCIA

(SIN MIRARLO) No lo sé...

Llegan voces desde el exterior. Odalric mira por la ventana.

ODALRIC

El abad Ató ha llegado.

SANCIA

Y ahora, ¿qué le digo?

CORTE

Escena 4. Exterior. Patio del castillo de Arnau. Día.

Ató llega con el monje Jerónimo, son de mediana edad, con expresión preocupada y algo los atormenta. El patio está lleno de gente: otros nobles, soldados de Arnau y Odalric, servicio del castillo, campesinos.

Instantes.

Muchos de ellos están pendientes de un contador de historias que, acompañado por el ritmo de un tamborcillo, explica una historia de héroes.

En medio del patio, sujeta por cuatro palos gruesos engalanados con flores, cuelga una campana nueva.

Todos se han acercado a las proximidades de Ató, quien con el dedo pulgar hace la señal de la cruz en la frente de los niños. Ató avanza hacia la campana. Se detiene y mira a su alrededor.

ATÓ

(MEDIO EN BROMA) ¿Dónde está el señor del castillo, que no sale a recibirme? ¿O es que mi sobrino, justamente hoy, está ocupado batallando contra los infieles?

Los asistentes se ríen del gracejo.

CORTE

Escena 5. Exterior. Cruce de caminos. Día.

Bernat, subido en una piedra, mira alrededor. De pronto, su expresión cambia; baja de la piedra y se aleja corriendo.

CORTE

Escena 6. Interior. Sala del Castillo de Arnau. Día.

Ató, en presencia de la familia y los nobles, pasea arriba y abajo. Está molesto por la ausencia de Arnau. Solo se oye el sonido de sus pasos y su voz.

ATÓ

(ENFADADO, PERO PATERNAL) Y ¿qué es una campana? Es, como

la cruz, un símbolo de la cristiandad. ¡Recorro el camino desde la abadía para bendecirla y el señor del castillo no está! ¡Pues no habrá bendición de campana!

ODALRIC

Pero, Abad Ató, nosotros...

ATÓ

Odalric, ¡calla!

Ató mira a Sancia, que está con la cabeza baja y cogida de las manos de sus dos hijas. Cambia de idea para hacerla feliz.

ATÓ

Ahora bien, ¿qué es más importante, que un noble que debería estar aquí no esté, o que yo deje de cumplir con mis obligaciones de pastor de este buen rebaño?

CORTE

OBSERVACIONES

La primera escena tiene como objetivo situar dónde y cuándo sucede la acción (escena de localización / escena de transición e integración)

La segunda muestra los preparativos para una fiesta y que Arnau, el dueño del castillo, ha desaparecido. La escena resultó carente de atmósfera y el diálogo muy pobre desde el punto de vista del subtexto y de las verdaderas intenciones y sentimientos de los personajes.

En la tercera escena, el diálogo entre Odalric y su hermana, Sancia, escrito para crear una expectativa, es demasiado evidente, en el sentido de que el primero queda ya caracterizado como culpable de la desaparición de Arnau.

En la cuarta, Ató es presentado y habla solamente para identificarse como tío de Arnau. El objetivo dramático de esta escena es pobre.

En la quinta escena no hay diálogo. El objetivo es crear una expectativa sobre lo que Bernat va a ver.

En la última escena presentada, se intentó describir el carácter titubeante de Ató, pero el resultado no nos pareció satisfactorio.

De un modo general, todas las escenas nos parecieron poco trabajadas, los diálogos pobres y las acciones sin atmósfera.

Segundo análisis

Las mismas escenas fueron rescritas en dos ocasiones. Nótese la **transformación del diálogo** y por consiguiente de la **tensión dramática** y de los **momentos internos de cada escena**.

Y así quedó el guion final:

Escena 1. Exterior del Castillo de Arnau. Día.

Plano general del castillo. Localización.

Leyenda:

Castillo del noble Arnau.

Condado de Barcelona – año 1100.

CORTE

Escena 2. Interior. Aposentos Sancia. Castillo de Arnau. Día.

La habitación es el lugar más acogedor e íntimo del castillo.

Una cortina, ahora recogida, separa el lugar donde están las camas de las dos hijas de Arnau y Sancia.

Sancia, 30 años, esposa de Arnau, está en su habitación.

Agobiada porque ha de pensar en muchas cosas a la vez, peina a su hija pequeña Riquilda, de 8 años. La criada ayuda a vestir a la hija mayor, Ledgarda, de 10 años.

Bernat, un joven de 17 años, criado de Arnau, toca un vestido que hay sobre la cama. Riquilda se queja porque la madre le tira del pelo y le hace daño.

SANCIA

No muevas la cabeza, Riquilda.

RIQUILDA

¡Me haces daño, madre! ¡No sabes peinarme!

SANCIA

(A LEDGARDA, QUE JUGUETEA CON BERNAT Y NO PARA DE MOVERSE)
¡Ledgarda, basta! (A BERNAT)

Bernat...

BERNAT

Sí, señora; ya he encerrado a los perros, ya he guardado

la leña y los nobles ya están aquí.

SANCIA

No, Bernat, la guardia.

BERNAT

Ah, sí; ya han vuelto. No encontraron al amo. En el bosque no estaba, ni en el peñasco.

SANCIA

(EN VOZ BAJA) Me gustaría saber dónde se mete... (A BERNAT, QUE LE INCOMODA) Ve, vete al camino y espera al señor.

BERNAT

(FASTIDIADO) A mi amo no le gusta que le vigilen, señora. Siempre dice que...

SANCIA

(CORTÁNDOLE) Haz lo que te digo. Ve, muévete.

(A LAS HIJAS) ¡Si no paráis de moveros no acabaremos nunca!

Bernat sale. Entra Garsa, cuñada de Sancia. Garsa, 30 años, de la alta nobleza (prima del Conde de Barcelona), es atractiva y cuñada de Arnau. Acaba de llegar al castillo.

GARSA

(SALUDANDO, ALEGRE) ¡Sancia! No regañes a mis sobrinas.

LEDGARDA

Tía, ¿te gusta el vestido? Me lo ha hecho mamá.

RIQUILDA

(QUEJÁNDOSE) A mí no me ha hecho ninguno.

GARSA

¡Parecéis dos princesas!

SANCIA

Dos princesas que no paran de moverse. En esta casa a

todos les cuesta obedecerme, cuñada. ¿Y Odalric?

GARSA

Tu hermano está, como siempre, hablando con los otros nobles de las cacerías. Exagerado. Ahora sube. (PAUSA) ¿Y Arnau?

Sancia no responde. Garsa se le acerca.

GARSA

(COGIENDO EL CEPILLO) Ya te ayudo, Sancia... (DESPUÉS DE UNA PAUSA) Tienes las manos frías...

Sancia, preocupada, coge un brazalete. Se lo pone.

GARSA

Sancia, te veo angustiada...

Sancia se toca los dedos, nerviosa

SANCIA

Una angustia que no me deja desde hace tiempo.

GARSA

Sí, el tiempo.... Si pudiésemos evitarlo o por lo menos engañarlo. (CAMBIANDO DE TONO, SEÑALANDO A LAS NIÑAS). Déjate de historias. Tú al menos tienes dos hijas maravillosas. ¡Eso es la felicidad! En cambio, yo...

SANCIA

(APARTE A GARSA) Arnau hace dos días que no viene al castillo. Siempre desaparece.

CORTE

Escena 3. Exterior. Cruce de caminos. Día.

Bernat, sentado en una piedra, está fastidiado por no asistir a la fiesta. Coge piedras y juega a lanzarlas. De repente, su expresión denota sorpresa y espanto. Ha visto algo a lo lejos. Se levanta, mira y sale corriendo. Corte.

CORTE

Escena 4. Interior. Castillo de Arnau. Escalera. Día.

Es una escalera estrecha, oscura, iluminada únicamente por la luz de las aspilleras.

Garsa, de la mano de las dos sobrinas, baja las escaleras. Las sermonea amablemente.

GARSA

(A SUS SOBRINAS) Y le habéis de decir: "Reverendo abad Ató, bienvenido a nuestro castillo", y le besáis la mano...

Desaparecen escaleras abajo. La cámara busca en un rellano superior a Sancia que está hablando con su hermano Odalric.

ODALRIC

(TRANQUILIZADOR) No es la primera vez que lo hace, hermana. Ya llegará.

SANCIA

Ya llegará... Arnau os convocó a todos; ha hecho venir a los campesinos, a los nobles, incluso a su tío, el abad Ató. Todos me preguntarán por mi marido. Y, Odalric, ¿qué les digo?

ODALRIC

No has de decirles nada, Sancia, ya les hablaré yo; inventaré lo que sea necesario. Hermanita, ¿no he hecho siempre todo lo que ha sido necesario por ti? ¿No hemos estado siempre muy unidos?

Sancia, inquieta, se retuerce las manos durante unos segundos.

SANCIA

¿Sabes tú algo por lo que Arnau no esté aquí?

ODALRIC

¿Yo? ¿Qué quieres que sepa?

Sancia baja la mirada. No dice nada.

ODALRIC

(ALZÁNDOLE LA CARA CON LA MANO) Vamos, pon buena cara...
CORTE

Escena 5. Exterior. Camino. Día.

El caballo de Arnau ("Estel"), malherido, relincha encabritado. Bernat, asustado por la tragedia que intuye, intenta calmarlo, hablándole. El caballo está bañado en sangre y cojea.

BERNAT

(ASUSTADO) ¡Cálmate, Estel, cálmate! ¿Qué ha pasado? ¡Cálmate...!

Lo amansa y lo lleva de las riendas hacia el castillo. El caballo sangra abundantemente.

CORTE

Escena 6. Exterior. Pátio do Castelo de Arnau. Día.

Todos están reunidos alrededor de la campana. Ató la bendice. A su lado, Fray Jeroni le sujeta la patena con aceite, sal y un hisopo con agua bendita.

Sancia mira, de vez en cuando, hacia la puerta, por si llega Arnau. Odalric mira a Sancia con una sonrisa que quiere decir: "Todo ha ido bien".

Detalle sobre la campana.

ATÓ

(LANZANDO SAL SOBRE LA CAMPANA) ... Que con sus toques llama al fiel a oración; avisa del fuego, avisa de la hora de la comida, recuérdale la muerte y recuérdale la vida; avísale de los peligros y expande tu sonido como la señal de Dios. (SALPICÁNDOLA CON AGUA). Protege al señor de este castillo, mi sobrino, (EN VOZ BAJA) que habría de estar aquí pero ya hablaré yo con él... (CONTINÚA LA ORACIÓN) a su familia, su tierra y su gente.

Ató moja el pulgar en aceite y hace una cruz sobre la campana. Ató ha acabado la bendición de la campana y hace el

primer repique. Las hijas de Arnau se acercan a la campana y, avergonzadas y contentas, la hacen repicar.

Ovación y alegría general.

En este momento, entra Bernat por la puerta principal con el caballo malherido. Bernat está más preocupado por el estado del caballo que por la desaparición de Arnau. Intenta pararle la hemorragia, que le brota de la boca y el pelaje. Los asistentes, en cambio, entienden qué ha pasado.

Se hace un silencio espeso. Todos miran perplejos. Se le acercan.

BERNAT

(LLOROSO) Se está muriendo. Estel se está muriendo. Sangra. Se desagua en sangre y el amo Arnau... y el amo... ¡Se está muriendo!

ATÓ

¡Madre de Dios!

Sancia, demudada, corre hacia Bernat.

SANCIA

¡Bernat! Bernat, ¿qué ha pasado? ¿Dónde está Arnau? ¿Dónde está?

BERNAT

(LLOROSO) No lo sé, no lo sé. He visto llegar el caballo solo, no sé dónde está mi amo.

Garsa recoge a las dos nenas y les aprieta la cara contra su cuerpo. Odalric se ha acercado al caballo. Estudia las heridas. Bernat continúa queriendo parar la hemorragia de las heridas del caballo. Al caballo se le doblan las patas delanteras.

Odalric coge la capa llena de sangre puesta sobre el lomo del animal.

ODALRIC

(A BERNAT) ¿Qué has visto? ¿Alguna trampa? ¿Árabes? ¿Musulmanes? ¿Sarracenos?

BERNAT

(LLOROSO) Nada. El caballo venía herido. (HACIA EL CABALLO)
Se está muriendo, se está muriendo. ¡Estel, Estel...! Estel,
Estel...

ODALRIC

(A BERNAT) ¡Calla! ¿De dónde venía el caballo?

BERNAT

Del Sur, señor, del Sur.

ODALRIC

(A LOS SOLDADOS) Ya lo habéis oído. Rápido, rápido,
buscad a Arnau. Mirad bien por todas partes. Cuidado con los
musulmanes.

Instantes.

Los soldados se preparan.

Odalric, con la capa en las manos, se dirige hacia Sancia.

BERNAT

Señor, ¿y Estel?

ODALRIC

Que maten al caballo y repartan la carne entre los pobres.
Por lo menos la muerte del animal va a servir para algo.

Odalric entrega la capa a Sancia, que no puede decir nada.

ODALRIC

(CONMOVIDO) Hermana: quisiera equivocarme, pero creo que...
es el fin de tu matrimonio.

Se abrazan.

CORTE

OBSERVACIONES

La primera escena se mantiene de la misma forma y con el mismo
objetivo.

En la segunda, a través de un diálogo mucho más trabajado,

Sancia y Garsa ya se presentan como personajes (Sancia está nerviosa, deprimida, triste, sin acción; Garsa es fuerte, pero celosa de las hijas que tiene Sancia). La información referente a la desaparición de Arnau queda mucho más clara y adquiere fuerza dramática.

La tercera escena está mucho mejor descrita. Adviértase que, anteriormente, era la quinta. Con este cambio disminuimos el tiempo dramático y, por consiguiente, aumentamos la velocidad de la acción dramática.

La cuarta escena era anteriormente la tercera, y ahora, los diálogos entre Odalric y Sancia resultan más ricos en lo que al subtexto se refiere. Se sugiere una complicidad entre los hermanos y un pasado oscuro.

La quinta escena es totalmente nueva y muestra la desesperación de Bernat frente al caballo que sangra.

Finalmente, la última escena es también nueva. Empieza con la bendición del campanario y termina con la llegada dramática del caballo de Arnau.

Se muestra el amor de Bernat por el caballo, la perplejidad de Sancia y cómo Odalric, mientras vive la tragedia, se convierte en dueño de la acción y anuncia la muerte de Arnau.

Así, prácticamente con el mismo número de hojas y diálogos, se constata un mejor aprovechamiento de las acciones dramáticas gracias a un tiempo dramático más justo creado a partir de la reescritura del diálogo.

Sin embargo, estos diálogos no son los definitivos y sufrirán una nueva revisión (de estilo y selección de vocabulario) antes del rodaje. Como última observación diré que nada se pierde en un diálogo; en todo caso, todo se transforma (si no me falla la memoria, es una máxima de Lavoisier en referencia a la naturaleza que yo, ahora, me permito usar en referencia al diálogo). Si el lector hace una comparación atenta entre los diálogos que se han presentado, notará que la mayor parte del material utilizado en los primeros se aprovechó en la reescritura; incluso se utilizaron pequeñas ideas, sugerencias y vocablos, pero con mejor criterio y siempre buscando una mayor profundidad dramática.

Otro análisis

Tal vez al lector actual le parezca un poco lejano el análisis de una serie medieval que transcurre en Cataluña en el año 1000. Por eso incluyo ahora otro ejemplo que me parece más apropiado: el primer episodio de *Retrato de mulher* (Rede Globo, 1992-1993), llamado “Érase una vez Leila” y protagonizado por la actriz brasileña Regina Duarte.

La serie fue concebida y escrita por mí, con la colaboración de Ricardo Linhares, exalumno que actualmente es autor de telenovelas en Brasil, para este primer episodio.

A continuación, transcribo las escenas 22 y 23, que me parecen ilustrativas de dos tipos de diálogos y escenas.

En primer lugar, nótese que el diálogo está centrado, al estilo norteamericano.

La escena 22 es una típica escena de exposición con tiempo dramático corto. En otras palabras, una escena esencial y de microestructura clásica: presentación del consultorio, conversación de las pacientes y llegada del médico.

La escena 23, a pesar de estar dentro de un sueño y parecer una escena de transición, o incluso de exposición ya que la protagonista revela serios problemas a su madre, tiene más identidad como escena de preparación. Esa caracterización de la escena ocurre en el instante en que queda implícito que ella está buscando alguna solución para librarse de sus conflictos. El diálogo de esa escena es sincopado, huye del realismo de la escena 22 y entra en el universo interior conflictuado del personaje de Leila. También nos remite concomitantemente a los conflictos pasados que Leila tenía con su madre, Júlia. A propósito, el personaje de la madre, Júlia, fue interpretado, en una rara aparición televisiva, por la magnífica actriz Bibi Ferreira.

En cuanto a la microestructura, en la escena 22 hay prácticamente dos momentos: la protagonista con la madre, seguida de un momento corto y atemorizante de ella con el médico.

Vamos a las escenas:

Escena 22. Int. / Antesala Consultorio Médico / Día.

La imagen abre con el detalle de una revista con fotos dramáticas mostrando diversas situaciones relacionadas con hambre, miseria, Etiopía, Somalia, el nordeste brasileño, la masacre de Carandirú, guerra en Yugoslavia, desamparados, etc. Tal vez sea necesario fabricar la revista, para que alcance el impacto deseado. Detalle de las fotos.

Una mano pasa rápidamente las hojas. Entrecierra la revista. Leila tiene un instante de reflexión. Abre la revista nuevamente y ve con más atención las fotos. Silvia, que estaba llenando el formulario con la enfermera, se acerca a Leila, que tiene la vista fija en las fotos.

SÍLVIA

Tantas complicaciones... No sé qué estoy haciendo aquí... Quieren saberlo todo.

LEILA

¿No era ese el trato? Sílvia, me parece que cuando uno se propone a hacer una cosa tiene que hacerla bien. Es importante que te practiques esos exámenes antes de viajar. Saber si el bebé está bien, si puede soportar ese viaje hasta Goiás... Hernani te va a encantar, es mi ginecólogo hace años.

SÍLVIA

Necesitaba que alguien me ayudase. Hasta pensé en pedirte... pero, francamente... todavía no creo que estés aquí conmigo.

Leila se mantiene callada, con una mirada enigmática. Instantes.

SÍLVIA

¿Sabías que eres una mujer interesante?... Valiente.

Se abre la puerta y entra Hernani. Solo en ese momento la imagen revela que están en la sala de espera del médico. Es un lugar sofisticado.

HERNANI

Leila, ¿cómo estás? ¿Y tus hijos?

LEILA

Todo muy bien. La rutina de siempre. Fue muy gentil de tu parte haber abierto un espacio en su agenda para nosotras, Hernani.

HERNANI

Te mereces eso y mucho más, Leila. Eres una de mis pacientes predilectas.

LEILA

Ella es Sílvia, la chica de quien te hablé por teléfono.

Hernani toma a Sílvia de la mano.

HERNANI

¡Qué chica bonita! Será un placer atenderte, Sílvia. Ven, no tenemos tiempo que perder.

LEILA

Te espero aquí afuera.

HERNANI

No, ve a mi sala de estudio. Allá estarás más cómoda.

CORTE

Escena 23. Int. / Sala de Estudios / Día.

La imagen abre en plano cerrado de Leila viendo una biblioteca. Pasa suavemente la mano por el lomo de libros con pomposos nombres clásicos. La imagen pasa como siguiendo la visión de Leila.

El ambiente es sofisticado, silencioso, donde reina una confortable poltrona que ofrece una atmósfera acogedora.

La mano sigue por los libros hasta que toca un frasco. Hay una secuencia de frascos, iluminados desde atrás. Son fetos. Reacción del rostro de Leila. Desconfía, pero acaba tocando el frasco, como si el feto estuviese viéndola a ella. Detallar.

JÚLIA (OFF)

¡No toques eso, Leila!

La imagen se corrige y vemos una mujer cubierta por un velo de encaje negro, los brazos extendidos, el velo esconde su rostro.

JÚLIA

Después quedas impresionada con esas criaturas y no puedes dormir, te dan pesadillas, miedo. Yo te conozco. Yo lo sé.

LEILA

Mamá, estoy envejeciendo...

Júlia levanta el velo y muestra la cara.

JÚLIA

Después que murió tu padre, envejecí diez años en tres días. No soporté su pérdida.

LEILA

¿Hasta el final ustedes dormían juntos? ¿Hasta cuándo duró la atracción? ¿Papá tuvo otras mujeres?

JÚLIA

Esas no son cosas que se hablen con una madre en vida, mucho menos después de muerta.

LEILA

Mamá, necesito saberlo, ¿alguna vez te hizo pasar por eso, por ese dolor, por esa humillación?

JÚLIA

Tu padre me traicionó, sí, varias veces, pero mi lema siempre fue: un marido no viene en bandeja. Todo, lo soporté todo, menos la separación. Una mujer fuerte enfrenta la tempestad con la cabeza en alto, cree en su valor.

LEILA

Pero la vida se me está yendo y no puedo encontrarle sentido, alguna cosa que me haga sentirme orgullosa de mí misma, de haber vivido.

JÚLIA

Te alejaste de la religión, hija. Es en estas horas cuando hace falta.

LEILA

Mamá, escúchame, estoy envejeciendo. Esa disposición para la vida. Hoy hago el amor, pero lentamente.

JÚLIA

Con menos ansia.

LEILA

¿Entonces me entiendes?

JÚLIA

Lo entiendo ahora que todo ya pasó. Pero cuando estaba viviendo eso, hija, yo también tenía muchas preguntas.

LEILA

Pero lo que necesito ahora son respuestas.

JÚLIA

Criaste, estás criando dos hijos lindos. Tienes una casa maravillosa, una familia saludable y puedes... y debes sentirte orgullosa por eso, sí señora. No te rebajes. No actúes como si fueses la única mujer que envejece en la faz de la Tierra. La única traicionada... Leila, es hora de que crezcas, de que dejes de mirarte el ombligo.

Júlia toma un libro pesado y antiguo de la biblioteca, lo hojea.

JÚLIA

¿Crees que las respuestas están todas en un libro? Toma el libro, pero recuerda, vivir es una tarea que le compete a cada uno. Y eso una madre no lo resuelve. No hay receta que lo resuelva.

Júlia le da el libro a Leila. Leila hojea el libro. Instantes. La imagen queda sobre Júlia.

JÚLIA

Ve si encuentras alguna receta ahí dentro... "Receta de la madre perfecta", "Receta de la mujer traicionada", "Receta de la mujer que envejece", "Receta de la mujer rica y fútil", "Receta de la mujer... que sueña". Despierta, Leila. Despierta.

La imagen se corrige y vemos a Hernani.

HERNANI

Despierta, Leila, despierta.

La imagen se corrige en Leila, que está recostada en la poltrona, dormida, el libro abierto en el regazo. Júlia ya no está.

LEILA

(Desconociendo el ambiente)

Disculpa, Hernani... Creo que me quedé dormida.

HERNANI

Una siesta siempre es reconfortante.

LEILA

¿Y entonces?

HERNANI

Todo está bien. Sílvia puede viajar a donde quiera... Ella ni se imagina el tratamiento que se hizo.

CORTE.

CONCLUSIONES

En este segmento hemos reflexionado sobre el tiempo dramático, añadiendo el **cuánto** (tiempo en que todo transcurre) al **qué** (conflicto), al **quién** (personaje), al **cuándo** (temporalidad), al **dónde** (localización), al **cuál** (acción dramática) y al **cómo** (estructura).

Hemos demostrado que la noción de tiempo dramático está interrelacionada con el diálogo y con la estructura de la escena, y que todo ello se concreta en el trabajo de escribir el primer guion.

También hemos hablado de tiempo dramático total, parcial, ritmo, tiempo ideal y tiempo real; hemos definido la escena como unidad dramática del guion y hemos descrito el diálogo y sus categorías (diálogo, soliloquio, monólogo interior, coro y narrador, etc.).

Hemos reflexionado sobre el acto de escribir diálogos a través del manejo del tiempo dramático.

Hemos recordado los tipos de diálogo: literario, recortado, repetido, largo, clónico, con léxico equivocado, discursivo, inconsciente, introspectivo y artificioso, llamando la atención sobre algunos consejos que consideramos útiles para la confección de un buen diálogo.

Finalmente, nos hemos referido detalladamente a la estructura de la escena, reflexionando sobre el comienzo, desarrollo y final de la escena, y sobre la apertura, evolución de motivos y cierre, introduciendo el concepto del objetivo dramático de la escena y de la función dramática de esta dentro del producto audiovisual.

Hemos presentado ejemplos comentados y analizados para una mejor comprensión de los conceptos definidos.

Así que podemos concluir diciendo que la microestructura de la escena es un estudio complejo que se basa de lleno en el campo de las ideas y de la sensibilidad, y que el diálogo, lenguaje esencial del drama, no es una narración lógica de los problemas y datos de la historia, sino voces y sentimientos que exponen, con emoción, lo que acontece a cada personaje.

— Por extraño que parezca, supongo que escribo acerca de personas como usted, trabajador corriente, el hombre común.

— Tiene usted la cabeza encima de los hombros.

Diálogo de Barton y Charlie, el decapitador, en *Barton Fink*¹⁴.

EJERCICIOS

Para ser franco, debo confesar que el único ejercicio válido que conozco sobre diálogo y, por consiguiente, sobre tiempo dramático y estructura de la escena, es escribir.

El problema radica en que escribir solamente diálogos, sin poder luego escucharlos o verlos representados, dificulta esta práctica; porque el guionista aprende mucho, no solo cuando escribe buenos diálogos, sino también cuando comete errores en ellos, lo cual solamente puede constatarse en su representación.

Normalmente, lo que está bien en el papel suele estarlo en la pantalla; sin embargo, a veces estamos seguros de algo y, cuando lo vemos interpretado, descubrimos que no funciona tal como imaginábamos.

El manejo del diálogo y del tiempo dramático está muy ligado a la experiencia del guionista. Esto no quiere decir que un guionista joven no pueda escribir buenos diálogos.

Creo que es necesario establecer un *feedback* inmediato para su trabajo. Por esta razón, en mis clases sobre diálogo intento siempre disponer de un grupo de actores para representar las escenas escritas por mis alumnos.

Cuando empecé a escribir profesionalmente, utilizaba un pequeño

truco para obtener algún *feedback* sobre mis diálogos. Y hasta hoy mantengo esta costumbre, que consiste en leer en voz alta la escena que acabo de escribir, aunque debo confesar que, de vez en cuando, este ejercicio me provoca algún contratiempo con mis vecinos.

Siendo el diálogo el cuerpo de comunicación del guion, debe ser por nosotros escuchado de cualquier manera.

Propongo tres tipos de ejercicio:

Ejercicios de primer grado

Buscar situaciones casuales, comunes, e intentar crear una escena con dos o tres hojas de diálogo.

Ante la dificultad que supone la apertura de una escena sobre una situación casual, es necesario prestar mucha atención a esta parte del ejercicio.

Sugiero algunas situaciones para ser desarrolladas:

- Una pareja se encuentra casualmente en un ascensor.
- Dos cazadores, escondidos tras unos matorrales, esperan la caza.
- Es Navidad. Dos mujeres entran en una tienda y compran el mismo regalo.
- Un viejo encuentra a un joven durmiendo en un pasillo del metro y lo despierta.
- Madre e hijo asisten al funeral de un profesor del chico.

Ejercicios de segundo grado

Buscar situaciones conocidas, muy explotadas en audiovisuales, e intentar desarrollarlas de un modo propio y original. Crear también un diálogo de dos o tres hojas por escena. Estas son las situaciones que sugiero:

- El marido llega a casa y encuentra a su mujer con un amante.
- La muerte lenta en la calle de una mujer atropellada accidentalmente.
- La ruptura definitiva de una pareja en presencia de sus hijos.
- Un ladrón está intentando robar un coche; la policía lo sorprende, él huye herido. Es capturado y agredido.
- Discusión, y lucha posterior, entre dos obreros en lo alto de un rascacielos en construcción.

Ejercicios de tercer grado

Son los más difíciles de elaborar y consisten en escribir escenas con sus diálogos sobre situaciones más complejas y de mayor tensión. Se debe tener cuidado con las escenas para que no resulten teatrales en exceso. En este caso, sugiero los siguientes asuntos:

- La confesión de un asesino.
- Las reacciones de un padre frente a la muerte de su hija.
- El retorno de un hombre después de haber desaparecido años atrás.
- Las reacciones de una mujer al conocer que padece un cáncer de seno.
- Declaración de amor de una pareja.

Observaciones finales sobre los ejercicios

Adviértase que todos los diálogos y escenas que propongo se pueden escribir tanto con un tono trágico como de comedia. Esto es, el género es libre: drama, comedia, melodrama, aventura, etc. (vea, en el segmento 1.2, el ítem “Clasificación general de los guiones”).

Señalo que leer guiones y obras de teatro, y ver series, miniseries y películas estudiando cuidadosamente los diálogos y los objetivos de las escenas son, más que meros ejercicios, algunas de las manías más corrientes entre guionistas. Esos son los mejores profesores.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento los siguientes especialistas:

- Carla Giffoni, periodista, guionista y escritora.
- Olga de Mello, profesora, revisora y escritora.
- José Vítor Rack, guionista y autor del blog “O blog do texto brasileiro”.

NOTAS Y REFERENCIAS

1. Comparato, Doc. *Nostradamus*. São Paulo: Clube do Livro, 1988. p. 23. *Nostradamus* estrenó en São Paulo el 12 de noviembre de 1986, y permaneció un año en escena. Estrenó en Río de Janeiro en 1999 y en Roma en 2003, recibiendo el Premio Ana Magnani de Teatro en Italia. Esta obra sigue exhibiéndose actualmente en Brasil y Francia.
2. Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1990, p. 152-53.

3. Duras, Marguerite. *Hiroshima, mon amour*. París: Gallimard, 1960, p. 110.
4. Chambers, Edmund. *The Elizabethan stage*. Oxford: Clarendon Press, 1923.
5. Artero Rueda, Manuel. *El guion en el reportaje informativo*. Madrid: IORTV, 2004.
6. Dancyger, Ken; Rush, Jeff. *Alternative scriptwriting: beyond the Hollywood formula*. Londres: Focal Press, 2013.
7. McKee, Robert. *Dialogue – The art of verbal action for page, stage, and screen*. Nueva York: Hachette, 2016. Véase también, del mismo autor, *Story – Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*
8. Dreyer, Carl T. *La política de los autores*. Madrid: Ayuso, 1974, p. 268.
9. Blum, Richard A. *Television and screenwriting: from concept to contract*. Nueva York: Hastings House, 1980.
10. Leonardo Sciascia, en entrevista al diario *El País*, 4 de abril de 1992, p. 17.
11. Producción de la Rede Globo, Río de Janeiro, 1979-1981, texto y cortesía cedidos por Euclides Marinho, en 1982, uno de los guionistas y creadores de la serie.
12. Fendler, Paulo. *Os melhores diálogos do cinema: as histórias, as situações que provocaram*. São Paulo: Linear, 2009. Citas en traducción libre.
13. Xesc Barceló es escritor, director y guionista de cine y televisión. Su producción incluye documentales (*La terra i la cendra / La tierra y las cenizas*, sobre la guerra civil en Cataluña), series dramáticas (*Arnau, Sitges, El joc de viure / El juego de la vida*), adaptaciones, películas, entre otros. Por diez años fue profesor coordinador del máster en Guion de la Universidad Autónoma de Barcelona. Barceló también tiene libros publicados, como *El mirador dels secrets*. Recibió, por *Arnau*, el premio de Mejor Autor de la Academia Catalana de Letras, en Barcelona (1995). Es uno de los más prestigiosos guionistas de España.
14. Fendler, Paulo, *op. cit.*

SITIOS WEB CONSULTADOS

- <http://www.massarani.com.br/rot-dialogo-roteiro-cinema.html>
- <http://ficcao.emtopicos.com/estrutura/escrever-dialogos-historias-ficcao/>

- <http://revistadecinema.uol.com.br/2014/08/a-importancia-dos-dialogos-para-a-narrativa-cinematografica/>
- <http://www.diariodocentrodomundo.com.br/100-frases-de-nelson-rodrigues-para-comemorar-seus-100-anos/>
- <http://lionel-fischer.blogspot.com.br/2014/02/dicionario-do-teatro-brasileiro-temas.html>
- <http://megafilmesonline.net/crimes-e-pecados-dublado/>
- <https://br.axn.com/programas/criminal-minds/elenco/emily-prentiss>
- <https://criminalmindsbr.wordpress.com/2013/07/17/especial-perfil-dos-personagens/>
- <http://www.dictionary.com/browse/stichomythia>
- <https://www.britannica.com/art/stichomythia>
- <https://oblogdotextobrasileiro.wordpress.com/2017/03/19/10-liches-de-telenovelas-que-ja-encheram-o-saco/>

2.3 LA ESCENA – UNIDAD DRAMÁTICA Y PLANILLAS

REFLEXIONES SOBRE LA ESCENA (UNIDAD DRAMÁTICA)

El director va a trabajar con la unidad dramática del guion, esto es, con las **escenas**. Podrá llamar al guionista por teléfono y decirle: “Tengo dificultad en realizar la escena 37”, o “mañana vamos a rodar la escena 85”. Algo así se decía en el primer capítulo de este libro para introducir la sexta etapa de la confección de un guion: la unidad dramática.

Elegí el título “Unidad dramática” porque en el guion final, aprobado por la producción y la dirección, firmado por el guionista y listo para ser rodado, nadie más habla sobre el concepto de la **idea**, el **conflicto matriz** (*cuál*), qué **historia** estamos contando, los **personajes** (*quién*), el **cómo**, el **dónde** o el **tiempo dramático** (*cuándo*).

En esta etapa, el guionista solo va a oír la palabra escena: que tal escena está muy bien, que otra podría estar mejor, que en determinada escena falta algo pero que no pasa nada, que tal vez esa escena. Es el momento en que el guion final se transforma en producto audiovisual.

La racionalidad numeral y funcional de la producción aparece.

El objetivo dramático de una escena se traduce en función dramática, el diálogo escrito para ser hablado. Todas aquellas hojas de papel que nosotros llamamos guion final reciben un soplo de vida. Es la crisálida transformándose en mariposa.

Se debe recordar que cada una de las etapas de la confección de un guion resulta muy distinta de las otras. Así, entre *storyline* y argumento o sinopsis hay un verdadero abismo en cuanto a **concepto** y también en cuanto a trabajo.

Ocurre lo mismo entre estructura, sinopsis y primer guion. En cada una de estas etapas, el guionista ejerció diferentes habilidades, manejó técnicas distintas y varió su modo de pensar. Agregó, creó, fragmentó, escribió, sintetizó y reprodujo el habla humana. Esta diversidad, este repensar y esta constante suma de conceptos en el trabajo del guionista

son precisamente lo que creo que constituye la riqueza de nuestra profesión. Pero ¿cuál es la gran diferencia entre primer guion y guion final? Yo creo que es la reescritura. Es la transformación del primer guion, un texto, en una herramienta de trabajo que será entregada a un equipo para ser traducida en imágenes y sonido.

Así, el guion final va dirigido al director, al productor, a los actores, al editor, al filmador, al director de escena, a los figurinistas, etc.; y ellos deben acreditar esta herramienta y confiar en ella. El guion final es un texto que nos pone en contacto no solo con otros profesionales, sino también con el ojo de la cámara.

Existen varias clases de formatos de guiones finales, que se explicarán más adelante. Por otro lado, se distingue aún entre guion **literario** y guion **técnico**.

El primero contiene todos los detalles necesarios para la descripción de la escena: su atmósfera y densidad, la intensidad de su acción dramática y la fuerza de su diálogo, sin incidir en exceso en cuestiones de planificación técnica, como movimientos de cámara, iluminación, detalles de sonido, etc., actividades estas que sugiero se dejen al equipo de realización. No existe un criterio unificado en este campo, pero hasta ciertos directores de prestigio indiscutible dudan de la necesidad de tener un guion excesivamente detallado. Como dudaba Rossellini: “No hay nada más absurdo que la columna de la izquierda: plano americano, *travelling* lateral, la cámara hace panorámica y encuadra... Es algo así como si un novelista hiciera una planificación de su libro: en la página 212, un imperfecto de subjuntivo; después, un complemento indirecto...”¹

Desde mi punto de vista, es competencia del realizador y de su equipo convertir el guion literario en guion técnico, que es el que contiene todas las indicaciones técnicas imprescindibles para la transformación del texto en audiovisual. Más adelante, en este mismo capítulo, describiremos algunas de estas indicaciones técnicas que, evidentemente, el guionista debe conocer.

Finalmente, quiero señalar que tanto en el guion literario como en el técnico la unidad dramática, la escena, se constituye en factor básico de integración para que un texto devenga producto audiovisual.

Así, el director de fotografía debe crear una atmósfera luminosa para cada una de las escenas, el actor ha de prepararse escena a escena para interpretar la totalidad del personaje y el director debe hacer un estudio detallado de cada unidad dramática, manteniendo su objetivo y buscando una identidad para el conjunto.

LA GUERRA DEL PAPEL

Hemos terminado el primer guion, pero el proceso de creación no ha acabado aún: empieza la guerra del papel.

Llamo así al acto de reescribir el guion después de escuchar opiniones sobre él. Estas opiniones son casi siempre contradictorias. De todas formas, es fundamental que el guionista tenga en cuenta todas las críticas o elogios que recibe sobre su trabajo, pues, equivocados o no, debe entenderlos y considerarlos como una ayuda para llevar a cabo un análisis de su guion.

Gran parte del trabajo de reescribir consiste en unir escenas, cambiarlas de sitio, cortar diálogos – casi siempre, los de apertura – y repensar las del clímax.

A menudo, por increíble que parezca, las escenas de exposición, aparentemente más sencillas de escribir, son las que más fácilmente pierden el objetivo dramático cuando desarrollamos el primer guion, de manera que su reescritura se hace imprescindible. Tal como explican Dancyger y Rush, “las escenas de exposición son muy difíciles de escribir. Una de las soluciones al reescribirlas consiste en cortar el inicio de la escena y emplear el mínimo número de palabras, dando la máxima información en los diálogos”².

Otra forma de darle credibilidad consiste en situar a los personajes llevando a cabo una acción concreta, por ejemplo, cocinando. Mientras, hablan sobre sus problemas y transmiten una información.

Ciertamente el primer guion es más largo que el guion final, que ha supuesto un trabajo de síntesis, eliminando las redundancias y conservando la esencia del drama. Así, en el acto de reescribir no se debe dudar ante la posibilidad de cortar. En cuanto intuyamos que un diálogo resulta demasiado largo, debemos cortarlo al instante y sin remordimientos.

Las escenas de clímax deben ser repensadas y rescritas con la máxima atención a su intensidad y a los cambios interiores.

Las de preparación, por su parte, se reescriben con el objetivo de acentuar aún más la expectativa que ya deberían contener en su primera escritura y que pudiera haberse perdido por la presencia de nuevas escenas de clímax y resolución.

Normalmente, las escenas de complicación, por contener una fuerte acción dramática, son las que menos se reescriben.

Cuando trabajamos en la reescritura de las escenas esenciales, lo que estamos haciendo es depurar, afinar, perfeccionar el tiempo dramático, buscando siempre un ritmo ideal para el producto audiovisual.

Jean-Claude Carrière explica que

el tiempo cinematográfico no es ni el tiempo teatral, ni el tiempo de la novela... Nada es más fácil que escribir esta frase en una novela: ‘al día siguiente, por la mañana’; nada tan difícil como mostrar en una película que estamos en el día siguiente y que es por la mañana... Pensar a cada instante en la fórmula sacrosanta, tan a menudo olvidada. No anunciar lo que va a verse. No contar lo que se ha visto³.

La guerra del papel es una fase de debate, de análisis, de discusión sobre el material y de reconstruir las partes que hayan de ser corregidas, hasta que tengamos el guion ideal. Este trabajo puede hacerlo el autor o el editor del texto, el técnico especialista en los últimos retoques que corrige los posibles “errores”. A este editor lo llamamos **guionista final**.

En los Estados Unidos, a este técnico se lo denomina **script doctor**. Un buen *script doctor* adopta siempre una **postura ética** frente una obra de otro autor, y va con mucho cuidado de no interferir demasiado en ella para no **desvirtuar** el trabajo del colega. Sería una **falta** de ética **imperdonable** que cambiase el guion sin la autorización previa del autor. Un *script doctor* famoso es el norteamericano Simón O’Neill, conocido también como *Doc*. En Europa, la función del editor de texto o del guionista final poco a poco está ganando reconocimiento.

El trabajo de reescribir el primer guion es también el acto de analizar los elementos dramáticos punto por punto y representa un esfuerzo de autocrítica. Por lo tanto, sugiero que el guionista deje pasar un tiempo antes de llevar a cabo esta tarea, pues el distanciamiento le permitirá realizar este trabajo con mayor facilidad. El tiempo que cada autor necesita para alcanzar este distanciamiento varía. Algunos tienen suficiente con unos días, mientras otros necesitan de meses y otros, de años.

Es el factor humano.

En la guerra del papel discutimos el guion con el director, el productor y otras personas que nos darán su opinión. Es necesario que quede bien claro que no se trata de hacer una crítica ni de exponer criterios subjetivos como “me gustó / no me gustó”. Hemos de saber diferenciar una crítica impresionista y un análisis crítico. Mientras que la primera es destructiva, la segunda es constructiva.

Cuando entregamos el guion al productor, se estudiará su viabilidad según la propuesta. Cuando hablamos de productor, nos referimos al **productor ejecutivo**, es decir, al profesional que se encarga de

controlar el dinero destinado a la realización. Cuando el guion final llega a la productora, pasa a ser racionalizado, estudiado para que el productor evalúe los gastos y la viabilidad de producción.

Este estudio se llama *découpage* del guion.

El *découpage* es un análisis técnico, escena por escena, de lo que será necesario para la ejecución total del guion. Ese proceso tiene como función optimizar, desde el punto de vista de la producción, la realización del producto audiovisual. Por ejemplo, todas las escenas de determinado escenario serán filmadas el mismo día. Las locaciones nocturnas serán concentradas en determinada noche. Eso solo comprueba que el proceso de filmación o grabación no es cronológico ni lineal: está al servicio de una logística de la producción.

El *découpage* es indispensable para un buen rendimiento del proceso filmico. Los principales responsables de esa tarea son los asistentes de producción y dirección, el continuista y sus respectivos equipos.

La antigua premisa de los productores era tener el mínimo gasto y el máximo de ganancias. Hoy en día esto ha cambiado un poco. Un productor ejecutivo moderno, actualmente conocido también como ingeniero de producción, sabe que ha de gastar lo necesario para conseguir un producto de buena calidad, tanto desde el punto de vista técnico como artístico. Es preferible hacer una película o programa con menos margen de beneficio pero que represente un buen movimiento de dinero y contribuya a una ampliación y consolidación de su posición en el mercado.

Por otro lado, no hemos de olvidar el parecer del actor o actores implicados, que tienen una experiencia “vivida” muy útil para resolver problemas del guion o, incluso, mejorarlo.

Otras personas a las que hay que escuchar son los amigos íntimos, aquellos en quienes confiamos especialmente. Cada autor tiene su público preferido, sus lectores más apreciados. La franqueza de un amigo puede contribuir con el trabajo o crear una enemistad. Pensándolo bien, la franqueza fue siempre gran consejera. Difícil es encontrarla pura, sin envidias ni rencores.

Como hemos visto, todos nos pueden ayudar a hacer un análisis del guion dando su opinión, pero siempre con la voluntad de mejorar el material, de corregir los posibles errores. Y nunca olvide: **el juez postrero es el autor.**

- La **primera fase** del análisis y de la reescritura es evaluar y separar todos los elementos del guion: ritmo, personajes, *plot*,

estructura, diálogos, etc. Generalmente, la crítica hace una valoración del conjunto; nosotros haremos lo contrario: iremos palmo a palmo. Siempre que sea posible haga dos lecturas del guion: la primera se denomina *emotiva*, y la segunda, *analítica*.

- En la **segunda fase** se intenta ver si el guion responde realmente a lo que se había pedido, si el trabajo tiene el nivel esperado, si se adecua al medio para el que se ha creado, es decir, cine, televisión o teatro. Resalto que cuando el guionista piensa que podría cortar un diálogo o escena debe hacerlo. El sentimiento del profesional frente al texto puede traerle emociones variadas; esas llamadas del corazón en verdad son indicaciones de que debe confiar y actuar, haciendo las correcciones intuitivas y necesarias.
- En la **tercera fase** determinamos los posibles errores y el modo de resolverlos: rehaciendo el diálogo, aclarando tal situación, remarcando más tal conflicto, cambiando el final, etc.

El guionista actúa de igual forma que el arquitecto: no tapa una grieta con cemento, sino que busca las causas que la han producido. Y, a menudo, sucede que el error no está en una escena concreta. Generalmente, el error tiene un efecto acumulativo, y un desliz cometido al principio puede ocasionar una cadena dramática mal estructurada o poco pulida. Hemos de estar alertas con este efecto dominó y rehacer todo lo que sea necesario. Cuando fuere necesario corregir una escena incorrecta debemos tomar todas las precauciones. A veces, una escena que no se integra en un contexto determinado es señal de un desajuste estructural de todo el guion.

En lo referente al método que algunos emplean para hacer este análisis, diremos que **no hay creador que no pueda evaluar su obra, ya que todo proceso creativo es también analítico**, con sus pros y sus contras, interrupciones, cambios de pensamiento e interrogantes.

Fue Reed quien formuló la cuestión:

Pregúntese usted mismo: ¿es esta escena efectiva y está todo claro? ¿Una escena efectiva mueve los personajes del punto A al punto B? ¿Desde el acuerdo al conflicto o, por ejemplo, de la ignorancia al descubrimiento? ¿Las escenas logradas demuestran un cambio en la relación entre los personajes con parlamento? Es otra forma de decir que en las escenas logradas sucede algo. Intente dibujar una línea que recorra la escena, viendo cuál es el movimiento dramático, quiénes son los hablantes y qué

hay en juego. ¿Cómo maneja todo esto el escritor?⁴.

Planteamos ahora una serie de preguntas que nos podemos hacer a la hora de analizar nuestro guion:

1. ¿Tiene contenido? ¿Cuál es la relación directa entre el interés del contenido (temática) y el público?
2. ¿Cómo es el punto de partida del guion? ¿Impacta? ¿Es creciente el interés? ¿Son correctas las premisas?
3. ¿Hay emoción? ¿Hay identificación del público con el problema?
4. ¿Hemos planteado el problema demasiado pronto o demasiado tarde?
5. ¿La información para poder seguir la historia tiene el grado de claridad deseado?
6. ¿Las exposiciones de motivos, hechos o acciones son explícitas o implícitas? ¿Hay suficiente información?
7. ¿Hay *flashbacks*? ¿Están bien situados? ¿Ayudan a la acción dramática? (las mismas preguntas sirven para los *inserts*, *flashforwards*, etc.).
8. ¿El protagonista actúa como tal? ¿Hay empatía?
9. ¿Hay una atención creciente? ¿Es ascendente la curva dramática?
10. ¿Es crucial el conflicto? ¿Es importante? ¿Es universal?
11. ¿Está expuesto totalmente el *plot*? ¿Es la historia suficientemente clara?
12. ¿Es real? ¿Es creíble? ¿Es probable? ¿Son comprensibles los símbolos?
13. Reflexionar sobre el significado del conflicto.
14. ¿Hay una aceleración de la acción hasta el punto culminante?
15. ¿El perfil de los personajes es original? ¿Es definitorio?
16. ¿Tienen consistencia los valores de los personajes?
17. ¿Es directa la relación problema / situación? ¿Implica conflicto?
18. ¿Hay clímax? ¿Dónde?
19. ¿Hay suspenso? ¿Dónde?
20. ¿Hay anticipaciones? ¿Son suficientes?
21. ¿Hay un interés general? ¿Se desarrolla la expectativa?
22. ¿La expectativa se presenta en el suspenso? ¿Y las sorpresas? ¿Las hay?
23. ¿La exposición, información y presentación de los personajes,

problemas y situaciones son suficientes o no? ¿No las hemos exagerado?

24. ¿Hay conclusión? ¿Qué implica esta conclusión?
25. ¿Por momentos los personajes hablan más de lo que actúan?
26. ¿Tiene naturalidad el diálogo? ¿Hemos dado el vocabulario adecuado al personaje? ¿Notamos un cierto estilo?
27. ¿En el diálogo cada intervención motiva otra?
28. ¿Cada escena motiva la próxima?
29. ¿Es creativa la estructura general?
30. ¿Estamos satisfechos?

Respondiendo estas preguntas habremos hecho un buen análisis del guion.

Como se escribe críticamente, habrá que leerse “críticamente” la obra y reescribirla. Es un gran error pensar que los grandes creadores hacen obras maestras en la primera escritura; lo que suele suceder es que hacen esta lectura analítica con empeño, reescribiendo y rehaciendo hasta que quedan satisfechos.

Quiero señalar, por último, que el acto de reescribir un guion tiene un punto ideal a partir del cual cualquier otra escritura dejará de ser beneficiosa.

DIGRESIÓN

Cuando conceptualizamos sobre logline, la definimos con un término correlacionado que significa “el primer paso” o *first pitch*. El verbo *to pitch*, en inglés “lanzar” (en béisbol) está de moda en todas partes del mundo en virtud de lo que se llama *pitching*. ¿De qué se trata?

Pitching es la defensa oral del proyecto, guion o argumento. Básicamente es un encuentro que uno tiene con un productor o una empresa de audiovisuales – o, mejor, es una oportunidad de presentar un trabajo verbalmente en un tiempo mínimo de un minuto hasta tres. Tal vez el productor ya se haya mostrado interesado en el *script* y promueva una reunión para saber más detalles, profundizar en el asunto o conocer el material en cuestión.

Esa “venta verbal” también puede ocurrir en un elevador, restaurante o en un encuentro casual en el pasillo.

Cuando vamos a eventos de productores en búsqueda de proyectos, los guionistas caminan por los *stands* entregando tarjetas y ofreciendo verbalmente su proyecto.

En los años 90 fui consultor del European Script Fund y formé

parte del jurado examinador en un encuentro en la ciudad de Sitges, en Cataluña. Los guionistas principiantes vendían en público su trabajo a los jurados. Recuerdo que hice parte del jurado que **analizó** un guion de un filme europeo; **por timidez o falta de experiencia** los guionistas no fueron claros ni didácticos – ni mucho menos espontáneos – en la defensa del guion. A pesar de eso el jurado pidió más información, señaló algunos errores y acabó aprobando el proyecto. Finalmente, el proyecto se convirtió en un filme de éxito, a pesar del flaco pitching de sus creadores.

PLANILLAS DE EVALUACIÓN

Cuando el guion llega a una programadora de TV, productora o concurso, o participa de alguna convocatoria gubernamental, normalmente es sometido a una evaluación por un profesional denominado **lector** o **analista de guion**.

La mayoría de las veces ese profesional no es guionista. Generalmente es formado en Literatura, Comunicación o Artes Escénicas. Inclusive algunos profesores de Filosofía hacen ese papel. Sin embargo, la coordinación, supervisión e inspección de esos trabajos debe quedar en manos de un guionista. Como trabajé en el exterior, por largos años y en varias instituciones de renombre como el European Script Fund, percibí que esos lectores tienden a seguir temáticas o esquemas de proyectos de éxito recientes. Contaminación lógica frente a la masiva exposición que los éxitos sufren en los medios, con los productores buscando éxitos similares en los informes analíticos de sus lectores.

Por todo eso, adapté planillas de evaluación hacia una mejor anatomía dramática de los productos audiovisuales, tanto televisivos como cinematográficos. Esas planillas nos permiten desmembrar el contenido del material creativo y la mirada de quien lo analizó. Hay que recordar que los evaluadores, como los críticos, también se equivocan.

Planillas de análisis

Cuando soy jurado de festivales y concursos utilizo estas planillas para no perderme en el maratón de películas y series que tengo que hacer. Observe que ese tipo de planilla está liberado para uso de cualquier lector o institución como una contribución para dar más seriedad al trabajo creativo del guionista, siempre que se mantenga mi crédito como autor. También utilizo ese esquema cuando trabajo como *script doctor* (profesional que va a analizar, dar un diagnóstico e indicar lo que es susceptible de mejora). También podemos usar el

término coordinador o supervisor de guion. En la práctica, el supervisor también puede reescribir algunas escenas o partes.

Planilla para guion cinematográfico

Obsérvese que del primero al décimo ítem, la planilla contempla datos concretos sobre guion, guionistas, dirección, género, etc. A partir del décimo ítem se concentra en el análisis fílmico, incluyendo aspectos visuales y estimativas de producción. Por todo eso requiere del analista o lector un conocimiento bastante amplio del arte cinematográfico.

Planilla de análisis cinematográfico

1. Título del material analizado: _____
2. Fecha del informe: _____
3. Nombre del autor guionista: _____
4. Nombre del analista: _____
5. Nombre del director: _____
6. Tipo de material y época en que se sitúa la historia: (*Argumento, sinopsis con indicaciones de diálogo, etc.*) _____
7. Género: (*Comedia, drama, melodrama*) _____
8. Número de hojas: _____
9. Storyline: (*Conflicto básico en 5 líneas*) _____
10. Outline: (*Resumen de la historia en 20 líneas*) _____

Evaluación del analista

Niveles de evaluación

En cada ítem se da una evaluación con una letra y se agrega un breve comentario justificativo.

Excelente	(E)
Muy Bueno	(MB)
Bueno	(B)
Regular	(R)
Regular Inferior	(RI)
Pobre	(P)

1. Concepto de la idea:
2. Estructura dramática:
3. Ritmo: (*Evolución de los momentos dramáticos, tipos de escena*)
4. Personajes: (*Motivación / credibilidad / interacción*)
5. Potencial dramático:
6. Diálogos: (*Tiempo dramático*)
7. Estilo visual: (*Estética*)
8. Público referente:
9. Estimativa de producción:
10. Escriba sus sugerencias: (*Detalles observados por el analista*)

RESULTADO DEL ANALISTA

(*Marque con un círculo*)

1. Aprobado
2. Aprobado con modificaciones
3. Necesita de un contraanálisis de otro analista
4. Reprobado con cualidades (estímulo al guionista)
5. Reprobado

Hay en la planilla televisiva pequeñas diferencias con relación a la cinematográfica. Por ejemplo, si es *remake* (obra ya realizada) o no, si es una adaptación y, principalmente, las horas televisivas. Otro factor importante se refiere a los tipos de producto y especificaciones del material, episodio o capítulo. En cuanto al análisis propiamente dicho, a partir del décimo ítem debe observarse que el número de *plots* y personajes es mayor, así como el público referente es más amplio. Sobre el diálogo, el lector debe ser más condescendiente, ya que la televisión tiende a ser radiofónica.

Planilla de análisis televisivo

1. Nombre del autor guionista: _____
2. Fecha del informe: _____
3. Título del material analizado: _____
4. Nombre del analista: _____
5. Tipo de proyecto: (*Serie, telenovela, miniserie, etc.*) _____
6. Tipo de material: (*Capítulos, episodios, sinopsis, etc.*) _____
7. Género: (*Comedia, drama, melodrama*) _____
8. Número de horas televisivas: _____
9. Storyline: (*Conflicto básico en 5 líneas*) _____
10. Outline: (*Resumen de la historia en 20 líneas*) _____

Evaluación del analista

Niveles de evaluación

En cada ítem se da una evaluación con una letra y se agrega un breve comentario justificativo.

Excelente	(E)
Muy Bueno	(MB)
Bueno	(B)
Regular	(R)
Regular Inferior	(RI)
Pobre	(P)

1. Concepto de la idea:
2. Estructura dramática: (*Apertura / conflicto / desarrollo / clímax / final*)
3. Número y construcción de los *plots*: (*Núcleos dramáticos*)
4. Personajes: (*Motivación / credibilidad / interacción*)
5. Potencial dramático: (*Atención a alegorías, sueños, fantasías y folclorismos*)
6. Diálogo: (*Tiempo dramático*)
7. Estilo visual: (*Estética*)
8. Público referente: (*Target*)
9. Estimativa de producción:
10. Escriba sus sugerencias: (*Detalles observados por el analista*)

RESULTADO DEL ANALISTA

(*Marque con un círculo*)

1. Aprobado
2. Aprobado con modificaciones
3. Necesita de un contraanálisis de otro analista
4. Reprobado con cualidades (estímulo al guionista)
5. Reprobado

© Permitido el uso de las planillas desde que sean respetados los derechos morales do autor.

LA CRISIS

Después de haber entregado y analizado el trabajo, se supone que el guionista debe recibir una respuesta. En realidad, algunas productoras y compañías de TV ni siquiera se dan el trabajo de enviar una carta de agradecimiento, mucho menos una respuesta.

Pero si el guionista fuere contemplado y llamado para reescribir, no se debe pensar que el acto de reescribir es solo un momento de crisis. Y esa premisa es al mismo tiempo verdadera y falsa.

Leí en algún lugar que el ideograma chino que representa el concepto de progreso es el mismo que simboliza la noción de crisis. El dato es falso, aunque ampliamente difundido por *coaches* y consultores financieros; sin embargo, no deja de haber allí una cierta verdad. Hasta cierto punto la crisis es productiva, y estimula la creatividad.

El paso de una etapa hacia la otra en la escritura del guion puede suponer para el autor momentos de crisis, personales e interpersonales. Y el guionista piensa en un dado momento que no tiene capacidad para hacer evolucionar su trabajo, lo que también es conocido como **crisis creativa**, o **crisis del papel en blanco**.

Por otro lado, las crisis pueden establecerse con otras personas, como quiera que un guion es juzgado, analizado y criticado constantemente por otros profesionales. El autor puede calificar esos momentos como de crisis.

Personalmente, entiendo esos momentos como cambios que contienen, al mismo tiempo, las dudas de la crisis y las esperanzas del progreso.

El remedio para cualquier tipo de crisis es el tiempo. Unos días de holganza lejos de la obra o de la algarabía de la producción son un buen camino para revigorar su capacidad mental. No se trata de una fuga; al contrario, es pura sabiduría.

En realidad, el guionista jamás tiene certeza de que su trabajo será convertido en un producto audiovisual; de hecho, por contrato existen dos tipos de pago diferentes, dependiendo de si el guion es producido o no. Con eso quiero decir que el guionista debe convivir con la incertidumbre, pero sin desistir, teniendo siempre confianza en su talento, sin aferrarse a él en exceso.

Es fácil imaginar las presiones que el guionista de una telenovela puede sufrir, en los momentos en que la audiencia del programa decae

y se ve obligado a repensar y reescribir rápidamente capítulos y más capítulos.

Sugiero que los guionistas de telenovelas, de series largas o de obras con múltiples *plots* no solo estén técnicamente preparados para esas eventualidades, sino que también estén psicológicamente equilibrados. Confeccionen siempre esquemas del desarrollo del guion para tener una clara noción de los acontecimientos, de los personajes y de las posibilidades de la historia. Y, sobre todo, mantengan la calma.

ESQUEMAS, LÍNEAS DRAMÁTICAS Y ALMANAQUES

Generalmente, cuando se trabaja en equipo se dibujan esquemas para facilitar la visualización de las relaciones entre los personajes.

Algunos autores utilizan mapas, principalmente los guionistas de telenovelas. Sería imposible mantener el hilo conductor de una obra con personajes y acontecimientos numerosos sin la ayuda de un buen esquema (ver la Figura 7, a continuación).

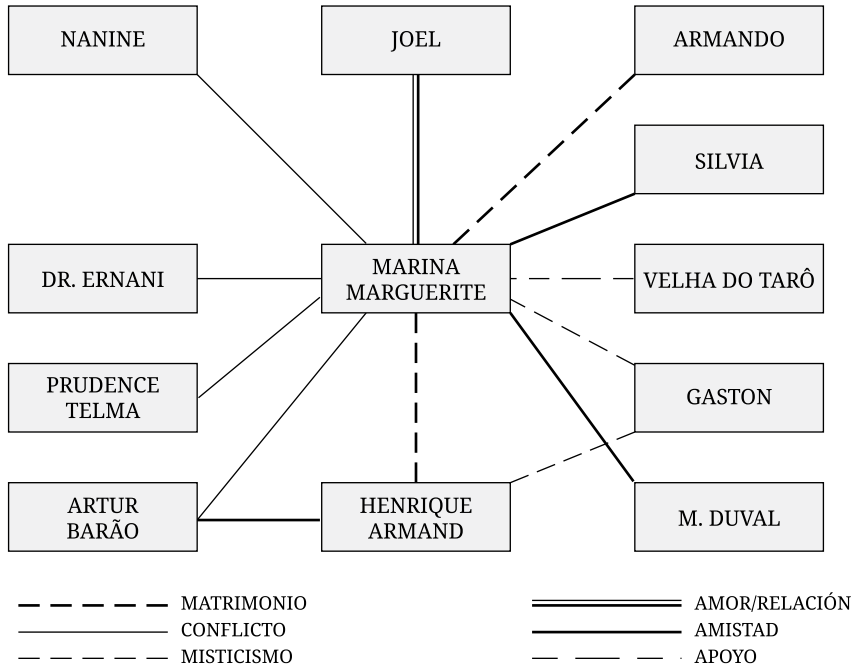
Dostoievski extendía cuerdas en casa y, como quien tiende la ropa, colgaba notas explicativas sobre los personajes y el desarrollo de los acontecimientos.

Los lingüistas y estudiosos de la literatura también utilizan esquemas para estudiar las relaciones que se establecen en una misma obra. El autor que quiera utilizar un esquema ha de tener presente que, para que el cuadro quede completo y redondo, hay que consignar en él las relaciones que se establecen de hecho.

En la actualidad, algunos autores utilizan el ordenador, de forma que, en cualquier momento, pueden pedirle que busque qué hizo tal personaje tal día y si este conocía a tal otro. Todo lo que se escribe queda almacenado en la memoria, en un soporte magnético, de forma que el autor puede buscar cualquier dato que quiera. Aunque infinitamente más complejo, este procedimiento no se diferencia demasiado del que utilizaba Dostoievski.

Otros guionistas prefieren crear un material escrito durante el trascurso de la obra. Una especie de diccionario en el cual van agregándose datos sobre los personajes, como localizaciones, encuentros y otras informaciones relevantes sobre las relaciones entre los *plots*.

Figura 7
La dama de las camelias 83
Especial TV GLOBO



Esto se conoce como **almanaque** de la telenovela. Por ejemplo, en la telenovela *Os mutantes* – de Tiago Santiago – de audaz temática fantástica, uno de los colaboradores era responsable por una tarea esencial. Si alguien dudaba de un apellido, dirección, apodo o lo que fuera, recurría al almanaque o mapa de las relaciones. Allí encontraba una respuesta, indicación o referencia citada en determinado capítulo.

El esquema dramático puede ser un instrumento útil para un proyecto u obra muy compleja. Facilita el trabajo y evita fallas de continuidad o de ajuste del perfil de los personajes. Con base en esos esquemas de personajes y con la entrada de varios colaboradores en la confección de una telenovela surgieron las llamadas **líneas dramáticas**.

Uno de los colaboradores es responsable por uno de los personajes o por un grupo de estos, creando hechos (historia / acción dramática) y sus respectivas relaciones emocionales. Es una especie de miniescala creada aisladamente dentro de la macroestructura que es comandada por el autor guionista.

Volvamos a Dostoievski. Sería como un autor guionista trabajando con una sola cuerda explorando hechos y conflictos para determinado *plot* o *subplot* dentro de una obra más amplia. Normalmente esos *plots* no interactúan directamente, por lo menos al comienzo, con la historia principal, y ocurren en otros países o en el campo, pero pueden ocurrir en la misma ciudad siempre que sea en localizaciones y problemáticas diferentes.

El esquema de ejemplo (Figura 7) fue montado con base en las interrelaciones de los personajes de la película de TV *La dama de las camelias*. Preferí usar un cuadro basado en las **emociones** a uno **factual**.

CONCLUSIONES

En este capítulo hemos hablado de la unidad dramática como unidad narrativa del guion.

Hemos descrito los pasos que debemos dar desde el primer guion al guion final, y hemos señalado la importancia de reescribir las escenas, trabajo que consiste, en buena parte, en unir escenas, cambiarlas de sitio, cortar diálogos – casi siempre los de apertura – y repensar.

En cuanto al guion final, hemos diferenciado entre guion literario y guion técnico, añadiendo que el trabajo de reescribir el primer guion es también un acto de análisis de los elementos dramáticos, punto por punto, que representa un esfuerzo de autocrítica.

Hemos hablado de la guerra del papel como el análisis del primer guion por parte del productor, del director y de otros profesionales, demostrando que el guion final es una herramienta de trabajo.

Hemos sugerido una serie de preguntas como mecanismo de conocimiento del guion propio.

Hemos descrito la crisis del guionista en sus diversas formas y denominaciones. La crisis es una mentira que a veces es verdadera. Depende del punto de vista. El concepto de progreso también ofrece una noción de crisis. Hemos ofrecido libremente para el lector y las instituciones las planillas televisiva y cinematográfica, que indican datos prácticos sobre el material creativo, describen contenidos resumidamente y analizan de forma didáctica y directa las capacidades intrínsecas del producto y la opinión del lector.

Se debe trabajar con las planillas en dos niveles. El primero, lectura y análisis emotivo; días después, nueva lectura y análisis, desde un punto de vista distanciado y estrictamente técnico.

Finalmente, hemos introducido el concepto de esquemas, líneas

dramáticas y almanaque dramático. Recursos esenciales para quien trabaja en obras de multiplots como telenovelas y miniseries.

EJERCICIOS

En otra de mis conversaciones con mi amigo Jean-Claude Carrière, me contó que su primer trabajo fue el que llevó a cabo con el cineasta francés Jacques Tati. Cuando él lo llamó, no conocía con detalle el arte y la técnica de hacer cine. Entonces, Tati lo llevó a una sala de edición, le enseñó un montón de papeles y las cintas de una película, y le dijo: “Hacer cine es muy fácil. Es el trayecto que va de los papeles a los fotogramas”.

En el Máster de la UAB, y también en todas las escuelas de guion que he visitado en EE.UU., los alumnos deben hacer un *stage* práctico en el que siguen una producción audiovisual para conocer la rutina del trabajo de realización y producción.

En este sentido, propongo el siguiente ejercicio:

1. Ver parte del rodaje de un producto audiovisual televisivo o cinematográfico; preferentemente, uno cuyo guion se conozca.

Prestar atención a la posición de la cámara, la iluminación, el trabajo del director y las dificultades que surgen antes y durante el rodaje de una escena.

También es muy interesante observar la relación que los actores mantienen con el texto.

Actualmente se puede ver el *making of* (o “detrás de cámaras”) dentro de los propios DVD o vía VoD con detalles de la realización de determinadas escenas, entrevistas con los profesionales involucrados y otros aspectos que nos dan una noción exacta de cómo las palabras en el guion se transforman en imagen.

2. Seguir parte de un trabajo de postproducción (edición, música y sonorización).

Notar cómo la edición puede modificar “milagrosamente” el tiempo dramático de la escena, el tiempo dramático, el ritmo del producto e, incluso, la propia estructura del guion. Es evidente que el montaje tiene cada día más posibilidades de ser electrónico, no lineal y mucho más depurado. Algunos autores tienen la opinión de que es precisamente después del montaje que de hecho existe el guion final. Una curiosidad: los teóricos franceses bautizaron ese guion como “tercer guion”.

En lo que respecta a la música y la sonorización, percibir cómo la

introducción de estas otorga una nueva dimensión a la escena. Recordar que la música es una de las partes **esenciales** del drama aristotélico.

3. Como ejercicio de reescritura sugiero que este trabajo se lleve a cabo sobre las escenas ya escritas, siguiendo la propuesta de los ejercicios del segmento anterior.

Reducir algunas escenas de tres hojas (el encuentro en el ascensor, los cazadores) a escenas de hoja y media. **Ejercicio de síntesis.**

Ampliar otras escenas (la ruptura de una pareja, el entierro del profesor) en dos hojas más. **Ejercicios de ampliación de diálogo.**

BIBLIOGRAFÍA

1. Rossellini, Roberto. *La política de los autores*. Madrid: Ayuso, 1974, p. 99.
2. Dancyger, Ken; Rush, Jeff. *Alternative scriptwriting: beyond the Hollywood formula*. Londres: Focal Press, 2013, p. 191.
3. Carrière, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 46-47.
4. Reed, Kit. *Revision – How to find and fix what isn't working in your story and strengthen what is, to build compelling, successful fiction*. Londres: Robinson Publishing, 1991, p. 86.

2.4 EL TRATAMIENTO – PRIMERO Y FINAL

REFLEXIONES SOBRE EL TRATAMIENTO FINAL

En *Romeo y Julieta*, segundo acto, escena 6, William Shakespeare escribió el siguiente parlamento para Fray Lorenzo: “Deleites violentos tienen fines violentos. Mueren en medio de su triunfo, como el fuego y la pólvora que se consumen cuando se besan”.

Como el fuego y la pólvora que se consumen cuando se besan. Bingo. Su guion ha sido aceptado, está en producción y en camino de una realización inminente. Desde el punto de vista formal no hay más reescrituras ni cambios en el cuerpo del texto. Ese guion se denomina **tratamiento final** o **guion final**.

Es ese el tema que trataremos en este segmento. Después de tantas horas, etapas, semanas y hasta meses de trabajo, su material ha sido aceptado.

Sin embargo, la presencia del guionista no desaparece. El guion se convierte en instrumento de trabajo y se consume en las manos de los actores, directores y otros profesionales. Pero, dependiendo del tipo de actor, este puede estar más actuante o menos presente en esa fase.

Así se concreta un tercer talento en las diversas cualidades que el guionista debe tener. Ahora va a interactuar con los profesionales responsables por el ojo de la cámara. Sea simpático, oiga los elogios sin que estos se le suban a la cabeza y sea humilde frente a algún tipo de crítica maldadosa, en muchas ocasiones motivada por la envidia.

Finalmente su esperanza, que todos sabemos es el sueño del ser humano con los ojos abiertos, se ha concretado.

En el teatro americano o europeo la figura del autor, estando vivo, es solicitada inclusive en los ensayos. Primero, por una cuestión de respeto y, segundo, para que aclare dudas que naturalmente puedan surgir. En Brasil se puede abolir incluso el nombre de los autores en las obras teatrales. Y el director pasa a ser el señor absoluto del espectáculo.

Una pena que hiere el derecho moral de la autoría.

En el cine, cuya autoría es revelada por medio de una santísima trinidad formada por productor, director y guionista, existe un equilibrio cada vez más conveniente. En especial en las producciones internacionales, en las que la figura del guionista alcanza relevancia y premiación conveniente.

Con la llegada del *streaming*, muchos guionistas se convirtieron en *showrunners*, término que nació en los Estados Unidos y Canadá y significa **creador, responsable y supervisor** de toda la serie en todos sus aspectos (del trabajo diario de supervisión de la grabación hasta la excelencia de los músicos, y principalmente será suyo el *final cut* del espectáculo). Sí, la responsabilidad es enorme, pero él mejor que nadie sabrá cuidar de su propia creación.

También, en cuanto a los honorarios, ese trabajo es bien pago por tratarse de un porcentaje bruto de la producción (véase segmento 4.4).

Puede parecer sorprendente, pero en mi experiencia en el mercado internacional tuve mejores relaciones con los productores que con los directores. En efecto, algunos libros norteamericanos que retratan la cinematografía de Hollywood demuestran una relación más estrecha entre el productor y el guionista que entre este y el director.

En la ficción televisiva, por ser hasta cierto punto mucho más industrial y por sufrir de lo que llamo **diarrea dramática**, el papel del guionista es relevante, pero dependiendo del país puede estar concentrado en pocas figuras. A fin de cuentas, si el guionista para, la máquina para (vea el segmento 4.1).

En todos los casos nacionales o internacionales, televisivos, teatrales y cinematográficos, por gentileza, necesidad o cinismo, las conversaciones e intercambios de información entre autores, directores y productores son bienvenidas.

Elenco, capacidad de producción, estilo de imagen y otros detalles pueden ser debatidos con el director, por teléfono y e-mail o en reuniones. Otros autores controlan palmo a palmo todas las etapas de la producción. Depende del criterio y la personalidad de cada uno. Hago visitas cortas a las grabaciones y a las filmaciones para no entorpecer el trabajo creativo del equipo.

A continuación, veremos algunos puntos en los cuales la interferencia del guionista es indispensable. Abordaremos también algunos conocimientos técnicos para una mejor comprensión de la mecánica audiovisual.

OPINIÓN Y TESTIMONIO DE DIRECTORES

Steven Spielberg afirmó: “Soy el resultado directo del guion. El guion determina todo lo que hago en una película. No creo largometrajes de la nada, y no les pido a los actores que improvisen. Creo en un concepto fuerte, en un propósito, en una narrativa muy buena. El guion es la raíz de todo”¹.

Truffaut y Hitchcock conversan:

François Truffaut — ¿Qué es MacGuffin?

Alfred Hitchcock — Es un artificio, un truco de guion, un recurso para una situación problemática [...]

François Truffaut — Debe de haber una especie de ley dramática cuando el personaje se encuentra realmente en peligro. Hay una explicación en el guion [...] que se convierte en [...] MacGuffin.

Alfred Hitchcock — Mi mejor MacGuffin, y cuando digo “el mejor” quiero decir el más vacío, inexistente e irónico, es el de *Con la muerte en los talones*. En la escena que tiene lugar en el aeropuerto de Chicago, el hombre de los Servicios Centrales de Espionaje le explica todo a Cary Grant, que entonces pregunta, hablando del personaje de James Mason: “¿Qué hace él?”. Y el otro responde: “Digamos que es un tipo que se dedica a importaciones y exportaciones”. “Pero ¿qué es lo que vende?” “Oh, precisamente secretos de gobierno”. Como se ve, en este caso, reducimos el MacGuffin a su expresión más pura: nada².

José Carlos Pieri afirma:

Federico Fellini comparó la función de un director con la de un maestro que dirige una orquesta. La diferencia está en la materia prima: la del maestro es la partitura y la del director, el guion. Ambos deberán comandar un equipo para que, al final, sus obras sean presentadas a un público que podrá o no “aplaudir” el resultado final de la obra. El primer paso del director es leer el guion de manera abierta y espontánea para captar la esencia de la historia. Intercambiar ideas y resolver dudas con el autor es muy productivo para alimentar y hacer más profundo el texto dramático, para que el director pueda transmitir a su equipo y actores la visión artística que deberá tener la producción. En ese momento el director pasa a ser un coautor y el punto de referencia para todos los involucrados en el proyecto. Los pasos del director son: componer su equipo, formar un elenco, tener un productor ejecutivo para comenzar la preproducción, escribir el *shooting script* (guion técnico), realización (filmar, rodar, grabar), posproducción (editar, montar, musicalizar y agregar efectos especiales) y, después, el *grand finale* (exhibición)³.

CHARLAS CON EL DIRECTOR Es por lo menos conveniente que el contacto entre el director y el autor se mantenga **abierto**. Es siempre mejor dejarles los conflictos y los problemas a los personajes.

Conversar y consultar son necesarios y deben hacerse en cualquier momento, siempre que el director lo necesite para buscar el tono y darle perfil al espectáculo. “Cualquier director que valore su propio ingenio alterará el guion. Si no hace ninguna modificación es porque algo extraño está sucediendo. Durante todo el periodo de preparación, es común que surjan situaciones que exigen retoques en el guion”, afirmó Terence St. John⁴.

Con base en esas conversaciones y lecturas atentas del texto, el director dará las primeras indicaciones al iluminador, al técnico de sonido, al director de arte, etc. En fin, a todo el personal implicado en la filmación o captación de imagen.

Cuando el director entra de lleno en el trabajo propiamente dicho, aconseja cambios, indica soluciones a problemas del guion, etc. Habiendo hecho esto, pasará el texto con todo el equipo. Vemos cómo en esa primera fase el director es una especie de coordinador general. Es el maestro de la orquesta estudiando y siguiendo las notas musicales.

Volviendo al guion, y en lo que se refiere al formato, sufrirá una transformación: de guion definitivo se convertirá en *shooting script*, **guion de filmación o guion técnico**.

El *shooting script* tiene todas las indicaciones técnicas necesarias para el trabajo del director, del montador, del operador, del director artístico, del productor, etc. En él, el director indica que tipos de tomas se harán, cuál será el lenguaje de la cámara, cómo serán los escenarios, los ambientes, la iluminación, etc. Esas indicaciones tendrán que ser suficientemente claras para que todo el equipo entienda.

Es allí donde comienzan las presiones, pues en los organigramas el tiempo y el costo de trabajo que se lleva a cabo son controlados. Valen dinero del productor.

A veces sucede que el guion es un poco largo y es necesario cortar algunas escenas. Llovió ese día. Eso puede pasar y es el director quien toma la decisión de cambiar el lugar de la escena de locación a estudio. Puede requerir de la ayuda del guionista para adelantar esa tarea, sobre todo en los casos más complejos.

En realidad, el guion técnico es más utilizado en el cine que en la televisión, debido a la velocidad del proceso de producción de esta última. Generalmente el director de televisión elabora su guion técnico de memoria o simplemente hace las anotaciones pertinentes en el

propio guion final (guion literario).

Podemos decir que el trabajo de dirección es el trabajo central en la realización de un producto audiovisual. Cuando el guion llega a las manos del director es apenas un texto, callado e inmóvil. Es el director quien lo convierte en realidad, quien da movimiento y vida al espectáculo.

Además del guion técnico, el director diseña su *storyboard*⁵, una serie de pequeños bocetos en que se indica cuáles serán las principales tomas. Ahora el guion técnico se transformó en una especie de cómic, de manera que todo el equipo sepa exactamente lo que tiene que filmar y cómo será el lenguaje de la cámara, las características de los actores, etc.

Tiempo atrás el *storyboard* era una técnica sofisticada que solía ser utilizada en las grandes producciones. Eran pocos los directores que usaban esa técnica, en virtud del aumento de los costos que representaba pagar al dibujante, los pintores, etc. Actualmente existen *softwares* que ejecutan esa tarea, pudiendo el propio director ejecutar sus ideas. A la luz de lo que expusimos anteriormente, podemos concluir que en la realización existen cinco etapas:

1. Conversación con el guionista.
2. Reunión con los actores del *casting*.
3. Confección del guion técnico o *storyboard*.
4. Especificación de los trabajos del equipo.
5. Realización, filmación, grabación y edición.

El director cuenta con la asistencia de otros profesionales, que son:

- **Asistente de dirección**, que da asistencia en todas las etapas de su trabajo.
- **Director de escenografía**, que crea los escenarios.
- **Director de arte**, que determina los objetos utilizados en escena y adapta los objetos a la época en que la acción se desarrolla. Se hace este trabajo mediante investigación para evitar que aparezca un teléfono sobre la mesa de una sala del siglo XVII, por ejemplo. Esa documentación también afecta las maneras, el comportamiento, el vocabulario, etc.
- **Operador de cámara**, que da la textura precisa al enfoque de la cámara.
- **Director de fotografía**, responsable por la parte artística y

- óptica del espectáculo.
- **Técnico de iluminación**, responsable por la luz.
- **Asistente de vestuario**.
- **Técnico de sonido (sonidista)**.
- **Editor (montador)**.
- **Productor de elenco**.

Ese equipo de profesionales que actúa junto al director es una especie de cabeza pensante que controlará toda la confección del espectáculo audiovisual. También podemos citar: el continuista, el preparador de elenco, el preparador vocal (logopeda o fonoaudiólogo), el maquillador, el técnico de efectos especiales, etc.

Concluyendo: las charlas y contactos con el director pueden proseguir hasta el mismo día del estreno del producto audiovisual. El guionista nunca debe interferir en el trabajo del director, aunque debe estar siempre dispuesto a colaborar y aconsejar. Vuelvo ahora con Jean-Claude Carrière, en cuyo texto dice:

Prever siempre una última sesión de trabajo sobre el guion con el director, en la semana anterior a la filmación, cuando se han localizado todos los escenarios y se han contratado todos los actores. La película comienza a tomar forma, a aparecer. Es asombroso ver los importantes cambios que de repente parecen necesarios, pocas horas antes del inicio de la filmación. Repetir tres veces en voz alta, todas las mañanas, aquella frase de Chejov: “Lo mejor es evitar todas las descripciones del estado de ánimo. Lo más correcto y comprensible es presentarlos por medio de las acciones de los héroes”⁶.

EL REPARTO

Dice el anecdotario hollywoodiano que uno de los hermanos Warner bajaba de su avión privado cuando recibió la noticia de que Ronald Reagan había sido nominado para gobernador de California. Al saberlo, comentó: “Eso es un *miscasting*. Ronald Reagan solo puede ser, como máximo, el amigo del gobernador. El gobernador tiene que ser James Stewart”. Aclaremos que *miscasting* quiere decir “mal reparto de los personajes”.

Esta anécdota no deja de ser un buen ejemplo de la importancia que tiene el reparto o elenco en la realización de una película o un programa de televisión. El reparto da cuerpo a las palabras, en consonancia con los deseos del director. Un buen reparto deben hacerlo conjuntamente

el director, el productor y el guionista.

El *miscasting* puede generar graves problemas. Un actor que no se adapta al papel perjudica a todos los demás actores, desfigura al personaje, hace perder la carga dramática del espectáculo y, como consecuencia, el contenido del guion. Un error de este tipo puede ocasionar un cambio total del clima deseado por el autor.

Un buen reparto es un factor clave para la buena realización del espectáculo. Un intérprete adecuado, además de ajustarse a las características queridas por el autor, revelará otros aspectos (escondidos) del personaje que solo puede descubrir un actor que lo entienda. Los actores poseen un baúl de vivencias, montones de conocimientos aprendidos y experiencia. Y con ellos el actor aporta matices que revelan toda la potencialidad del personaje.

La credibilidad de la interpretación del actor es dada por la verosimilitud de su actuación, y no por la semejanza física del actor con el personaje. Este es un artificio que está de moda actualmente, posible con el maquillaje, los recursos digitales y las dietas para adelgazar o engordar al profesional.

Se dice que un actor es malo por dos motivos:

1. Cuando el actor es sobrepasado por el personaje.

El actor no tiene suficiente bagaje para conseguir la profundidad necesaria para el personaje.

2. Cuando el personaje es sobrepasado por el actor.

El actor es más fuerte que el personaje y no sabe rebajarse para acoplarse a él.

El *casting* – es decir, el **reparto**, la **constitución del elenco** – no es solo cuestión de elegir el actor **adecuado** para un determinado papel. Además de hacer el reparto individual, hay que tener presente lo que se llama **visión de conjunto**, que dirá si los actores combinan entre sí, si hacen pareja y si se adaptan al clima deseado.

Un actor puede ser muy bueno para un papel, pero a veces no encaja con la actriz con quien ha de compartir escena. A este problema se lo denomina **error químico, falta de sinergia**. Hay algo que no funciona; se acierta en la elección individual, pero no en la de conjunto. El reparto ha de ser homogéneo, armonioso, químicamente correcto. Hoy en día, además de hacer pruebas a un actor, se hacen también pruebas de conjunto. El responsable de eso es el productor de elenco, pero el filtro final es del director en conjunto con el guionista.

Al momento de escoger un actor es imprescindible que conozca el *script*. ¿Se siente realmente bien en la piel del personaje? ¿Está a la altura de sus expectativas? Una vez resuelto el reparto ideal hay que enfrentarse a otra fase: la cruda realidad de los contratos. Hay que ver si el caché que pide un actor se encuentra dentro de las posibilidades de la producción, o si, a criterio del productor, el precio compensa o no.

En general, la comunicación entre autor y actor es abierta. Es normal que el actor tenga sus dudas, pida información y quiera aclarar puntos oscuros en relación con el personaje que interpretará. Esta comunicación es muy bien recibida por los guionistas, en la medida en que el actor tiene algo que aportar al personaje gracias al cúmulo de vivencias interiores que ha adquirido con otros papeles. Incluso cuando la obra ya se está realizando, el director puede pedir ayuda al guionista ante las dificultades que surjan con los actores, sobre todo si el director no es aún muy experto.

Swain propone esta fórmula:

Podría ser que lo/la llamasen a usted para remediar una situación en que el actor cree que su parlamento está flaco. En ese caso, pruebe estos trucos:

- a) flexibilidad: muéstrese disponible a cambiar líneas, si hace falta;
- b) adulación: haga lo posible por convencer al intérprete de que sus líneas lo presentan con mayor distinción;
- c) demuestre la dificultad de la interpretación: verifique que las líneas son difíciles, haciendo que sus amigos menos dotados las lean... rebobine y señale la manera sin emoción con la que todo el mundo se expresa⁷.

Cuando un guionista escribe, piensa en un actor concreto para un determinado papel. No importa que este actor sea conocido o desconocido, esté vivo o muerto, de lo que se trata es de tener una imagen del personaje para que el autor pueda “ver” la escena. Esta visualización es simplemente un truco de imaginación, y esas imágenes o actores que usamos se denominan *actor-models* (actores-guía o actores-modelo).

Lo ideal sería que nuestro actor-modelo fuera siempre quien hiciera el papel. Pero, desgraciadamente, esto no suele pasar casi nunca. Las primeras opciones para el reparto pocas veces se mantienen. Normalmente se llega a una segunda o tercera opción. Esto no quiere decir que el procedimiento no sea el adecuado. Las primeras opciones son siempre opciones ideales; las otras, en cambio, son las posibles. No está de más hacer notar que son los actores los que hacen llegar al

público el trabajo de todo un equipo, y se merecen todo nuestro respeto y apoyo.

Completado el reparto viene el proceso de lectura del texto. La presencia del autor en esta lectura sería importante, ya que así se resolverían dudas o problemas.

Lo que suele pasar, sin embargo, es que cuando se hace la lectura del guion ha pasado el tiempo y el autor ya está embarcado en otro proyecto, metido de cabeza en otro trabajo. De todas formas, siempre que sea posible, es conveniente que el autor esté presente en la primera lectura que hagan los actores.

Así, hay tres tipos de elenco:

- **Imaginario:** aquel que el autor imagina, en el que son utilizados actores-modelos o guías. Pueden ser rostros de personas que el guionista conoce.
- **Ideal:** aquel que sería el mejor tanto para el guionista como para el director y el productor.
- **Real:** aquel que efectivamente va a trabajar en el guion. También conocido como elenco verdadero.

Una última palabra: *coach* (preparador de elenco) es el profesional que busca perfeccionar el desempeño de los actores y su capacidad de actuar por medio de ejercicios corporales y/o vocales. Entrena a los actores para determinado papel o personaje, en conjunto o individualmente.

OPINIÓN: EL ACTOR Y LA VOZ DEL PERSONAJE

Dice la logopeda y preparadora vocal de actores Leila Mendes:

Según la ley dramática, citada por Doc, cada vez que el personaje piensa, habla y siente, actúa. Doc también nos dice que “personaje e historia viven una interacción perpetua”.

Esas dos ideas guían el trabajo del actor y de la preparación de actores. En la dramaturgia contemporánea, los personajes tienen múltiples características y siguen las diversas formas del lenguaje del guion y de la dirección. Luego, todo lo que el actor hace o habla tiene un sentido en escena; por esa razón necesita desarrollar la consciencia y el dominio de su expresión por medio de estudio y práctica. El trabajo de preparación del actor engloba las técnicas de interpretación y de expresión corporal y vocal.

Hoy es cada vez más frecuente en el equipo la presencia de instructores de dramaturgia, y de preparadores corporales y vocales.

Antes del inicio de las grabaciones, el elenco participa de lecturas del guion y de prácticas corporales y vocales que pueden ser grupales o individuales. En el caso en que el personaje tenga habilidades específicas como cantar, bailar, montar a caballo, pintar o cualquier otra, el actor tomará clases de lo que fuere necesario para desarrollar esas habilidades. También hace un intenso trabajo denominado de *laboratorio*, una inmersión en el universo del guion y del personaje, mediante investigación y vivencia, para dar mayor veracidad al personaje.

La interpretación del actor en los audiovisuales está basada en posturas, expresiones fisionómicas, gestos y voz, que son precisos y contenidos pues serán ampliados por la cámara. La expresión debe estar siempre en armonía con lo que se está diciendo y sintiendo. Todo lo que el actor dice debe tener contenido emocional. Antes de hablar, el actor debe imaginar que ha sido provocado por algo. Oír lo que se dice en escena. Y después solo reaccionar y hablar. La acción, el oír y el ver vienen antes de hablar. De lo contrario, los espectadores tendrán la impresión de un parlamento apenas memorizado.

La habilidad de entrar en la esencia del personaje es la parte subjetiva del arte de interpretar. Viene de la compasión y el temor por los misterios de la vida que nos llevan a la catarsis, según Aristóteles. Viene de la pasión y de la voluntad de interpretar un personaje verdadero. Para mí, uno de los secretos de la interpretación es la compasión del actor por su personaje sin ningún juicio. Pero siempre pensando en que el personaje aprenda alguna cosa con la comprensión de sus fallas trágicas y evolucione.

Como dice Doc, el guion es el punto de partida, la crisálida que se transforma en mariposa y vuela. La creación del personaje es como el nacimiento de algo gestado en la imaginación, sentido en el corazón y finalmente expresado por todos los que participan del equipo de una obra audiovisual. Historias y personajes vuelan hacia la imaginación de cada espectador y transforman la vida de cada uno de ellos por medio del arte⁸.

DIGRESIÓN

Como todo guionista tengo mis directores **predilectos** y, como se puede notar, soy un estudioso del acto **creativo** y de la **imagética**.

Toda mi vida he visto películas en busca de la temática “el nacimiento del acto de crear”, y es claro que encontré en Woody Allen un guion de película que me encantó y sedujo. El prestigioso director concluye que

la creatividad puede nacer en los lugares, momentos y persona más improbables.

Por todo eso, transcribo mi relato sobre la película *Balas sobre Broadway*, artículo que escribí para el Centro Cultural Banco do Brasil en 2009, en la muestra *Woody Allen*, cuyo curador fue Angelo Defanti.

Varios personajes encontrando un autor

Pensadores y dramaturgos se dedicaron a escribir sobre el acto de crear, imaginar y concebir el arte. Recientemente Orhan Pamuk, premio Nobel de Literatura en 2006, describió con exactitud y esmero en su libro *Nieve* el momento de inspiración de un poeta turco frente a la captura de la ficción. Eso solo para citar un fascinante ejemplo erudito.

De otro lado Woody Allen, en una coautoría de guion con Douglas McGrath, consigue con su extraordinaria genialidad captar, con personajes clichés que deambulan por la sátira y por los diálogos más exactos, demostrar que los misteriosos bordes de la creación no tienen forma.

Crítico de principio a fin, nos presenta al autor idealista, al agente pragmático, a la diva que no recibe premios de actriz secundaria, al gánster que se transforma en productor para satisfacer los deseos de su amante ignorante y desprovista de talento, al actor inglés competente pero inseguro. Y, finalmente, entre otros clichés, a un guarda de seguridad que mata sin remordimientos.

God of Our Fathers, ese es el nombre de la obra que el autor escribió y que los actores ensayan para estrenar en Broadway. En cada escena, frase e instante, la hipocresía crece y el cinismo se hace arrebatador. Aparentemente viven el mundo del arte, mientras los gánsteres se matan en las calles frente a los teatros. Pero los actores también se matan entre sí en el juego de los diálogos y las palabras. El autor de manos frías se hace adúltero y mentiroso. Todos quieren más presencia escénica, más poder y proyección.

El filme transcurre en los años 20, pero es un facsímil de hoy. Todos los personajes fueron concebidos como si fuesen nuestros viejos conocidos, actuando en el presente por medio de pasiones y razones interesadas, previendo un futuro con la percepción y la certeza de conocer lo que pasa después de la muerte.

Los diálogos son inolvidables: “No existen perlas negras”, “Cállese, no diga más nada”, “Soy un artista de principios”, “No quieren que cambien una palabra de mi texto”, “Vamos a ser francos: existe un mundo real allí afuera”, “Estoy teniendo un romance con la actriz”, “Y yo con otro autor”, entre otras perlas blancas y verdaderas.

Simple, directo, eficaz... ¿Por qué no decir shakespeariano? El personaje protagonista, el autor, evoluciona durante la acción dramática de modo sorprendente e inequívoco. Se transforma, sí. Evoluciona durante el espectáculo de modo inverso a lo que normalmente exponen autores y pensadores. En otras palabras: comienza como autor y termina afirmando que no es artista.

Camina del todo hacia la nada. ¿Y quién es el autor? ¿Dónde está el talento? ¿En qué personaje fue depositado el acto de crear? Aquel en verdad capaz de transformar ilusión en realidad y tocar las fibras de las emociones humanas.

Y entonces los personajes encuentran su dramaturgo mayor. El autor se retira de escena y reconoce que en aquel violento vigilante fue depositada la semilla de la creación.

Ironía de las ironías, absurdo entre los absurdos, ¿cómo explicar que el germen de la dramaturgia haya fructificado en tan vil criatura? Y hay más. Nace en el guarda el sentido de la autoría y pasa a matar en nombre del arte. Adquiere violentamente la consciencia del derecho de autor. Y con su revólver el arte se convierte en revolución que, cuando ultrajada, merece la muerte.

Simbólico y alegórico, sí. Al morir el vigilante, el autor tiene como único pensamiento una corrección en la última frase de la obra. La última corrección del autor.

Como alerta final, de forma bien discreta, nos recuerda que no debemos confundir la obra con el artista, con su persona, con su carácter, ni con el sistema ideológico que lo abriga.

Brillante, genial, imperdible, esa obra de Woody Allen es sin duda uno de los ejemplos más significativos de la importancia de ese cineasta en la historia del cine.

FORMAS Y FORMATOS DEL TRATAMIENTO FINAL

El guion final, más que un texto, es una herramienta de trabajo que puede tener varias formas y formatos. Pasemos, pues, a introducir parte de la terminología técnica que podríamos considerar básica.

El tratamiento final es distribuido entre los departamentos de producción y los profesionales implicados, y se torna un instrumento de trabajo para todo el equipo. Es subrayado, marcado, se escriben observaciones en sus márgenes, se lo lleva a locaciones, etc. En fin, cada una de las personas involucradas buscará en él la palabra clave para ejecutar su trabajo.

Si está escrito “una mañana radiante en una sala de alumnos jóvenes

y felices”, el técnico de iluminación trabajará con cierto tipo de luz, la maquilladora con maquillajes suaves, la asistente de vestuario con ropas juveniles, todo en función de la atmósfera indicada en el texto.

Siempre es bueno recordar las palabras de Wells Root: “Un buen escritor jamás fue despedido de Hollywood por no conocer los ángulos de una cámara. Lo que productores, directores y autores buscan en un guion son personajes y emociones, risas, fantasías, conflictos e ideas. Y a ellos corresponde traducir esto para la pantalla”⁹.

Diferencias entre escena y secuencia

Considero que la diferencia entre **escena** y **secuencia** es un parámetro de producción y realización. Otros autores dan a esta diferencia un carácter dramático con el que yo no estoy de acuerdo. Para ellos, la secuencia es una unidad narrativa intermedia entre los actos y las escenas. Para mí, secuencia y escena son conceptos puramente geográficos. En cine, una secuencia engloba todo lo que sucede en una **localización**. Por ejemplo:

Localización: Una casa en Sevilla.

Secuencia 1: Habitación de matrimonio,
Cocina
Exteriores de la casa

De otro lado, en televisión, una escena queda determinada por el lugar concreto. Por ejemplo:

Localización: Una casa en Sevilla

Escena 1: Habitación de matrimonio

Escena 2: Cocina

Escena 3: Exteriores de la casa.

En televisión normalmente esta casa no es un todo: las habitaciones están dispersas por el estudio o escampadas por la ciudad.

Para televisión escribimos por **escenas**. Podríamos decir que una **secuencia** se compone de un conjunto de **escenas**. Tanto las escenas como las secuencias son compuestas por un conjunto de **planos**.

Plano, en cine o televisión, es la **toma** hecha por la cámara **de una sola vez** sin interrupción en determinado encuadre.

No se debe confundir **secuencia** con **plano-secuencia**. Plano secuencia supone integrar **diferentes planos en una misma toma, sin**

interrupciones. Esto puede ser realizado a través del movimiento de la cámara o de los actores, o de ambos.

Portada

Cuando terminamos el guion elaboramos la portada que deberá incluir la siguiente información:

1. Título de la película o programa de TV
2. Nombre del autor-guionista
3. Dirección y teléfono del autor
4. Número de escenas o secuencias
5. Duración del espectáculo
6. Fecha de entrega
7. Número de páginas
8. Nombre de la firma o persona a quien se entrega el guion
9. Tipo de trabajo: adaptación, argumento, primer guion
10. Si es un original: si es drama, comedia, etc.
11. Número de registro de propiedad intelectual, copyright

Una segunda portada puede incluir otras observaciones que se hagan necesarias, por ejemplo, la premiación del guion en un concurso. En el caso de una película, vale la inclusión de un pequeño resumen de la historia – *logline* o *storyline*.

Hoja de desglose

La penúltima cosa que se hace en un guion es la hoja de desglose, es decir, la hoja de producción. O en la propia portada, si se trata de una serie que está en producción hace tiempo (véase la Reproducción 1 en este segmento).

En esta hoja se especifican detalles para el equipo de producción, ya que en él se especifican:

- Personajes (fijos o invitados)
- Escenarios (interiores)
- Localizaciones (exteriores)
- Figurantes o extras
- Vestuario
- Utilería

Formato del *script* por escenas

Montaremos ahora nuestras escenas en hojas estándar. La hoja estándar (A4) es un papel dividido verticalmente por la mitad, de forma que define dos campos, uno a la derecha y otro a la izquierda. La razón de esta división es muy simple: transformar el texto del guion en una especie de plano, dividido en áreas específicas, donde cada profesional del equipo encontrará las indicaciones referentes a su función.

Una pequeña mención se hace necesaria sobre derecha e izquierda en referencia al papel escrito. Depende de culturas, geografía y puntos de vista. Usaremos ahora el tipo americano occidental.

Así, tenemos como diseño de escena los siguientes puntos:

A la izquierda

(Vea la Reproducción 2).

1. El número de escena
2. La identificación de la escena (exterior o interior, lugar, día o noche)

Los números 1 e 2 se refieren a lo que llamamos **encabezado de la escena** o **identificación de la escena**, y son importantes para todos los sectores de la producción.

Atención: el encabezado va de lo específico hacia lo general, se abre con interior o exterior, después la localización y finalmente día o noche. Esa graduación no debe sufrir ningún tipo de alteración en el orden.

Los **diálogos** pueden quedar **centrados**, que es la costumbre actual, o de izquierda a derecha (formato para teatro, radio y algunos programas de TV).

Las indicaciones siguientes se refieren a la descripción de la acción, del lugar, de la atmósfera y de la conducta del personaje, debiendo ser sumarias. Repito: cualquier indicación en el texto, inclusive las que hacen parte del cuerpo de comunicación (diálogo o parlamento) es denominada acotación.

1. La descripción sumaria de la acción (conducta del personaje, apariencia).
2. Indicaciones del movimiento de cámara (planos), solo lo estrictamente necesario.
3. Indicación de ambientación general de la escena.

Con estas indicaciones estamos en contacto con el autor, el director de escena, el maquillador, el operador y, sobre todo, el director. No es obligatorio hacer todas estas indicaciones al equipo, ni nadie está obligado a seguirlas al pie de la letra; son sugerencias, simples anotaciones, acotaciones de acción o indicaciones de escena.

Por ejemplo: cuando indicamos que una escena concreta será *close*, en realidad queremos advertir al director de un detalle importante que se ha de remarcar. No importa si es un *close* fijo o con *zoom*. El director es quien determine el plano. Para el guionista, lo importante es resaltar ese detalle.

La selección de un plano determinado no es del todo gratuita, tiene una función; así que solo debe indicarse si realmente la tiene. Por ejemplo: si en una escena marcamos el *close* de una píldora que cae dentro de un vaso, es obvio que esta píldora debe ser muy importante para la historia; puede ser veneno.

Con la descripción sumaria de la escena queremos informar al actor lo que nos parece más relevante del comportamiento del personaje en aquella escena, lo que ha de verse. Evidentemente, el actor no tiene obligación de hacernos caso. Se trata, una vez más, de simples sugerencias.

Lo mismo sucede con las indicaciones de escenario para el director de escena, y las de directores de arte y vestuario, etc. Cuando decimos que el escenario es una sala exageradamente rococó, el director de escena ha de entender que en aquel escenario las cosas han de ser exageradas, y no solamente que se trata de una sala estilo rococó como tantas otras.

Con la ambientación general de la escena nos dirigimos a todo el equipo. Por ejemplo: una escena en un aula muy feliz, donde los alumnos están satisfechos. A partir de esta indicación, el actor sabrá que todo el mundo estará contento y, por lo tanto, tendrá un comportamiento acorde con este clima. El director de escena creará una escenografía jovial; los figurinistas confeccionarán ropa ligera y clara; el maquillador hará unos retoques naturales... y así todo, hasta que tengamos un ambiente general alegre y distendido.

En este punto, podemos indicar también la **iluminación** que se necesita. Si indicamos que la luz ha de venir por debajo de la barbilla del personaje, está claro que queremos que tenga apariencia fantasmagórica. Una luz muy blanca, en cambio, será para darle un aire extraño.

No podemos olvidar un factor importantísimo: el **tema musical**. Si

lo hay, debe ser indicado siempre que sea necesario. Sin exagerar, ni para huir de una escena difícil de escribir.

“No olvidar nunca el sonido; no considerarlo nunca como accesorio. Se construye la banda sonora de una película desde el guion”¹⁰. Así piensa Jean-Claude Carrière, si bien otras escuelas de guion consideran que la música no se ha de indicar. **Yo mismo, actualmente, no lo hago.**

Las indicaciones musicales sirven para subrayar un detalle o enfatizar un momento de suspenso. Todos conocemos los momentos musicales del circo: cuando los timbales redoblan es el momento crítico del salto mortal. En cine y televisión llamamos a eso **música incidental**.

Los **ruidos** también deben indicarse. Por ejemplo: un trueno, el ruido de la lluvia en el tejado, etc. (se sobreentiende que se trata de ruidos o sonidos que no se deducen directamente de la imagen). Una vez apuntados, el técnico de sonido sabrá qué ha de hacer, qué ruidos utilizará, etc.

Con la última anotación queremos señalar cómo queremos **abrir y cerrar la escena**. Esta información va dirigida al editor. Por ejemplo: al final de una escena hemos indicado encadenamiento. En otra encontramos *corte*. O también *fundido*. Así, el editor trabajará con un encadenamiento de forma que sirva de enlace, de paso del tiempo.

Así, pues, al lado izquierdo de la hoja se anotan siempre con la máxima claridad todas las indicaciones que el equipo necesite, a fin de facilitar su trabajo.

A la derecha

A la derecha se escribe el **diálogo**, el **nombre de los personajes**, las **actitudes de interpretación** y, siempre, el **cierre de la escena** (vea en este segmento los ítems “Diez efectos ópticos y de edición”, y “Reproducción número 2”).

Es el lugar del cuerpo de **comunicación del guion** (vea las Reproducciones 3A y 3B en este segmento)

Observaciones

Cuando el profesional lee un *script*, le gusta encontrar su función bien especificada y clara, sin que falte información. Es por lo tanto fundamental escribir a doble espacio para que el *script* quede lo más limpio posible, ya que los profesionales tienen la costumbre de hacer anotaciones en él. Esto debe tenerse presente en el diseño de la página.

La división de lado izquierdo y derecho es un resquicio de la radio, en que teníamos los efectos de sonido y ambientación de un lado y, del

otro, los parlamentos de los personajes.

Actualmente ese tipo de exposición del guion en campos derecho e izquierdo es usado para **textos teatrales**. Esa observación es importante.

Hoy, autores y productores tienen la costumbre de poner el diálogo al centro de la página, siguiendo el modelo americano. Es la forma más actual y usada en producciones internacionales. Existen programas de ordenador específicos para dar formato a los guiones en ese estilo (vea el segmento 3.1).

Una hoja para programas informativos de televisión se divide en dos mitades iguales en sentido vertical. A la izquierda se especifican las imágenes y a la derecha, el texto informativo. En radio se usa el mismo procedimiento con una diferencia: a la izquierda las indicaciones de imagen son sustituidas por las sonoras, o indicaciones / entradas musicales, y a la derecha vienen los diálogos.

Toda indicación, excepto el encabezamiento, se puede denominar también acotación; pero siempre han de ser sumarias, esenciales. Por ejemplo: la anotación “vestido blanco radiante” será suficiente para que el técnico de vestuario sepa de qué se trata. Solo será necesaria una descripción más detallada si, dado el caso, el vestido incorpora un detalle (que tenga pliegues, por ejemplo, porque el personaje tendrá que esconder allí un diamante robado).

A continuación, ejemplificamos los varios tipos de formato de guion. Además, agregamos un ejemplo de guion **técnico** o *shooting script* (véase Reproducción 4).

REPRODUCCION NÚMERO 1 — Ejemplo de hoja de desglose
(personajes/locaciones)

TÍTULO DEL PROGRAMA: LA DAMA DE LAS CAMELIAS 83

DC

PERSONAJES

CON PARLAMENTO

1. Marguerite / Marina
2. Armand / Henrique
3. Barón de Varville / Artur
4. Prudence / Thelma
5. Nadine
6. Vieja del Tarot

SIN PARLAMENTO

1. Niña de los patos (1847)
2. Hombre del frac negro (1847)
3. Hombre de negro (1847)
4. Sacerdote y sacristán (1847)
5. Invitados a cenar (1847)
6. Personal de la TV (1983)

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| 7. Armando | 7. Enfermera (1983) |
| 8. Joel | 8. Modista (1983) |
| 9. Duval | 9. Personal del hospital (1983) |
| 10. Jovencito de la claqueta | 10. Extras o figurantes (1983) |
| 11. Dr. Ernani | |
| 12. Gastão | |
| 13. Sílvia | |
| 14. Hombre en <i>off</i> 1 | |
| 15. Hombre en <i>off</i> 2 | |

NOTA 1: en los personajes con parlamento, los números 1, 2, 3 y 4 corresponden a personajes diferentes que serán interpretados por el mismo actor o por la misma actriz.

NOTA 2: la historia transcurre en dos épocas, 1847 y 1893.

ESCENARIOS / LOCACIONES

INTERIORES

1. Cuarto de Marguerite (1847)
2. Sala de Marguerite (1847)
3. Cuarto de Marina (1983)
4. Baño de Marina (1983)
5. Sala de Marina (1983)
6. Fondo del estudio (1983)
7. Invernadero (1847)
8. Sala de control de TV (1983)
9. Sala de maquillaje (1983)
10. Camerino (1983)
11. Sala de la casa de Armando (1983)
12. Sala de emergencia / hospital (1983)

EXTERIORES

1. Bosque de París (1847)
2. Edificio (1983)
3. Patio del estudio (1983)
4. Playa desierta (1847)

REPRODUCCIÓN 2 – EJEMPLO DE ESCENA / DIÁLOGO DE IZQUIERDA A DERECHA

TÍTULO DE LA SERIE: MALU MULHER (REDE GLOBO)

Capítulo: Parada obligatoria (1980)

DC

Malú sale. Carmen está frente al espejo.

CORTE

PUBLICIDAD

Escena 23 *INSERT.*
 Anotación musical
 CLOSE

Imágenes de células vivas a través de un microscopio. Por ejemplo, amebas en una superficie gelatinosa, tal como suele verse en un programa científico.

Instantes.

CORTE

ESCENA 24 INTERIOR. HABITACIÓN DE MALÚ. DÍA.

Malú se despierta; estaba soñando. Abre los ojos. Aturdida, intenta situarse en el tiempo y el espacio. Elisa está en el centro de la habitación, de pie, con una bandeja en las manos.

MALU – ¿Elisa?

ELISA – Le he traído el desayuno.

Elisa camina y deja la bandeja sobre la cama.

MALÚ: ¡Formidable!

ELISA: Me ha parecido que le vendría bien.

MALÚ: ¡Ah! Qué buena eres. Gracias.

Elisa se sienta al lado de Malú.

Detalle de la bandeja con un típico desayuno (*close*).

MALÚ: Buenos días, mi amor mío. Qué cara extraña tienes.

CORTE

ACUERDO DIPLOMÁTICO – PÁG. 2

MUJER DEL EMBAJADOR:

MUY SENCILLO, SEÑOR. TENÍA LAS JOYAS EN LA CAJA FUERTE DEL HOTEL Y QUISE RETIRAR UN COLLAR DE PERLAS. ENTONCES, ME TRAJERON LA CAJA... PERO... PERO ÍBAMOS RETRASADOS Y TENÍAMOS QUE IR A UNA RECEPCIÓN; Y, VERÁN... MI MARIDO ES MUY ESCRUPULOSO EN CUESTIÓN DE HORARIOS, EN HORAS Y MINUTOS.

VISIÓN DEL EMBAJADOR Y DE DIVERSOS PERIODISTAS.

EMBAJADOR:

BIEN, MI SEÑORA TAMBIÉN ES BASTANTE DISCRETA.

MUJER DEL EMBAJADOR:

SÍ... FINALMENTE ME OLVIDÉ DE LA CAJA Y NOS MARCHAMOS. FUIMOS A LA CENA DEL CÓNSUL DE TURQUÍA Y VOLVIMOS MUY TARDE.

PERIODISTA:

¿USTED NO SABÍA QUE ÚLTIMAMENTE HA HABIDO MUCHOS ROBOS DE JOYAS EN DIVERSOS HOTELES DE LUJO Y QUE SE SOSPECHA DE LA PRESENCIA DE UN LADRÓN PROFESIONAL INTERNACIONAL?

(Minissérie. Capítulo 6)

Zé Rufino comienza a leer el papel y a descifrar el telegrama. CLOSE de la cara de curiosidad del telegrafista. Con esta imagen se oye el ruido del telégrafo.

FUNDIDO

ESCENA 25: Exterior / villorrio / día

Lampião está sentado en una hamaca en el balcón de una casa. Una vieja espanta las moscas con un abanico de paja.

Gavião llega con un frasco de perfume en las manos.

GAVIÃO: He traído el perfume, capitán. Y es del bueno.

Lampião toma el frasco y se pone perfume en cantidad. Sobre todo, mucho en las axilas, se moja la ropa. Se quita el sombrero y se pone también en la cabeza.

LAMPIÃO: A la Santinha le gustará este olor que traigo ahora...

Le devuelve el frasco a Gavião. Mira alrededor.

LAMPIÃO: Ponte tú también un poco. Hoy quiero que todo el mundo vaya perfumado (mira a su alrededor). Este es un buen lugar para quedarse unos días.

FUNDIDO

REPRODUCCIÓN 4 – *Shooting script*

ESCENA 6. INTERIOR / CORREDOR DE LA CLÍNICA / DÍA

PLANO 1 – *TRAVELLING (steady camera)* (lente 300) Cris está en la recepción cuando pasa cerca de ella Afraninho, cargando paquetes (dos muñecas de plástico del tamaño de un bebé, algunos cojines, una bañera de plástico y una estera bajo el brazo). Cris corre tras él, que continúa andando rápido.

Cris – Ah, Afrânio, era a ti a quien necesitaba... Necesito que me hagas un favor. Autorízame a poner un anuncio en la radio.

Afraninho – ¿Anuncio?

Cris – Sí, una paciente ambulatoria. Llegaron los resultados de sus exámenes, pero...

Afraninho – (DE MAL HUMOR) ¿Paciente ambulatoria? No.

Cris – Pero, Afraninho, es importante. La mujer desapareció, se mudó de su casa...

Afraninho – Ese ya no es problema nuestro, es problema de su marido.

Cris – (CASI GRITANDO) ¡Basta! ¿Me quieres escuchar?

La mujer es viuda y está enferma, y si alguna cosa le sucede pueden decir que fue culpa nuestra. Nos pueden demandar.

Afraninho – (AHORA PREOCUPADO) ¿Demandar? Habla con Valderez y dile que estás autorizada.

Cris – (SONRIENTE) Gracias, Afrânio. Y todo eso, ¿para qué es?

Afraninho – Es lo que quiero saber. Es un encargo del nuevo médico, el Dr. Renato, para el sector de pediatría de urgencias. Allá afuera está el mensajero esperando el dinero.

PLANO 2 – *MEDIO* Es cuando llega el Dr. Renato sonriente.

PLANO 3 – *CLOSE* Los ojos de Cris se iluminan.

PLANO 2A – *MEDIO*

Renato– (A AFRÂNIO) ¿Me estaba buscando?

Afraninho – (LE MUESTRA LOS PAQUETES) Usted lleva poco tiempo aquí, y tal vez no lo sepa. Para hacer cualquier gasto en nombre de la clínica me lo pide a mí, justificando por escrito la necesidad del material, yo lo paso al área de almacén y...

Renato– (TRANQUILO) No... Yo voy a pagarlo.

Afraninho y Cris sorprendidos.

Renato – Necesito mucho ese material en urgencias. Sé cómo es, por las vías normales siempre tarda un poco.

Mejor lo pago con mi dinero. ¿Cuánto es?

PLANO 4 – *CLOSE* Renato toma la factura y tranquilamente comienza a llenar un cheque.

PLANO 5 – *CLOSE* Afraninho, sin saber qué decir, pasmado.

PLANO 6 – *CLOSE UP* Cris interesada. CORTE

LA IMAGEN

La imagen es el fruto de las posibilidades técnicas de la cámara sumadas a los efectos visuales y electrónicos que se agregan durante la edición.

La cámara trabaja con **tomas**. La toma **es la unidad de la cámara**: es el tiempo que se filma sin interrupción en un determinado ángulo. Simplificando, es aquel momento comprendido entre las voces de **ACCIÓN** y **CORTE** proferidas por el director.

La claqueta es una pequeña placa negra (actualmente se usa la claqueta electrónica) en la que se especifican los datos que la cámara

registra al comienzo de cada toma, con el objetivo de facilitar el trabajo de montaje. Contiene el nombre de la película, número de escena o secuencia, número de plano, número de toma, fecha, nombre del director y del director de fotografía.

¿Por qué es necesaria la claqueta antes de cada toma? De forma teórica, la escena es la unidad dramática del guion, como la toma es la unidad de la cámara. Como no podemos trabajar con dos unidades distintas, por ejemplo, litros y kilos, el uso de un mecanismo conversor es obligatorio. La claqueta es usada como factor de conversión de escenas en tomas.

Para ser montada, la película revelada es cortada en tiras o *loops*. Cada *loop* es una toma con la correspondiente claqueta. O, en vez de tira, un pedazo de cinta de video, en el caso de la televisión. O también fragmentos numerados electrónicamente en el caso de las grabaciones digitales.

La claqueta también es importante cuando el sonido es directo o grabado simultáneamente. La claqueta proporciona el punto de sincronía entre las bandas de imagen y sonido. También se hacen los ajustes de sonido en puntos de la banda magnética con base en la numeración de la claqueta.

Movimientos de la cámara

La cámara no es un objeto estático. Como prolongación del ojo humano, hace todos los movimientos que el hombre desea. Fue inventada para retener y ampliar el alcance de las imágenes.

Partiendo de este supuesto, nos daremos cuenta de que la cámara es infinitamente más versátil que el ojo humano, mucho más sensible y perspicaz. La cámara penetra en un mundo al que, normalmente, no tenemos acceso. Vuela, corre, mira por debajo, por encima, de lado, etc. Efectúa movimientos que seguramente no podríamos hacer con los ojos y guarda la imagen mucho más allá de nuestra memoria.

La cámara se aproxima a los objetos, llega a intimar con el personaje, rompe barreras con lo observado y nos revela detalles que no percibiríamos en la vida cotidiana.

Según Walter Benjamin, “sabemos más o menos los gestos que hacemos cuando cogemos una cuchara o un encendedor; pero lo ignoramos casi todo sobre el juego que se establece entre la mano y un metal, y mucho menos conocemos los cambios que las fluctuaciones de nuestro estado de ánimo confieren a nuestros gestos”¹³.

La cámara penetra en este terreno con todos sus recursos: los *close*

up, alejamientos, cortes, tomas aisladas, planos generales, aceleraciones, ampliaciones y reducciones; nos proporciona la experiencia del subconsciente visual, de la misma manera que el psicoanálisis lo hace del subconsciente o del inconsciente colectivo.

Existe una enormidad de tipos de equipos y cada día nace uno más sofisticado que el anterior. Existen cámaras subacuáticas, robóticas, de realidad virtual, de 3D, microcámaras, de visión nocturna, de percepción de calor, pero la que dio origen a esa profusión de posibilidades fue la cámara digital.

Un guionista puede verter sus fantasías en el papel, pero solo la cámara podrá mostrar todo cuanto él imagina. Los **principales movimientos** de la cámara son los siguientes:

- Cámara estática
- Cámara móvil
- Progresivo (aproximación)
- Regresivo
- Repetitivo
- Circular

Cuando la cámara se mueve, física u ópticamente, esta camina en un determinado ángulo: hacia la derecha, hacia la izquierda, para arriba, para abajo, etc. Tanto la cámara estática como la móvil pueden tener desplazamiento progresivo (se acerca), regresivo (se aleja), repetitivo (vaivén reiteradamente) o circular.

El uso de lentes y filtros o el propio movimiento no son ya asunto del guionista. La definición y los conocimientos técnicos del lenguaje de la cámara son función del director y del operador. La única cosa que el guionista necesita saber es que **la cámara se mueve en un determinado ángulo**.

El área captada por el objetivo de la cámara se denomina **encuadre** y tiene como sinónimo **plano**. El estudio de los planos es importante en el lenguaje de la imagen. Cada tipo de plano tiene **capacidad narrativa**, **contenido** y **utilidad dramática**.

Clasificación de los planos con cámara fija

Los planos o *shots* pueden ser fijos o estar en movimiento. Veamos cuáles son los principales **planos**.

Primerísimo plano (close up)

El término inglés *close up* designa un plano **superpróximo** al objeto. A veces también corresponde tanto al **primerísimo plano** (imagen de la cabeza, los hombros, los ojos y la boca) como al **plano detalle** (vea más adelante). En inglés se especifica con los términos *big close up* o *extreme close up*.

Este plano pone en **evidencia un detalle**. Puede ser la aproximación a una boca, un cigarrillo, etc. Amplía la expresión del intérprete y, en consecuencia, aumenta la intensidad del momento. Bastante explotado en televisión, viene perdiendo el impacto que tenía antes. Lo cierto es que en TV el primer plano es una exigencia del limitado tamaño de la pantalla y de su menor definición.

Ese cuadro ha cambiado recientemente, pero las pantallas de TV y de ordenador aún trabajan con primeros planos, incluso estando disponibles en el mercado modelos de 108 pulgadas. El récord de televisor comercial con la pantalla más grande pertenece a Panasonic, que vende un modelo plasma de 152 pulgadas y resolución 4k.

Lógicamente, el hábito televisivo de los espectadores de cine o de los directores ha producido alteraciones en la lectura y escritura de los planos cercanos. Hoy han vuelto a ser usados con frecuencia en el cine, como quiera que **un medio contamina el otro**.

Plano medio

En la terminología más aceptada entre nosotros se acostumbra a distinguir entre “plano medio” (que corta la figura por la cintura) y “plano americano” (que lo hace por las rodillas).

Es un plano intermedio entre el plano general y el *close*, que sugiere movilidad y aproximación al mismo tiempo.

Plano americano

Es aquel en que vemos una persona de las rodillas hacia arriba. Surgió en los tiempos de los filmes de wéstern para mostrar el revólver en la cintura de los *cowboys*.

Plano general (long shot o full shot)

Es frecuente la distinción entre “plano general” (que enfatiza el entorno) y “plano de conjunto” (descriptivo de una escena). En ambos casos, abarca tanto a todos los personajes como la escenografía completa. Se utiliza, sobre todo, para mostrar un gran ambiente y para identificar el lugar donde ocurrirá la acción, generalmente al comienzo

de una escena para situar al público. Sirve de pausa o de puntuación de la imagen.

Plano de conjunto

Muestra el ambiente y los personajes en él presentes. Frecuente en escenas de matrimonios y fiestas. Algunos estudiosos consideran que plano de conjunto es cuando se suman más de dos personajes en el encuadre.

Plano detalle

Detalla objetos o parte del cuerpo humano que son o serán importantes en la narrativa de la historia.

Primer plano

Recorta al actor por encima de los hombros. Usado normalmente para dos personajes dialogando. Denota intimidad.

Con la presentación de esos siete tipos de plano, un guionista estará familiarizado con el lenguaje audiovisual y de la cámara. Recordar que casi siempre esos planos son realizados con la cámara fija. Y teóricamente son llamados planos fijos de la cámara.

Clasificación de los planos cuando la cámara se mueve

Hemos descrito algunos de los planos que una cámara fija puede hacer. Pero esos planos fijos se pueden combinar con los movimientos de cámara.

Aspectos referentes al guionista sobre el movimiento de la cámara:

- La cámara solo se mueve por algún motivo concreto.
- Movimientos y planos son una decisión del director.
- Si el guionista no recuerda el término técnico del movimiento, basta con indicar lo que desea. En lugar de *travelling shot*, puede escribir: *la cámara acompaña el caminar del personaje*.

Señalar que la cámara se mueve en un determinado eje. Esto es, una línea imaginaria que debe ser mantenida en el posicionamiento de la cámara para dar coherencia al punto de vista del lente de la cámara, de la escritura de la imagen.

Si la cámara está trabajando en un lado – digamos, el derecho –, eje a la derecha, no se puede simplemente cambiar de lado sin que haya un movimiento o plano intercalando ese cambio. Ese es el precepto

fundamental del movimiento de la cámara.

Veamos diez indicaciones sobre el asunto.

Dolly shot

Se acostumbra a designar como travelling cualquier desplazamiento de cámara que sea básicamente horizontal.

El *dolly shot* se caracteriza por la aproximación o alejamiento del objetivo, a la vez que se mueve de arriba a abajo o perpendicular al objeto. *Dolly in* significa que la cámara se acerca íntimamente al objeto; *dolly out* se refiere a un alejamiento; y *dolly back*, que la cámara retrocede, deja la escena y desaparece. Todo eso encima de rieles, plataformas con ruedas neumáticas o *steadycam* (ver más adelante).

Punto de vista

Cuando la cámara se sitúa a la misma altura que los ojos del personaje y tenemos la sensación de estar viendo a través de él, tenemos un punto de vista subjetivo. Vemos lo que el personaje ve, caminamos cuando él camina y nos agachamos cuando él se agacha. Un ejemplo de punto de vista subjetivo es la película *Psicosis*, de Hitchcock. Cuando se abre la puerta del cuarto de baño, vemos a la chica que se baña y, poco a poco, nos acercamos a ella junto con el asesino. Vemos lo que él ve. El efecto es magnífico, ya que nos transportamos hacia el papel del asesino.

Su uso exagerado puede ser desgastante.

Travelling shot

La cámara acompaña el movimiento del personaje o de alguna otra cosa que se mueve (un caballo que galopa o un carro andando), a la misma velocidad. Con ello, aumenta la intensidad del instante, al dar la sensación de movimiento. Fue Segundo de Chomón, un operador aragonés de carrera internacional, quien tuvo la brillante idea de colocar la cámara sobre una plataforma móvil en la primera gran superproducción de la historia del cine, *Cabiria* (Italia, 1914), dirigida por Piero Fosco.

En 1976 fue presentada por Garret Brown la primera *steadycam*: un estabilizador ajustado a un chaleco en el cuerpo sostiene la cámara para permitir movimientos suaves cuando corremos o subimos una escalera. Capta imágenes estables en movimiento. Usado cada vez más y con avances tecnológicos, como menos peso y mayor estabilidad.

Panorámica

Debe diferenciarse entre panorámica horizontal (*panning*) y panorámica vertical (*tilting*); también de panorámica oblicua o secuencia oblicua. Esto ocurre cuando la cámara se mueve de derecha a izquierda o de arriba a abajo sobre su eje. Es un recurso para obtener una visión general del ambiente. Por ejemplo, cuando enfocamos al público para ver qué cara pone, pero sin fijarnos en ninguno en concreto. Generalmente, se emplea para mostrar un paisaje.

Transparencia (Process shot)

Ingenio técnico gracias al cual se proyecta una escena pregrabada detrás de los personajes, y es corriente en el cine estadounidense. Típica imagen de los personajes en un coche que se mueve. En realidad, lo único que se mueve es la imagen proyectada detrás de los personajes, que muestra cómo el paisaje va quedando atrás a medida que el coche “avanza”. El cine clásico estadounidense lo usaba con frecuencia para filmar en estudio imágenes de apariencia exterior o de supuesto riesgo. Cabalgatas, paseos en coche y, naturalmente, situaciones de riesgo, como personajes colgados de cornisas. ¿El lector recuerda a Indiana Jones o alguien cruzando un abismo?

Otro curioso artificio usado por el cine norteamericano era filmar a plena luz del día con filtros especiales y oscuros para obtener en la proyección una atmósfera de noche clara de luna, técnica llamada “noche americana”. Lo que llevara al director francés François Truffaut a bautizar una de sus obras maestras cinematográficas con ese nombre: *La nuit américaine* (Francia, 1973).

De todas formas, actualmente la mayoría de esos artificios ha sido sustituida por el *chroma key*, que conjuga escenografía con imágenes previamente captadas y sincronizadas electrónicamente. Sobre un fondo generalmente azul o verde se filma la escena o acción. Después se sustituye ese color básico del fondo por una imagen tomada de otra fuente mediante un proceso digital. Simple, directo y rápido.

Pantalla partida o múltiple

En este caso, la pantalla se divide en partes. Por ejemplo: dos personajes hablan por teléfono, cada uno en su casa; al lado izquierdo estará el personaje A y al derecho, el B (*split screen*). Su uso más frecuente es mostrar acciones simultáneas como conversaciones telefónicas. Hoy en desuso, aunque algunos autores han extraído dramatismo de ese recurso, como Richard Fleischer, en *El estrangulador de Boston* (1968).

Recordar que la división de la pantalla carga el sentido de la escena de transición o de integración. Se pierde en la integridad y se gana en paso del tiempo dramático. Sin embargo, en cuanto a los nuevos medios en el uso de móviles / celulares, ordenadores y pertrechos multimedia, la multiplicación del espacio de visión de la pantalla requiere una reevaluación. Habrá predominancia de uno de esos espacios sobre otros. Su captación será predominante, invasiva y, por eso, se tornará esencial (ver el segmento 3.1).

Zoom

En la terminología más habitual, zoom designa una aproximación o alejamiento de la imagen por medios ópticos, es decir, por cambio continuo de la distancia focal. Sucede cuando la cámara se aproxima al objetivo, rápida o lentamente, hasta lograr un *close*. Es un recurso intensificador, pero de velocidad constante. A pesar de alguna pérdida de profundidad de campo, alcanza enormes posibilidades dramáticas cuando es bien utilizado.

Desenfoque (Transfocator)

Ante dos elementos, la cámara se concentra en uno solo, definiéndolo, mientras que el otro queda desenfocado. Actualmente es un recurso de uso restringido y más presente en la televisión. Agréguese su uso en películas de terror, en que el objeto macabro queda en evidencia y todo el resto fuera de foco.

Halo desenfocado (o flou)

La cámara desenfoca todo cuanto rodea al objeto con el fin de ponerlo en relieve. Enaltece el personaje. David Hamilton se convirtió en una especie de cruzado del *flou* en los años setenta, y el cine erótico de calidad recurre a él para dignificar las escenas osadas. También es usado en escenas de transición o de integración oníricas o simbólicas.

Circular

La imagen circula en torno de personajes u objetos. Es la denominada circunvolución. Se usa en musicales o en besos ardorosos acompañados de una banda sonora intensa. No se puede dejar de citar el beso en *El caso Thomas Crown / Sociedad para el crimen*, de Norman Jewison.

Es evidente que los planos en movimiento son visualmente más ricos y valorados que los fijos, toda vez que hacen que el público participe de la acción. Pero, precisamente por ese motivo, deben

usarse con cautela. No hay público que aguante emociones que nunca acaban, ni producción que soporte tanto movimiento. Los planos en movimiento deben ser utilizados para hacer crecer la emoción dentro de un desencadenamiento dramático y cuando la acción lo requiere.

DIEZ EFECTOS ÓPTICOS Y DE EDICIÓN

Los efectos ópticos son aquellos que sirven para puntuar la acción, para abrir o cerrar una escena. Algunos se consiguen por iluminación; otros, la mayoría, con la cámara y la edición. Por ejemplo: una luz que viene desde arriba y forma una aureola detrás de la cabeza del personaje da una impresión de santidad y dignidad; en cambio, una luz bajo su barbilla le otorga un efecto fantasmagórico. Los recursos lumínicos son competencia del técnico especializado; pero si el autor cree conveniente remarcar algún aspecto concreto, puede indicarlo en el guion.

Veamos **diez efectos** ópticos de montaje (edición) y de cámara que sirven para abrir y cerrar escenas, puntuar y estilizar:

Corte

Es el paso directo de una escena a otra; el efecto más corriente, más usado y más eficaz. El **corte de continuidad** es una variante menor del corte simple y se emplea para indicar el paso del tiempo en una misma escena.

El corte ofrece al guion la noción de simultaneidad de los eventos.

Fade in

La imagen va apareciendo en una pantalla oscura que se va aclarando. Se utiliza normalmente para abrir una escena. Recordar que los guiones generalmente abren en *fade in*.

Fade out

La pantalla se oscurece gradualmente haciendo desaparecer la imagen. Da sensación de cierre o de haberse acabado aquel instante o período en que ocurre la historia. Rompe el sentido de simultaneidad. Recordar que los guiones generalmente terminan en *fade out*.

Encadenado

Fusión de dos imágenes. La segunda se va superponiendo a la primera. Se utiliza para indicar un paso de tiempo más rápido que un *fade*. Menos profunda que el *fade*.

Encadenado con desenfoque

La imagen pierde intensidad, se hace más clara hasta que desaparece para la entrada de otra diferente. Es un recurso sofisticado para indicar el paso del tiempo, una transición o el cierre de un bloque.

Congelado (Freezing)

La imagen deja de moverse, queda momentáneamente inmovilizada. Este efecto se utiliza para enfatizar un instante, por ejemplo, las imágenes que recoge un fotógrafo al disparar su cámara, o para cerrar una escena. François Truffaut inmortalizó a su personaje adolescente de *Los cuatrocientos golpes* (1959) mediante un congelado en la escena final. Vea también *Deseo de una mañana de verano* de Antonioni (1966).

Cámara lenta (Slow motion)

Los movimientos se ralentizan; la imagen pierde velocidad. Con ello se intensifica, se acentúa, se remarca una acción; se altera y se transforma el tiempo real. Si hacemos un uso abusivo, podemos perjudicar la acción. En los años sesenta, la cámara lenta se convirtió en tópico de imágenes románticas, tanto amorosas al estilo de Claude Lelouch como violentas al estilo de Sam Peckinpah.

Cortinilla

Ocurre un desplazamiento de la imagen fuera de la pantalla por una línea vertical y es sustituida por otra escena. Da idea de simultaneidad. Una variante del desplazamiento de imagen es el remolino: imagen que gira y se va o desaparece por el fondo de la pantalla. Comunes en las series de superhéroes de las décadas de 1970, 1980 y 2010.

Cámara rápida (Quick motion)

La imagen adquiere mayor velocidad; los movimientos son más rápidos. Este recurso se limita a las escenas humorísticas. La relación que el público establece entre la cámara rápida y el cine primitivo se debe a la frecuencia con que películas antiguas se proyectan a una velocidad inadecuada, por culpa de unas máquinas automáticas no siempre graduables. En rigor, el cine antiguo puede dejar ver unas deficiencias respecto a la cantidad de imágenes por segundo en que fue rodado, pero una proyección adecuada les devuelve la velocidad naturalista que era la correcta en su momento.

Actualmente usamos ese recurso cuando la historia nos remite a **los albores del cine**. La cinta sobre la biografía de Charles Chaplin (*Chaplin*,

1992), de Richard Attenborough, tiene movimientos de cámara rápida, con participación de Anthony Hopkins en el papel del biógrafo.

La *quick motion* también puede ser usada en una cinta policial, cuando los investigadores corren con un video. Resaltamos aquí la presencia del *back motion*, cuando las imágenes caminan hacia atrás en velocidad alterada.

Nuevamente indicamos películas y series policiales, cuando los detectives buscan detalles en un video.

Barrido

La cámara corre desplazando la imagen con rapidez y, simultáneamente, cortamos y pasamos a otra escena o volvemos a la misma escena (corte de continuidad en seco). Ese recurso está en desuso, pero, atención, que todo lo que está fuera de moda puede volver.

Efectos especiales

Con los avances tecnológicos, la creación de efectos especiales es cada vez más sofisticada. Todas las películas los utilizan. Quién no recuerda a *King Kong* o la espada de rayos láser de *La guerra de las galaxias*. Los efectos especiales se inscriben desde el terreno de la óptica hasta la escenografía, la ingeniería y la computación gráfica. El mundo de los efectos es el taller común de procedimientos fotoquímicos y magnéticos. Cada día se complejiza y se refina, como en la trilogía de *El señor de los anillos*. Las nuevas mesas de edición incorporaron una infinidad de recursos y procesos que, poco a poco, son asimilados e incluidos al quehacer diario de una técnica que debe considerarse cinematografía digital. Y el ordenador adquiere una presencia inestimable y constante en el proceso de contar historias.

En otras palabras, el problema del guionista no es saber si la producción tendrá la capacidad de contar sus historias, sino conocer la capacidad de su imaginación.

CONCLUSIONES

En lo que respecta a la imagen, el interés del guionista se basa solo en la aplicación práctica de las técnicas que hemos expuesto, es decir, cursos de imagen con que podemos contar para un mejor desarrollo de la historia. Un estudio más profundo, por no decir más técnico, sobre la cámara y la imagen, sobrepasa las atribuciones del guionista.

Hemos intentado ser sucintos. Tan solo presentamos y mostramos los principales recursos técnicos y efectos para que el guionista pueda

integrarlos imaginariamente en su trabajo sin el menor problema. Ya se ha dicho que, si el guionista desconoce el término técnico preciso, lo puede describir, resumiendo lo que se imagina y quiere. Al fin y al cabo, el guionista debe por encima de todo “imaginar”; realizar es problema de otros, que deberán hallar la vía técnica para obtener el resultado previsto y, si es preciso, incluso inventarla.

Hemos señalado como positivas las charlas con el director. Otros profesionales y sus funciones han sido aquí descritos para una mejor comprensión del proceso de producción y de concreción del tratamiento final.

Hemos abordado aspectos sobre el reparto e indicado dos tipos magnos de error que los actores pueden tener frente a los papeles que representan. También hemos hecho observaciones sobre la relevancia del actor y el trabajo de voz y expresión corporal. Además de discutir la relación de trabajo con el director incluyendo con testimonios.

Hemos explorado formas y formatos del tratamiento final exhaustivamente. Hemos abordado los conceptos y diferencias entre escenas y secuencias, así como diferencias sobre formatos y presentaciones del guion (estilo norteamericano y europeo), con ejemplos de varios estilos.

Hemos mostrado la forma de un guion tradicional, la esencialidad de las indicaciones y el contenido de los lados derecho e izquierdo de la hoja del guion.

Hemos hablado de las imágenes, las posibilidades infinitas del ojo de la cámara, los recursos técnicos fundamentales y la claqueta como factor de conversión de la unidad dramática a la unidad de la cámara (toma).

También hemos clasificado los diez principales movimientos de la cámara, estática y en movimiento, los principales planos y los diez recursos ópticos fundamentales. Fue un estudio incisivo sobre la imagen.

Concluyendo, cabe señalar que, mientras existe una forma clásica de presentación del guion final, cada uno debe encontrar su propia forma de expresarse a través de este. El factor creativo es lo que cuenta.

EJERCICIOS

Existen guiones disponibles en el mercado, tanto para descarga como en libros. Tal vez los lectores consigan un DVD para hacer la comparación entre el guion final y el producto audiovisual. Aun así, los ejercicios no serán afectados con o sin los guiones finales o a pesar

de ellos. Basta con tener el recurso audiovisual (episodio de serie, película, capítulo de novela, etc.) y verlo.

Un detalle: al contrario de la transmisión directa, que cuenta con intervalos comerciales, en el DVD comercializado el paso del tiempo es marcado por *fade*.

Los ejercicios son en tres tiempos.

A. Ejercicios de conocimiento (calentamiento)

Examinar nociones y conocimientos aprehendidos hasta el momento.

Observar y separar las escenas esenciales de las de transición. Notar que no sigue el patrón esquemático de presentación de la curva dramática americana.

1. Notar los varios tipos de diálogos implicados.
2. ¿Cuántos *plots* o *subplots* hay?
3. Analizar la microestructura de las escenas. ¿Son clásicas?
4. Observar indicaciones de escenas e indicaciones en general.

B. Ejercicios de análisis (anatomía dramática)

El lector se transforma en analista de una productora y completa las planillas de análisis que se encuentran en el segmento “Planillas de análisis”.

C. Ejercicios de creatividad (reescritura)

A partir del tercer intervalo, el lector se transforma en el guionista de la obra y reescribe los dos últimos bloques creando diálogos, escenas diferentes y finales para todas las historias del episodio. Buena suerte.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento:

- Luiz Carlos Pieri, director nacional e internacional.
- Leila Mendes, logopeda y preparadora vocal de actores.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Salem, Rodrigo. “Nunca estive tão frustrado na minha vida como hoje, diz Steven Spielberg”. *Folha de S. Paulo*, caderno “Ilustrada”, 25 de enero de 2018.
2. Truffaut, François. *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza, 1990, p. 115-8.

3. Testimonio de José Carlos Pieri, director que trabajó en Italia, Chile, Serbia y Brasil (en la Rede Globo, muchísimas veces con Doc Comparato).
4. St. John, Terence. *Cómo dirigir cine*. Madrid: Fundamentos, 1972, p. 70.
5. Con frecuencia el término *storyboard* designa también un guion dibujado plano a plano.
6. Carrière, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 48.
7. Swain, Dwight. *Film scriptwriting*. Londres: Focal Press, 1988, p. 228.
8. Leila Mendes, en declaración a Doc Comparato.
9. Root, Wells. *Writing the script*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston, 1977, p. 122.
10. Carrière, Jean-Claude; Bonitzer, Pascal, op cit., p. 47.
11. Actualmente casi no se usa mayúscula en los diálogos, aunque algunas empresas productoras aún exigen ese formato (véase segmento 3.1).
12. Formato utilizado en la televisión brasileña, aunque cada día se prefiere más el formato con diálogos centrados (véase segmento 3.1).
13. Benjamin, Walter. *Sociologia da arte*, IV. Rio de Janeiro: Zahar, 1981, p. 87.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE PREPARACIÓN DEL ACTOR

- Adler, Stella. *Técnica da representação teatral*. Río de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.
- Batson, Susan. *Truth: personas, needs, and flaws in the art of building actors and creating characters*. Nueva York: Rugged Land, 2007.
- Berry, Cicely. *Voice and the actor*. Nueva York: Macmillan, 1991.
- ... *The actor and the text*. Nueva York: Applause Theatre, 1992.
- ... *Text in action*. Londres: Virgin, 2001.
- Beuttenmüller, Glória. *Expressão vocal e expressão corporal*. Río de Janeiro: Enelivros, 1989.
- Guskin, Harold. *Como parar de atuar*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- Shewell, Christina. *Voice work: art and science in changing voices*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009.
- Spolin, Viola. *Improvisação para o teatro*. Trad. al portugués de Ingrid D. Koudela y Eduardo José de A. Amos. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- Stanislavski, Constantin. *La preparación del actor*. Buenos Aires: Psique, 1954.

Parte 3

GUIONES INÉDITOS

“Es preciso cultivar nuestro jardín.”

Voltaire (diálogo final de *Cándido*. En: *Cándido* [1759].

São Paulo: Martin Claret, 2005, p. 126)

“La cuestión no es cuál es el sentido de la vida, sino cuántos
sentidos usted le da a la suya”.

Friedrich Nietzsche

3.1 FORMATO ESTÁNDAR – EPISODIO DE SERIE

REFLEXIÓN SOBRE FORMATO

Acabo de cumplir 40 años de carrera artística y, cuando comencé, no había copias, escáneres ni impresoras: todo era mecanografiado y en papel carbón.

Recuerdo que en la Rede Globo de Brasil había un piso entero de profesionales en mecanografía que pasaban días enteros copiando guiones. También se utilizaba el famoso mimeógrafo, que funcionaba a base de alcohol y papel estencil.

Era un trabajo enorme y frenético.

Hace poco abrí un periódico y leí una noticia interesante. Quiero decir, cuando quise leer las noticias en el ordenador un artículo me dejó aterrado: “Xerox está en bancarrota”. Quedé en shock, pero la vida continua. También me sorprendí cuando quebró la Kodak. Como hemos visto, el mundo se transforma a una velocidad creciente.

Siempre viene a mi mente la memoria de mi abuelo, que nació cuando no había luz eléctrica y fue testigo de la llegada del hombre a la Luna. Así, generaciones y generaciones pasan a través del tiempo, lo que no quiere decir que una sea mejor que la otra.

Creo que la nostalgia del “todo tiempo pasado fue mejor” no es más que un sentimiento prejuicioso. Todas las generaciones tienen cualidades y pozos oscuros de ignorancia y maldad.

Por ende, lo que estamos viendo simplemente es la velocidad y la cantidad de transformaciones de la vida actual. Nada muy complejo, pero “natural” para las generaciones actuales.

A continuación, hablaré de algunos programas de edición de texto para guion, estudiados por el guionista, escritor y amigo Eduardo Nassife.

SOFTWARES PARA CREACIÓN DE GUIONES

Desde finales de la década del 80, cuando los ordenadores e impresoras comenzaron a ser adoptados como opciones más dinámicas y eficientes en la producción de textos, las máquinas de escribir empezaron rápidamente a “jubilarse”.

Con la popularización de los ordenadores / computadores, antes restringidos a las grandes empresas, universidades y centros de investigación, los guiones pasaron a ser escritos en procesadores de texto como Microsoft Word, el más popular de todos. Sin embargo, no había un formato definido: cada profesional creaba el suyo. Era así excepto para los estudios de cine norteamericanos, donde las reglas de formato eran más rígidas (vea más adelante el ítem “Formato estándar para guiones internacionales”).

Con la necesidad de ayudar a escritores y guionistas en la creación, formato y estandarización de sus textos, aparecieron varios *softwares* propios para la escritura de guiones. Actualmente hay diversos programas, entre pagos y gratuitos, que sirven perfectamente a cualquier profesional. Mencionaremos apenas tres: **Final Draft**, **Celtx** y **Trelby**. Hay otros programas, pero los que citamos son suficientes y más populares. Vamos a los ejemplos:

Final Draft

Este es sin duda el más popular entre los editores de texto específicos para escribir guiones. Final Draft viene siendo adoptado por estudios, guionistas, productoras y emisoras del mundo entero como el programa estándar para este tipo de trabajo.

Sus ventajas son muchas: posee un *layout* fácil y dinámico, ofrece diversos modelos de guion (*templates*) para TV, cine y teatro, y permite crear tarjetas con personajes y escenas aparte, además de escaletas. En Final Draft el guion recibe formato automáticamente, siendo posible navegar libremente por personajes, escenas o anotaciones, y permite convertir el texto en audio para que el guionista oiga lo que escribió, entre otras innumerables ventajas. La empresa creadora del programa promueve concursos de guiones.

Tiene también sus desventajas: todo en inglés, es de pago (y no es barato), las funciones de la versión de prueba son limitadas y el *upgrade* también es de pago, aunque cueste menos que el valor de adquisición del programa. Otra limitación es la *title page* o contraportada, que en Final Draft solo se une al documento cuando este es convertido a PDF. Final Draft tampoco convierte sus archivos a formato Word (.doc), por lo

que los textos escritos en él pueden editarse solo en el mismo programa.

Se puede obtener más información directamente en la página web del programa: <http://www.finaldraft.com>. Valor promedio: US\$250, aunque hay promociones diversas.

Celtx

Ciertamente Celtx es la alternativa a Final Draft. Presenta varias versiones para los tres principales sistemas operativos, Windows, Linux y Mac OS X, y también tiene herramientas de producción, dirección y dirección de arte, lo que permite la integración de esas áreas y de sus profesionales. Y esas herramientas son su diferencial en el mercado.

En la práctica se asemeja mucho a Final Draft y su versión gratuita es muy completa. Es funcional y de fácil navegación, con una versión en castellano; sin embargo, también tiene sus desventajas, como la necesidad de conexión a internet para convertir el guion a formato PDF – y muchas veces el documento no es cargado a la nube cuando es enviado. Tiene también algunas fallas en la conversión de archivos en PDF, además de lo limitado de sus opciones de impresión. Puede descargarse directamente en la página <http://www.celtx.com/>.

Trelby

Trelby es un programa gratuito, simple, pero funcional. Tiene como principales ventajas la importación de archivos de Final Draft y .txt y la posibilidad de guardar los textos en diversos formatos: el propio del programa, HTML, Rich Text (.rtf) y PDF.

Otro punto positivo es la creación de informes estadísticos con el porcentaje de parlamentos y de presencia de los personajes en escena. Algunos guionistas afirman que Trelby en un futuro no muy distante será el principal competidor de Final Draft, superando inclusive el ya famoso Celtx, como quiera que el programa es nuevo y sus desarrolladores prometen hacer de él la mejor herramienta en la producción de guiones.

Se puede descargar Trelby en la página <http://www.trelby.org/>.

Aún sobre el tema, podemos mencionar otros cuatro programas: Fade In, Storywriter, Writer Duet y Scrivener. Writer Duet funciona en cualquier sistema operativo, además de importar y exportar hacia Final Draft con facilidad. Viene ganando adeptos. Por su parte, Scrivener es prácticamente un sistema operativo para guionistas y escritores, tiene un costo de US\$45 y cada día mejora su desempeño.

Concluyendo, no existe un editor mejor que el otro: será el perfil del guionista el que determinará su elección.

FORMATO ESTÁNDAR PARA GUIONES INTERNACIONALES

Afortunadamente, los programas mencionados ya se configuran casi automáticamente en los formatos cuando se escriben guiones para cine o televisión en ellos. Pero, cuidado: el teatro y la realidad virtual no se encuadran en los mismos requisitos.

Este es el formato estándar para guiones internacionales:

- Papel A4 estándar (o carta)
- Fuente Courier tamaño 12
- Encabezado de escena con 4 cm de margen izquierdo
- De 1 a 3 cm de margen derecho
- Todas las páginas numeradas en el extremo superior derecho
- La primera página se numera
- Aproximadamente 55 líneas por página (excluyendo numeración y espaciado)
- Nombre de los personajes en MAYÚSCULA, con 9 cm de margen izquierda
- Acotaciones a 4 cm del margen izquierdo
- Título, autoría, registro, tipo de trabajo, personajes, locaciones y escenarios son descritos en la portada, que es creada aparte y con numeración en números romanos. Al final del trabajo, se suma al cuerpo del guion.

3.2 GUION INÉDITO – EPISODIO DE SERIE

REFLEXIÓN SOBRE GUION INÉDITO

A continuación, transcribo integralmente el texto del primer episodio de la serie *The Experts*, un proyecto de serie para televisión desarrollado para la empresa *DPE Produções*, de Salvador, en Brasil. Su productor ejecutivo, Maurício Xavier, gentilmente cedió este material para el libro.

Aprovecho la ocasión para saludar a todos los que trabajaron en el proyecto, y dejar aquí registrados mis efusivos agradecimientos.

Debo resaltar que el guion transcrito aquí fue apenas un *first draft* del primer episodio de la serie. Como acostumbro, revisé dos veces más este texto para introducir cambios y mejorarlo sustancialmente, la primera para *modificarlo* y la segunda para *limpiarlo* (vea el análisis del proceso creativo del autor en el segmento 9.4 “Arqueología de la escritura”). El contenido fue alterado, calculo, en un 45%.

Pido la atención del lector sobre el uso de efectos especiales. Sugiero que haga el reconocimiento de las escenas de transición y de integración de las escenas esenciales.

Para tener una visión del trabajo completo, note la presencia de la *logline*, de la sinopsis, del perfil del protagonista, del arco dramático de la serie y de la portada con el registro y el guion.

LOGLINE – THE EXPERTS

Episodio 1: Feliz Aniversario

La compañía *The Experts* es llamada para desenmascarar a los responsables del sabotaje contra el trabajo del prestigioso chef Jack Lepan. Durante la cena de presentación de los altos ejecutivos de una compañía aérea, todos enfermaron y ahora Lepan quiere descubrir la verdad sobre lo ocurrido. Por casualidad, *The Experts* completa cinco años de existencia en ese momento.

SINOPSIS DE “FELIZ ANIVERSARIO” – THE EXPERTS: EPISODIO PILOTO

Un prestigioso chef, dueño de una empresa de *catering* para compañías aéreas, prepara una cena para los altos ejecutivos de la empresa aérea a la que sirve hace años. En ese año, la compañía aérea pasaría por una renovación y los dirigentes resuelven abrir una licitación para decidir si los proveedores serán los mismos. La cena es cuidadosamente preparada, con todo de la mejor calidad en un salón imponente.

El chef cree que ya ha ganado la licitación; sin embargo, durante la cena todos los ejecutivos y comensales empiezan a enfermarse. Algunos tienen náuseas, otros se desmayan.

Seguro de que ha habido sabotaje y con temor de ser demandado, el dueño del *catering* contrata a The Experts para descubrir qué sucedió. Devastado, no comprende qué pudo haber pasado, y dice que tendrá que cerrar la empresa si pierde a ese cliente.

Heitor toma muestras de los alimentos para un análisis de laboratorio, mientras Camila conversa con los proveedores para intentar descubrir algo. La hacker *Troia* invade los datos de todos los involucrados en el caso. Los resultados del laboratorio llegan y los alimentos de los proveedores están limpios.

Osvaldo tiene una visión y concluye que una mujer es la saboteadora de la cena de presentación del *catering*. Al final, con todos los datos en manos y habiendo hecho todas las averiguaciones, el equipo de The Experts reconstruye la escena del delito con el fin de precisar algunos detalles. Y entonces toda la verdad sale a la luz.

PERFIL DEL PROTAGONISTA

Nombre: Jorge Salvatore

Descripción

Exdelegado de la policía, tiene personalidad fuerte. Casado con la joven Alice y separado de Diana. Blanco, en torno de 40 años, cuerpo atlético, mujeriego. En todos los lugares en que ha trabajado Jorge se ha ganado el respeto y la admiración de sus compañeros debido a su astucia en la resolución de misterios. Sin embargo, cuando se vio involucrado en un escándalo policial, Salvatore renunció a su cargo de delegado y fundó, junto a dos amigos, la empresa The Experts, agencia especializada en investigaciones. Jorge es bastante meticuloso y detallista: hizo un curso de reconocimiento de expresiones faciales y

corporales en la Interpol, un gran diferencial para convertirse en un investigador de primera. En su vida privada hay un objetivo: encontrar a Vera, un *affaire* que acabó con su matrimonio con Diana y casi lo involucró en un crimen. Actualmente Vera se encuentra fugitiva; Jorge, por su parte, intenta encontrarla y limpiar su nombre, combinación de amor y odio.

Informaciones complementarias

Lo que más desea: Atrapar a la asesina Vera, la mujer que manchó su carrera en la policía y desestructuró su vida familiar.

Lo que no tolera: La prensa.

Debilidad: Es mujeriego.

Una frase: “O es caliente o es frío; no existe la tibieza”.

Relaciones del personaje

Equipo: Es duro con todos

Familia: Con el exceso de dedicación al trabajo, Salvatore es negligente con sus hijos, lo que causa conflictos entre él y Diana. Su esposa actual, Alice, le envía al trabajo una fiambarrera con comidas veganas que ella misma prepara diariamente, pero él se libra de ellas y le pide al mensajero que le compre algo más interesante.

ARCO DRAMÁTICO DE LA SERIE THE EXPERTS

Noveleta de los personajes de la serie The Experts:

El exdelegado de la policía JORGE SALVATORE es un hombre rodeado de mujeres que vive en problemas por culpa de ellas. En 2011, cuando el asesinato de un juez conmocionó a Brasil, la prensa descubrió que Jorge Salvatore había tenido un romance con VERA, la esposa de la víctima, meses antes del asesinato. Además de ser abandonado por su esposa, la también delegada DIANA, SALVATORE fue considerado sospechoso de haber ayudado en la fuga de VERA, acusada del crimen. SALVATORE no descansará hasta descubrir el paradero de la asesina, por la que aún siente una fuerte pasión.

Desde que se separó de DIANA, la relación entre los dos se volvió tormentosa, principalmente por la traición que ella resiente. Actualmente está casado con ALICE, una mujer mucho más joven que él, y viven bien. En esa relación, lo que más lo irrita es cuando ella insiste en que él se alimente con comida vegana. Ese matrimonio se verá sacudido cuando ALICE, que va diariamente a la empresa para llevar el almuerzo de su marido, comience a sentirse atraída por la

hacker LISA TROIA.

El médico forense HEITOR FURTADO conoció a la abogada CAMILA DOS SANTOS en THE EXPERTS, y la convivencia despertó en ambos un amor no escondido. El foco de CAMILA es el trabajo, pero no se resiste cuando HEITOR la toma con ímpetu por los rincones de la oficina. Él siente, también, una fuerte atracción por ella, pero no piensa en nada serio. Sin percibirlo, van uniéndose poco a poco, porque HEITOR se dará cuenta que CAMILA tiene serios problemas emocionales e intentará ayudarla. Ella, por su parte, se dará cuenta de que HEITOR bebe a escondidas para soportar una culpa del pasado, habiéndose convertido en alcohólico. Y al final de la primera temporada construirán un nexo eterno: CAMILA quedará embarazada.

El psicólogo OSVALDO VIANNA, con su don de tener visiones, descubrirá que la secretaria LURDES COSTA da informaciones confidenciales al periodista NARCISO. Ese hecho alejará a la secretaria de la empresa. No obstante, OSVALDO se siente culpable y ese sentimiento se transformará en amor. Su desafío será convencer al equipo de THE EXPERTS a darle una segunda oportunidad a la secretaria.

La *hacker*¹ LISA TROIA nunca tuvo grandes traumas con su sexualidad. Es bisexual y para ella es muy natural interesarse por hombres y por mujeres. Durante toda la temporada el mensajero DANIEL SIMÕES la cortejará, pero LISA no se mostrará muy entusiasmada. Ella es adepta del lema “donde se gana el pan no se come la carne”, pero quedará arrebatada cuando conozca a la nueva mujer del jefe JORGE SALVATORE. ALICE es una muchacha linda, unos 20 años más joven que el exdelegado, y cuando LISA la ve su convicción de no involucrarse con nadie del área queda comprometida. ALICE tiene un desliz con LISA. El único que resta es DANIEL, el mensajero, acompañado de su moto.

¹ Los hackers (<https://es.wikipedia.org/wiki/Hacker>) o piratas informáticos son personas expertas en el manejo de ordenadores, que se ocupan de la seguridad de los sistemas y de desarrollar técnicas de mejora, desarrollando nuevas funcionalidades o adaptando las antiguas. En español se recomienda diferenciar entre hacker y cracker, siendo que, si bien ambos son expertos en penetrar sistemas informáticos, el segundo lo hace fundamentalmente con propósitos fuera de la ley. Alusión del autor: hacker nos remite a la palabra inglesa hawk, halcón en español, y guarda relación etimológica y semántica con el verbo inglés to hack y con los verbos alemanes hauen, schnitt, kappen, stechen etc., que indican en sus lenguas picar o cortar con precisión. En efecto, los halcones cortan los cielos y la carne con precisión, sin pérdida de tiempo ni desperdicio. Para bien o para mal, son ellos quienes encuentran la mejor utilización, los mejores caminos y atajos en los circuitos electrónicos creados por los ingenieros.

GUIÓN – PILOTO DE LA SERIE THE EXPERTS

TV SHOW

THE EXPERTS
(SERIE)

CREACIÓN Y GUIÓN
DOC COMPARATO

Colaboración
Alessandra di Blasi

EPISODIO PILOTO
“FELIZ ANIVERSARIO”

DOC COMPARATO – REGISTRO: 82300881
SGAE/ABRAMUS – REGISTRO: 97738
BIBLIOTECA NACIONAL: 697.777

THE EXPERTS – SERIE

EPISODIO PILOTO: “**FELIZ ANIVERSARIO**”

PERSONAJES DEL PILOTO

FIJOS

1. **JORGE SALVATORE** – Exdelegado / director general de The Experts.
2. **HEITOR FURTADO** – Médico forense.
3. **CAMILA DOS SANTOS** – Abogada.
4. **OSVALDO VIANNA** – Psicólogo y parapsicólogo.
5. **LISA WATANABE (“TROIA”)** – Hacker.
6. **LURDES COSTA** – Secretaria.
7. **DANIEL SIMÕES** – Mensajero.

PARTICIPACIONES

1. **JACK LEPAN** – Chef de Catering Ideal Company.
2. **EJECUTIVOS Y COMENSALES DE SOUTH OCCIDENT AIRWAYS.**
3. **NARCISO** – Periodista.
4. **DR. FREDERICO ANTUNES** – Médico.
5. **DR. PEIXOTO** – Médico laboratorista.
6. **2 PROVEEDORES DE JACK LEPAN.**
7. **ODETE SIVANE** – Secretaria.

EXTRAS / FIGURANTES

1. **CAMAREROS / MESEROS / MOZOS.**
2. **EJECUTIVOS DE SOUTH OCCIDENT AIRWAYS.**
3. **OTROS.**

LOCACIONES

1. EXTERIOR SALVADOR (BAHÍA, BRASIL).
2. ESTACIONAMIENTO EDIFICIO DE OFICINAS.
3. TERRAZA EDIFICIO DE OFICINAS.
4. HOSPITAL, CONSULTORIO.

ESCENARIO

1. CASA DE FIESTAS.
2. OFICINA DE THE EXPERTS (VARIOS AMBIENTES).
3. LUGAR INDETERMINADO, CUARTO DE MOTEL.

NOTA:

EFECTOS ESPECIALES ESCENA: 20, 28 Y 34

PRÓLOGO

Leyenda: "Inspirado en hechos reales"

FADE IN:

1 EXT. SALVADOR – NOCHE

Tomas variadas de la ciudad. Vemos los lugares turísticos iluminados en bellísimas imágenes.

MÚSICA. Instantes.

Leyenda: SALVADOR, BAHÍA

En *OFF* escuchamos la voz de JACK LEPAN, *grand-chef* de Catering Ideal Company.

JACK LEPAN (*OFF*)

Señoras y señores, ejecutivos, asistentes y secretarias de la South Occident Airways, estoy preparando el plato principal de la clase ejecutiva. Se trata de una creación mía, ¡el "Nido de *strogonoff* a la Jack Lepan!".

La imagen se acerca hacia una casa de fiestas y recepciones, toda iluminada y rodeada de jardines.

Instantes.

CORTE PARA:

2 INT. COMEDOR – CASA DE FIESTAS – NOCHE

El ambiente es refinado, son los asistentes y secretarios de la South Occident Airways que observan al chef JACK LEPAN con admiración. La mesa está impecable, son varias copas de vino, platos, cubiertos de plata, porcelanas y arreglos florales. Todos suman doce personas.

En la cabecera vemos a JACK LEPAN preparando el plato gourmet de su autoría.

JACK LEPAN

Nuestra empresa, Catering Ideal Company, no vino a este concurso a jugar. ¡Vinimos a ganar! Desde la calidad de los productos, siempre frescos y orgánicos, hasta la confección, preparación y congelación de los platos del menú, siempre buscamos lo mejor.

(MORE)

JACK LEPAN (CONT'D)
Y hablamos en serio cuando hablamos de "perfección", porque la compañía aérea South Occident Airways lo merece.

Los comensales aplauden.

JACK LEPAN (CONT'D)
El "*Strogonoff a la Jack*" que estoy preparando frente a ustedes es un picadillo de carne a la moda rusa, un poco más lechoso, debido a la crema de leche importada abundante. Se presenta envuelto en un nido de papas fritas y con una fina película de pasas y alcaparras. Después, es gratinado y flameado en el más auténtico coñac francés. Cuando se lo corta con cuchillo, se abre como una flor.

JACK LEPAN derrama el coñac sobre el sartén (u olla) y con un largo fósforo encendido hace surgir una deslumbrante llama, brillante y rojiza.

Admiración general.

SLOW MOTION en el fuego, que se desprende por el aire como en un espectáculo pirotécnico y mágico.

Instantes.

JACK LEPAN (CONT'D)
Ahora los camareros están sirviendo el "*Strogonoff a la Jack*", previamente preparado.

La llama se extingue, los camareros van distribuyendo el referido plato entre los comensales.

JACK LEPAN sonríe triunfante.

A los hombres y mujeres de la South Occident Airways parece que les encantó el plato.

Instantes.

JACK LEPAN (CONT'D)
Este plato sirve tanto para vuelos nocturnos como diurnos. La bebida que sugiero: champaña o un Chardonnay, ya que...

El EJECUTIVO 1 suelta su tenedor mientras se pone la mano en el abdomen.

EJECUTIVO 1
Ah! No me siento bien

SEÑORA 2 se levanta y se lleva la mano a la boca.

SEÑORA 2

Perdón. Por favor, ¿dónde queda el cuarto de baño?

Uno de los dirigentes se deja caer de la silla, pálido y sudando.

SECRETARIA 1

¡Mi jefe se desmayó! ¡Que se muere!
¡Ay, qué cólico!

Instantes.

Todos comienzan a hablar, gritar o gemir, a enfermarse. Unos caen con cólicos, otros salen por la puerta, en dirección al baño. Solo vemos las expresiones corporales, ya no oímos lo que dicen.

Otros u otras caen con el rostro sobre el plato con la comida. Se derrumban vasos de vino, algunas sillas caen.
SLOW MOTION.

JACK LEPAN (EN OFF, CON ECO)

¡Dios mío! ¿Qué está pasando?
¡Mozo, por favor, llame una ambulancia! ¡No! ¡Varias! ¡Médico y ambulancias!

SLOW MOTION de las caras pálidas y desfallecidas, configurando una apoplejía en masa.

Instantes.

MÚSICA.

FINAL DEL PRÓLOGO.

FADE:

PRIMERA PARTE

INSERTAR CRÉDITOS.

3 EXT. SALVADOR – DÍA

MÚSICA Y CRÉDITOS.

Tomas variadas.

DANIEL SIMÕES, el mensajero de The Experts, conduciendo una moto (CG 125 de Honda, con asiento para piloto y asiento para pasajero, además del baúl o depósito trasero) se desliza veloz por las calles, puntos turísticos y playas de Salvador, capital del estado de Bahía.

Instantes.

TIEMPOS DESPUÉS, se detalla un bello y alto edificio de oficinas.

DANIEL, en la moto, entra por el portón del estacionamiento subterráneo.

CORTE PARA:

4 INT. ESTACIONAMIENTO – EDIFICIO DE OFICINAS – DÍA

DANIEL entra, estaciona la moto, se quita el casco (es un joven y guapo mulato), abre el baúl trasero y retira con cuidado una caja de cartón grande y cuadrada.

El estacionamiento es todo iluminado con lámparas de neón.

DANIEL presiona el botón del elevador, sosteniendo la caja.

CORTE PARA:

5 INT. PISO – THE EXPERTS – DÍA

La puerta del elevador se abre en el decimocuarto piso y DANIEL sale.

En uno de los lados de ese piso hay una puerta de vidrio, donde pone: THE EXPERTS (TECNOLOGÍA AVANZADA).

DANIEL empuja la puerta y entra.

Se oye el SONIDO DEL TIMBRE, tipo “din-don”.

CORTE PARA:

6 INT. RECEPCIÓN – THE EXPERTS – DÍA

La entrada está bien decorada. Es elegante, sin ser extravagante. Se ven unas poltronas de espera y un banco largo. Allí trabaja LURDES. Vemos un interfono, máquinas de fotocopias, teléfono con varias extensiones o centralita y todo aquello que una secretaria de una gran empresa necesita.

LURDES

Tarde como siempre, Daniel.

DANIEL

Ah, tía, el tráfico estaba un caos.

LURDES

Qué va... ¡y ya te dije que no me digas tía! Majadero...Pásame la encomienda, Daniel.

DANIEL
De malas pulgas hoy...

LURDES
Olvidé las velas...

DANIEL
No, tía Lurdes, yo las traje. Mi
memoria es de joven, ¿recuerda?

Reacción de LURDES.

CORTE PARA:

7 INT. THE EXPERTS – OFICINA JORGE SALVATORE – DÍA

Se trata de una sala bastante amplia y cómoda. Recordar que JORGE SALVATORE es director general y mayor accionista de The Experts. La sala es de vidrio, con persianas que pueden cerrarse para momentos en que se requiere de privacidad.

La sala tiene dos ambientes: la oficina propiamente dicha con la mesa de SALVATORE, ordenadores, sillas giratorias, etc.; y un espacio para reuniones con una amplia mesa al centro, en torno de la cual hay diversos lugares y algunos monitores de TV/ordenadores en la pared.

Alrededor de la mesa se encuentran todos los funcionarios de The Experts: LURDES (secretaria), DANIEL (mensajero), LISA WATANABE ("TROIA", la hacker), OSVALDO VIANNA con sus lentes oscuros (psicólogo y parapsicólogo), CAMILA DOS SANTOS (abogada, elegante y negra), HEITOR FURTADO (médico forense retirado) y el propio JORGE SALVATORE.

Sobre la mesa vemos la caja de cartón abierta, en el centro hay un gran pastel adornado coronado por cinco velas apagadas. También hay copas de champaña y una cubeta plateada donde la botella de champaña está sumergida en un mar de hielo.

LURDES
Espero que al jefe le guste. Es
su favorito: pastel de limón.
Lindas las velas, ¿no? (reacción
de DANIEL) No todos los días una
empresa celebra cinco años de
victorias

Todos aplauden y LURDES se conmueve.

LURDES (CONT'D)
Soy muy sentimental. Bueno, no
todos los días una vieja secretaria
recibe un aplauso como ese.

JORGE SALVATORE da un discurso.

JORGE SALVATORE

Lurdes, todos aquí son tan eficientes como tú. Y sin este equipo brillante nunca habríamos alcanzado el grado de idoneidad y aprecio en nuestro mercado de trabajo. Son personas, firmas, empresas que buscan aquí en The Experts lo que no encuentran en la Justicia, la Policía o en agencias de detectives. Porque nosotros no investigamos: averiguamos la verdad, retiramos las vendas de los ojos de la Justicia y vemos la luz. Y es siempre bueno recordar que la luz no tiene sombra. Y nuestra función es esclarecer sin lastimar, siempre ejercitando nuestra inteligencia y capacidades. Gracias.

Aplausos.

HEITOR FURTADO

Caramba, parece que fue ayer... Yo, médico forense, retirado del trabajo para ejercer una función burocrática sin gracia. Fue allí que llegó nuestro jefe, el exdelegado Jorge Salvatore, con una propuesta inesperada. Me dijo: "acabo de hacer un curso en la Interpol sobre todos los procesos de investigación, inclusive el de fisionomista... Voy a abrir una empresa que aún no existe en Brasil ni en América Latina... Acepté el encargo sin pensarlo. Como un apóstol, dejé de ser un pescador burocrático para pescar almas desamparadas.

JORGE SALVATORE

Gracias, doctor Furtado.

Aplausos.

OSVALDO VIANNA

Así es, conmigo no fue diferente... Cuando descubrí que mi fotofobia era progresiva pensé: "Oswaldo, tu carrera de psicólogo está acabada". Fue entonces cuando Jorge Salvatore me invitó a almorzar y, al momento de brindar con el vino, lanzó la copa al suelo. Yo me sorprendí, bueno, todo mundo se sorprendió. Y allí él me dijo: "Este momento no lo vas a olvidar jamás.

(MORE)

OSVALDO VIANNA (CONT'D)

¡Acabo de bautizarte para una nueva etapa como psicólogo y parapsicólogo!". Y así fue: estoy aquí hace cinco años y mi fotofobia se estabilizó. ¿Qué más puedo decir? La gratitud es el amor amigo en forma de reconocimiento. La neurociencia explica el poder de la gratitud..

CAMILA DOS SANTOS

Despacio, Osvaldo, despacio... ¡Yo no sé nada de neurociencia!

Risa general.

CAMILA DOS SANTOS (CONT'D)

A decir verdad, en este momento solo estoy interesada en un pedazo de pastel.

Risas.

CAMILA DOS SANTOS (CONT'D)

Y, como abogada, puedo afirmar que la ética en Brasil parece un proceso anormal. ¡Yo estoy aquí para preservar la ética y la contabilidad también!

Risas.

JORGE SALVATORE

Prosiga, Camila, por favor...

CAMILA DOS SANTOS

Sé que causo conflictos por luchar siempre por la legalidad de nuestros procesos de investigación. Pero, por favor, no piensen en mí como una abogada obsesiva, sino como una colega de trabajo que siempre tiene la razón.

Risas.

LISA WATANABE

Solo para avisarles que ahora contamos con una tecnología de software bastante avanzada, la misma que utilizó la Policía Federal en la Operación Lava-Jato. Con solo un número de teléfono o correo electrónico, extraemos contraseñas, datos, rastreamos ordenadores, conversaciones y movimientos de personas... Inclusive recuperamos datos borrados o enviados a la nube...

JORGE SALVATORE

Es una tecnología israelí que se ha sofisticado en los últimos años. Se renueva semanalmente y es usada por abogados norteamericanos y europeos. Y Lisa no es una hacker, es una experta en ordenadores que nos presta un servicio como nadie. Un aplauso para nuestra "Troia", la Caballera de Troya entrando en la fortaleza enemiga sin ser vista.

Aplausos.

DANIEL

Y el pobre siempre habla de último, ¿no, jefe?

Risas.

DANIEL (CONT'D)

Recibo órdenes de todo mundo... Ustedes son gente muy cool. Cuando yo digo, por ejemplo, "los archivos están a reventar, ¿qué tal vaciar todos los procesos que tienen más de cuatro años?", ustedes responden: "Claro, perfecto, Daniel, pero antes haz fotocopias de todo". Órdenes y contraórdenes.

Risa general.

CORTE DE CONTINUIDAD.

Todos cantan "Feliz cumpleaños, The Experts".

Las velas están encendidas sobre el pastel.

Instantes.

SLOW MOTION.

JORGE SALVATORE apaga las velas. Alguien abre la champaña.

SLOW MOTION.

Las cinco velas se apagan y el fuego se extingue, mientras el humo danza en el aire frente a los funcionarios de The Experts.

Instantes.

Se oye el SONIDO DEL TIMBRE, tipo ding-dong.

CORTE PARA:

8 INT. RECEPCIÓN - THE EXPERTS - DÍA

LURDES come un pedazo de pastel. Vemos a JACK LEPAN acompañado de otro señor, ABOGADO, de pie, junto a la recepción, frente a LURDES.

LURDES
¿Gustan de un poco de pastel? Es de limón.

JACK LEPAN
No, muchas gracias, señora.

LURDES
Sr. Jack Lepan y abogado, ¿trajeron lo que pedimos?

JACK LEPAN
Por supuesto.

LURDES
Los restos alimenticios deben estar empacados en bolsas plásticas. Los pueden dejar conmigo.

El ABOGADO se agacha para abrir una caja de poliespán, después pone las bolsas en el módulo de la recepción.

LURDES (CONT'D)
No, no, mejor déjelo en la caja. Ahora, síganme, por favor. Vamos a la Sala de Entrevista y Averiguaciones. ¿Desean agua? ¿Café?

Salen.

CORTE PARA:

9 INT. SALÓN CENTRAL - THE EXPERTS - DÍA

El salón central está dividido en tres compartimentos: uno es de OSVALDO; en el otro está DANIEL y en el tercero, con varias pantallas de ordenador, LISA, la hacker, también conocida con el apelativo de TROIA. Todos tienen pantallas de ordenador y monitores del circuito cerrado de televisión.

Alrededor, vemos las salas - con puertas de vidrio - de JORGE SALVATORE, el Dr. HEITOR FURTADO y la abogada CAMILA DOS SANTOS. Son los llamados "acuarios".

También vemos una puerta que lleva al baño colectivo.

Se abre la escena con OSVALDO y DANIEL lanzados sobre el compartimiento de LISA, viendo en una pantalla de ordenador el sitio web www.flightradar24.com.

DETALLAR EL SITIO WEB EN LA PANTALLA DEL ORDENADOR

Se trata del globo terrestre localizando todos los aviones que están en el aire. La imagen es fantástica. DETALLAR.

LISA WATANABE (OFF)
¿Ven todos esos puntitos brillantes? Son todos aviones que están en el aire.

DANIEL (OFF)
Volando... En el vacío.

LISA WATANABE (OFF)
Son diecisiete mil aeronaves rayando la atmósfera en este mismo instante.

OSVALDO VIANNA (OFF)
¿Cuántos son de South Occident Airways?

La imagen sale del visor y capta a los tres funcionarios.

LISA WATANABE
Son doscientas y diez aeronaves.

OSVALDO VIANNA
Catering, cáterin, o alimentación a bordo es uno de los emprendimientos más lucrativos del planeta. Es un juego de millones. Jack Lepad va a quedar en la ruina por perder ese concurso.

De repente, una LUZ ROJA titila.

OSVALDO VIANNA (CONT'D)
Entraron a la Sala de Averiguaciones. Cada uno va a su compartimento.

LISA WATANABE
Activando los sensores de las sillas, ritmo cardiaco, respiración y temperatura corporal.

CORTE PARA:

10 INT. SALA DE AVERIGUACIONES – DÍA

INSERT:

Vemos bajo la mesa unas pequeñas luces que se encienden. Después, cables de transmisión electrónica que entran por la silla del entrevistado. En este caso, vemos a JACK LEPAN sentado.

LISA WATANABE (OFF)
Captando las ondas del teléfono
móvil del cliente. Está en el
bolsillo derecho. Ya capté el
número.

CORTE PARA:

11 INT. SALÓN CENTRAL - THE EXPERTS - DÍA

En el compartimento de OSVALDO, este presiona botones.

OSVALDO VIANNA
Encendiendo cámara uno en el
cuadro: plano cerrado de Jack.
Cámara dos: perfil del postulante.
Cámara tres: general.

Las imágenes de la Sala de Averiguación van apareciendo en
las pantallas.

CORTE PARA:

12 INT. SALA DE AVERIGUACIONES - DÍA

Se trata de una sala decorada formalmente, no parece un
cuarto de interrogatorios.
La imagen busca un puntito en el cuadro, después otro en el
techo y luego uno en el reloj de la mesa.

OSVALDO VIANNA (OFF)
Captando imagen y sonido. Grabando.

CORTE PARA:

13 INT. SALÓN CENTRAL - THE EXPERTS - DÍA

TROIA y OSVALDO trabajan en sus compartimentos. DANIEL les
sirve tazas de café.

La imagen circula por los compartimentos del salón.

CORTE PARA:

14 INT. SALA DE AVERIGUACIONES - DÍA

De un lado de la mesa están JACK LEPAN y su ABOGADO. Del
otro, JORGE SALVATORE y CAMILA DOS SANTOS.

CAMILA DOS SANTOS
Por favor, firmen este documento
de confiabilidad, confidencialidad
y permiso para grabar, filmar y
almacenar datos de su lista de
entrevistados y testigos.

El ABOGADO de LEPAN asiente con la cabeza. LEPAN firma.

JORGE SALVATORE
Sr. Lepan, las preguntas del inicio son simples, solamente para verificar nuestros registros.

CAMILA DOS SANTOS
¿Cuál es su nombre completo? ¿Dónde nació? ¿Cuál es su estado civil?

CORTE PARA:

15 INT. SALÓN CENTRAL – THE EXPERTS – DÍA
OSVALDO ve el visor de la grabación. JACK LEPAN responde las preguntas.

JACK LEPAN (OFF)
Mi nombre es Jack Lepan. Nací en Brasil por casualidad, porque mi familia es francesa y estaba de paso por Brasil, camino a Argentina. Soy divorciado, pero fue un proceso amistoso.

OSVALDO aumenta el plano de JACK y se detiene. La imagen se abre en OSVALDO trabajando.

OSVALDO VIANNA
Está mintiendo. La expresión de su rostro está transformada. Elevó la ceja y se mordió el labio inferior.

SLOW MOTION.

La imagen alcanza el visor múltiple de LISA. Se ven varios gráficos con latidos de corazón, respiración y temperatura corporal.

LISA WATANABE
Los latidos cardíacos de Lepan se han alterado. La respiración también. El nivel de calor de la silla ha disminuido... Está nervioso, asustado.

DANIEL
No entiendo. Si es un mentiroso, ¿qué está haciendo aquí buscando la verdad?

OSVALDO VIANNA
Vamos a descubrir esa incongruencia.

Instantes.

CLOSE de la imagen congelada de LEPAN en el visor de OSVALDO.
Con una pluma especial, OSVALDO dibuja un círculo sobre la ceja y una flecha en el labio mordido.
La imagen se congela.

FADE:

SEGUNDA PARTE

16 EXT. SALVADOR – DÍA

MÚSICA.

La imagen se acerca al edificio donde se encuentra The Experts. Va subiendo por el edificio y llega a la terraza, en el techo.

Instantes.

CORTE PARA:

17 EXT. TERRAZA – EDIFICIO – DÍA

Se trata de una típica terraza de un edificio comercial. Se ven chimeneas, extractores de aire, un tanque elevado y un patio cerca de una puerta de metal. Además de una vista panorámica de la ciudad.

Se ve a LISA y a DANIEL; a sus pies, una bolsa plástica que contiene una fiambarrera.

Ambos fuman un porro, se lo pasan entre sí.

Instantes.

LISA apaga el porro con la punta de los dedos humedecidas en saliva. DANIEL tose.

LISA WATANABE

Esas reuniones con la jefatura me ponen los pelos de punta. Lo mío son los números, las ecuaciones. Hablar no va conmigo, me pone tensa.

DANIEL

El delegado Jorge es buena persona... Casado con una chica 30 años más joven que él... Se divierte bastante.

LISA WATANABE
¿En qué sentido?

DANIEL
En todos...

LISA WATANABE
Qué va. Ni siquiera le gusta la comida que ella le pone en la fiambarrera.

DANIEL
Dieta. Alimentación vagana.

DANIEL ríe.

LISA WATANABE
Es vegana. Solo come vegetales y nada de carne, o de pescado. Nada del mundo animal.

DANIEL
Qué aburrido. Me encanta el mundo animal.

DANIEL cierra los ojos.

FUNDIDO:

18 INT. CUARTO INDETERMINADO – NOCHE

INSERT:

Imaginación, *trip* o sueño de DANIEL.

Vemos a DANIEL haciendo el amor con LISA. Se besan, abrazan y tienen sexo en una cama. Ambos desnudos. DANIEL está sobre LISA y tienen sexo frenéticamente.

LISA WATANABE (*OFF*)
¿Qué quieres decir con eso de "mundo animal"?

DANIEL (*OFF*)
Es mi secreto. No te lo puedo contar... solo imaginar.

LISA WATANABE (*OFF*)
¿Por qué?

DANIEL (*OFF*)
Creo que no lo entenderías... Es un sueño imposible, que no puedo sacarme de la cabeza.

LISA WATANABE (*OFF*)
¿Cómo así?

DANIEL (*OFF*)
Es un deseo ardiente que tengo.

FUNDIDO PARA:

19 EXT. TERRAZA – EDIFICIO – DÍA

Volver a la misma ambientación de la escena 17.

DANIEL se sienta sobre el cemento y pone la fiambarrera en su regazo.

LISA WATANABE
Qué extraño. ¿Por qué te sientas?
¿Y por qué te pones la fiambarrera en
las piernas?

DANIEL
Déjate de preguntas. Estoy
protegiéndome el... Es excitación,
Lisa. Olvídalo.

LISA WATANABE
Ya entiendo. Me voy, ya es hora.

DANIEL
Buen viaje. Te veo en la oficina.

Ella sale. DANIEL suspira.

CORTE PARA:

20 INT. BAÑO – THE EXPERTS – DÍA

OSVALDO se retira sus poderosos lentes oscuros y se lava el rostro.

Instante.

Súbitamente levanta la cabeza y su imagen se refleja en el espejo.

Algo insólito ocurre (*EFECTO ESPECIAL*): del centro del espejo, en un halo turbio y brillante, surge una jeringa antigua que contiene un líquido verde. Una mano con guantes quirúrgicos comprime el émbolo de la jeringa y el líquido verde sale en chorro por la aguja y mancha el espejo. *SLOW MOTION*. La imagen es inesperada.

Reacción en el rostro de OSVALDO.

Instantes.

CORTE PARA:

21 INT. SALA HEITOR FURTADO – DÍA

HEITOR FURTADO, el médico forense, cierra la persiana para aislarse de la visión del salón compartido de The Experts. Toma un recipiente de plástico opaco, propio para beber refresco y agua, y vierte un poco de jugo de tomate.

Después abre una gaveta y, sosteniendo una botella de vodka, pone una gran dosis en el recipiente opaco. En otras palabras, HEITOR “bautiza” el jugo. Bebe varias veces.

Instantes.

CORTE PARA:

22 INT. SALA DE CAMILA – DÍA

CAMILA habla al teléfono, mientras organiza algunos papeles.

CAMILA DOS SANTOS (AL TELÉFONO)
Gracias, Lurdes. Diles que va voy
a la reunión.

Cuelga. Y con una expresión preocupada en el rostro, abre una gaveta, saca un frasco, abre y retira dos píldoras. Se los pone en la boca y los traga. Toma agua de un vaso.

Sale y deja el frasco de remedio sobre la mesa.

La imagen DETALLA el rótulo del frasco:

PAROXETINA (antidepresivo)

Instantes.

CORTE PARA:

23 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – DÍA

El director general de The Experts, JORGE SALVATORE, comanda una reunión con su equipo. Están presentes HEITOR, CAMILA, OSVALDO y LISA, todos sentados en torno de la mesa.

En los monitores de la pared se ven varios rostros de JACK, que expresan diversos sentimientos. Todos tienen círculos o flechas que señalan varios momentos. Así, destacamos: mordiéndose el labio, cejas levantadas, con la mano en la boca, rascándose la oreja, etc. Además, separadamente, los gráficos de TROIA, con gráficos de electrocardiograma, presión arterial, respiración y temperatura corporal que fueron captados por los sensores de la silla en que JACK estuvo sentado.

JORGE SALVATORE
Ese panel fisionómico del chef Jack
Lepan es bastante revelador.

JORGE, con un puntero láser, señala el primer monitor con el rostro de JACK.

JORGE SALVATORE (CONT'D)

Sobre su nombre, origen familiar y educación, como Osvaldo observó, Lepad mintió. Le dio taquicardia y sudó. La respiración aumentó. Síndrome de la lucha o fuga.

CAMILA DOS SANTOS

Me propongo a hacer una búsqueda en las notarías, archivos policiales y credenciales. Creo que aquí hay gato encerrado.

JORGE SALVATORE

Concedido. Creo que su currículum es falso.

JORGE SALVATORE señala otra imagen.

OSVALDO VIANNA

Ese plano fue captado cuando se refería a los ayudantes de su cocina y equipo de trabajo.

JORGE SALVATORE

Está relajado y tranquilo. Confía en sus funcionarios.

HEITOR FURTADO

Y usted, ¿confía en su equipo?

JORGE SALVATORE

Plenamente. Fueron escogidos cuidadosamente.

HEITOR FURTADO

Pienso que deberíamos investigar a los ejecutivos y funcionarios de la South Occident Airways que fueron envenenados para descubrir la sustancia que causó la intoxicación.

JORGE SALVATORE

Estoy de acuerdo. Vamos a investigarlos también. ¿Estás anotando, Troia?

TROIA escribe.

CORTE PARA:

24 INT. SALA DE CAMILA – DÍA

DANIEL, sosteniendo la fiambarrera de JORGE, recibe órdenes de LURDES, la secretaria.

DANIEL
Pensamiento del día: jamás me
olvidaré de las cosas que recuerdo.

LURDES esboza una sonrisa.

LURDES
¿Cuándo vas a crecer, Daniel?

DANIEL
Pregunta peligrosa, tía. Doble
sentido.

LURDES
Suficiente. Ve buscar el almuerzo
del jefe al restaurante alemán.
Pidió dos salchichas blancas, se
llaman Weisswurst, ensalada de
patatas y chucrut.

DANIEL
¿Y qué hago con esa comida vegana
que le preparó su "mujercita" con
tanto cariño? Qué canallada.

LURDES
¡Eso no es asunto tuyo! Es asunto
de pareja y no se pregunta. Tápatelo
los oídos y cierra la boca,
¿entiendes? A propósito, dame esa
fiambarrera, yo me la como. Es muy
saludable la alimentación vegana.

DANIEL le entrega la fiambarrera.

DANIEL
Si le hace bien a su piel, le
quitará un montón de arrugas.

LURDES
¡No sé hasta cuándo voy a tener
que aguantarte, pero ya te llegará
la hora, mocososo!

DANIEL se queda parado. Instantes.

LURDES (CONT'D)
¿Qué estás esperando? ¡Vete!

DANIEL

El dinero.

CORTE PARA:

25 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – DÍA

Retornar a la misma ambientación de la ESCENA 23. En torno de la mesa están HEITOR, CAMILA, OSVALDO y TROIA. SALVATORE camina.

JORGE SALVATORE

Ahora solo necesitamos investigar a las empresas de la competencia. No las necesitamos a todas, solo la que quedó en primer lugar, tal vez la del segundo también. Pero eso puede quedar para después. Vamos a comenzar por los proveedores.

CAMILA DOS SANTOS

Jorge, estoy confundida. Vamos a hacer una investigación de las víctimas. ¿Por qué no comenzamos por los más interesados: los competidores?

JORGE SALVATORE

Es una excelente pregunta. Porque es exactamente lo que quiero: vamos a empezar por los saboteados para llegar al saboteador. Responde por mí, Troia.

LISA WATANABE

El chef Jack Lepan proporcionó todas las direcciones, teléfonos, e-mails, perfiles de Facebook y números de WhatsApp de las personas de su lado del problema. Eso va a dar un trabajo enorme, revelar los códigos virtuales de toda esa gente y meterse en el corazón de sus vidas. Voy a necesitar de mucho tiempo... Creo que voy a trabajar horas extras.

CAMILA DOS SANTOS

Al final todo gira en función del dinero. Nuestra prodigio cibernética puede contar conmigo.

JORGE SALVATORE

Un punto importantísimo: Jack quiere descubrir al culpable lo más rápido posible. Quiere, y con toda razón, desenmascarar al saboteador y anular la competencia... Para ganar, cueste lo que cueste. Él cree que hay un traidor, y yo también lo creo.

Instantes.

JORGE SALVATORE (CONT'D)
Tenemos unas horas para revertir
la situación y salvar a Lepad de
la bancarrota. Pueden retirarse.

26 INT. RECEPCIÓN - THE EXPERTS - DÍA

Se escucha el sonido del TIMBRE, tipo ding-dong. Entra un
joven de unos 30 años, simpático y bien arreglado.

LURDES come de la fiambarrera. Cuando el periodista NARCISO
entra, ella pone una servilleta sobre la comida.

LURDES
Buenas tardes.

NARCISO
Disculpe, ¿interrumpí su almuerzo?

LURDES
De ninguna manera. ¿Tiene usted
cita?

NARCISO
Su voz es bonita y suave. Y, por
favor, dígame Narciso.

LURDES
Gracias. ¿Tiene cita?

NARCISO
Lamentablemente no.

LURDES
¿Podría esperar un poco? El director
general está en una reunión.

NARCISO
El tiempo que sea necesario. Estar
aquí con una señorita como usted
concediéndome su atención será un
placer.

LURDES sonríe.

LURDES
Gracias. Siéntese en la poltrona,
por favor.

NARCISO
Claro. Muchas gracias.

LURDES
¿Tiene usted... quiero decir,
tienes una tarjeta?

Narciso hurga en los bolsillos.

NARCISO

Disculpe, señorita. Creo que la dejé en el traje que tenía ayer.

LURDES

Entonces llena esta ficha de identificación por favor para no perder tiempo.

NARCISO

¿Perder tiempo? Estar aquí con la señorita es ganar tiempo.

LURDES sonríe tímidamente.

CORTE PARA:

27 INT. ESCRITÓRIO JORGE SALVATORE – DIA

Se abre en el magnífico plato de comida alemana. JORGE almuerza, corta un pedazo de salchicha blanca, le pone mostaza y come. OSVALDO está presente.

JORGE SALVATORE

Hummmm... Qué delicia ¿Qué era lo que decías?

OSVALDO VIANNA

Tuve una visión, pero muy genérica. Era solo una jeringa.

JORGE SALVATORE

¿Quieres un poco de ensalada de patatas? ¿Chucrut?

OSVALDO camina y se fija en uno de los rostros de JACK, proyectado en uno de los monitores.

Instantes.

CORTE PARA:

28 INT. PANTALLA / VISOR – DÍA

INSERT:

Algo insólito ocurre (EFECTO ESPECIAL): el rostro de JACK se transforma en un halo turbio y brillante. Se ve la jeringa (ESCENA 20) que contiene el líquido verde. Solo que ahora se ve una mano femenina, con uñas pintadas, presionando el émbolo de la jeringa. Hace salir un chorro de líquido verde, que llena la pantalla.

Instantes.

CORTE PARA:

29 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – DÍA

Volver a la misma ambientación de la ESCENA 27. JORGE almuerza. OSVALDO está viendo fijamente la pantalla.

JORGE SALVATORE
¿Qué está pasando, Osvaldo?

Instantes. Silencio.

OSVALDO VIANNA
Es una mujer. La envenenadora es una mujer. Fue ella quien sabotó la cena con una jeringa.

Reacción de JORGE.

Instantes.

CORTE PARA:

TERCERA PARTE

30 EXT. SALVADOR – DÍA / NOCHE

El día se transforma en noche. Tomas variadas de Salvador por la noche. Monumentos iluminados.

Instantes.

CORTE PARA:

31 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – NOCHE

A través de las ventanas de vidrio se ve la ciudad de Salvador iluminada. JORGE SALVATORE conversa, o mejor, discute con NARCISO.

NARCISO
Lo que le propongo es una sociedad, Dr. Salvatore. The Experts me nutre con informaciones confidenciales. Y mi diario promueve la empresa con reportajes y entrevistas. Es un buen trato.

JORGE SALVATORE
Pero un pésimo negocio para The Experts, que trabaja con confidencialidad y confiabilidad.

NARCISO

¡Pero tiene que ser conocida!

JORGE SALVATORE

The Experts ya es suficientemente conocida en todo Brasil y América Latina, señor periodista.

NARCISO

El diario tiene un tiraje estupendo, y nuestro blog de noticias exclusivas es el más visitado.

JORGE SALVATORE

Sí, todo muy bonito, pero no estamos interesados en un medio de comunicación que se llama "En Flagrante", y que se dedica a exponer escándalos, además de explotar las miserias humanas.

NARCISO

"En Flagrante" vive de las noticias.

JORGE SALVATORE

¡No! ¡Vive de chismes, de rumores, de mentiras! ¡Ni hablar! ¡Fuera! ¡Y no vuelva a poner un pie en esta empresa! ¿Me oyó bien? ¿Es claro lo que dije?

NARCISO

Pelear con la prensa no es un buen negocio.

JORGE SALVATORE

¡Largo!

CORTE PARA:

32 INT. SALA DE AVERIGUACIONES - NOCHE

La abogada CAMILA DOS SANTOS entrevista a los proveedores de JACK LEPAN.

Leyenda: "Entrevista con los proveedores".

La imagen se abre en el rostro de un HOMBRE DE BIGOTE.

CAMILA DOS SANTOS

¿Cómo puedo estar segura de la integridad de su compañía de carnes?

HOMBRE DE BIGOTE

Suministramos carnes y productos animales para más de diez empresas de catering. Aquí están los comprobantes de Salubridad.

(MORE)

HOMBRE DE BIGOTE (CONT'D)
Hacemos test diario de temperatura,
calidad, textura y microbiología.
No hay ningún error ni ningún
descuido.

CORTE DE CONTINUIDAD.

Ahora, un EMPRESARIO NEGRO y bien vestido es entrevistado
por CAMILA.

EMPRESARIO NEGRO
Señora abogada, esta entrevista
es simplemente inútil. Nuestros
productos vegetales y agrícolas
son exportados hacia más de ocho
países. Nuestro control de calidad
es más rígido que las normas
norteamericanas y europeas.

CORTE PARA:

33 INT. SALA HEITOR FURTADO - NOCHE

HEITOR FURTADO bebe dos tragos de su recipiente "bautizado"
mientras habla al teléfono.

HEITOR FURTADO (AL TELÉFONO)
¿Todo bien, amigo Peixoto?

PEIXOTO (OFF)
¿Cómo es librarse de ese problema,
Heitor?

HEITOR FURTADO (AL TELÉFONO)
Hace mucho tiempo que soy un hombre
libre del alcohol, Peixoto.

PEIXOTO (OFF)
¡Magnífico! ¡Me gusta verte así,
activo y sobrio!

HEITOR FURTADO (AL TELÉFONO)
Amigo, ¿ya tienes alguna respuesta
de los análisis de sangre del grupo
intoxicado de la South Occident
Airways?

FUNDIDO:

34 INT. MICROSCOPIO - CENTRÍFUGAS Y PIPETAS - NOCHE

INSERT:

Al microscopio, la imagen de un glóbulo blanco persiguiendo
y devorando varias bacterias.

La imagen es espectacular. Puede ser encontrada en el sitio web www.vanderbilt.university.com

PEIXOTO (OFF)

Se encontraron varias colonias de salmonela irlandesa, bacteria gramnegativa de alto valor infeccioso. Sin embargo, la reacción en los pacientes fue instantánea.

Visión de los tubos de análisis patológico con sangre recibiendo reactivos a través de una pipeta.

HEITOR FURTADO (OFF)

¿Y eso qué quiere decir, Peixoto?

PEIXOTO (OFF)

Que debe haber sido asociada a algún tipo de espasmódico o sustancia tóxica. ¿Por qué no hablas con Frederico Antunes? Nuestro colega fue quien trató clínicamente a los pacientes.

Visión de una ultracentrífuga con tubos de análisis con sangre girando en su interior.

CORTE PARA:

35 INT. ESTACIONAMIENTO – THE EXPERTS – DÍA

LURDES sale con la llave del carro en la mano. Se acerca a un Fiat Uno 2007 en perfecto estado.

Instantes.

Súbitamente aparece NARCISO.

NARCISO

Hola, señorita.

LURDES

¡Qué susto! Llámame Lurdes... Supe que la reunión con la jefatura no fue de las más agradables.

NARCISO

Eso suele pasar. Hay de todo en esta vida. Hasta los que no cooperan con la prensa.

LURDES

Entiendo. Lo siento mucho.

NARCISO

¿Quiere cenar conmigo?

LURDES

¿Qué?

NARCISO

Así como lo oyó: cenar.

LURDES

No estoy lista ni arreglada para...

NARCISO

¿Qué importa? Lo que cuenta es nuestra sintonía.

LURDES

Estoy perdida... No sé qué hacer. Hace mucho tiempo que nadie me invita a cenar.

NARCISO le entrega a LURDES un papelito.

NARCISO

Aquí están mi dirección y mis números de contacto. Si cambia de opinión, llámeme.

LURDES

Justo a mí, que soy una vejete, como dirían ustedes los jóvenes.

NARCISO

Dicen que cuando se enciende el pajar viejo, arde más que el nuevo... Yo personalmente lo creo así.

NARCISO se va.

Reacción perpleja de LURDES, que, sin notarlo, se arregla el cabello.

CORTE PARA:

36 INT. SALÓN CENTRAL – THE EXPERTS – NOCHE

TROIA trabaja en tres ordenadores, que no paran. Los monitores descargan números, letras, mapas, rostros, trayectos, etc. Súbitamente, uno de ellos se detiene y aparece un letrero que pone: "Datos completos. Descargar correlación encontrada".

LISA WATANABE

¡Bingo! Encontré el enlace que conecta a dos personas.

Presiona un botón y en la pantalla se lee la frase "Insertar contraseña".

Ella teclea.

La pantalla del ordenador avisa, en rojo, "Contraseña incorrecta"

LISA teclea y varios números comienzan a correr. Presiona una tecla del ordenador.

LISA WATANABE (CONT'D)
(leyendo la pantalla del ordenador)
Búsqueda de código probable. Tiempo de espera: siete horas.

LISA se lleva las manos a la cabeza.

LISA WATANABE (CONT'D)
Esto es un infierno.

CORTE PARA:

37 INT. SALA DE CAMILA - NOCHE

CAMILA trabaja en su ordenador. HEITOR FURTADO abre la puerta y habla con CAMILA.

HEITOR FURTADO
Voy de salida. ¿Necesitas alguna cosa? ¿Alguna novedad?

CAMILA DOS SANTOS
Los proveedores están limpios, pero ese Jack Lepad es un mentiroso de primera. Su verdadero nombre es José Agripino Pentacosta y nació en Brasil. Tiene antecedentes con la justicia y su divorcio fue problemático. Un dato que descubrí: gana mucho más de lo que declara en impuestos.

HEITOR FURTADO
¡Caramba! ¿Y dónde aprendió a cocinar?

CAMILA DOS SANTOS
Hizo un cursillo de gastronomía. Quiero decir, como cocinero, es un artista.

HEITOR FURTADO
¿Y qué fue lo que vino a buscar aquí? ¿Se le olvidó que aquí somos los especialistas en buscar la verdad?

CAMILA DOS SANTOS
Es una situación peliaguda. Pero debe de haber una razón escondida en algún lugar.

CORTE PARA:

38 EXT. HOSPITAL CENTRAL – NOCHE

La imagen nocturna se acerca a un hospital.

Leyenda: "Hospital Central"

CORTE PARA:

39 INT. CONSULTORIO FREDERICO ANTUNES – NOCHE

Se trata de un consultorio muy simple, en cuya puerta se ve una placa que pone "Dr. Frederico Antunes".

El Dr. FREDERICO ANTUNES coloca una pila de historiales clínicos sobre una mesa, frente a HEITOR FURTADO.

HEITOR FURTADO

¿Todo listo, amigo Antunes?

FREDERICO ANTUNES

Para empezar.

HEITOR FURTADO

¿Todos los comensales tuvieron el mismo síntoma?

FREDERICO ANTUNES

Sí. Salmonela, asociada a un potente espasmódico. Y además se descubrió un hipotensor. Eso explica el efecto súbito. La presión de todo mundo bajó.

HEITOR FURTADO

Entonces fue todo premeditado y atrevido. ¿Hubo alguien que no fuera afectado o que no tuviera los síntomas?

FREDERICO ANTUNES

Muy inteligente. Una de las personas presentó síntomas similares, pero no tuvo la infección.

HEITOR FURTADO

Tal vez no comió el strogonoff, o solo comió un poco.

FREDERICO ANTUNES

No lo creo. Dijo que tenía hipotensión, fiebre y espasmos. Todos falsos. En pocas palabras, se intoxicó de mentiritas.

HEITOR FURTADO

¿Y quién fue?

FREDERICO ANTUNES toma uno de los historiales de la pila.

FREDERICO ANTUNES
El paciente de este historial quiso
engañarme.

HEITOR FURTADO
Justo a ti, el mejor alumno de
tu clase. Si hubiese sido a mí,
me habría engañado. Te debo una.
¿Puedo hacer una copia?

FREDERICO ANTUNES
Está prohibido, pero déjame ver
qué puedo hacer.

HEITOR FURTADO
Hay amistades que valen oro.

CORTE PARA:

40 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – NOCHE

JORGE SALVATORE orienta la reunión. Están presentes: LISA (TROIA), CAMILA DOS SANTOS, OSVALDO VIANNA y HEITOR FURTADO.

Instantes.

JORGE SALVATORE habla por videoconferencia con JACK LEPAN (pantalla destacada).

JORGE SALVATORE
Pues bien, todo listo, Jack.
Mañana haremos el mismo menú, con
los mismos ingredientes, aquí en
mi oficina.

JACK LEPAN (EN PANTALLA)
¿De veras es necesario?

JORGE SALVATORE
Para nosotros es casi una rutina
repetir la escena del delito,
para elucidar algunos detalles.
No se preocupe, tenemos muchas
ganas de experimentar su maestría
culinaria. Buenas noches.

JORGE SALVATORE desconecta la videollamada. TROIA le entrega unos papeles.

LISA WATANABE
Aquí está toda la vida virtual de
Jack y de su supuesto saboteador.

HEITOR FURTADO, CAMILA DOS SANTOS y OSVALDO VIANNA ponen sus informes frente a JORGE SALVATORE.

CAMILA DOS SANTOS
Los otros informes están todos
aquí.

OSVALDO VIANNA
Salvatore, ¿cómo va a llamar este
caso?

JORGE SALVATORE sonríe.

JORGE SALVATORE
"Cherche la femme", como dicen
los franceses. En cristiano,
"Encuentren la mujer que está por
detrás de todo".

FUNDIDO

EPÍLOGO

41 EXT. SALVADOR – DÍA

Amanece en la ciudad de Salvador. Tomas variadas. MÚSICA.
La imagen se acerca al edificio de The Experts.

Instantes.

CORTE PARA:

42 INT. RECEPCIÓN – THE EXPERTS – DÍA

El timbre suena y entra la Secretaria 1, ODETE SIVANE, que
se presenta ante LURDES.

ODETE
Buenos días. Me llamaron aquí.

ODETE
Ah, sí, claro. Están esperándola.
Solo falta usted.

CORTE PARA:

43 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – DÍA

La secretaria de la South Occident Airways, ODETE SIVANE,
entra en la sala y se asusta.

Se ve una linda mesa arreglada con cubiertos plateados,
porcelanas, varias copas con bebidas y arreglos florales.
Todo es prácticamente idéntico al banquete de la ESCENA 02.

Están presentes: LISA (TROIA), CAMILA DOS SANTOS, HEITOR FURTADO, OSVALDO VIANNA y JORGE SALVATORE. De pie, vemos a JACK LEPAN preparando el plato "Nido de *strogonoff* a la Lepan".

ODETE

¿Qué significa todo esto?

JACK LEPAN también se extraña un poco. JORGE SALVATORE toma la palabra.

JORGE SALVATORE

¡Buenos días, secretaria Odete!
Es un gusto conocerla. Por favor,
siéntase como en casa.

CAMILA DOS SANTOS

Siéntese a mi lado.

ODETE

¿Soy la única invitada? ¿Y los ejecutivos, los asesores y las secretarías? O sea, ¿los otros que también enfermaron?

HEITOR FURTADO

Todavía están tomando antibióticos y algunos siguen internados.

OSVALDO VIANNA

Esto es solo una reconstrucción de lo que pasó el infeliz día del banquete.

JACK LEPAN

Yo tampoco le veo mucho sentido a todo esto, pero...

ODETE se sienta.

JORGE SALVATORE

Prosiga, Jack. Somos todos oídos.

Instantes.

JACK LEPAN

Señoras y señores, esta es una concepción mía...

OSVALDO VIANNA

"¡Nido de *strogonoff* a la Jack Lepan"!

JACK LEPAN

Este plato es gratinado y después flameado en el más auténtico coñac francés.

JACK LEPAN derrama el coñac sobre la sartén (u olla), enciende un fósforo y hace surgir una espléndida llama brillante y rojiza. *SLOW MOTION*. El fuego se desprende por los aires como un espectáculo mágico.

Instantes.

Ahora, un camarero / mesero sirve a los presentes el referido plato.

ODETE

No me gusta el *stroganoff*. No probé el plato.

HEITOR FURTADO

Soy médico. Estuve en el hospital y usted ingresó a la Sala de Emergencias con síntomas, digamos, similares.

ODETE

Estaba nerviosa.

LISA WATANABE

Haciendo una investigación virtual de su persona, descubrí que tiene usted mucho contacto electrónico con un tal José Agripino Pentacosta. ¿Quién es ese hombre?

JACK LEPAN

¿Adónde quieren llegar?

JORGE SALVATORE

La verdad, a usted, Jack. Entre otras cosas, también conocido como José Agripino.

JACK LEPAN

¡Oígame! ¡Yo soy su cliente, y soy quien está pagando este circo que ustedes inventaron! ¡Yo no tengo nada que ver con esto! ¡La culpa es de ella! Ustedes me quieren transformar de saboteado en saboteador.

JORGE SALVATORE

¡De ninguna manera! Es la pura verdad. Con la ayuda de Odete y sin usar su talento culinario, usted sobornaba a Odete para ganar los concursos.

LISA WATANABE

Solo que esta vez no pagó lo acordado y ella quiso sabotarlo.

ODETE se levanta.

ODETE

¡Esto es ridículo!

LISA WATANABE

Estas son copias de los mensajes que ustedes se mandaban. Había también varias transferencias bancarias que fueron borradas, pero que recuperé. Están aquí.

LISA WATANABE abre los papeles impresos sobre la mesa.

ODETE

¡Es mentira! ¡Yo no sé nada de químicos ni de venenos!

CAMILA DOS SANTOS

Curioso, porque usted estudió dos años en la facultad de Farmacología.

Silencio.

ODETE (A JACK)

Si no fueras tan avaro y ambicioso no habríamos llegado a este punto.

JACK LEPAN (PARA ODETE)

¡Y tú, una explotadora y chantajista! Mientras estabas esperándome, entraste en mi cocina e inyectaste veneno en las cajas de crema de leche.

Silencio.

OSVALDO VIANNA

Lo que no entiendo, Jack, es por qué vino usted a buscarnos.

JACK LEPAN

¡Porque quería que encontrasen pruebas contra esta mujer!

ODETE

¡Qué curioso! Yo que tuve que hacerme amante de los ejecutivos, del propio director de la compañía, seducirlos para hacer posible su contratación. ¿Crees que eso es fácil para una mujer?

JACK LEPAN

Pagué por tus servicios. Tu venganza fue fatal para mí.

Instantes.

JORGE SALVATORE
¿Nadie va a preguntar qué va a pasar ahora?

ODETE
Van a llamar a la policía y los dos seremos imputados.

JORGE SALVATORE
De ninguna manera. No somos policías. Entre otras cosas, José Agripino ya recibió el castigo que se merece. Y le sugerimos a la señorita Odete que presente su renuncia a la empresa South Occident Airways.

ODETE
Me parece justo. De los males, el menor. La compañía aérea no perdió nada, todo lo cubrió el seguro médico.

CAMILA DOS SANTOS
Más que el dinero, estamos hablando de vidas. Creo que a ninguno de los dos le conviene llevar este caso más allá. No le interesa a ninguna de las partes.

JORGE SALVATORE
Esa es la verdad. Caso cerrado.

Instantes.

FUNDIDO:

44 INT. OFICINA JORGE SALVATORE – NOCHE

JORGE SALVATORE enciende todas las luces de la sala de reunión, que está totalmente vacía. Tiene en la mano un vaso de whisky.

Después presiona un botón y varias imágenes de una linda mujer aparece en todos los paneles y pantallas. Se trata de una señora, a veces con el cabello oscuro; otras veces, rubia; y con el cabello corto, largo, y etcétera. La mujer es sensual, seductora.

Aparece OSVALDO.

OSVALDO VIANNA
No te libras de esa mujer. Vera fue tu perdición, Jorge.

JORGE SALVATORE va señalando las fotos.

JORGE SALVATORE

(señalando las fotos en los paneles)

Sí. Perdición y amor. Aquí estaba en Roma. Allí, en Barcelona y en la otra, en Oslo. De cada lugar me manda una foto. No voy a descansar hasta descubrir el paradero de esa asesina... Me provoca mandándome esas fotos.

OSVALDO VIANNA

Ya estás casado, con una mujer joven, linda, llena de amor para darte, y que cuida tu salud. Te manda todos los días esas comidas veganas.

JORGE SALVATORE

¡Las odio! ¡Las detesto! No puedo comer eso... El amor es algo inexplicable, Osvaldo. Es como una enfermedad, una mezcla siniestra de adoración y odio.

Instantes.

OSVALDO VIANNA

Esa obsesión tuya me recuerda una frase de Nelson Rodrigues: "Gracias por traicionarme".

JORGE SALVATORE bebe todo el vaso de whisky.

La imagen se aleja.

MÚSICA.

FADE OUT.

CRÉDITOS SECUNDARIOS.

IMÁGENES DEL PRÓXIMO EPISODIO.

DOC COMPARATO, SÃO PAULO

3.3 GUION INÉDITO – CORTOMETRAJE

REFLEXIÓN SOBRE EL GUION DE CORTO

El guion de cortometraje – o corto – es al cine lo que el cuento es a la novela. Contiene todos los principios, cualidades y observaciones sobre el guion como si fuese un filme de largometraje.

Una anotación: no debe confundirse cuento con crónica, pues la crónica se encaja en un *flash* de un instante (corresponde a una escena), mientras que el cuento camina por las profundidades e identidades de los personajes y de sus acciones dramáticas.

El corto puede durar de tres a treinta minutos; actualmente es un valioso instrumento para realidad virtual, series web y videos institucionales. Su corta duración puede incluso servir de idea para la producción de un largometraje.

Y, de ser verdad, un guion de corto puede dar tanto trabajo como un largometraje.

Es por eso que el corto vuelve a tener la importancia que nunca debió haber perdido, como quiera que los nuevos vehículos de información también trabajan con un tiempo restringido. Su clasificación es por género, como en el cine.

Hoy existe un amplio mercado de competiciones y concursos, tanto para guion como para cortos producidos. Y cualquier festival de cine dedica uno de sus premios al mundo de los cortos.

El guion de corto que será presentado a continuación contiene estructura clásica y, aunque está basado en una historia real, es ficticio.

GUIÓN DE CORTO – EL PODER DE LA NADA

EL PODER DE LA NADA

Guion y creación
Doc Comparato
Agosto de 2017

Registro Biblioteca Nacional de Brasil: 757.826 Libro: 1469
Folio: 317

EL PODER DE LA NADA

ORIGINAL DE DOC COMPARATO

LOGLINE:

ALREDEDOR DEL AÑO 1500, LA HERMANA DEL ARTISTA FRANCESCO RECURRE A LA ALTA CORTE DE VENECIA PARA PEDIR CLEMENCIA POR UN SUPUESTO CRIMEN COMETIDO POR SU HERMANO.

PERSONAJES:

1 - MUJER DE NEGRO, ALESSANDRA, LINDA, 22 AÑOS, LA HERMANA DEL ARTISTA, SEÑORITA CÁNDIDA, LLORONA, QUE INTENTA CONVENCER A LOS JUECES DE LA INOCENCIA DE SU HERMANO. A PESAR DE SU FRÁGIL APARIENCIA, DISCUTE A LA ALTURA DE LOS JUECES SENADORES Y DEFIENDE CON ARDOR EL PAGO DE LOS DERECHOS AUTORALES Y PATRIMONIALES, SEAN CUALES FUEREN.

2 - SENADOR 1, JUEZ, HOMBRE ARISTOCRÁTICO, 50 AÑOS, CONSERVADOR Y OBSERVADOR RIGUROSO DE LA LEY. EN VERDAD, DEFIENDE SUS INTERESES. ES DUEÑO DE DOS EDITORAS Y DECLARA QUE LA CREACIÓN ES UN DON DIVINO, RAZÓN POR LA CUAL NO DEBE SER RECOMPENSADO ECONÓMICAMENTE. CITA COMO EJEMPLO LA BIBLIA, ESCRITA POR DIOS, QUE NO COBRÓ NADA POR ELLO.

3 - SENADOR 2, JUEZ ARISTOCRÁTICO, 60 AÑOS, CONSERVADOR. INFAME. DEFIENDE EL STATUS QUO DE LA REPÚBLICA DE VENECIA. INTERROGA A ALESSANDRA CON BASTANTE SAÑA, SUGIERE QUE LA JOVEN FIRME UN PEDIDO DE PERDÓN A LA CORTE Y RETIRE LA QUEJA. PARA ÉL, LOS LIBROS SOLAMENTE DEBEN CONTENER EL NOMBRE DEL EDITOR, PUES ESTE INVIERTE SU DINERO EN UN NEGOCIO ARRIESGADO, QUE ES LA EDICIÓN DE UN LIBRO.

4 - FRANCESCO, ARTISTA, PINTOR Y TIPÓGRAFO, 30 AÑOS, HERMANO DE ALESSANDRA, POR QUIEN NUTRE UN AMOR FRATERNAL. ES PRISIONERO EN EL CALABOZO DEL PALACIO DUCAL Y SUFRE TORTURA FÍSICA Y PSICOLÓGICA DEL CARCELERO Y VERDUGO. AL FINAL, FIRMA UNA DECLARACION PIDIENDO PERDÓN POR HABER PEDIDO EL PAGO DE SUS DERECHOS AUTORALES DEL FORMATO DE LETRA ITÁLICA.

NOTA: ESTE GUIÓN PARA CORTO, AUNQUE INSPIRADO EN HECHOS REALES, ES ENTERAMENTE FICCIONAL.

1 INT. SALA – CASA DE ALESSANDRA – NOCHE

1

La imagen abre en una bacía de cobre llena de agua. Alessandra, una joven señorita de cerca de 20 años, se acerca a la bacía con un candelabro encendido. Su rostro se refleja enteramente en el agua de la bacía. SLOW MOTION.

Se ve la leyenda: **Venecia – Península Itálica – A mediados de 1500.**

Instantes.

Con las dos manos, Alessandra se lava el rostro. La leyenda se disuelve.

Después se seca el rostro con un paño y se arregla el cabello. Usando el agua de la bacía como espejo.

Justo después se aleja y se envuelve en una capa negra con una caperuza que le cubre la cabeza. Enseguida, toma un pañuelo y un libro de portada negra.

CORTE PARA:

2 EXT. CALLE EMPEDRADA – VENECIA – DÍA

2

Se trata de una calle empedrada, tanto en el suelo como en las paredes. Las piedras son oscuras y tienen musgo. Se nota una neblina muy densa, mientras la joven camina con su paso acelerado, arrastrando el dobladillo de la capa por el suelo húmedo. Atraviesa la neblina creando torbellinos de niebla y dejando un rastro blanco por donde pasa.

Instantes.

CORTE PARA:

3 INT. CORREDOR – CELDAS/CALABOZO – PALACIO DUCAL– DÍA

3

Un carcelero sostiene una antorcha y un plato de comida. Camina por el corredor hasta determinada celda. Para y grita.

CARCELERO

¡Francesco! ¡Francesco! Pásame la cubeta con tus desechos.

Francesco aparece atrás de las rejas. Es joven, sin embargo, está barbudo y harapiento. Por una abertura en las rejas, le pasa un balde al carcelero.

CARCELERO (CONT'D)

Cómo huelen mal tus necesidades.

FRANCESCO
¿Acaso las del carcelero huelen a rosas?

CARCELERO
No seas insolente. Te traigo novedades, Francesco.

El carcelero le pasa a Francesco el plato de sopa con un pedazo de pan a través de la abertura de la reja.

FRANCESCO
¿Es acaso esta agua sucia que llamas sopa?

CARCELERO
¿Te das cuenta que no estamos en la hora de comer?

FRANCESCO
¿Y eso qué quiere decir?

CARCELERO
¿Tienes una moneda?

FRANCESCO
¡Claro que no! Y aun si la tuviese no sería tuya.

CARCELERO
Entonces espera ahí sentado mientras te pudres, porque el día va a estar lleno de novedades.

El carcelero sale con el balde y la antorcha encendida, mientras Francesco se acerca a una pequeña ventana enrejada de donde viene una iluminación blancuzca. Moja el pan en la sopa y lo muerde.

CORTE PARA:

4 INT. ANTESALA – S. DE AUDIENCIAS – PALACIO. VENEZIA – DÍA 4

Dos jueces de la Suprema Corte de Justicia de Venecia se arreglan, dos sirvientes ayudan a los jueces a vestirse con togas negras y después ponen en los hombros de los magistrados dos gruesos collares de plata. Los jueces son designados por el Duque (o *Dogde*) y son senadores vitalicios. Se oye un lamento bajo al fondo.

SENADOR 1
¿No está oyendo una plegaria en latín acompañada de llanto?

Senador 2 busca entre unos documentos que lleva en las manos.

SENADOR 2

Su nombre es Alessandra... Hermana de Francesco... Parece ser una llorona.

SENADOR 1

¡Cómo me irritan esos murmullos!
¡Estoy harto de sus quejidos!

SENADOR 2

Infelizmente hace parte de nuestro oficio. Somos senadores del Duque y nuestra función es juzgar. Con, sin, o a pesar de los lamentos.

Los senadores salen.

CORTE PARA:

5 INT. — SALA DE AUDIENCIA. VENECIA — DÍA

5

Alessandra, vestida con su capa negra, reza sentada, de vez en cuando cae una lágrima por su rostro. Los jueces senadores suben una escalera y se sientan en sillas altas frente a una mesa altísima. Sobre la mesa hay papeles y libros gruesos. También, destacado, vemos una enorme campana de metal. Atrás de ellos hay una bandera medieval, con los colores y el escudo de la llamada República de Venecia. Dos guardias con lanzas a ambos lados de la mesa. También están presentes dos funcionarios, que anotan las declaraciones del juicio. La iluminación entra por los vitrales coloridos, haciendo proyecciones de varios colores en el suelo. Alessandra se levanta.

SENADOR 1

¡Silencio! La corte aún no empieza sus trabajos y la joven ya está desesperada. Por favor, apreciada... Alessandra, conténgase. Sus plegarias y sus lamentos son altos y estridentes. Incomodan mis oídos.

ALESSANDRA

Honorables senadores, figuras máximas de Venecia, les pido clemencia. Ruego piedad, comprensión, misericordia. Mi hermano es inocente. No merece estar prisionero. Por favor, liberen a Francesco del calabozo.

SENADOR 2

Comprenda, por favor, esta corte es bastante civilizada y, por encima de todo, piadosa, como lo enseñan los Evangelios.

Senador 1 toca algunas veces la enorme campana de metal.

SENADOR 2 (CONT'D)

Está abierta la sesión de este ínfimo juicio. Estamos en el año santo de 1518 en la Serenísima República de Venecia, regida por Su Excelencia el Dodge, autoridad suprema de este gran país. Todos lo conocen como el Duque.

Senador 2 dispone algunos papeles sobre la mesa.

SENADOR 1

Como la joven puede notar, los archivos referentes a las acusaciones contra su hermano Francesco son poco extensos. Podría afirmar incluso que tiene poco peso jurídico.

SENADOR 2

Podría incluso decir que el problema en cuestión está relacionado más con la situación absurda que vive el pueblo de Venecia que realmente con un desvío de conducta de su hermano.

ALESSANDRA

No entendí lo que el noble Senador quiso decir con eso. Discúlpeme.

SENADOR 1

Bien, todo este juicio y esta situación es como si fuesen una órbita en torno de un único tema: libros. Así, gira, gira, gira... Es el mismo problema.

ALESSANDRA

Entonces ¿quiere decir que los Excelentísimos Senadores entienden perfectamente lo que sucedió?

SENADOR 2

Noble colega Senador, hay más casas editoriales en Venecia que burdeles. Vea adónde hemos ido a parar...

(MORE)

SENADOR 2 (CONT'D)

Todo por culpa de ese tal Gutenberg y su diabólica máquina de tipos móviles, que tiene la capacidad de imprimir montones de libros en cuestión de horas. ¡La verdadera cultura ha desaparecido!

ALESSANDRA

¿Qué quiere decir el magnífico Senador?

CORTE PARA:

6 INT. SALA - CASA DE ALESSANDRA - DÍA

6

INSERT. El día está radiante. Alessandra entra en casa con una cesta de frutas y legumbres, y encuentra diversos cordeles extendidos por la casa, de donde penden varios pedazos de papel, cada uno con un tipo de letra. La imagen es curiosa y fascinante. Francesco está feliz.

ALESSANDRA

¿Qué es todo esto?

FRANCESCO

¿Trajiste lo que te pedí, hermana?

ALESSANDRA

¡Claro! La tinta y los papeles. Y esas letras, ¿qué significan?

FRANCESCO

Las letras no significan nada. Lo importante es el diseño.

Alessandra camina entre las decenas de papeles con letras dibujadas.

ALESSANDRA

Son todas tan diferentes.

FRANCESCO

¿Cuál te gustó más? ¿Cuál es la más bonita?

Alessandra ríe y comienza a girar en torno de los papeles colgados. *SLOW MOTION.*

ALESSANDRA

¡Son todos tan lindos!

SENADOR 1 (OFF)

Los libros nacen ahora como crías de ratones. Los equipos tipográficos funcionan día y noche. Hay una proliferación incontrolable.

CORTE PARA:

7 INT. SALA DE AUDIENCIA. VENECIA – DÍA

7

Se vuelve a la misma ambientación.

ALESSANDRA

Por lo que ha sido dicho... Pensé que los senadores estaban apreciando los libros como bienes necesarios, como un avance.

Alessandra comienza a llorar otra vez.

SENADOR 2

¿Por qué esta mujer no para de llorar?

SENADOR 1

No ha entendido qué es un libro. Su hermano es prisionero, y ella está perdiendo su tiempo aquí. Y él, además, es un mentiroso.

SENADOR 2

¿Esos autores qué creen que son? ¿Acaso la joven no conoce los derechos legales? El conocimiento es público. Si existe algo llamado saber, este solo puede ser público.

SENADOR 1

Dios escribió la Biblia. No le pagamos derechos a Dios por eso. ¿Por qué habríamos de pagarle a su hermano?

ALESSANDRA

Mi hermano reivindica el derecho de creación.

SENADOR 1

La creación es un don divino,
dado por Dios, que no cobró nada
por eso.

SENADOR 2

Es pura inspiración. Si la señorita insiste en esa línea de razonamiento absurda y herética, no llegaremos a ninguna forma de entendimiento.

SENADOR 1

Además, los libros están llenos de mentiras.

CORTE PARA:

8 INT. CORREDOR - CELDAS - CALABOZO - PALACIO DUCAL - DÍA 8

Un guarda y el carcelero están dentro de la celda de Francesco y lo encadenan para llevárselo de allí.

FRANCESCO

Es verdad.

CARCELERO

¿No te lo dije? Un día lleno de novedades.

FRANCESCO

¿Para dónde me llevan?

CARCELERO

Espera y lo verás.

CORTE PARA:

9 INT. SALA DE AUDIENCIA. VENEZIA - DÍA

9

Se vuelve a la ambientación de la audiencia. Senador 2 toma un libro y lo levanta.

SENADOR 2

¿Ve este libro? Su título es La utopía, y describe un mundo imaginario, sin dinero ni propiedad privada. El autor se preocupa por la felicidad y por la organización colectiva de la agricultura, de la producción, de la cultura, todo eso sin ningún fundamento religioso. Claro que el autor tiene que ser un inglés... de nombre Thomas More.

Senador 1 aparta el libro.

SENADOR 1

Amigo mío, baje y cierre ese libro.
Hay obras peores que esa.

ALESSANDRA

No entiendo. ¿Entonces Vuestras
Excelencias van a soltar a mi
hermano?

Ambos senadores ríen y se miran. Senador 1 toma otro libro,
lo abre y lee una parte del texto.

SENADOR 1

¿Y este autor ensandecido, que
describe el futuro? Ha escrito
que van a existir hongos gigantes
que escupen fuego y matan humanos...
(Leyendo) Pájaros de metal
volando y cruzando los cielos:
peces de metal van a navegar el
fondo de los océanos; y eso será
el principio del fin. (PAUSA)
Multitudes feneciendo de hambre
y enfermedades, nuevas plagas
que surgirán, y los desamparados
vagarán sin dirección. (PAUSA)
Los árabes van a invadir Europa
y el mundo se va a transformar.
Generales que se proclaman reyes,
y emperadores corruptos que van
a vender a sus propios súbditos
por oro. (PAUSA) El pueblo... los
ciudadanos no podrán proclamar a
su propio mandatario. Y el último
Papa se llamará Pedro II, y allí
será el fin, el apocalipsis.

SENADOR 2

Eso es terrible. Ese libro es una
gran farsa. No pierda tiempo leyendo
a Nostradamus y sus alucinaciones.

Senador 1 cierra el libro.

SENADOR 1

Un francés que se cree profeta.
Solo eso faltaba.

ALESSANDRA

¿Por qué Vuestras Excelencias
creen que los libros engañan y son
mentirosos?

SENADOR 2

Porque los monjes que copiaban los manuscritos eran santos.

ALESSANDRA

¿Santos? ¿El supremo senador está seguro de eso?

Alessandra suelta una risotada. Senador 1 toca la campana varias veces.

CORTE PARA:

10 INT. SALA – CASA DE ALESSANDRA – DÍA

10

La visión es impactante. Por la sala cuelgan varias máscaras del carnaval de Venecia, con máscaras con pico de pájaro, otras blancas, otras tienen apariencia de demonio, deformadas, etc.... Están presentes varios monjes, unos enmascarados y otros usando máscaras, en una algarabía general. Francesco hace una máscara cuya nariz tiene forma de un pene azul. Entra Alessandra y los monjes cantan y saltan alegres a su alrededor, haciendo una ronda.

ALESSANDRA (OFF)

Francesco es un artista, también hace máscaras exóticas para el carnaval. Sus principales clientes son los monjes, que durante los cuatro días de fiesta se transforman y salen en busca de sexo y vino.

SENADOR 2 (OFF)

¡Blasfemia! ¡No he oído hablar nada de eso!

ALESSANDRA (OFF)

Entonces el supremo Senador no ha leído los diarios.

CORTE PARA:

11 INT. SALA DE AUDIENCIA. VENECIA – DÍA

11

Se vuelve a la misma ambientación de la audiencia.

SENADOR 1

¿Los diarios? La prensa es una prostituta que debe ser prohibida.

ALESSANDRA

Ese problema no es mío. Es del Duque y de los señores senadores.

SENADOR 2

¿Quiere decir que su hermano hace máscaras de carnaval?

ALESSANDRA

Sí. Se gana la vida con el arte, haciendo máscaras, creando letras y pinturas.

SENADOR 1

Su hermano solo creó una línea de letras que ha llamado itálicas. Si hubiese pintado un cuadro, hecho una joya... pero, ¿dibujar un conjunto de letras? ¿Quién en Venecia quiere saber de dónde viene un tipo de letra que aparece en un libro?

ALESSANDRA

Todos los editores, inclusive vuestra compañía de publicación. Es una letra estrecha, leve y práctica. Y, además, elegante. Es un trabajo de creación artística.

SENADOR 2

¡Ah! ¿Creación artística? El libro trae en la portada el título, el nombre del editor y el banquero que arriesgó su dinero en esa aventura. El resto es superfluo, y no le interesa al lector. Escúcheme: ni el autor, ni el artista que trabajó en la creación requieren ser citados. Esa es la ley en Venecia.

CORTE PARA:

12 INT. SALÓN – CALABOZO – PALACIO DUCAL – DÍA

12

Vemos varias herramientas de tortura. Enseguida entra Francesco, encadenado, siendo arrastrado por el carcelero. Aparece un padre con un crucifijo en la mano y lo muestra a Francesco.

Francesco perplejo. Instantes.

PADRE

¿Quieres recibir el perdón de Cristo, hijo mío? Están juzgando tu caso en la Sala de Audiencia.

FRANCESCO

¿Perdón por qué? No he hecho nada pecaminoso. Pero confieso que quisiera rezar.

PADRE

Tu hermana es una mujer valiente y tenaz.

FRANCESCO

Padre, leí en el libro de los nombres que Alessandra significa protectora del hombre y defensora de los desamparados.

PADRE

Entonces vamos a rezar por ella.

CORTE PARA:

13 INT. SALA DE AUDIENCIA. VENECIA – DÍA

13

Senador 1 muestra un documento oficial.

SENADOR 1

No se olvide, jovencita, que la señorita ha venido hasta aquí para discutir con los Senadores de la Serenísima República de Venecia. Qué petulancia la de su hermano al exigir dinero por la autoría del dibujo de unas cuantas letritas.

ALESSANDRA

Letritas, no. ¡Un alfabeto entero!

Senador 2 toma la gran campana y la sacude.

SENADOR 2

¡Silencio! La joven ha venido aquí solamente para firmar el documento de pedido de perdón por la osadía de su hermano, que creía que iba a recibir dinero por esa supuesta creación artística.

Alessandra se acerca a los jueces. El senador, desde lo alto de la mesa alta, le entrega el documento oficial y una pluma. Ella toma la pluma y lee el documento. Vacila.

ALESSANDRA

Algún día esto acabará.

SENADOR 1

Es mejor que no lllore de nuevo y firme rápido el documento. Y eso es solo porque en Venecia somos muy complacientes. Si fuese en otro lugar de la Península, su hermano sería condenado a muerte. ¿La señorita va o no a firmar?

SENADOR 2

Ella no sabe qué hacer. Pero, recuerde, que quien hace que este mundo gire son los senadores y el Duque.

ALESSANDRA

¿Será que los Excelentísimos senadores saben lo que he leído sobre el Duque? El Gran Duque...

Efecto especial

Un muñeco es compuesto al lado de Alessandra de acuerdo con su descripción.

ALESSANDRA (CONT'D)

Tiene cabeza de huevo podrido. Sin cabello, con las mejillas pálidas. Los ojos parecen ojos del culo, rodeado de patas de gallina. Es prácticamente ciego, y huele horrible, como a queso echado a perder. Su nariz parece una zanahoria. Tiene orejas de abano, pecho de paloma y tetas de vaca. Sus brazos son rectos y duros como los brazos de una silla. Y tiene barriga de sapo, piernas arqueadas y rodillas de puerco. Su pene es minúsculo, con dos fresas colgando. Es cojo el infeliz del Gran Duque. Su piel tiene el color y el olor de la col podrida. En fin, un monstruo.

Instantes.

Vemos a Alessandra estática e a su lado el muñeco deformado.

Todos los presentes están perplejos. Silencio.

El muñeco desaparece.

SENADOR 2

Esto es inaudito. No hay precedentes en esta Corte. Jamás había escuchado tamañas calumnias.

SENADOR 1

Peor, son injurias irreparables.

SENADOR 2

¿Quién le ha contado eso? O, mejor, ¿de dónde has sacado esa sarta de fantasías maldadasas?

ALESSANDRA

De un libro, escrito en letras góticas. Publicado por un editor. ¿Cuál es el nombre de la casa editorial? Ah, el dueño de esa compañía es un juez. Un senador aquí presente. ¿Cuál es su nombre?

SENADOR 1

No hable más. No vamos a seguir con ese asunto. El problema aquí se limita a la creación y al derecho artístico. De hecho, todos esos libros van a ser quemados.

SENADOR 2

¡Dios mío! ¡No es posible! ¿Cómo es que no puedo controlar mi propia editora?

SENADOR 1

¡Exactamente, Senador! Todos esos libros serán quemados, porque la figura del Gran Duque está amenazada.

SENADOR 2

No, nuestro cuello es el que está amenazado.

SENADOR 1

Todo ciudadano sabe que el Gran Duque es un hombre distinguido, bien parecido, maravilloso e inteligente. Siempre montado en su caballo blanco, con las plumas azules de su sombrero al viento.

SENADOR 2

Es eso y nada más que eso. Punto final. Joven señorita, ¿va o no a firmar el requerimiento de perdón y negar la autoría de su hermano Francesco?

ALESSANDRA

Estoy en duda.

SENADOR 2

No existen las dudas aquí, señorita.

SENADOR 1

Nuestra benevolencia tiene un límite, y está agotándose.

SENADOR 2

Y ahora, si no firma, será la señorita quien irá presa por ofensa pública a la Máxima Autoridad de Venecia. Así le hará compañía a su hermano. ¿Firma o no?

CORTE PARA:

14 INT. SALÓN — CALABOZO — PALACIO DUCAL — DÍA

14

Se vuelve a la misma ambientación de la escena del padre y Francesco. El padre muestra un documento y una pluma a Francesco.

PADRE

Te ruego que firmes este pedido de perdón.

Francesco mira atónito y ve que se acerca a la ventana enrejada un verdugo con máscara negra; su figura siniestra queda parcialmente iluminada por la luz del día. Instantes.

CORTE PARA:

15 INT. SALA DE AUDIENCIA. VENECIA — DÍA

15

Se vuelve a la misma ambientación. Un lacayo se acerca y le dice algo al oído al Senador 2.

SENADOR 1

Señorita Alessandra, ¿resolvió firmar o no?

Después de un instante, el Senador 2 le dice algo al oído al Senador 1. Alessandra firma el documento.

ALESSANDRA

Ya firmé. Ahora suelten a mi hermano y déjennos ir en paz.

Senador 2 toca la campana nuevamente.

SENADOR 1

El juicio está cerrado. Su hermano será liberado inmediatamente.

Entra el padre, seguido del carcelero, que sostiene un gran jarro de vidrio cubierto por un paño blanco. Alessandra se asusta.

SENADOR 2

Sin embargo, algún tipo de castigo su hermano tuvo que recibir.

El carcelero pone el jarro cubierto sobre una pequeña mesa.

SENADOR 1

Un trágico accidente ocurrió en el calabozo.

Alessandra se acerca al jarro y, despacio, levanta el paño. Tiembla y empieza a llorar.

ALESSANDRA

¡No, Dios mío! Esto no puede ser verdad.

SENADOR 1

Agradezca que no fue su cuello.

ALESSANDRA

¡Él no se merecía esto! Él es solo un artista soñador...

SENADOR 2

Los artistas son inestables. Podría cometer ese mismo tipo de desliz otra vez.

Alessandra retira el paño totalmente, y vemos la mano derecha de su hermano flotando en un líquido claro. Su mano derecha fue cortada, la imagen es impactante. Instante.

ALESSANDRA

¡Es su mano derecha! Nunca más podrá crear...

SENADOR 2

Un terrible accidente, pero sobre todo una lección. Comprueba que el derecho a la autoría y la creatividad no deben ser recompensados.

SENADOR 1

Los artistas son como pájaros que vuelan libremente. Pero siempre acaban en las jaulas del poder.

Los senadores comienzan a reír.

Se enciende un foco de luz que ilumina la mano rojiza en el líquido del jarro. Alessandra comienza a llorar.

Congela (*freezing*).

Se ve la siguiente leyenda:

Hoy, 500 años después, el pago de los derechos autorales y patrimoniales en la mayoría de los países latinoamericanos, africanos y asiáticos es todavía un sueño. En Brasil no se pagan derechos de retransmisión audiovisual, de imagen ni ventas al exterior. Esto pasa en las grandes empresas tanto televisivas como cinematográficas.

En internet, peor, la piratería reina descontrolada.

FADE OUT.

FIN

**DOC COMPARATO
AGOSTO DE 2017**

3.4 CONCURSOS, COMPETICIONES Y FESTIVALES

Llegamos al momento esperado. Todo está listo: el guion, el *outline*, la *logline* y la sinopsis, todo está perfecto para ser producido, pero tal vez se quiera agregar valores al material escrito. Para eso solo existe un camino: participar en competiciones, festivales y concursos en busca de un premio.

Actualmente, la herramienta más útil que existe es el sitio web **FilmFreeway**, que facilita la búsqueda, envío y entrega de proyectos para concursos y competiciones por el mundo. Allí se encuentra la lista planetaria de los seis mil festivales de cine. Además de estar en línea, tiene un diseño simple, actual y dinámico, y es gratuito. Su banco de datos cuenta con más de 500.000 profesionales de cine registrados con sus guiones, proyectos y películas.

Confirmando que hasta el momento es la única plataforma totalmente gratuita para registro.

Naturalmente, en los concursos y festivales se cobra la inscripción, que suele no ser barata. En algunos festivales se cobra hasta USD\$80.

Después del registro y la inscripción en el sitio, la página es direccionada al ítem “Agregar proyecto”.

En caso de tener varios proyectos, la plataforma permite el registro de todas las obras, manteniendo sus derechos sobre la propiedad intelectual. Para agregar, entre en *My Project* y cargue cuantos proyectos desee. Es importante recordar que estamos inscribiéndonos en festivales internacionales, por ende, todos los proyectos y guiones deben estar en inglés. Esa es una condición básica. También es prácticamente obligatorio estar registrado en *The Writers Guild of America*, lo que cuesta unos USD\$20 por guion.

Después de registrar e inscribir la obra, llegó la hora de inscribirse en los festivales, concursos y competiciones. Recuerde que estamos en un universo de seis mil ventanas de opciones, así que es indispensable

hacer una selección.

- Primero, por género. Encontramos selecciones para guiones sobre familia, infantiles, LGTBIQ+, *underground*, drama, comedia, *thriller*, históricos, biografías, etc.
- Segundo, por importancia del concurso en que su guion será inscrito.
- Tercero, por el valor de la inscripción en el concurso. A veces anuncian descuentos interesantes para determinados festivales en las páginas de Twitter, Facebook o Instagram del sitio web. Al finalizar el proceso, su proyecto recibirá una notificación de envío exitoso. Los festivales analizan los proyectos de forma segura y confidencial, y después de determinado plazo el sitio notifica al competidor si su proyecto fue aceptado para la selección oficial. Después de esa clasificación, se entra en la fase de semifinalista (quedando entre los diez mejores), finalista (entre los cinco mejores) o ganador del gran premio como respuesta final.

Las tres últimas fases agregan valor al guion, semifinalista, finalista o ganador. En las tres categorías se recibe un diploma o certificado, que se adjunta al guion cuando se lo envía a una productora o agencia de talentos. En ese instante, el guion gana mucha más visibilidad.

Para ilustrar, agrego mis certificados:





Mi amigo y premiado guionista Carlos Henrique Marques, con vasta experiencia en concursos internacionales, me envió esta lista con los festivales y concursos más prestigiosos:

América del Norte: *Academy Nicholl Fellowship, Austin Screenwriting Competition, Final Draft Big Break Contest, Page International Screenwriting Awards, Screencraft, Sundance Screenplay Lab, Blue Cat Screenplay Competition, Toronto International Screenwriting Competition.*

Europa: *Cannes Screenplay Contest, UK Film Festival.*

Resalto algunos festivales importantes que no reciben guiones escritos, solamente los producidos, como el *Berlinale* de Alemania.

Aprovecho para decir que el FilmFreeway semanalmente envía por correo electrónico informativos con los más recientes festivales disponibles para inscripción y los que serán abiertos durante la semana. Esto es útil para tener una visión global del volumen de guiones que agitan el mundo.

En lengua española encontramos el *Concurso de Guiones para Cortometrajes* del Festival de Cine de La Almunia, el *Concurso de Cortos y Guiones para Cortometrajes UC3M* y el *Premio SGAE de Guion para Largometraje Julio Alejandro* de España; el *ShortsMéxico* y el *Concurso Nacional de Guion Cinematográfico Giff para Cortometraje y/o Largometraje* de México; y el *Laboratorio Internacional de Guion en Colombia*, entre otros.

En lengua portuguesa solo encontramos dos concursos: *Frapa*, en Brasil, y *Guiões*, en Portugal.

En cuanto a Asia y el Medio Oriente, casi siempre los concursos exigen temáticas locales bien distantes de nuestra realidad.

En África sobresalen dos países: Sudáfrica y Nigeria.

Para textos teatrales, siempre en inglés, recomiendo el blog NYC Playwrights (www.nycplaywrights.org/) donde diariamente se publican oportunidades de inscripciones en festivales, descuentos,

shows gratuitos y diversas ofertas en el medio teatral. Señalo que esta recomendación fue de mi amigo y colega Altenir Silva.

3.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS

CONCLUSIONES SOBRE LA PARTE 3

En esta tercera parte del libro unimos el trabajo del guionista que “escribe para ser leído” con el del autor que escribe para el ojo de la cámara”. Tal unión fue demostrada con ejemplos prácticos de mi vivencia profesional.

En primer lugar, dimos las indicaciones para el formato con que se debe presentar el guion. Enseguida, mostramos los softwares disponibles en el mercado y de uso frecuente entre los guionistas (Final Draft, Celtx e Trelby). También definimos el formato estándar del guion en el mundo.

Luego trabajamos las partes para ser leídas: logline, outline, sinopsis, perfil del protagonista y arco dramático de una serie.

Insertamos dos guiones inéditos y completos: un episodio piloto de una serie y un cortometraje.

Sobre el corto, además, abordamos la relevancia de ese tipo de guion para la actualidad, pues sirve de fundamento para series web y de realidad virtual.

Finalmente, insertamos un factor que agrega valor al guion finalizado, esto es, premiación en competiciones de ámbito internacional.

Se concluye aquí la parte del libro que divide el trabajo del guionista en sus dos fases principales.

A partir de ahora, vamos a entrar en otros ángulos de la profesión que complementan la didáctica del libro. Por ejemplo: mercado, contratos, nuevos medios, documentales, animación, honorarios, etc., siempre manteniendo las conclusiones como último ítem de cada temática o segmento.

EJERCICIOS

La esencia del ejercicio de este segmento será fundamentada en la

reelaboración de los guiones expuestos.

1. Ejercicios para el guionista cuando escribe “para ser leído”.
Reescribir el perfil del protagonista, la logline y una pequeña sinopsis teniendo como protagonista a CAMILA DOS SANTOS, una de las figuras femeninas del episodio de la serie. Si así lo prefiere, adapte el personaje a la realidad de su propio país.

Recuerde que ese personaje sufre de depresión, busca una pareja, es afrodescendiente y debe cargar un incidente oscuro en su pasado.

2. Ejercicios para el guionista que escribe “para el ojo de la cámara”
Diferenciar entre las escenas esenciales y las de transición o integración del corto. Enseguida, reescribirlo cambiando la localización y la temporalidad de la historia, transportando la acción a comienzos del siglo pasado en una gran ciudad europea o latinoamericana. También convertir al prisionero en un periodista que escribe un artículo contra un juez del Supremo Tribunal. Transformar el caso de derechos autorales en un caso de censura y castigo (usar términos técnicos, como *close*).

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en esta tercera parte:

- Eduardo Nassife.
- Maurício Xavier.
- Alessandra di Blasi.
- Carlos Henrique Marques.
- Altenir Silva.

Parte 4

GUIONISTAS, DERECHOS Y PROTECCIONES

“Incluso los grandes hombres son más pequeños que sus
sombras.

(Conrado, personaje de la obra *O despertar dos desatinados* de Doc
Comparato)

“La felicidad jamás es completa, tal como la infelicidad”

(Doc Comparato, 2019)

“Todo individuo tiene derecho a la protección de los
intereses morales y materiales de su trabajo creativo para
cualquier producción científica, literaria o artística de su
autoría o participación”.

Declaración Universal de los Derechos Humanos (artículo 27.2)

4.1 EL GUIONISTA Y SU OFICIO

REFLEXIONES SOBRE LA PROFESIÓN DE GUIONISTA

Estoy convencido de que la vocación del guionista se revela tardíamente en la vida de una persona. Jamás supe de un niño que, al preguntársele sobre qué quiere ser cuando grande, responda “guionista”. Así como tampoco diría que quiere ser crítico de teatro, juez de la Corte Suprema o agente de la bolsa. Desde su universo ingenuo y lúcido a la vez el niño tal vez diga, para identificar la profesión de guionista, que lo que quiere hacer de grande es seguir soñando historias para luego contarlas a los demás.

Con una definición como esa, el niño nos estaría remitiendo a la figura del contador de historias que nació en las culturas más primitivas y que ha perdurado hasta hoy a través de los tiempos, recibiendo distintos nombres: *escritor*, *novelista*, *cronista* o *dramaturgo*.

Hoy, el contador de historias cinematográficas y de nuevos medios recibe el nombre de *guionista* y, como cualquier otro narrador, necesita haber vivido lo suficiente para captar fragmentos, matices y facetas de la existencia humana, a la vez que desarrolla sus talentos y aprende el oficio de escribir.

Yo quería ser actor y trabajar en el circo, en el mundo del espectáculo – que aún hoy, por cierto, me sigue fascinando –, pero acabé siendo médico. Muchas veces, cuando veo lo que ha sido mi experiencia personal, suelo pensar en mi propia vocación de guionista como una fusión de artista circense y médico.

Resulta interesante constatar que la mayoría de guionistas profesionales no provienen de las facultades de letras o periodismo. Conozco médicos, abogados, vendedores de vino e incluso matemáticos que, con mucho éxito, se dedican a escribir guiones.

Tal vez ahora, con la profusión de másteres y posgrados en guion y dramaturgia, el panorama cambie y esta vocación deje de ser tardía.

Por otro lado, el hecho de que se organicen e impartan este tipo de cursos responde a una demanda del mercado, a un cierto redescubrimiento de la profesión y a una creciente curiosidad por la vida del guionista, su rutina, sus necesidades, aversiones y limitaciones.

Intento responder a este cúmulo de preguntas a través de mi propia experiencia y de lo que conozco de otros profesionales. En general, son mis alumnos quienes me preguntan, por ejemplo: ¿dónde trabajas? ¿A qué horas? ¿Cuántas? ¿Cuáles son las tareas de un guionista? ¿Cuánto ganas? ¿Cómo haces un contrato? etc. Voy a intentar responderlas brevemente.

Escribir es la tarea principal de un guionista, aunque alrededor de ella hay otras complementarias y necesarias, como pueden ser, por ejemplo, reuniones con productores o directores u otros contactos profesionales. Pienso que escribir es un acto que se lleva a cabo en soledad y por eso prefiero hacerlo en mi casa, preferentemente por la mañana, durante unas cinco horas, aunque conozco guionistas vespertinos o nocturnos. No hay reglas.

También sé de guionistas que escriben, sin ningún problema, en un despacho o en la redacción de un periódico, rodeados de mucha gente, lo que me hace pensar que mi idea de que escribir es un acto solitario no es, evidentemente, aplicable a todo el mundo.

De acuerdo con la legislación francesa, el trabajo intelectual debe completar ocho horas diarias, como todo trabajador; sin embargo, un intelectual debe dividir su jornada en cuatro horas de trabajo en su oficio (escribir, pintar, tocar, etc.) y destinar las otras cuatro a alimentar su mente, esto es, a leer, ver películas, cocinar... Todo lo que pueda nutrir una mente creativa.

Variaciones aparte, creo que todos los guionistas compartimos algún tipo de ritual y de rutina, que se manifiesta en forma de autodisciplina, cualidad indispensable para realizar un trabajo como el nuestro, largo y con estrictas fechas de entrega.

Como ya he dicho, escribir no es la única tarea que un guionista lleva a cabo. Además de las reuniones con productores o directores, el guionista debe “integrarse” al medio cinematográfico o televisivo, y eso implica ser capaz de dar a conocer su trabajo a través de contactos personales, de la prensa o de agentes.

La figura del agente empieza a surgir en los países mediterráneos, con un cierto retraso respecto a países como EE.UU. o Inglaterra, donde es fundamental para que el guionista se inserte en el mercado laboral. El agente funge como una suerte de menisco entre los derechos

del profesional y el diálogo con las productoras. El agente tiene como función dar valor al trabajo del guionista.

En América Latina, la figura del “agente teatral o de guiones” todavía no existe, aunque viene germinando. El agente trabaja con capital humano y el mercado suramericano, además de pobre y limitado a las telenovelas, está subyugado a fuerzas mercantilistas, monopólicas y centralizadoras.

A eso se suma la falta de respeto y la carencia de leyes que protejan los derechos de autor, no habiendo campo legal que permita al agente negociar su “producto humano” frente al poder de la “producción industrial”.

Reconocemos que existen agentes de celebridades deportivas (por ejemplo, de jugadores de fútbol), algunos bufetes de abogados especializados en derechos autorales y un puñado de los llamados “agentes literarios”, que sirven a los intereses de algunos prestigiosos novelistas. En general, las sociedades de autores y similares no funcionan en América Latina.

Ese panorama, no obstante, viene transformándose lentamente (véase segmento 4.3).

Y aquí propongo una cuestión: ¿quién dijo que la vida de los creativos y responsables seminales de los medios de expresión es fácil, o un día llego a serlo? Nunca lo fue.

Desde la Antigüedad, vivir de la “creación”, en su más amplia expresión, siempre fue una amenaza, una labor mal pagada y poco reconocida. El derecho del autor a la imagen, a componer, bailar, cantar, pintar, y aun sobrevivir ha sido una lucha constante. Tan adentro en la mente humana como la fábula de La Fontaine “La cigarra y la hormiga”, que señala de manera aguda y preciosa que aparentemente vale más acumular cosas que cantar, pero que ese empeño tan actual llega a ser redimido al son de la música de la cigarra. Como sugerencia, aconsejo al lector una visita a la Casa de los Artistas de Rio de Janeiro, ubicada en un suburbio. Sin palabras.

Más sorprendente aún es que las estaciones de televisión, al finalizar un programa de entretenimiento, sueltan una frase impropia: “Esta obra de ficción es de creación colectiva y pertenece a la estación”. Si es colectiva, ¿a quién van a pagarle los derechos de autor?

Realmente, toda creación es autoral. Y la frase debería ser: “Esta obra de ficción es de creación autoral y de realización colectiva”.

Si en un país no existe agente ni sociedad de autores actuante e independiente, o un sindicato, es importante que los guionistas

conozcan sus derechos y el laberinto de los contratos, y que se vinculen a las asociaciones de guionistas que vienen creándose.

Como trabajo en varios países, hago parte de diversas asociaciones y puedo afirmar, con conocimiento de causa, que ese es el mejor camino para el intercambio de experiencias, el conocimiento de la situación del mercado laboral y la defensa de nuestros derechos.

Pero las asociaciones no tienen valor legal ni jurídico, y no están autorizadas a representar ni a recoger derechos de los autores.

Inclusive, los programas de incentivo gubernamentales e institucionales existentes en muchos países conceden ayuda a las productoras y no a los guionistas. El autor es obligado a ceder sus derechos a una productora, porque solo esta puede presentarse a las convocatorias vigentes. Un absurdo.

Por otro lado, los programas gubernamentales están solicitando a los productores, autores y guionistas que se involucren en las temáticas de minorías. Acción política que puede dar resultados a largo plazo. Creo que el mayor aprendizaje del guionista con su oficio, además de cultivar el arte de contar historias, es hasta cierto punto negociar y lidiar con la vida. Como lo definiría el niño de que hablamos, el guionista es aquel que crea sueños, hace soñar a los otros y se alimenta de sus propios sueños.

4.2 MERCADO Y RECONOCIMIENTO

RECONOCIMIENTO Y REGLAMENTACIÓN

En 1851, en una tarde lluviosa en París, escritores, dramaturgos y compositores de ópera se rebelaron. Salieron por la *Place de la Bastille* alardeando que el arte estaba muerto y que el dios Dionisio¹ sería ahogado en el río Sena. Envueltos en banderas francesas, exigían el pago de lo que hoy se conoce como derechos de autor, y acabaron fundando la que se conoce actualmente como Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC)².

De aquella revuelta de andrajosos artistas nacieron tratados internacionales, leyes y dispositivos jurídicos que observan la creación artística en 90% de los países del mundo. Es una especie de ONU en la que cada país tiene su representante legal, sindicato o sociedad autoral responsable por el respeto, reconocimiento, fiscalización de contratos y síntesis de derechos autorales.

Así, cuando una obra es difundida en otro país o en varios, o inclusive de un país hacia otro, la CISAC se encarga de la transferencia del capital, la fiscalización y la integridad de la obra. El texto que sigue tiene información universal, disponible para cualquier persona que quiera reflexionar sobre el proceso de pago justo y civilizado del **trabajo intelectual**.

En 1914, Estados Unidos y Canadá firmaron ese convenio y crearon el Sindicato de Guionistas y Dramaturgos para reconocer la profesión en sus plenos derechos, incluyendo el derecho de huelga.

La CISAC tiene prohibiciones universales como la que se refiere al “derecho moral”, o sea, nadie puede vender la firma de su obra. Un ser humano no puede transferir su autoría, ni negarse el derecho de ser el autor. Como una madre, desde las leyes salomónicas, que por concebir una criatura es intransferiblemente su genitora. Esa restricción se debió al registro de autores que vendían sus obras con contratos que

permitían inclusive el cambio del nombre del autor. Y no es necesario ir muy atrás en el tiempo. Muchas piezas de samba del Brasil de las décadas de 1940 y 1950 tienen su autoría trocada hasta hoy.

Sobre el tema, no se confunda derecho moral con *ghost writer* (escritor fantasma), aquel redactor que escribe discursos, tesis y conferencias en nombre de otras personas como políticos, estudiantes, periodistas y profesores. También pueden ser incluidos en esa franja algunos escritores que producen textos por otros, mecanismo que se encuentra más a menudo en libros de bolsillo, tesis y novelas baratas.

No se confunda tampoco con el uso de **seudónimo** (del griego *pseudónymos*), nombre falso o supuesto, en general adoptado por un escritor para mantener su privacidad o por simple capricho, con uso totalmente permitido. Finalmente, atención al término “plagiador”, este sí contemplado con innumerables prohibiciones, ya que infringe casi todas las conductas del derecho del autor por copiar, apropiarse y divulgar el material de otro. En otras palabras, piratería.

La CISAC también exige, en referencia a los textos teatrales, cinematográficos y audiovisuales, que exista un tiempo de carencia, que puede variar entre dos y diez años.

En el caso del teatro, el productor tiene el derecho de explotar en el escenario el texto por dos años para determinada lengua y determinado espacio geográfico, dentro de ciertas especificaciones de producción. El texto teatral será siempre del autor, o, mejor, el texto queda con el productor en calidad de préstamo durante cierto tiempo y después vuelve a la fuente original, el autor. Por ejemplo, mi obra *Nostradamus* ha sido puesta en escena tres veces en Brasil por diferentes compañías, en Italia, en Colombia – en la celebración del centésimo aniversario del Teatro Municipal de Cali – y también en Argentina.

El mismo criterio se aplica a las obras audiovisuales. Evidentemente, el tiempo de carencia es mucho mayor, pudiendo durar de siete a diez años, después de los cuales vuelve al autor original. Tanto el guion escrito puede ser revendido y transformado como los derechos de explotación comercial pueden ser revisados. En efecto, esto es lo que sucede en la industria editorial en el mundo entero.

Curiosamente, en varios países es legalmente posible abolir el término “autor-guionista” de un contrato y transformarlo en una “firma de producción de eventos”, que por casualidad vende material escrito de ficción. Todo anclado en el concepto de que el neocapitalismo es definitivo, para siempre, que jamás entrará en crisis, y que todo ciudadano debe convertirse en una “empresa”. Y, en el mismo sentido,

dejar de ser individuo y convertirse en un “emprendedor”.

Con base en esa premisa, el “derecho de autor” pierde su valor, pues se trata de una relación de “empresa con empresa”; por ende, es posible vender un objeto para siempre a otro, así como un carro, un apartamento o una paleta helada.

En ese caso, lo que se nota es que las productoras y las redes de televisión de algunos países no firman contratos con guionistas alineados con la CISAC, y sí contratos entre empresas que permiten algunas transgresiones, por ejemplo, ventas y derechos de explotación “universales” y “a perpetuidad”, inclusive por medios que serán creados en el futuro, quedando también responsables por la captación de derechos, sean cuales fueren (en 2009, la Sociedad General de Autores y Editores de España, SGAE, suministró la lista de la CISAC de los países miembros que cumplen sus deberes internacionales)³.

Brasil, para citar un ejemplo, no hace parte ni de la lista de los eventuales no pagadores. Fue simplemente vetado y olvidado. Triste constatar que el sistema audiovisual de mi país, tan prometedor en sus comienzos, viene gradualmente perdiendo respeto jurídico en las últimas décadas. Somos todos culpables. No por lo que ha sucedido, sino por lo que está sucediendo: es desolador constatar cómo una nación con tantos habitantes, espacio geográfico y diversidad cultural tiene tan pocos y tan repetitivos contadores de historias, y cuántos otros existen en la vastedad de ese país-continente sin ninguna oportunidad de ejercer su oficio e irradiar su imaginación.

Son cinco puntos fundamentales que creo indispensables para que la profesión, al final, tenga algún tipo de respeto y dignidad en el mundo. Esta visión no es iconoclasta (del griego *eikonoklástes*, destructor de ídolos, imágenes y tradiciones), ni con ella pretendo desestabilizar el sistema audiovisual en el mundo. Al contrario, es un intento por mejorar y elevar nuestro talento joven, perdido y olvidado por falta de oportunidades y estímulo. ¿Será eso realidad en un futuro próximo?

Vamos a los cinco puntos:

1. Individuo

Es indispensable que la profesión de guionista sea reconocida. Somos un apéndice en el enmarañado mundo de la producción audiovisual. La profesión de guionista y dramaturgo no existe independientemente. Sin reconocimiento legal no hay derechos ni deberes, mucho menos jubilación. A propósito, el reconocimiento de la profesión de futbolista es más bien reciente, y es bueno anotar que, en Brasil por ejemplo,

hasta la década de 1950 las actrices obtenían su licencia de trabajo junto con las prostitutas en el muelle del puerto. Actualmente, algunas productoras y programadoras de televisión brasileñas están exigiendo que el guionista esté registrado en la *Delegacia Regional do Trabalho*.

2. Sindicato

Sindicato significa regulación. Contrato mínimo de trabajo, con cláusulas de derechos y deberes compatibles con los de cualquier otro trabajador. No veo nada de malo en condiciones mínimas para un principiante o colaborador que hace un trabajo tan específico y creativo. Ninguna empresa va a la quiebra con una reglamentación bien hecha. Solo sería curioso si no fuese verdad que los países con mayor masa de programación audiovisual y capacidad creativa son aquellos cuyos sindicatos y sociedades de autores son bastante activas. Y normalmente se paga por hora de emisión televisiva.

Es importante anotar que los países desarrollados, además de defender el derecho de sus creadores audiovisuales, reservan su mercado para ellos. Un guionista no puede trabajar en Europa o en los Estados Unidos así no más. Se le exige una invitación formal de una empresa local, inscripción y aprobación en el sindicato o sociedad de autores nacional, pago de matrícula y una serie de requerimientos burocráticos para el permiso de trabajo a un extranjero en esa área geográfica. Afirmando esto por experiencia propia, ya que viví y trabajé en varios países.

Es por eso que estoy inscrito en las siguientes entidades SPA (Portugal), SGAE (España), SACD (Francia), SIAE (Italia), ARGENTORES (Argentina), SOGEM (México), ACDAM (Cuba); además de figurar como temporal en las sociedades inglesa, alemana, rusa y estadounidense. Esa pulverización de la protección de los derechos autorales tampoco es efectiva ni práctica. Actualmente me concentro en mi país, y en el ámbito internacional en la SGAE.

3. Mercado

Todo artista tiene derecho a la difusión de su obra de acuerdo con la Convención de la CISAC. Claro está que eso es una utopía, pero quiere decir lo siguiente: existe una regla de número de autores activos por habitantes y Brasil, que se dice “el más grande” en todo, tiene una de las tasas **más bajas del mundo**. Tanto por la **programación televisiva**, que se muestra anclada en la **telenovela**, como por la baja producción cinematográfica y teatral, que cada vez está más **estrangulada**. Inclusive

monotemática: solo sirve **comedia**.

4. Derechos de autor

Es conveniente recordar que la cultura y el crecimiento de un pueblo dependen del estímulo al pensamiento. Sin él, el futuro será pobre. O no. Ya que las leyes de incentivo a la cultura pueden sufrir modificaciones de acuerdo con los gobiernos y el panorama puede cambiar.

Lo que los autores teatrales reivindican hoy es un porcentaje de 10% de la producción bruta del espectáculo. Al final, ¿quién decide?

5. Libertad de expresión

La libertad de expresión es un derecho y un principio fundamental. Hoy se producen en los Estados Unidos obras de ficción sobre las guerras de Irak o Afganistán mucho más críticas que los mismos noticieros. Por ejemplo, la cinta *Leones por corderos*, o la serie *Generation Kill* de HBO.

Entre otras cosas, el artista tiene derecho a dar su visión personal y ficcional de los hechos por él descritos. Debe estar libre y no sentirse censurado. El crítico brasileño Luiz Costa Lima, quien dijera que “el control es diferente de la censura”⁴, recuerda además que el culto a la “realidad nacional y oficial” es una de las matrices reguladoras y empobrecedoras de la ficción. Y así, cuando no recurrimos a la sátira, purificamos personajes históricos, haciendo de ellos seres limpios de pecado, infamias o máculas. La dramaturgia es perjudicada y la visión del autor, desconocida. Queda apenas un dulce relato biográfico que será olvidado, pues no contiene un conflicto significativo.

RANKING EN AMÉRICA LATINA

El año de 2016 fue de éxito para las producciones brasileñas. El Anuario del Cine Iberoamericano 2016⁵ analizó 22 países, 20 de ellos de lengua española más Brasil y Portugal. Los 22 países cuentan con un público de 677 millones de espectadores. Los países analizados fueron Venezuela, Uruguay, Bolivia, Brasil, Chile, República Dominicana, Puerto Rico, Portugal, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, Paraguay, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Argentina, Perú y El Salvador.

Dos películas brasileñas encabezan el ranking de producciones más vistas en los cines de países de América donde el portugués y el español son lenguas predominantes: *Os dez mandamentos*, con 11,35 millones de espectadores, y *Minha mãe é uma peça 2*, visto por 8,18 millones de espectadores. Las películas de lengua española componen la lista de los

más vistos: la cinta mexicana *¿Qué culpa tiene el niño?* quedó en tercer lugar con 5,98 millones de espectadores.

Si Brasil lidera el ranking de películas más vistas, esos números no acompañan la realidad del número de producciones. Nuestros hermanos argentinos produjeron más que nosotros los brasileños. Fueron 208 cintas argentinas lanzadas en 2016, un 23,11% del total de los 900 filmes iberoamericanos; España quedó en segundo lugar, con 188 filmes realizados (20,88%); y Brasil ocupó la tercera posición, con 170 películas lanzadas (18,88%).

Los números pueden parecer esperanzadores para la producción iberoamericana, pero en realidad los 900 filmes regionales lanzados representan la cuarta posición en volumen mundial de producción, y su recaudación corresponde a solo un 0,92% del total mundial.

De acuerdo con el Anuario, el hecho de que las películas no hayan tenido proyección en el mundo y que hayan sido vistas solamente en sus países de origen hizo que su recaudación se mantuviera por debajo del 1% en el contexto mundial.

Para hacernos a una idea, en lo que respecta a películas extranjeras vistas en Iberoamérica, fueron 4.515 producciones con una recaudación de US\$3,43 mil millones; mientras que las 900 películas producidas en la región solo recaudaron US\$355,6 millones. Las películas extranjeras alcanzaron 88,9% de la taquilla mundial.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Este segmento contó con la colaboración de Carla Giffoni.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Dionisio, dios griego del vino, de las fiestas y del placer. Es la divinidad del teatro.
2. *International Confederation of Societies of Authors and Composers* (CISAC – www.cisac.org). Hay dos categorías en esta organización: aquellas que reconocen su existencia, pero no cumplen sus recomendaciones, y aquellas que son miembros y deben cumplir sus obligaciones tanto en el ámbito nacional como en el internacional. Por ejemplo, los Estados Unidos tienen un sindicato que cumple plenamente con todos sus derechos en el ámbito nacional e internacional, y sus transferencias son efectuadas por medio de agentes. China, por su parte, no es miembro, por ende, no paga nada. Irán remunera únicamente cuando el autor está inscrito en su sociedad y va hasta allá a reclamar su bocado. En fin, cada cultura

es particular. De manera general, cuanto menos democrático es un país, más pobre y monopolizado, menos sindicalizado y menos observador de los derechos. Señalar aquí buenos o malos pagadores aquí sería, mínimo, descortés, pero puedo adelantar que en América Latina México y Argentina son tenidos como los más honestos. Sigue la lista completa de los países afiliados: Albania, Alemania, Angola, Argelia, Argentina, Armenia, Australia, Austria, Barbados, Bélgica, Belice, Benín, Bolivia, Bosnia-Herzegovina, Brasil, Bulgaria, Burkina Faso, Camerún, Canadá, Chile, China, Ciudad del Vaticano, Colombia, Congo, Corea del Sur, Costa Rica, Croacia, Cuba, Dinamarca, Ecuador, Egipto, El Salvador, Eslovaquia, España, Estados Unidos, Estonia, Filipinas, Finlandia, Francia, Gana, Georgia, Grecia, Guatemala, Guinea Bissau, Honduras, Hong Kong, Hungría, Islandia, India, Indonesia, Irlanda, Israel, Italia, Jamaica, Japón, Kazajstán, Kenia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Macedonia, Madagascar, Malawi, Malasia, Islas Mauricio, México, Moldavia, Montenegro, Mozambique, Namibia, Nepal, Holanda, Nicaragua, Nigeria, Noruega, Perú, Polonia, Portugal, Puerto Rico, República Checa, República Dominicana, Rumania, Rusia, Santa Lucía, Singapur, Serbia, Sri Lanka, Surinam, Suecia, Suiza, Suráfrica, Taiwán, Tailandia, Tanzania, Togo, Trinidad y Tobago, Túnez, Turquía, Uganda, Ucrania, Reino Unido, Uruguay, Venezuela y Zimbabue.

3. Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE – www.sgae.es). Fernando VI, 4 28004, Madrid, España.
4. Bertol, Rachel. “As brechas do imaginário – Entrevista com Luiz da Costa Lima”. *O Globo*, 11 abr. 2009, Prosa & Verso, p. 1-2.
5. Barlovento Comunicación/Media Research Consultancy. Anuario del Cine Iberoamericano 2016. Disponible en:
<<http://www.ortegaygasset.edu/admin/descargas/Anuario%20del%20Cine%20Iberoamericano%202016%20-%20ACI%2016.pdf>>. Consultado el 25 de mayo de 2018.

SITIOS CONSULTADOS

<http://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/07/17/brasil-produziu-os-tres-filmes-mais-vistos-na-america-latina-em-2016.html>

4.3 LA SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES DE ESPAÑA (SGAE)

Para efectos de acompañamiento a los nuevos guionistas, reproducimos a continuación la misión institucional, historia, portafolio de servicios y requerimientos de la Sociedad General de Autores y Editores de España, SGAE.

MISIÓN INSTITUCIONAL

La Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) es una entidad privada dedicada a la **defensa y gestión colectiva de los derechos de propiedad intelectual** de sus más de 100.000 socios. Dentro del colectivo de los creadores, 90.921 son músicos de todos los géneros y estilos, 10.701 son autores de obras audiovisuales – **argumentistas, guionistas y directores** – y 8.825 son **dramaturgos y coreógrafos**.

SGAE, activa desde 1899, administra hoy un repertorio superior a los diez millones de obras musicales, dramáticas, coreográficas y audiovisuales. Tal y como establece la Ley de Propiedad Intelectual en España, SGAE tiene encomendada la defensa y gestión de los derechos de las obras de sus socios, autores y editores. Por esto, su misión fundamental es proteger y repartir la remuneración de sus asociados por la utilización comercial de sus obras (comunicación pública, reproducción, distribución, transformación y copia privada) y la gestión de licencias entre los clientes para su uso. Esta tarea beneficia a los socios y contribuye a la protección del riquísimo patrimonio cultural que supone nuestro repertorio.

La labor de SGAE es útil también para los consumidores culturales, a quienes facilita el acceso a las obras protegidas de forma segura y jurídicamente viable.

La Dirección General de SGAE y sus más de 400 trabajadores dentro y fuera de España desarrollan un modelo de gestión colectiva caracterizado por la transparencia, la eficiencia y la internacionalización

para hacer efectivos los derechos de autor en el nuevo entorno digital global.

Según este modelo, cada vez que una de las obras de un socio es utilizada comercialmente, su autor percibe una remuneración. Para ello, SGAE emite licencias no exclusivas a los usuarios de las obras dramáticas, audiovisuales y musicales, percibe las remuneraciones fijadas por su explotación comercial y las reparte entre los autores y editores, descontando exclusivamente los costes derivados de esta gestión.

Así, son clientes de SGAE o usuarios de sus repertorios: compañías tecnológicas líderes, cadenas de televisión y emisoras de radio; salas de cine, teatros, auditorios; locales de ocio nocturno, restaurantes, cafeterías; etcétera.

Para determinar el importe que corresponde a cada socio, se recurre a complejos sistemas de información como herramientas informáticas que acceden a los programas confeccionados por los usuarios y que reflejan las obras utilizadas (televisión, cine, espectáculos, conciertos, ventas de música) o los sondeos (en cientos de emisoras de radio, discotecas y establecimientos análogos).

HISTORIA DE LA SGAE

- 1890

La historia de **SGAE** se remonta a finales del siglo XIX, cuando el sector musical y teatral en España estaba formado por tres grupos: los dueños de las salas en las que se interpretaban las obras, los autores y los intermediarios entre ambos, es decir, los editores. Estos últimos abusaban frecuentemente de su posición dominante mediante contratos de exclusividad con las salas, y ataban a los autores con préstamos a elevado interés sobre sus futuros derechos, además de comprometerlos, no solo con las obras escritas, sino con las que pudiesen llegar a escribir.

- 1899

Ante esta situación, el comediógrafo y periodista Sinesio Delgado y el compositor Ruperto Chapí, motivados por el reconocimiento nacional (Ley de Propiedad Intelectual Española de 1879) e internacional de los derechos de autor (Berna 1886), siembran en los autores la idea de la independencia. El 16 de junio de 1899 fundan la Sociedad de Autores Españoles (SAE), junto a Miguel Ramos Carrión, José Francos Rodríguez, Tomás López Torregrosa, Carlos Arniches, Quinito Valverde, José López Silva, Eugenio Sellés, Eusebio Sierra y Vital Aza, que fue el primer presidente.

- 1932

Diversos problemas llevan a Federico Romero a proponer la disolución de la SAE y la creación de SGAE: Sociedad General de Autores de España, cuyo primer presidente fue Eduardo Marquina.

- 1941

La Ley de Propiedad Intelectual del 24 julio regula SGAE como entidad única y exclusiva de gestión colectiva de derechos.

- 1987

Se produce una gran reforma con respecto a la Ley de Propiedad Intelectual de 1879. Uno de los preceptos más importantes de la nueva norma es que, al fin, no es exigible el registro de la obra ni ninguna otra formalidad para la eficacia de su protección.

- 1995

Manteniendo las siglas, la denominación pasa a ser Sociedad General de Autores y Editores.

- 1996

Se reforma parcialmente la Ley de Propiedad Intelectual, incorporando al derecho español la Directiva Europea relativa a la armonización del plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines, adaptándola al entorno digital.

- 2011

El colectivo de autores asumió en este año la voluntad de cambiar SGAE y convertirla en una entidad que recuperara el prestigio y el reconocimiento de su actividad a favor de los creadores, a la que ha estado dedicada desde su fundación en 1899. Durante todo el año 2011, los autores promovieron un proceso de refundación de la Sociedad que condujo a una institución más democrática, transparente y cercana a sus distintos grupos de interés y a la ciudadanía en general.

- 2014

Tras la renovación de los órganos de gobierno en mayo de 2012, con una cifra récord de participación de los socios en la votación, la incorporación de nuevos órganos de representación como los Consejos Territoriales y, en paralelo, la progresiva renovación del equipo directivo durante el año 2013, SGAE se enfrenta a una nueva era. La nueva Dirección General está ejecutando un Plan de Transparencia y Control interno, fruto del empeño de la Junta Directiva por devolver a SGAE a sus orígenes fundacionales: la mejora de las condiciones de trabajo de los creadores, la defensa del legítimo derecho a una digna contraprestación acorde con su talento y esfuerzo, así como el apoyo a quienes comienzan, y la ayuda a aquellos que estén pasando dificultades.

Uno de los hitos fundamentales de este plan es la visión de una SGAE más digital, que responde a un nuevo modelo de gestión eficaz, transparente y global, que contempla la incorporación de nuevos sistemas de transformación de la gestión. Algunos de los pasos en esta adaptación al entorno digital están siendo la automatización de los procesos internos, la potenciación de los canales online para dar mayor y mejor servicio a socios y clientes, o el refuerzo de la integración con los agentes de la industria, entre otros.

Estos avances hacia una gestión global de los derechos de sus socios se completan con la incorporación de SGAE a iniciativas como el proyecto ARMONIA para la licencia de los derechos *online* en Europa, en colaboración con otras entidades de gestión.

SERVICIOS A SOCIOS

La SGAE, además de la gestión colectiva de los derechos de autor, ofrece a sus socios servicios y ventajas que promueven el desarrollo profesional y favorecen el bienestar de los creadores.

SERVICIOS DE APOYO

Asesoramiento legal

La SGAE pone a disposición de los socios un servicio gratuito de asesoramiento jurídico sobre asuntos relacionados con los derechos de autor.

SOPORTE ECONÓMICO

Préstamos

La SGAE apoya a sus socios en la financiación de sus proyectos creativos, o cuando atraviesan momentos de dificultad.

BIENESTAR DEL SOCIO

Área Social y Asistencial

La relación de ayuda de la SGAE con los socios se basa en principios de confidencialidad, confianza mutua y sinceridad entre las partes, colaborando y cooperando con entidades sociales y asociaciones para el desarrollo de estrategias que redunden en la solidaridad, la creatividad y la prosperidad de los creadores asociados.

ESPACIO PARA ASOCIACIONES

Desarrollo del movimiento asociativo

Con el objetivo de **apoyar** el desarrollo asociativo autoral y poder

divulgar entre **los autores asociados** la labor de SGAE, poniendo en valor el modelo de gestión colectiva, la Sociedad ha puesto en marcha el Espacio para el Desarrollo Asociativo (EDA) que se está implantando en el conjunto de las distintas sedes territoriales.

El EDA se coordina desde su sede en **Madrid (Calle Abdón Terradas,4), teléfono 911214430**

UN PRIVILEGIO EXCLUSIVO

Club Autor

Como socio SGAE, el creador puede beneficiarse de ofertas de prestigiosas marcas. Para disfrutar de estas especiales condiciones de compra y contratación ofrecidas por las empresas colaboradoras de Club Autor, es necesario identificarse como socio de la entidad. Pertenecer a Club Autor es un privilegio exclusivo de los socios y no supone ningún coste adicional.

PARA TRASPASAR EL PLAN DE PENSIONES

Mutualidad de Autores y Editores

La Mutualidad de Previsión Social de Autores y Editores ofrece a los miembros de SGAE, a los familiares directos del Mutualista y a los empleados de SGAE y Fundación SGAE sistemas de ahorro mediante seguros que garantizan un valor siempre creciente de las aportaciones unido a una excelente rentabilidad, siguiendo criterios de máxima seguridad. Unos gastos mínimos, la seguridad de obtener rendimientos positivos un año tras otro y la posibilidad de realizar, en su caso, aportaciones directamente a través de las liquidaciones por derecho de autor, **pone en valor la condición de autor o editor miembro de SGAE.**

FORMACIÓN Y PROMOCIÓN AUTORAL

Fundación SGAE

Es posible beneficiarse de los programas de formación y ayudas a la promoción de la Fundación SGAE que contribuyen al desarrollo de la carrera profesional de los creadores. La Fundación SGAE organiza anualmente más de 200 actividades culturales.

CÓMO HACERSE SOCIO

La SGAE garantiza la protección de la obra artística, hace a su creador partícipe de la gestión de sus derechos a través de un servicio online para socios y se compromete a un reparto justo y transparente.

Es posible hacerse socio de SGAE **como autor, como editor o como heredero**, directamente desde su página web.

Hacerse socio como autor

Es necesario:

1. Cumplimentar la solicitud de ingreso disponible en la página web de la Sociedad.
2. Una foto tamaño carnet.
3. Fotocopia del DNI, Pasaporte, Permiso de Residencia o cualquier otro documento legal que sirva para acreditar la fecha de nacimiento, nacionalidad y residencia del autor.
4. En caso de proceder de otra entidad de gestión de derechos de autor, será necesaria una declaración escrita de dicha entidad que confirme que el autor ya no está vinculado a ella en aquellos derechos y/o territorios que, a partir de ahora, quiere se gestionen en la Sociedad.
5. Abonar un único importe de 15€. Este ingreso se efectúa solo una vez y puedes hacerlo en efectivo en cualquiera de nuestras Sedes o mediante transferencia bancaria, en cuyo caso deberás facilitarnos el comprobante.
6. Registrar gratuitamente una obra que ya haya sido difundida públicamente. Para esto, el autor debe **cumplimentar una declaración de registro de obra**. Pueden registrarse obras como **creador de música, creador de audiovisual, creador de artes escénicas o editor musical**. **Cumplimentar la declaración de registro de obra es gratuito.**

Recuerde:

- Rellenar correctamente el campo de e-mail y escribir en mayúsculas.
- Enviar por duplicado el contrato de gestión incluido en dicha solicitud para que uno de ellos le sea remitido, una vez dado de alta como socio SGAE.

Toda esa documentación puede ser entregada en la Sede Territorial SGAE más cercana, o enviarla por correo postal a Documentación Socios: C/ Fernando VI, 4 – 28004 Madrid.

Y no olvide que es posible dirigirse al apartado de la web SGAE

responde en caso de cualquier duda o consulta.

REGISTRO DE OBRAS AUDIOVISUALES

Para poder abonar los derechos que corresponden a los creadores por la utilización de sus obras audiovisuales (**largometrajes, cortometrajes, documentales, series de animación, series de TV y docudramas**), es esencial que estén registradas en la Sociedad. Es posible **registrar las obras online** en el apartado Registra tus obras de la Zona privada: ‘socios en línea’, o **cumplimentando el impreso** de declaración de registro correspondiente:

- Instrucciones para cumplimentar la Declaración de Obras Audiovisuales
- Declaración derechos de Dirección, Literarios y Traducción/ Adaptación
- Anexo a la Declaración Audiovisual - Lista capítulos con idéntica participación
- Cue Sheet, Música de la obra Audiovisual

Es necesario tener instalado Acrobat Reader en el ordenador.

En el caso de los **creadores de música original de una obra audiovisual**, esta debe registrarse como obra musical y además proporcionar el Cue Sheet de la obra.

Y aunque no es imprescindible, se recomienda proporcionar **copia del contrato de producción audiovisual** que se haya firmado.

Toda esta documentación debe entregarse en la Sede Territorial SGAE que tengas más cercana o, si lo prefieres, enviarla por correo postal a **Documentación Obras**, C/ Fernando VI, 4 - 28004 Madrid.

Es fundamental mantener actualizado el repertorio de obras registradas.

INFORMACIÓN IMPORTANTÍSIMA

Llamo la atención del lector hacia una cuestión fundamental: los derechos de autor pueden ser ejercidos por guionistas y escritores. Claro que el medio audiovisual abarca también la figura del director y del músico; sin embargo, los actores no tienen derecho de autor, pues son intérpretes a quienes cabe el derecho de imagen. Eso mismo sucede con los cantantes, que son intérpretes de los compositores, estos sí dueños de derechos de autor. Obviamente los autores tienen todo el derecho de organizarse en asociaciones, pero no se pueden confundir

los derechos autorales con los derechos conexos. Hay leyes que ya prevén recaudación para esa categoría.

Sobre la importancia de la obra artística, cuenta la historia que durante la Segunda Guerra Mundial el primer ministro inglés, Winston Churchill, estaba con los ministros de su gabinete discutiendo el presupuesto anual de cada ministerio. Churchill sorprendentemente aumentó el porcentaje del ministerio de Cultura. De inmediato el ministro de Defensa cuestionó su decisión, pues la nación estaba en guerra. Fue cuando Churchill le respondió de manera brillante: “Estamos en guerra justamente para defender nuestra cultura y nuestro modo de ser”. Y fue así como Churchill ganó la guerra contra los nazis.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboró en este segmento Maria Rita Santiago Gayoso de Araújo, de la SGAE, delegación Brasil.

SITIOS CONSULTADOS

www.sgae.es

4.4 HONORARIOS, HISTORIA Y PROTECCIÓN

REFLEXIÓN SOBRE HONORARIOS

En la televisión europea y estadounidense, las empresas televisivas no producen contenido, sino que contratan a productores independientes que, a su vez, contratan a los guionistas. Un productor cinematográfico y televisivo gasta entre el 5% y 7% del costo de la producción en el guion. Además de cantidades mínimas, de 3%, 4% o 5% de la ganancia bruta o conexas, dependiendo del nombre del autor.

En el ámbito internacional los contratos son bien simples. En televisión, a partir de un mínimo estipulado se recibe por hora televisiva de ficción. Después por reemisión, ventas por cable, ventas a otros vehículos de transmisión y ventas internacionales. Todo el proceso es fiscalizado por el sindicato o por la sociedad de autores.

En muchos países un guionista puede vender directamente sus guiones por su propia cuenta y riesgo. En los Estados Unidos se denomina a eso *on spot* - contratado temporal para realizar un determinado trabajo. Normalmente ese trabajo temporal es pagado en fracciones. Se trata de un *step deal*, o “pago en etapas”.

El guionista recibe así un tercio del total acordado como adelanto, otro tercio cuando entrega el argumento y el tercio restante cuando presenta el guion final. Claro está que puede haber variaciones en porcentajes y plazos.

En Europa, un porcentaje del recaudo por la exhibición en cines y televisión es recogido por la sociedad de autores de cada país. Esa cuantía es repartida, posteriormente, entre los llamados creadores o autores de las obras, director, guionista y músico. Esos derechos de autor deben también estar obligatoriamente asegurados en cualquier contrato que se firme.

Es un hecho incontestable que la autoría de una película o serie es regida por una santísima trinidad, que yo llamo *triángulo creativo*: el

guionista, el productor y el director.

Sin esa triada nada funciona, y es la que debe recibir los mejores pagos de la ganancia del material audiovisual. Infortunadamente, eso no sucede. El guionista siempre recibe una parte más pequeña si la comparamos, por ejemplo, con lo que recibe un director de fotografía.

El mundo de los honorarios y contratos es muy amplio y cada día más complejo. Hay, por ejemplo, guionistas que prefieren recibir una participación en las ganancias del producto audiovisual – que suelen ser difíciles de contabilizar, pero no imposibles. Llamo la atención hacia los derechos autorales sobre la exhibición doméstica, de los cuales el guionista debe recibir un porcentaje. Reglamentación difícil hasta hoy, debido a la falta de control y al incumplimiento de la reglamentación vigente en ese campo, principalmente para la internet.

También debe tenerse en cuenta, a la hora de los contratos, la cuestión de los créditos. Lo más simple es que el nombre del guionista figure con la misma importancia con que se destacan el director, el productor y los actores principales. Los supercontratos estadounidenses estipulan inclusive el tiempo de exposición del nombre del guionista, el tipo de letra y cuándo debe aparecer el crédito.

Nunca se debe decidir la firma de un contrato en dos minutos. Es necesario pensar, tomarse el tiempo necesario para informarse antes de tomar una decisión. Y no olvidar jamás la frase del famoso productor estadounidense Serge Silberman: “el primero en decir una cantidad pierde”.

En Brasil es difícil vivir como guionista. Es una profesión inestable. Vivimos de lo que escribimos y, normalmente, cada tres meses estamos sin trabajo, a no ser que tengamos un contrato fijo con una productora o una compañía de televisión.

En términos generales se puede afirmar que hay dos tipos de guionista en lo que se refiere a la relación con el mercado de trabajo: *freelancer* o contratado.

Los guionistas contratados trabajan en las grandes compañías de televisión o en las grandes productoras. Hay un amplio abanico de variantes contractuales en relación con los diversos trabajos posibles que se llevan a cabo. Algunos pueden escribir durante años solo diálogos para series de humor, mientras que otros pueden tener un contrato de exclusividad total, con determinadas obligaciones durante un periodo de tiempo dado y recibiendo el resto del año una remuneración para no trabajar para la competencia.

Ese tipo de contrato es antiguo y fuera de moda en la mayoría de los

países. Sin embargo, predomina en algunos países latinoamericanos, principalmente en lo que a telenovelas se refiere.

El guionista puede ser contratado no solo para escribir, sino también para adelantar otros trabajos, como asesoría creativa, ayuda a otros guionistas o edición de guiones (*script editor*). Los contratos fijos, como todos los que son firmados con una compañía de televisión o una productora, deben respetar los derechos de autor, pero en Brasil ese es todavía un acto de rebeldía y las personas que lo exigen son excluidas. Aunque el guionista que recibe un salario fijo todos los meses – y con eso evita la falta de estabilidad característica de la profesión – deje de recibir el porcentaje sobre el costo de producción de la obra. Tampoco recibe como guionista y sí como empresa. Otro problema.

El *freelancer* es aquel que salta de un trabajo a otro. Un día crea un video institucional; después es invitado a escribir un largometraje o una obra de teatro. Generalmente los guionistas comienzan por este camino, tan inestable como un dibujo en las nubes.

DESARROLLO DE LOS DERECHOS DE AUTOR

Es innegable que los imperios griego y romano son la cuna de la cultura occidental, y que nos legaron un vasto y precioso acervo de obras artísticas, principalmente en el dominio de la literatura y de las artes escénicas. Sin embargo, el periodo histórico que marcó el apogeo de esas civilizaciones no fue el momento en que se observa el nacimiento del sistema de derechos reservados a los creadores de obras intelectuales. Tampoco los siglos de la Edad Media garantizaron a los autores la protección a la manifestación de sus obras. En ese periodo, inclusive, se pensaba que el conocimiento y la creación artística eran dones de Dios y que, en esa condición, jamás podrían ser negociados con ánimo de lucro.

En efecto, los conceptos de autoría y titularidad de derechos de autor tal como los conocemos hoy comenzaron a ser concebidos, de forma bastante discreta desde mediados del siglo XV. Johannes Gutenberg inventó la imprenta de tipos móviles y, así, ofreció al mundo las posibilidades técnicas para la formación del mercado editorial. La nueva condición tecnológica forjó una pulsante actividad económica en la cual los editores se disputaban los textos para impresión, y algunos de los llamados “hombres de letras”, en esa época, pasaron a gozar de relativa autonomía para, quién sabe, tener la suerte de no depender económicamente apenas de patrocinios reales y de mecenas.

La perspectiva que se abrió con la impresión tipográfica derivó

en una amplia difusión de obras literarias, compilaciones de los conocimientos más diversos y variados, textos clásicos, calendarios, atlas, enciclopedias, cartas, colecciones de narrativas de viajes, diccionarios, entre otros.

Anotemos, sin embargo, que en ese primer momento la protección legal recaía únicamente sobre la actividad desempeñada por la clase de los libreros y editores (impresores, considerando la inexistencia de la distinción actual), que se beneficiaban de privilegios y monopolios concedidos por reyes, emperadores y papas, de forma irregular y fragmentada (actualmente sucede lo mismo en varios países, con la concesión de canales de televisión solamente para algunas grandes compañías y corporaciones; algunos han dicho que vivimos en una especie de feudalismo del medio audiovisual, como la clase de los notarios, una política totalmente obsoleta). Así, los privilegios alcanzaban determinados géneros, textos, editores, sin que hubiese un verdadero sistema de protección a las obras de creación intelectual y artística. No había, de esa forma, preocupación alguna por la protección del gremio de los autores.

En ese tiempo, en el que la información y el conocimiento pasaron a ser ampliamente difundidos, la monarquía y la Iglesia estaban más preocupadas por perpetuar su poder por medio de licencias para la impresión de ciertos textos y prohibiciones y censura en relación a otras obras. No medían esfuerzos para controlar la propagación de los textos literarios.

Por otro lado, en el marco de una nueva era inaugurada por la impresión tipográfica, Europa fue escenario de los tres grandes movimientos culturales que moldearon las transformaciones intelectuales verificadas a lo largo de tres siglos: el Renacimiento, la Revolución Científica y la Ilustración.

Tras semejante sacudón intelectual, a los libreros y editores, desde el punto de vista económico, ya no les bastaban los privilegios concedidos por las autoridades de la monarquía y de la Iglesia de forma irregular y parcial. Con la efervescencia de la impresión de obras escritas vieron su actividad y, principalmente, sus ganancias, amenazados por el aumento de la competencia y por las nacientes prácticas de espionaje industrial y piratería. Los altos costos para la impresión de las obras, asociados a la piratería y a la presión por parte de los autores, que reclamaban mejor remuneración, llevaron a los editores a organizarse para exigir del Estado una protección más eficaz a su derecho de copia (copyright) o derecho de edición.

Pasó a ser cada vez más difícil para la Iglesia y la monarquía controlar la diseminación de las nuevas ideas y tendencias que amenazaban su dominio; así, la censura tuvo su fin en 1694 en Inglaterra, así como el régimen de monopolios.

Pero, ¿y los autores? ¿Qué se reservaba a los creadores y escritores de obras intelectuales? Poco, muy poco. La remuneración pagada por los editores era módica y la insatisfacción en el seno del gremio crecía, que no podía ser de otra forma. Comenzó a desarrollarse la autoconsciencia colectiva de ese grupo en torno de la necesidad de protección de sus derechos. De un lado, los autores querían garantizar que su nombre fuese difundido con sus respectivas obras, protegiéndose así de la práctica del plagio y aumentando las chances de reconocimiento y fama; de otro lado, los creadores exigían una remuneración digna de su trabajo.

A esa altura, los libreros y editores, que temían por la preservación de sus ganancias, se unieron a los autores para exigir un sistema legal que garantizase efectiva protección a la actividad editorial.

Frente a la tensión entre los varios intereses representados por los diferentes gremios, fue publicado en 1710 en Inglaterra el que pasaría a ser conocido como el primer diploma legal sobre los derechos de autor: el *Statute of Anne*, también conocido como *Copyright Act*.

En honor a la verdad, se trataba de la reglamentación de los derechos de edición: de acuerdo con el estatuto, el editor tendría los derechos exclusivos para la impresión y publicación de la obra durante un plazo de 14 años, al cabo de los cuales podrían ser renovados de acuerdo con las negociaciones entre el editor y el autor de la obra. En seguida Francia, en el contexto de la Revolución, aprobó y editó leyes referentes a los derechos de autor, en los años de 1791 y 1793. Se puede afirmar que esas leyes del siglo XVIII marcaron el desarrollo del sistema de los derechos de autor que tuvo inicio con la fase de los privilegios y del monopolio concedidos por la monarquía. No obstante, fue solamente a partir de 1886, con el Convenio de Berna, que los Estados empezaron a concebir en sus legislaciones internas un sistema de protección de los derechos de los autores de obras literarias, artísticas y científicas.

Y es justamente del Convenio de Berna, modificado, revisado y enmendado varias veces – la última vez por el Acta de París de 1971, modificada en 1979 – que debemos partir a examinar el complejo tema relativo a los derechos autorales en una obra audiovisual.

En su artículo 14 BIS, el Convenio de Berna establece que la obra cinematográfica es protegida como obra original y que la determinación

de los titulares del derecho de autor sobre la obra cinematográfica es reservada a la legislación del país en que se reclama la protección.

Así, comenzamos a tener noción de la complejidad del tema referente a la protección de los derechos autorales de una obra audiovisual, considerando que queda a cargo de la legislación de cada país determinar quiénes son los autores y los titulares de los derechos sobre ese género de la creación artística.

4.5 OTRAS FUNCIONES DEL GUIONISTA

REFLEXIÓN SOBRE OTRAS FUNCIONES

En realidad, el guionista no necesariamente es el autor del material cinematográfico, televisivo o de otros medios en que está trabajando. Puede tener otras funciones. Serán sucintamente mencionados diez oficios relacionados o directamente ligados a la profesión.

Coautoría

Es la división del trabajo de autoría entre dos o más autores. Como ejemplo cinematográfico tenemos a Fellini. En libros tenemos a varios, entre ellos a Arthur C. Clarke. Como saben, ya experimenté ese tipo de trabajo y es bastante productivo mientras funciona. Sin embargo, con el paso del tiempo las amistades, como los matrimonios, pueden deshacerse. Así, estaremos ligados para siempre a una persona que se convirtió en extraña.

Una navaja de doble filo. Después de algún tiempo un autor sigue un camino y su socio sigue otro. En todo caso, la experiencia es válida y enriquecedora. No me arrepiento de haber compartido mi autoría con alguien. Si existe empatía, a por ello.

Escrito por/con

Muy usado en telenovelas o miniseries de muchos episodios, y también se utiliza en *sitcoms* o series de humor. Hay un autor que maniobra un equipo de guionistas, escribe la estructura (escaleta) y la distribuye entre sus compañeros, que retoman el trabajo. Sin embargo, la redacción final es del autor y es él el responsable de todo el material.

Creado por

El guionista puede crear una serie, vender un argumento o inclusive concebir una miniserie, pero a veces no es él quien escribe el guion. De

ahí nace el crédito “creado por...”, “escrito por...” o “miniserie de...”, “escrita por...”. Ese proceso puede ocurrir en caso de adaptación, o cuando existen varios autores que escriben para una serie previamente concebida (véase segmento 5.1)

Colaborador

Así es llamado el guionista que trabaja para el escritor de telenovelas. Hasta hace algunos años los equipos eran pequeños. Hoy vemos que han crecido exponencialmente tanto por el volumen de trabajo como por la complejidad y multiplicidad de las tramas. Es el guionista responsable por algún hilo dramático, ejecución de escena o inclusive por la escritura de parte de un capítulo. Un trabajo difícil, casi sin horarios, poco reconocido. Y en la mayoría de los casos mal pagado.

También puede existir la figura del asistente de guionista, el más cercano al autor, que acompaña la estructura y delega funciones a los colaboradores.

Empero, no todos los escritores de telenovelas trabajan con equipo. Glória Peres, actual primera dama de la dramaturgia televisiva brasileña y dueña de éxitos en el ámbito internacional, prefiere escribir sola. De imaginación proficua e intensa, fue quien introdujo las campañas sociales en las telenovelas. Yo como espectador anónimo prefiero su miniserie *Desejo*, que me parece un hito de la televisión de mi país. En todo caso, se trata de una dramaturgia notable.

Analista

No es necesario que sea un guionista, pero por obligación tiene que saber de dramaturgia y del arte del guion. El asunto ya fue abordado cuando nos referimos a las planillas de análisis (ver segmento 2.3). Se equivocan tanto como los críticos, a veces rechazan un guion que el futuro será un éxito y avalan verdaderos desastres audiovisuales. A veces se dejan llevar por la moda del último éxito audiovisual, y no están exentos de simpatías y antipatías por determinado grupo o producto. Como en toda posición de poder, el analista debe tener criterio y ser competente.

Script doctor

Cuando alguien tiene fiebre se llama al médico. Este tal vez no diga mucho: 37,5° de temperatura, es bronquitis. La fiebre es empírica, la temperatura es precisa, la bronquitis es diagnóstica. Lo mismo pasa con los guiones.

Productores, directores y a veces los propios guionistas saben que algo no anda bien con el material escrito y llaman a otro guionista, un *script doctor*, para dar un diagnóstico y una posible solución para el guion.

La opción es válida, pero debe tomar ciertas precauciones:

- Captar la línea de creación del guionista original y jamás rebasarla.
- Intentar solucionar los problemas con el material encontrado.
- Jamás intentar imponer sus conceptos ni querer tomar para sí la autoría.

Tomando estas precauciones, probablemente el trabajo de un buen *script doctor* estará preservado, desde el punto de vista ético.

El *script doctor* también es conocido como editor de guiones.

Coordinación de dramaturgia

O consultoría de dramaturgia. Grandes empresas productoras o televisivas requieren esta asesoría dado el gran volumen de material que reciben. Esta función no tiene ningún poder directo, solo refleja su visión sobre la programación, los guiones, proyectos o planes. Sería lo que se llama asesoría creativa – por ejemplo, diagnosticar si en determinada programación hay una concentración de un tipo específico de programas.

La coordinación de dramaturgia fomenta nuevos talentos e impulsa nuevos productos para diversificar la programación. Claro está que un guionista en esa posición está imposibilitado para poner sus productos en la parrilla de programación. Sería, como mínimo, antiético, por no decir deshonesto, desde el punto de vista creativo frente a otros profesionales.

En cuanto al funcionamiento, o sea, la mecánica de un centro creativo de guionistas o dramaturgos de una empresa cinematográfica o televisiva, alerto que debe ser autosuficiente y de retroalimentación (*feedback*); en otras palabras, la respuesta al sistema creativo alimenta creativamente el sistema.

Recuerdo que cuando la *Casa de Creación* de la Rede Globo, de la cual soy uno de los fundadores, era coordinada por Dias Gomes, concebí cuatro departamentos: *banco de ideas* (para recibir proyectos externos e internos), *primeros auxilios* (para socorrer a los guionistas), *nuevos productos* (para estimular nuevas ideas) y *cursos y reaprendizaje* (para

formar nuevos profesionales y estimular a los antiguos).

El mecanismo era de *feedback*, esto es, de retroalimentación, atrayendo a novatos y a antiguos profesionales que recibirían nuevos proyectos. El círculo se cerraría en un ciclo de virtudes.

Nótese que el mecanismo no es enquistado ni cerrado, tiene una ventana abierta hacia el mundo, recibiendo siempre nuevos talentos en su banco de ideas.

Tengo viva memoria del momento en que diseñé ese esquema en el apartamento de Dias Gomes, en el barrio de Leblon, Río de Janeiro. Él dirigió su vista hacia el vasto Atlántico desde una ventana panorámica y declaró: “Janete, mi mujer, quiere morir viendo el mar”.

Cuando empecé a escribir *O tempo e o vento* me retiré de la Casa de Creación.

Jurado

Hay muchos festivales y concursos de guiones en todo el mundo. Ser jurado es dejar de lado los patriotismos, las tribus y los grupos, intentando aislarse de los prejuicios. Pero, sobre todo, hay que saber callar. No diga ni “sí”, ni “no”, ni “al contrario” en público. Lo que sucede de puertas hacia adentro cuando el jurado se reúne es inviolable, y romper esa regla es anular la magia de la premiación. Y, sépalo, algunos van a intentarlo todo para saber lo que pasa tras bambalinas.

Perito / Experto

Tres veces en mi vida fui llamado por la justicia para actuar como experto en conflictos sobre autoría. Confieso que me resistí, pero acabé cediendo por la fuerza de la ley. En los tres casos fueron autores consagrados bajo el ataque de oportunistas. Leí exhaustivamente y emití un concepto por escrito y oralmente frente al juez demostrando la improcedencia de la queja.

El peritaje en conflictos sobre guiones no es un asunto fácil; no obstante, existen pruebas fulminantes que demuestran que tenues coincidencias no son plagios, las ideas sueltas no son *plots*, y las indicaciones sumarias no son personajes.

Por sobre todas las cosas, sea imparcial, aunque estén en juego grandes nombres.

Me gustaría también relatar que el porcentaje de un producto original debe ser tomado en cuenta y que podemos medir eso muy fácilmente: si tenemos unas 500 escenas, por no decir capítulos, y encontramos un número irrisorio de comprobaciones o similitudes,

todo el proceso se hace insostenible e insignificante.

Recuerdo también que los objetos o productos derivados del texto original, tales como muñecos, figuras, accesorios o marcas (*merchandising*, productos licenciados o *tie-in*), son de derecho del autor. En el mundo de hoy, donde todo es timbrado y empresarial, ese recordatorio no me parece innecesario.

Showrunner

La palabra que sintetiza las cualidades de un *showrunner* es “multivalente”. El *showrunner* es la última palabra en lo que se refiere a las series en *streaming*. Normalmente el autor tiene una concepción escénica bien nítida en su pensamiento y, por ende, es él quien se convierte en el maestro de la orquesta. Sobre todo, es suya la responsabilidad del *final cut* o edición final. Y además de finalizar, es suya toda la responsabilidad artística del espectáculo.

Así, define las paletas de colores con el director de fotografía, escoge el vestuario, identifica las locaciones, discute escenarios con los escenógrafos y nutre al director con su visión estética del producto audiovisual. Por encima de él, solo el productor.

En Sony International, un guionista, director y productor ejecutivo brasileño se destaca en esa función: se trata de Rodrigo Bernardo, que es un ejemplo en el concepto de *showrunner*.

Como todos sabemos, esta es una función amplísima y bastante complicada, que requiere sabiduría, conocimiento y experiencia del profesional en la concepción artística de toda una serie. Normalmente recibe un porcentaje de la producción y de las ventas. Podemos afirmar que es el puesto de guionista mejor remunerado.

(Más sobre guionistas, funciones y guiones en las partes 5, 6, 7 y 8).

4.6 CONCLUSIÓN

Como vimos, el mundo pierde generaciones de talentos culturales por tener un sistema audiovisual y teatral concentrador, poco expansivo y encapsulado. Requiere urgentemente una oxigenación en todas sus raíces fértiles y productivas.

Aisladamente los artículos constitucionales y decretos contienen libertades y derechos alineados a las normas internacionales; no obstante, no existe respeto por esos preceptos por parte de las empresas privadas ni mucho menos por los gobiernos – sean cuales fueren.

Por otro lado, la legislación es completamente anacrónica en lo que toca a televisión, cine, y nuevos medios.

Termino cediendo la palabra al cineasta Orlando Senna, miembro efectivo del consejo de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano, y profesor del Centro de Capacitación Cinematográfica de México.

Con su testimonio, que otro mejor no hay, concluyo este segmento:

Las acciones individuales que tuvieron más éxito en el siglo XX fueron aquellas que dieron valor al guionista, que entendieron la importancia seminal del guion en el resultado final del producto [...]. Los guionistas de varios países están viviendo dos necesidades apremiantes:

La primera de ellas es conquistar fuerza política, lo cual solo es posible mediante un sindicato de clase fuerte. Vean por ejemplo el WGA – Writers Guild of America –, porque es mediante la unión, del corporativismo, que se puede concretar la otra necesidad, que es una legislación contemporánea sobre el asunto. Si ganare fuerza y actuación política frente al gobierno y las empresas, la primera necesidad estará satisfecha. En cuanto a la legislación, esta debe ser rehecha, no solo porque está desfasada y entorpece el desarrollo audiovisual, sino también porque es confusa. Uno de los causantes de la tragedia es la falta de claridad en las leyes.

Finalmente, los países tendrán que garantizarles a los guionistas el derecho a la remuneración por la ejecución pública de sus obras como lo tienen los músicos. En efecto, los músicos son bastante defendidos.

Han de garantizar los derechos morales – hoy circunscritos al director – a todos los coautores de la obra audiovisual. Derechos morales íntegros que permiten reivindicar la autoría de la obra, el crédito sobre el nombre del autor, conservar la obra inédita y prohibir la modificación de la pieza artística.

La buena salud de la actividad de los guionistas está relacionada con la reglamentación de la profesión y la creación de una legislación audiovisual actual y amplia, donde tal profesión se inserta.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento los siguientes especialistas:

- Carla Giffoni, periodista, guionista y escritora.
- Sylvia Palma, guionista, periodista y directora de documentales. Colaboradora de la SGAE.
- Lauro Cesar Muniz, guionista, novelista y dramaturgo.
- Orlando Senna, guionista, cineasta y director.
- Léo Garcia, publicista.

Parte 5

OTROS GUIONES

“He aquí a un soldado del Sur que la ama, Scarlett. Que quiere sentir sus brazos, que desea llevar el recuerdo de sus besos al campo de batalla. No importa que no me ame, Scarlett. Béseme una vez”.

(Fragmento del diálogo del filme *Lo que el viento se llevó...*
Adaptación y guion de Sidney Howard, basado en la novela de Margaret Mitchell, 1939, Metro-Goldwyn-Mayer. Traducción libre)

“La poesía verdadera es la más fingida”.
(William Shakespeare)

5.1 ADAPTACIÓN

REFLEXIONES SOBRE OTROS GUIONES

El trabajo del guionista no se limita a la escritura de guiones originales para el cine y la televisión: hay muchísimas otras posibilidades. Las técnicas de escritura de guion que se han desarrollado en este libro y que, a través de los ejercicios, se han aplicado al trabajo de creación de originales, son extensivas a otros tipos de guiones. Es este, precisamente, uno de los objetivos del libro: fijar una metodología básica y fundamental para la escritura de cualquier tipo de guion.

Un guion para un video institucional debe contener algún tipo de expectativa para ser emocionante; un programa educativo debe concebirse estructuralmente para que el espectador no pierda el interés en ningún momento, y un show televisivo de variedades debe tener al final un gran momento, una apoteosis, un clímax. Los fundamentos son los mismos, y aplican también para los nuevos medios.

En la categoría de otros guiones se observan aquí la **adaptación**, los **documentales** y los **videos institucionales** y **educativos**. También nos referiremos al **videoclip**, las **fotonovelas** y la **publicidad**, entre otros.

El campo de trabajo de los guionistas es cada vez más extenso. Ya hay autores especializados en la escritura de guiones para dibujos animados y parece lógico suponer que los programas holográficos del próximo milenio requerirán nuestra experiencia, como también los guiones para realidad virtual.

Personalmente, creo que es una buena tendencia. He tenido la oportunidad de disfrutar con trabajos diversos de escritura de guiones no dramáticos y todos ellos resultaron útiles y enriquecedores. Recuerdo, por ejemplo, mis participaciones en dibujos animados, en ballet, cómics e incluso en el documental sobre fútbol *Game of billions* (Spectrum Productions, Londres, 1990).

Quiero que quede claro que no hay que minimizar el valor o

importancia de ningún tipo de producto audiovisual. No creo que pueda establecerse jerarquía alguna entre los diversos tipos de guiones, por la simple razón de que resulta imposible cualificar o cuantificar la creatividad en función del tipo de producto, aunque sí pueda hacerse según el talento del autor. Si se han separado estos tipos de guiones del conjunto del libro ha sido para resaltar su especificidad, remarcando brevemente sus características propias. Es, pues, una cuestión de especialidad, no una categorización.

LA ADAPTACIÓN

A menudo el guionista novel encuentra más fácil la adaptación que la escritura original, pero no hay que engañarse: la adaptación es una transcripción de lenguaje que cambia el soporte lingüístico empleado para explicar la historia. Esto equivale a **transsubstanciar**, es decir, a *transformar la sustancia*.

Vale la pena recordar que una obra es la expresión de un lenguaje; por lo tanto, es una unidad de contenido y forma. En el momento en que hacemos nuestro el contenido y lo expresamos en otro lenguaje, forzosamente estamos en un **proceso de recreación**, de transsubstanciación.

Claro que el hecho de recrear implica el riesgo de que el producto reelaborado pierda en relación con el original. Sin embargo, a veces sucede que la adaptación resulta mejor que el original. Esto se debe al hecho de que el material de la historia se presta mejor a otro tipo de soporte dramático.

Adaptar implica escoger una obra adaptable, es decir, que se pueda transformar sin que pierda calidad. No todas las obras se prestan a esta transcripción. Un ejemplo típico de adaptación imposible es la novela *Ulises*, de Joyce¹, pues lo que caracteriza a esta obra son los pensamientos íntimos, los acontecimientos mentales de un personaje. Aun así, ha habido intentos de aproximarse a la obra de Joyce por vía cinematográfica. Al fin y al cabo, cada novela es un reto para el guionista.

Una adaptación implica ciertas limitaciones creativas, ya que el guionista ha de tener en cuenta el contenido de la obra, es decir, los ambientes, los personajes, las intenciones, etc. Pero, como hemos visto, incluso tales limitaciones pueden ser positivas y dar pie a una obra sustancialmente superior al original. Todo depende, claro está, del talento del guionista y de su conocimiento del material adaptado.

Grados de adaptación

Existen varios niveles o grados de adaptación con base en el mayor o menor aprovechamiento de los contenidos de la obra original. Y obviamente están en juego tres aspectos de la obra original: los personajes, la narrativa de la historia y el tiempo en que transcurre la acción.

Dependiendo del material para adaptar y del grado deseado reducimos, cambiamos de época, mantenemos la época, agregamos o quitamos personajes, mantenemos la narrativa original o nos desviamos de ella, para citar algunos ejemplos.

Establecemos los siguientes grados de adaptación:

Adaptación propiamente dicha

Consiste en ser lo más fiel posible a la obra. No hay cambio de historia, ni de tiempo, ni de localizaciones, ni de personajes. Los diálogos reflejan solamente las emociones y conflictos presentes en el original. Es necesario tener en cuenta que este tipo de trabajo no es una mera ilustración audiovisual; **es necesario superar el límite de la fidelidad** para lograr un guion correcto y eficaz. Un buen ejemplo en el cine español es el excelente guion – idéntico a la novela y, sin embargo, original – de *El rey pasmado y la reina desnuda* (1991), sobre la obra de Torrente Ballester.

No obstante, también me vienen a la memoria unas palabras de Suso D'Amico: “La mejor manera en que un adaptador puede ser fiel a una obra es serle totalmente infiel”.

Basado en

En este caso, se exige que la **historia** se mantenga **íntegra**, aunque se cambie el final. Podemos modificar los nombres de los personajes y algunas situaciones. La fidelidad que el adaptador guarda con el original es menor, aunque este debe poder ser reconocido. Los clásicos de terror romántico “adaptados” al cine pueden ser un ejemplo apropiado: los diversos *Drácula*, basados en la obra de Stoker, tan diferentes entre sí y, sin embargo, fieles a la obra original.

Inspirado en

El guionista toma como **punto de partida** la obra original. Selecciona un personaje, una situación dramática y desarrolla la historia con una nueva estructura. Algunos aspectos funcionales de la obra son respetados y mantenidos; por ejemplo: el tiempo en que la acción se

desarrolla. La obra de Walter Hill *Los guerreros* (*The Warriors*, 1979), fue inspirada en la novela de Sol Yurick, que a su vez se inspiró en la *Anabasis* de Jenofonte.

El grado de fidelidad es menor. Podemos alterar la época en que transcurre la acción. Otro ejemplo: la serie estadounidense *The Killing*, de Netflix, inspirada en la serie danesa *Forbrydelsen*.

Recreación

El guionista se **apodera** del **plot principal** y trabaja con él **libremente**. Esto es, cambia los personajes, desplaza la historia a otro tiempo y espacio y crea una nueva estructura. El grado de fidelidad del guionista con el original es mínimo. Jules Dassin recreó la pasión de Fedra por Hipólito según Eurípides en *Phaedra*, (Francia-Grecia, 1962), la misma pasión que Manuel Mur Oti recreara en su película de 1956 con base en el relato de Séneca.

Por otro lado, no se debe confundir recreación con desvirtuación. Desvirtuar es hacer que la obra original quede desfigurada en su *ethos*, mientras que, en la recreación, este se mantiene intacto.

La recreación es un proceso que usamos más para el cuento, ya que este es corto y merece nuevos ingredientes.

Adaptación libre

Es un trabajo muy **cercano** a la **adaptación** propiamente dicha. No hay cambio de historia, de tiempo, de localizaciones ni de personajes. Consiste en enfatizar tan solo uno de los aspectos dramáticos de la obra, creando una nueva estructura para todo el conjunto. Es sentir, ver, narrar y explorar el original de manera particular. Podemos citar la versión de Jean-Jacques Annaud de la obra de Umberto Eco *El nombre de la rosa*.

La historia se mantiene íntegra, aunque con una nueva visión, un nuevo punto de vista creado por el guionista.

Fuentes de adaptación

En toda la historia del cine, las fuentes de adaptación han sido los vehículos culturales precedentes. Primero el teatro, seguido de la novela y el cuento. Actualmente alcanza incluso el mundo de las historietas. No se puede hablar de autofagia, y sí de aprovechamiento. Un arte alimentando e influenciando otro, como planetas de un mismo sistema solar.

El teatro

La gran ventaja de adaptar una obra de teatro es que los diálogos principales ya han sido escritos y el material está organizado dramáticamente. No obstante, es muy difícil captar el impacto de una obra, ya que ha sido pensada basándose en la **palabra viva**, presuponiendo una relación directa, cuerpo a cuerpo, del actor con el público.

En teatro, los diálogos exponen, a menudo, lo que pasa fuera de la escena en lugar de mostrarla. En otras palabras, falta el sentido de la concomitancia.

En la versión audiovisual se debe evitar la utilización de este recurso, procurando que todo lo que se dice o explica en el original teatral pueda ser visualizado. Por otra parte, en teatro se trabaja con decorados, mientras que los audiovisuales tienen, en este sentido, posibilidades ilimitadas. De modo que en este tipo de adaptaciones se debe intentar multiplicar de forma creativa el número de escenarios y su verosimilitud.

La teatralidad, en principio un defecto, puede ser el aliciente de una parodia como *La venganza de Don Mendo*, de Fernando Fernán Gómez. Puede también ser la esencia de la obra, sin perder un ápice de su valor cinematográfico, como pasa en muchos títulos de la filmografía de Shakespeare en versiones de Laurence Olivier, Orson Welles², Roman Polanski o Kenneth Branagh, por indicar algunos notables adaptadores del maestro. Transformando y transmutando.

Hay que recordar que la obra teatral contiene el alma de toda la dramaturgia, por lo cual debe ser respetada al máximo. En tanto que fuente, es pasible de extensión hasta un cierto punto, más allá del cual se diluye.

Por otro lado, para adaptar una obra a otro medio audiovisual es conveniente estudiar toda la trayectoria del dramaturgo original, sus facetas y sus obras. Ese arco histórico nos dará una buena medida de la capacidad creativa del dramaturgo en cuestión y con serenidad podremos envolvernos en su mundo imaginario sin herirlo en demasía.

Recuérdese que todos los premios de grandes adaptaciones nacen de obras de teatro o novelas. Semillas inevitables de la creación más pura.

El cuento

Dado que la característica básica del cuento es la síntesis, uno solo de sus párrafos puede contener material suficiente para desarrollar todo

un *plot*. Cuando adaptamos un cuento nos deparamos con un material básico bastante condensado, con base en el cual debe construirse el resto: diálogo, acción dramática, *plots*, etc. Debemos desarrollar lo que está implícito.

Todo esto ha de hacerse con cuidado para mantener el espíritu de la obra. Aunque el guionista tenga libertad para agregar o cambiar algunos aspectos funcionales, lo básico debe mantenerse porque las características de la obra y su atmósfera deben poder reconocerse. Ese cuidado es importante: podemos recrear y agregar, pero nunca desfigurar la obra original. En conclusión, la adaptación de un cuento es un trabajo de extensión, de prolongar frases, descubrir intenciones ocultas, percibir matices, imaginar concepciones y captar emociones ocultas en un texto corto.

La novela

A diferencia del cuento o de la obra de teatro, el trabajo de adaptación de una novela se basa en condensar la obra, eliminar los acontecimientos que no son esenciales y enfatizar el núcleo dramático principal, su eje vertebrador.

Como ocurre en el cuento, la novela suele no tener diálogos. En consecuencia, el guionista tendrá que crearlos partiendo del perfil de los personajes, respetando, tanto como sea posible, las indicaciones del autor original, si ese contacto es posible. Casi siempre el guionista investiga leyendo otras novelas del mismo autor. Cuando adapto un libro, leo otras obras del autor para impregnarme de su universo creativo.

Esa es una excelente clave de contaminación. Durante semanas, el guionista absorbe vocablos, recursos semánticos, construcciones narrativas y, sobre todo, es cautivado por la cosmología de otro ser creativo. Nos convertimos en una especie de Zelig, el ya citado personaje de Woody Allen³ que al contacto con otra persona se transforma en ella, un hombre *camaleón*. Es decir, intentamos escribir y pensar como si fuésemos el original, cambiando apenas la forma de divulgación de la obra.

Factores imprescindibles

El material adaptable se presenta en formas diversas, pero la primera cuestión que nos hemos de plantear es si la obra es realmente susceptible de adaptación.

A diferencia de lo que dijera el arquitecto Oscar Niemeyer,

constructor de Brasilia – “cualquier trazo hecho en papel se puede convertir en algo concreto” –, no todas las obras escritas para ser leídas pueden trasladarse a la pantalla. El guionista debe descubrir si es posible llevar a cabo esta transformación.

Buñuel intentó adaptar ocho veces la novela *Under the Volcano*, de Malcolm Lowry, y no quedó suficientemente satisfecho con ninguna de las versiones como para hacer la película. John Huston sí lo hizo. Mejor o peor, seguro que su versión no tenía nada en común con las intenciones de Buñuel.

Cuando un guionista quiere adaptar una obra, ha de tener en cuenta los siguientes factores:

- Verificar si la obra puede trasladarse al lenguaje cinematográfico o televisivo.
- Seguir el mismo proceso que en la creación de un original: hacer una *storyline*, desarrollar el argumento, etc.
- Reducir el material a los aspectos esenciales y partir de allí.
- Dedicar tiempo a la reflexión. Leer otras obras del autor original.
- Ser fiel a la obra original y evitar hacer únicamente transliteraciones. Lo importante es transformar sin transfigurar.
- Estar alerta en lo que respecta a derechos de autor.

Estas notas son las más importantes para cualquier trabajo de adaptación; el resto depende exclusivamente del talento del guionista.

NOTAS: ALGUNAS PERSONALIDADES CITADAS

1. James Joyce (1882-1941), escritor irlandés, considerado uno de los mayores exponentes de la literatura del siglo XX. Su novela *Ulises* transcurre en un día en Dublín, siguiendo y describiendo el flujo de pensamiento de los personajes. Obra de difícil lectura, intensas revelaciones y proyecciones especulativas sobre la condición y la mente humanas. Es un libro denso, lleno de neologismos y desprovisto de puntuación en varios momentos. También podemos citar los cuentos *Dublineses* (1914) y la cautivadora novela *Retrato del artista adolescente* (1916). Autor *cult* de los años 60 y 70 del siglo XX, tuvo influencia mundial y llegó a ser popular en muchas universidades.
2. Orson Welles (1915-1985), ganador del Oscar a mejor guionista. Conocido como uno de los prodigios del cine estadounidense, fue locutor radial, director, guionista, productor y actor. Al llevar al

radioteatro en 1938 la obra de ficción *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells, puso a los Estados Unidos en pánico al decirles a los oyentes que la Tierra estaba siendo invadida por marcianos. Celebridad instantánea, migró a Hollywood y allí estrenó su obra maestra, emblemática de la cinematografía mundial: *Ciudadano Kane*. La cinta, poco comprendida en esa época, introdujo el lenguaje del *flashback* en la narrativa cinematográfica, recurso dramático hasta entonces no utilizado. Entre otras cosas, la historia contemplaba una crítica feroz al por entonces mayor magnate de las comunicaciones de los Estados Unidos. Cercado de escándalos y perjuicios, Welles resolvió grabar en Brasil. La película se llamaría *It's All True* y sería realista, bien distante de la ficción delirante de los trabajos anteriores. Llegó a Brasil como una celebridad planetaria y salió por la puerta trasera. La cinta que rodó nunca fue terminada, existe en fragmentos. Accidentes e incidentes marcaron su paso por la costa brasileña. Uno de los participantes de la película, un balsero, se ahogó durante los rodajes. La verdad es que, como él siempre afirmó, su vida fue siempre al revés: “Comenzó por la cima y luego rodó por la pendiente”. “Soy un genio que perdió su talento”, declaró al abandonar el Brasil. También filmó, dirigió y actuó en filmes importantísimos como *La dama de Shanghái*, *El tercer hombre*, *El proceso*, *Sed de mal / Sombras del mal*, *Macbeth*, entre otros, aunque poco a poco fue cayendo en el olvido. Actualmente es reverenciado como uno de los artistas más importantes del siglo XX.

3. Woody Allen (1935), cineasta, guionista, escritor, actor y músico estadounidense. Pensadores y dramaturgos se dedicaron a escribir sobre el acto de crear, imaginar y concebir el arte. Para citar un fascinante ejemplo erudito, Orhan Pamuk, premio Nobel de Literatura en 2006, describe con exactitud y entusiasmo en su libro *Nieve* el momento de inspiración de un poeta turco frente a la captura de la ficción. De otro lado, Woody Allen logra, con su extraordinaria capacidad, con personajes clichés que deambulan por la sátira y por los diálogos más exactos, demostrar que el misterioso borde de la creación no tiene forma y puede ser fruto de un mundo muy particular. Crítico de principio a fin, a veces patético, Allen nos presenta al autor idealista en su universo neoyorkino de raíces judías. Brillante, único, imperdible, es sin duda uno de los cineastas más significativos de la historia del

cine. Hay una vasta bibliografía sobre él. En los últimos años, sin embargo, Allen viene siendo acusado de abuso sexual y psicológico por su exmujer, por su hijo y por una de sus hijas adoptivas.

5.2 SHOWS, MUSICALES, VIDEOCLIPS Y GRANDES EVENTOS

“De todas las artes, la música es la que más difunde felicidad y forma públicos”.

Doc Comparato.

SHOWS, MUSICALES Y GRANDES EVENTOS

El guion para un programa musical es un trabajo muy específico, ya que se mezcla con el trabajo de otros artistas: músicos, cantantes y compositores. Esto significa que el guion se ha de establecer a partir de las observaciones e intercambio de conocimientos con los cantantes, compositores, bailarines y afines. Se trata, pues, de saber qué género y estilo desean. Normalmente los espectáculos se dividen en cinco tipos:

- Conciertos
- Shows y programas de variedades
- Musicales
- Operetas
- Grandes eventos

Conciertos

Existe el guionista para conciertos. Debe conocer la música del autor y la coreografía, y dar una línea temática al espectáculo. Cada presentación tiene una temática de fondo propia, un tema central que el artista quiere simbolizar. Modelos de esas temáticas están presentes en el nombre mismo de los conciertos. Por ejemplo, *Alma*, de Milton Nascimento, o el show de Madonna. Los grandes conciertos tienen siempre un buen guion por detrás. El trabajo del guionista es intentar descubrir ese tema central y organizar los temas musicales siguiendo los mismos criterios que emplearía en un guion dramático, con una presentación, un desarrollo, un clímax y un final.

Como en todo guion, la curva dramática debe ser ascendente en dirección al clímax, respetando siempre, como es natural, la temática propuesta. En un concierto, el clímax se llama apoteosis y se funde con el epílogo, dando lugar al gran final (*grand finale*).

También cabe señalar el concierto de un cantante solo con invitados (en Brasil, las presentaciones de Roberto Carlos en Navidad), el show de principiantes (*The Voice*) y los festivales (*Rock in Rio*) (vea en este mismo capítulo el segmento “Grandes eventos”). Y el uso actual de láseres, luces LED y escenografía electrónica ritmada en colores y motivos.

Shows y programas de variedades

Un espectáculo de variedades tiene una raíz circense: es un género que exige gran habilidad por parte del autor-guionista.

Este tendrá que distribuir por todo el guion una gran cantidad de artistas de diferentes categorías: cantores, malabaristas, humoristas, etc., alternando momentos más densos y serios con momentos de humor, música, entrevistas y noticias, entre otros contenidos.

Dijimos que el guion de un concierto debe hacerse en colaboración con artistas e intérpretes, con base en la información que estos proveen. Los artistas son la fuerza viva del espectáculo y deben estar completamente a gusto dentro del guion para emprender vuelos cada vez más altos. Como shows de variedades en vivo podemos dar el ejemplo del *Cirque du Soleil*; en cuanto a televisión, podemos citar las galas de la TVE España, el antiguo *Studio Uno* de la RAI y *Extravagância*, de la TV portuguesa. En Brasil, los programas dominicales *Fantástico* (TV Globo) y *Domingo Espetacular* (Record).

Estos programas de variedades trabajan con **módulos**, es decir, fragmentos de contenido específico producido durante la semana y emitidos en el programa como en una revista de variedades. Así: módulo de entrevista exclusiva, historieta de humor, vídeo de la semana, noticia insólita, curiosidad, animal en extinción, comportamiento, política, denuncia, memoria, entre otros.

Además de crear los módulos, el guionista debe conectarlos todos de forma dramáticamente instigadora para mantener y aumentar el interés del espectador en cada bloque del programa. De ahí la necesidad de un *teaser* antes de cada corte.

Es evidente que un programa de estructura modular como el de variedades depende de la elección, del contenido y del interés de cada módulo, y no solamente del orden de emisión y presentación.

Otro detalle que debe tenerse en cuenta es que normalmente este

tipo de trabajo es hecho por periodistas. Cuando fui director creativo en la TV I de Portugal, creaba con los periodistas los módulos que serían transmitidos cada semana.

Musicales

Curiosamente, aun siendo un país muy rico en términos musicales, Brasil es pobre en este tipo de espectáculos. Los contamos con los dedos. Podemos citar apenas algunos como *Gota d'água* y *Ópera do malandro*, de Chico Buarque de Hollanda, y *Sete*, de Cláudio Botelho y Ed Motta. En general, importamos espectáculos de Broadway, calle que concentra los grandes teatros en Nueva York, o del West End de Londres, barrio de los teatros.

Tal vez eso se deba a las especificaciones del autor, que tiene que sumar al talento de dramaturgo las cualidades de compositor, letrista y fino poeta. Mis felicitaciones a quienes lo consiguen.

El musical es un estilo de teatro que reúne música, canciones, danza y diálogos. En apenas una frase vemos lo complejo de la creación y escritura de ese espectáculo, íntimamente ligado a la ópera y al cabaret. Los tres presentan estilos singulares, pero están integrados.

El cabaret nació en las tabernas y con los trovadores y menestriles medievales. Después ocupó toda Europa a comienzos del siglo XIX para transformarse posteriormente en el llamado “teatro de bolsillo”, pequeño teatro en pequeños espacios. Enseguida se transformó en pequeñas presentaciones nocturnas con nuevas expresiones musicales que llamamos “alternativas”.

El gran musical, por otra parte, es una disidencia de la ópera clásica. La estructura que conocemos hoy fue establecida en 1943 con el estreno de *Oklahoma!*, de Richard Rodgers y Oscar Hammerstein II.

¿Qué fue lo que cambió? La narrativa no se detenía para ejecutar una canción, la historia seguía firme dentro de las canciones y con eso el tema fluía sin problemas. Los personajes eran bien desarrollados, así como las coreografías, que ayudaban a contar la trama y al mismo tiempo ponían mujeres ligeras de ropas en el escenario. Era lo que pasaba en los espectáculos del *Folies Bergère*, el cáncán en Francia.

Rodgers e Hammerstein desafiaron la convención de los musicales al poner una voz fuera del escenario cantando, en vez de un coro femenino en el primer acto. *Oklahoma!* fue el primer blockbuster, un gran éxito de Broadway hecho para la familia americana. Juntos crearon un puñado extraordinario de musicales clásicos amados y duraderos: *Carousel* (1945), *South Pacific* (1949), *The King and I* (1951), *Cinderella*

(1957) y *The Sound of Music* (1959). Empero, para garantizar el éxito de un musical es necesario un inmenso trabajo colaborativo previo.

Normalmente hay varios autores en un musical, los de autoría de una sola persona son escasos. El guionista de musicales cuida de la estructura del tema; el compositor de la música o letrista, de la parte lírica. O todas esas partes pueden estar bajo la responsabilidad de una sola persona, el escritor/compositor.

No hay una regla sobre qué viene primero, si la música o la letra. A veces la melodía inspira una letra o la letra, la melodía. De cualquier manera, la mayor inspiración para todos los guionistas de musicales es el tema de la historia principal.

La idea para un espectáculo musical puede venir de los propios autores o de quien los contrató para la composición del show. El teatro musical tiene la tradición de convertir al género libros y otros materiales.

En muchos casos se recurre a la biografía de grandes personalidades, e incluso a telenovelas, como base para musicales. La más conocida adaptación de un libro a musical es *El fantasma de la ópera*, de Andrew Lloyd Webber.

No debe olvidarse que la historia de un musical sigue una línea dramática teatral pura. En comedia o drama, pero siempre con una inflexión romántica.

Operetas

La opereta, o “pequeña ópera”, es un estilo más ligero que la ópera, tanto en términos musicales como en contenido abordado por la historia. Otra diferencia en la construcción dramática es que una opereta, proporcionalmente, es más recitativa, menos cantada, que una ópera o de un teatro musical.

La opereta tiene partes dialogadas y no musicales.

La opereta surgió de la ópera cómica francesa en el siglo XIX para satisfacer la necesidad de obras más cortas, más ligeras y menos serias que la ópera común. Tuvo su auge entre finales del siglo XIX y comienzos del XX, y constituye a grandes rasgos una versión más corta, menos ambiciosa y ostensiva que la ópera, caminando lado a lado con otros estilos como el vodevil, el *singspiel* y la *ballad opera*. Hoy en día la opereta es más conocida como comedia musical, y su elenco es compuesto por cantantes de formación lírica.

El trabajo para la creación de una opereta también es colaborativo, como en el caso de los musicales. En Brasil, una gran colaboradora en la composición de piezas musicales para opereta fue Chiquinha Gonzaga,

que con su creación *Forrobodó* llegó a más de 1.500 presentaciones consecutivas tras el estreno. Antes de ese éxito había compuesto la música de la opereta de costumbres *A corte na roça*.

Hoy, en muchas ciudades del mundo se pueden ver óperas del Lincoln Center de Nueva York en cine, en vivo.

Grandes eventos

En Brasil hace varios años tenemos un gran evento llamado desfile de las escuelas de samba (*escolas de samba*). Esa frase no es peyorativa. Por lo menos tres grandes directores artísticos del carnaval tomaron clases conmigo. Una de ellas, Rosa Magalhães, ganó en 2008 el premio Emmy, mayor premio internacional en lo que se refiere a grandes eventos, por la ceremonia inaugural de los Juegos Panamericanos de Río de Janeiro en 2007. Más que merecido.

El desfile de las escuelas de samba **requiere trama, desarrollo, evolución, ritmo, apertura, cierre, cadencia**, en fin, todas las etapas **teóricas** de un guion dramático. Lo que único que cambia es que son dos mil personas o más interpretando y expresando una historia por medio del cuerpo, el baile y la música.

Junto con la coreografía tenemos la escenografía, los vestuarios, los accesorios, el movimiento de los carros alegóricos y el movimiento humano. Un trabajo táctico, técnico y artístico bastante complejo que requiere meses de estudio, concepción y ardua dedicación.

Tuve la oportunidad de seguir de cerca en Barcelona los preparativos para la inauguración de las Olimpiadas de 1992, pues trabajaba en la misma compañía productora responsable por la concepción y el show de la fiesta olímpica.

Había un salón entero repleto de ordenadores, además de maquetas en las que eran dispuestos muñequitos, y se veía perfectamente al hombre con la flecha apuntando a la antorcha olímpica. Momento increíble concebido por un publicista catalán que trabajaba para la productora Trinca, actualmente Endemol.

Las productoras emplean guionistas y publicistas especializados en grandes eventos, tanto deportivos como de lanzamiento de productos y programas de telerrealidad como *Gran Hermano*. Esto solo demuestra que otros campos jamás imaginados están abriéndose o se abrirán a los guionistas del tercer milenio. Es lógico que un trabajo de esas proporciones requiere un equipo compuesto por guionistas, coreógrafos, escenógrafos, directores e iluminadores, entre otros profesionales del área. Sin embargo, el trabajo de concepción original,

es decir, la línea temática, continúa en manos del guionista, que escribe varias *storylines* y propone ideas. Es la semilla escrita de todo el proceso que se convertirá posteriormente en un espectáculo de multitudes para multitudes. Y en vivo.

En Brasil presenciamos dos grandes eventos: la inauguración y clausura del Mundial de Fútbol de 2014 y las ceremonias de los Juegos Olímpicos de 2016. Dos espectáculos bellísimos, bien realizados y que impresionaron al mundo. La dirección general fue de Abel Gomes, con el apoyo de la Rede Globo.

VIDEOCLIPS

Los guiones escritos para publicidad y videoclips son denominados guiones cortos. En ellos no hay prácticamente ninguna escena esencial, con excepción de las de exposición, pues son contruidos por la sucesión de escenas de integración y transición.

Un guion para un videoclip tiene una duración de dos a tres minutos aproximadamente, que es el tiempo que dura una canción. Su temática se basa en la letra de la música y/o en la atmósfera que esta sugiere.

Al momento de su aparición, el videoclip se convirtió en un foco experimental de recursos audiovisuales. Durante algún tiempo – y, por qué no, aún hoy – estuvo ligado al video experimental y artístico, a las nuevas técnicas caleidoscópicas visuales.

El videoclip sirve como soporte publicitario de la industria fonográfica. Superada parte de su carácter innovador y experimental, se convirtió en un género que atrae a determinado público joven, y tiene un nicho propio en la MTV. El grado de profesionalización en el campo del videoclip es muy elevado: hay productores y guionistas ya especializados en ese tipo de producto. Hacer un videoclip es cada día más caro. En términos generales, hay ya una saturación del mercado.

Abro un paréntesis para referirnos al llamado *clip teaser* de proyecto, es decir, el clip que se hace como complemento de un argumento para cautivar coproductores potenciales para el proyecto en cuestión. Tuve la oportunidad de usar dos veces ese recurso. En Cataluña, por ejemplo, para conseguir fondos para la producción de la serie *Arnau*; en Brasil, para un proyecto llamado *O palacio*. Mientras que en Europa el *teaser* funcionó como un buen gancho, en Brasil sus efectos fueron irrelevantes.

5.3 DOCUMENTAL, VIDEO EDUCATIVO, DEPORTES

PROGRAMAS EDUCATIVOS

Se puede dar el caso de tener que escribir específicamente con fines educativos y, concretamente, para la transmisión de un tema determinado. La realidad es que se trata de un campo que pide una especialización bien determinada, donde la capacidad del guionista profesional se pone al servicio más científico con función didáctica.

Es uno de tantos terrenos intermedios que se dan en el mundo audiovisual donde lo interdisciplinario es moneda de cambio. Digamos que el experto en guiones educativos debe reunir tres experiencias:

- La de **escritor** profesional de cine y televisión.
- La de **educador** o pedagogo.
- La de **especialista** en alguna materia.

Todas ellas podrían resumirse en **dos virtudes esenciales**: la de **explicar con claridad** y la de **escuchar con atención**.

El profesor y el educador habrán de explicar al guionista lo que quieren explicar al público, no lo que quieren que escriba, para que el guionista pueda entenderlo, adaptarse a las ideas propuestas y encontrar la fórmula adecuada. En esto, el guionista deberá ser receptivo y convencer a sus interlocutores de que lo escrito es, efectivamente, lo adecuado para convertirse en el mensaje que se pretende conseguir.

Las últimas tendencias en el uso educativo de la TV apuntan a la enseñanza flexible, es decir, a la producción de materiales de aprovechamiento múltiple y máxima adaptabilidad.

Es claro que el guionista no es educador ni profesor; por eso trabaja en equipo. Es guiado por profesores y educadores que conocen el asunto. También lee sobre el tema, tiene reuniones y después deja que su imaginación fluya.

Recordemos que ese tipo de material no es solo de nivel escolar primario o secundario. También alcanza la universidad y conocimientos generales como primeros auxilios, formación técnica y profesional y servicios de utilidad pública.

Considero que los programas educativos, sea por medio de la televisión, del ciberespacio o de CD-ROM, son apenas un recurso estimulante y revelador para el estudiante. En algunos casos pueden servir inclusive como ejercicio para la fijación de conceptos, por ejemplo, en forma de ejercicios de repetición.

Esta observación es importante y hartamente necesaria porque, por más que la tecnología se haga sofisticada y el método de transmisión de conocimiento refinado, nada, absolutamente nada, sustituye el factor humano: la figura del profesor.

Otro fenómeno se suma a la cuestión: la **educación a distancia**, que gracias a los inmensos **avances** tecnológicos tiene un futuro prometedor y parece indiscutiblemente una de las formas más fértiles de construcción de conocimiento jamás imaginadas por el hombre. Además de su función socioeducativa, abre y traspasa fronteras y disminuye prejuicios. Paradójicamente es el saber sin distancias.

La educación a distancia funciona en el concepto de la instrucción, del ejercicio y del manual, es decir, del *cómo hacer*.

La experiencia es transferida por medio del proceso audiovisual. Para que el sistema funcione es necesario usar los múltiples recursos explicados en este libro. Por ejemplo, pantallas múltiples, inserciones, repeticiones, escenas de transición, conceptos escritos, diálogos repetitivos, en fin, todos los recursos ya explicados para entretener y fijar conceptos.

Además de la función de manual, este tipo de proceso debe estimular la capacidad del receptor, en este caso el alumno. Este debe estar suficientemente atento, esperanzado, además de motivado, para recibir y captar la enseñanza. Debemos ser rigurosos para no transformar la motivación en histeria, ni la esperanza en frustración.

En aras de la verdad, el guionista casi nunca es llamado para esos procesos educativos. Debería serlo, pues es él quien mantiene la línea tenue entre lo *posible* y lo *alcanzable*. Dibujaría mejor la curva dramática del desafío. En todos los casos, incluso en la educación a distancia, un monitoreo regular o esporádico de un especialista en la materia es necesario.

Recordemos que el factor humano es esencial y que ese tipo de material está enfocado básicamente en adultos o mayores de edad, o en

el nivel profesionalizante.

Con la introducción de los ordenadores en las escuelas y la facilidad con que niños y jóvenes lidian con las nuevas tecnologías, los salones de clase se convirtieron en verdaderas receptoras de la educación a distancia. Se abre así otra puerta para el guionista.

También con los llamados sitios profesionales es posible tener fácil acceso al conocimiento de diversas disciplinas como derecho, medicina, medicamentos, lenguas, enciclopedias y todo aquello que se pueda imaginar.

PROGRAMAS INSTITUCIONALES

El vídeo institucional es básicamente un publisreportaje que vende la imagen de una institución. Eso no quiere decir que sea mentiroso o falso. Quiere, pues, despertar la simpatía de la comunidad hacia la institución y la labor que desempeña. Todo producto institucional es, en cierto modo, educativo, ya que su finalidad es demostrar que la institución existe, que presta ciertos servicios y que hay que tomar ciertas medidas para mantener su buen funcionamiento.

Generalmente forma parte de una campaña y el resultado dependerá de todo un proyecto del que el vídeo es solo una parte. A veces estos proyectos no son atractivos, pero es necesario observar siempre el principio profesional de hacer bien todo cuanto se haga.

Estos guiones han de estar muy bien organizados y ser atractivos, de forma que despierten el interés. Trabajar un género presumiblemente menos sugestivo no nos autoriza a aburrir. El guionista ha de intentar vestir con ropa adecuada hasta las informaciones más insípidas.

Normalmente los guiones de estos vídeos son escritos por publicistas.

PUBLICIDAD

En publicidad, como en el videoclip, el énfasis recae sobre la rápida sucesión de imágenes, cuya intención es captar la atención del público con el propósito de vender un producto.

Aunque pueda parecerlo, el texto para publicidad no es considerado un guion dramático. El tiempo de que se dispone es muy corto, a veces de apenas quince segundos. De esta forma, un anuncio puede contener escenas esenciales, estructura dramática y personajes, pero jamás desarrollará una historia; se limitará a ser la exposición de una situación o un momento dramático, de un *gimmick*, un giro rápido.

A todo esto se suma que el *ethos* de este tipo de productos audiovisuales es siempre muy bajo. La producción es altísima para

vender un automóvil, un apartamento o una paleta helada. En publicidad, el texto es absolutamente sintético y objetivo, y requiere una técnica especial con un lenguaje específico. Normalmente son los mismos redactores de las agencias de publicidad quienes escriben los guiones junto con los directores artísticos. Hay un vasto acervo de material sobre el asunto, por lo que no considero necesario extenderme aquí sobre el particular.

DOCUMENTALES

La máxima de un buen documental es su compromiso con la verdad. **Un documentalista ha de ser, por encima de todo, imparcial;** debe intentar informar sobre un acontecimiento con fidelidad a los hechos. **Pero esa es una premisa hipotética.**

El documental, como los materiales para programas informativos, tiene la finalidad de reproducir un hecho tal como es, evitando interpretaciones subjetivas y enfoques puramente personales, aunque también cabe la posibilidad de escribir un documental desde un punto de vista personal, explicitando que así se ha hecho. Este sería el caso de *Cosmos: Un viaje personal*, de Carl Sagan.

Es casi imposible para el ser humano no intervenir en la obra que está relatando. Siempre habrá una interferencia del autor, por menor que sea. Pero esto no es problema ni pecado.

Históricamente, el documental nació con la fotografía y después fue conocido como película de propaganda, exhibida para elevar la moral de las tropas – en ambos bandos – durante la guerra. Luego se abre el paradigma y el documentalista es libre e independiente para trabajar en todos los rincones del mundo donde haya libertad y democracia.

Se trata de un movimiento cinematográfico italiano surgido durante la Segunda Guerra Mundial, que utilizaba imágenes documentales y abordaba temáticas realistas de la fase que Italia y toda Europa estaban atravesando. Son representantes de esa corriente realizadores como Roberto Rossellini y Vittorio de Sica (movimiento llamado **neorrealismo italiano**).

La *nouvelle vague* es el movimiento cinematográfico francés de finales de la década del 50 del siglo XX cuyos principales realizadores fueron Jean-Luc Godard y François Truffaut. En Brasil el *Cinema Novo* tomó sus principios: liberar las cámaras de los trípodes y estudios para documentar las calles y lo cotidiano.

Normalmente se utiliza el documental como instrumento de investigación o de trabajo de campo, ya que solo después de haber

reunido todos los datos comenzaremos con el guion. Esta es otra premisa hipotética o no verídica. En ese caso el guion sería únicamente orientativo, un punto de referencia para el trabajo de filmación, visto que la realidad muchas veces interfiere e introduce nuevos elementos no previstos. El texto también debe estar perfectamente ligado a la imagen, ser claro, emocionante e informativo. ¿Esa premisa es verdadera?

Importante: un buen documental no se acaba nunca, jamás cierra un tema. Mostramos los hechos desde un máximo de puntos de vista posibles y dejamos al público las interpretaciones. Un documental que se precie de tal no busca convencer al espectador, si no hacerle reflexionar sobre un determinado tema.

Dentro del género documental hay diversas categorías. Entre ellas los reportajes, los antiguos noticieros de cine, el documental sobre la naturaleza, los videos institucionales, etc. Aquí, el término “documental” reúne las producciones fílmicas en que se utilizan imágenes y personajes *reales* de acuerdo con su relevancia histórica en la evolución del lenguaje del género.

Pero, después de todo, ¿qué es un documental? ¿Cómo se clasifica? ¿Para qué sirve? El documental nace con la fotografía: una instantánea fija de la realidad. Después sucedió el montaje de la fijación de la realidad: el beso *teatral* con el fondo de la Torre Eiffel. Con la filmografía nació el documental, la realidad captada en movimiento. Después ocurrió la fijación de la realidad *teatral*: los videos políticos de propaganda. Con la actualidad nació el documental libre: la realidad captada para mostrar la realidad.

Creo que vivimos una época en que amplios pasos se dan y darán en el documental. La explosión aún está por ocurrir, los temas son tantos y tan variados que solo hacen falta guionistas y autores.

Es ingenuo pensar que el documental no necesita de un trabajo profundo de investigación, guiones y documentación. El profesional, o aficionado, debe tener conocimiento exacto del material que va a documentar. También debe tener noción de las capacidades audiovisuales que tendrá a su disposición.

Actualmente es muy ingenuo quien sale *con una cámara en la mano y una idea en la cabeza* sin un plan determinado. Hoy también se dice: “con un guion en la mano y cámaras digitales conectadas a ordenadores portátiles”.

El pescador sale siempre preparado: red, carnada, barco, marea y tiempo; y lo que caiga en la red es pescado. Así mismo debe pensar el documentalista. Si ya tiene todo listo, lo que venga por añadidura es el

premio por el esfuerzo.

Divido didácticamente el documental en **cuatro niveles** para mejorar la comprensión del lector:

- **Biografías:** Exploración con varios testimonios de una persona viva o muerta. Relaciones e importancia en la vida de una personalidad, anónimos o no, representativos, valiosos o no, perseguidos o no, etc. **Composición individual.**
- **Grupos:** Visión sociológica de grupos humanos. Ciudades, etnias, perseguidos, inmigrantes, esclavos, albinos, personas con deficiencias, desabrigados, habitantes de los barrios bajos, ricos, indígenas, terroristas, etc. **Composición social.**
- **Asuntos:** Biblia, cataclismos ambientales, sequías, astronomía, motocicletas, combustibles, descubrimientos científicos, cosméticos, vida animal, tecnología, armas, guerra, violencia, etc. **Composición temática.**
- **Mixto:** Documental que por medio de uno de los tres ítems citados se revierte en otro. Por ejemplo, un hecho, la masacre de Columbine, se convierte en un asunto sobre la venta indiscriminada de armas en los Estados Unidos. **Composición múltiple.**

Sobre el documental, debemos acusar la presencia o no del documentalista o **presentador** frente a la cámara, es decir, el **narrador en off** o **presente**. Evidentemente estamos refiriéndonos a **estilos de lenguaje** y también a **recursos** audiovisuales.

A mi modo de ver, en los nuevos medios el documental – entre otras cosas, como los dibujos animados y otras técnicas artesanales – será **mantenido íntegro y consumido a gran escala**, ya que el **polimorfismo** y el **conocimiento** serán cada vez **más voraces**.

En cuanto a bibliografía específica sobre documentales (teorías, guion, proyectos y fuentes de consulta), encontramos en cada cultura extenso material tanto virtual como de libros físicos. Teorías sobre el tema son abundantes. El lector tendrá un verdadero universo a su disposición. Por ejemplo: solo sobre la tradición histórica del documental francés, hay una sección entera de la biblioteca François Mitterrand, en París, dedicada al tema. Y así en Italia, España, Argentina e incluso Rusia, sobre diversas tradiciones y movimientos. Otro aspecto importante sobre el asunto es que la remasterización y la colorización digital resucitaron inclusive las películas de propaganda de los tiempos

sombríos de Adolf Hitler.

DEPORTES

Recientemente, ha aparecido la figura del **guionista de deportes**, que me parece un perfecto ejemplo de lo que podríamos llamar la *ficción de lo real*.

Es curioso y a la vez extraño que un país tan ligado al fútbol como el mío tenga tan poca ficción audiovisual al respecto. Tal vez una de las razones sea la saturación maciza que las compañías de televisión abierta le imponen diariamente al espectador. Todos los días, a toda hora, en cualquier noticiario el final es siempre apoteósico, con la figura de un jugador de fútbol heroico y su hazaña del día. No hay pandemia, guerra o desgracia que supere el final casi siempre exagerado que proclama: “y el mundo se detuvo con el gol de fulano, del club tal”.

Exageraciones aparte, es bueno saber que, de acuerdo con el Instituto Brasileño de Geografía y Estadística, al 45% de la población brasileña no le interesa el fútbol. Si ese deporte está tan arraigado en la televisión abierta, hay cuatro factores predominantes en esa vasta explotación: **sentimiento de filiación barrial, fanatismo, patrocinio y patriotismo**.

Esta conjugación exclusiva, imposible de ser tocada, determina que por la cantidad de material deportivo emitido diariamente se hace necesario crear crónicas deportivas, relatos y otros recursos, con buenos guiones, para vender y consumir el deporte en cualquier parte del mundo.

Mientras que el documental tiene la finalidad de reproducir un suceso con la máxima objetividad, el programa deportivo puede, y en muchos casos debe, contar una historia en la que intenta dar énfasis a las interpretaciones subjetivas de los espectadores y de sus puntos de vista personales. Inclusive los más excepcionales.

El texto del **espectáculo** deportivo vive sobre todo del aprovechamiento de su **belleza** y de **atizar** la **emoción**. Ese nuevo espacio para el guionista fue creado inicialmente por la necesidad de las cadenas de TV de recurrir con frecuencia a falsas transmisiones en vivo. Incluso en las grandes ceremonias deportivas, además del *delay* (atraso en la recepción de la imagen), ya se cuenta con material pregrabado para resolver cualquier problema que pueda surgir durante la transmisión. El audiovisual parece ser en todos los sentidos el arte del engaño.

Una regla de oro seguida por todos los guionistas deportivos es evitar

recurrir al factor “suerte” como explicación para un acontecimiento o resultado. Existe siempre una razón técnica, táctica, médica o sociológica profunda para analizar y explicar el resultado. En cuanto a buscar las causas en el talento de los deportistas, queda por cuenta de la suerte o la genética, y se van al infierno de lo efímero cuando hacen un gol en contra.

5.4 INFANTILES, COMICS, ANIMACIÓN

ESPECTÁCULOS INFANTILES

Escribir para niños es un **reto** y una **responsabilidad enorme**, porque el niño es una especie de esponja que absorbe y asimila todo lo que tiene a mano. Es uno de los trabajos más complejos que existen y, siempre que sea posible, se ha de hacer en colaboración con educadores, psicólogos, etc. Es gentil advertir, sin embargo, que a veces estos pueden obstruir más que sembrar la creatividad.

El niño aún no está intelectualmente formado, y toda precaución es poca. Con esto queremos decir que cualquier espectáculo o texto para niños ha de partir de la base de querer enriquecer el universo del niño, de informarle; pero, eso sí, con la precaución de dejarlo libre para que saque sus propias conclusiones.

Atención a este factor: la obra pensada para un público infantil ha de ser una obra abierta, es decir, con un mensaje fundamentalmente ambiguo y lleno de significados. Intentar reducir las ambigüedades de la vida a un maniqueísmo (el *bien* y el *mal*) es hacerles un flaco favor y estropea su capacidad de disfrutar y comprender el universo que los rodea.

Escribir para niños es una de las actividades más creativas y placenteras, porque está impregnada de afecto y poesía. El público infantil es muy exigente; no admite que se lo engañe o infantilice, que se lo trate como si fuera inferior. Pensar que el niño es incapaz de entender la vida es una invención de algunos adultos con dificultades para entender la realidad. El niño es capaz de entenderlo casi todo si se lo enseñamos de forma adecuada a su comprensión.

En este libro se ha hecho ya alguna referencia a Vladimir Propp y a su teoría sobre la fábula y los cuentos de hadas. El autor que esté interesado en escribir para niños encontrará en Propp una fuente de conocimientos indispensables para realizar su obra.

Hay afuera un universo de textos sobre el asunto y varios autores-guionistas especializados en el tema.

Yo mismo escribí obras, libros y películas infantiles. Y puedo garantizar que usé el mismo proceso de creación que utilizo para la confección de un guion para un drama adulto. En cualquier caso, al escribir un texto infantil debemos “vestirnos con pantaloncitos cortos, sombrero y camiseta”. Volver al pasado y recordar que una bicicleta no era una bicicleta sino un avión o un *transformer*; la muñeca, una reina de belleza; y que todo a nuestro alrededor adquiriría un significado y un valor que los otros no veían. En fin, los colores eran más vivos, nítidos, únicos, y que siempre los veíamos por primera vez.

Para cerrar este asunto, agrego el prólogo de mi obra infantil *El increíble viaje*, en el que describo algunas sensaciones del autor al escribir para niños. Es siempre bueno recordar que, de acuerdo con Sigmund Freud¹, los únicos seres en la Tierra a quienes les es permitido imaginar, delirar y jugar sin que se los juzgue locos son los niños y los artistas.

No existe nada más delirante que escribir teatro infantil. Delirante y lógico. Y la combinación es lógica, sí. Sin embargo, aun si parece imposible, lo juro, es perfectamente realizable. O por lo menos yo lo intenté. Es delirante.

El autor se libera del mundo real y cae en lo mágico, en la fantasía pura, y da rienda suelta a ficción. Se libera de conceptos terminados, porque el niño no tiene prejuicios. Desatina, porque el niño tiene tino y sabe que el autor desatinó. Y perdona.

El niño fabula, jamás miente. Y juega. Cree en la farsa del teatro, sabiendo en el fondo que no se cree para siempre, y no siempre.

Es lógico.

La obra debe tener lógica y ser concatenada, porque el niño piensa. Piensa incluso mucho, y siente mucho. Presiente el desprecio si la cosa no está bien hecha, y se resiente. Por eso mismo sería ilógico herir esa ya muy poca cantidad de niños que pueden ir al teatro.

En fin, delirante y lógico, digo categóricamente: seamos lógicos, imaginativos y delirantes como los niños, pues solo así seremos adultos. O viceversa.

FOTONOVELAS, COMICS Y RADIO

Es habitual que un guionista escriba fotonovelas, comics y guiones para programas de radio.

Es bastante triste que en muchos países se olviden o se desvanezcan

otros medios. Para el conocimiento del lector, por ejemplo, en Argentina y en Inglaterra continúa vivo el teleteatro radiofónico. Una tradición de grandes obras del repertorio teatral de esos países, muchas de las cuales fueron merecedoras del Premio Nobel. Un honor que otros jamás alcanzaron.

Tengo una fascinación por la radio. El sonido es el más primitivo de los sentidos y el último en perecer (los moribundos oyen hasta el umbral de la muerte). Tal vez porque soy de otra generación. No hay duda de que el vídeo aún seduce y seducirá a varias generaciones, pero no hay nada mejor que leer un libro y escuchar la radio. Mejor aún, escuchar una canción y escribir.

El lector estará preguntándose por qué esas afirmaciones, y las respuestas vendrán enseguida. Juegos, internet, interacciones y nuevos medios tienen sus raíces en esos procesos. Principalmente los teléfonos móviles con relación a las fotonovelas, comics y radio. Es el peso de la palabra.

Por eso conviene que abramos un espacio para analizar esa foto instantánea dramática tan pequeña que puede hacerse esencial en el futuro cibernético.

Por todo eso haremos un panorama del pasado para lanzarnos hacia el futuro.

Los comics son guiones escritos, cuadrito por cuadrito, con la colaboración de un dibujante. Es un trabajo lento, donde prima la calidad de los dibujos. El proceso es el siguiente: el guionista escribe una historia y la divide en escenas separadas, indicando la acción y el diálogo; el resto es trabajo del dibujante. La forma de las viñetas varía según la intencionalidad de ambos autores (estilo).

No ha de confundirse cómic con *storyboard*. El primero tiene el trazo de un artista gráfico y sirve inclusive de argumento para películas y series (Superman, el Hombre Araña y Batman); el segundo trae visiones del director en el *découpage* de la escena para el ojo de la cámara.

La principal diferencia entre los comics y la fotonovela es que los primeros usan dibujos y la segunda, fotografías.

La radio, en virtud de utilizar únicamente sonido, es una modalidad aparte del campo audiovisual. La visualización de imagen ocurre directamente en la imaginación y sucede por medio del texto o del sonido complementario, de los efectos sonoros. Un guionista que proviene de la radio tiende a ser descriptivo en exceso, como quiera que no está acostumbrado con el elemento *imagen*.

La radio me parece un medio de comunicación fascinante que

agudiza el sentido del oído – que de acuerdo con la ciencia médica es el primero que adquirimos y el último que perdemos. De esa manera, el mensaje radiofónico es dirigido a nuestra sensación más primitiva y tiene sobre nosotros un impacto enorme, que debe ser directo y claro.

ANIMACIÓN

Este segmento fue escrito por **Ducca Rios**, director creativo de *Origem Produtora de Conteúdo*, de Salvador, Brasil.

“Si puedes soñarlo, puedes hacerlo”.

Walt Disney

¿Cuándo recurrir a la animación?

Crear historias en animación es un tipo específico de habilidad: es girar una llave del cerebro que abre la puerta de un universo en que todo es posible, literalmente. Si el personaje sale volando, si sus piernas se separan del resto del cuerpo mientras corre, si sus ojos se mueven frenéticamente como bolas en un videojuego, si su nariz es estirada al quedar aprisionada en una puerta, si es inflado como un globo, comprimido al espesor de una hoja de papel, encogido, aumentado, cortado a la mitad o aplastado, no significa que los técnicos en efectos especiales tendrán que quebrarse la cabeza para resolver la situación, o que el productor gritará presa de la rabia y se arrancará los cabellos porque esas locuras inventadas no caben en el presupuesto. En realidad, en animación todo cabe y, obviamente pensando en forma relativa, poco influye en la planilla de producción si la película o serie ocurre en la selva amazónica, en el Sahara o en Júpiter; si tiene animalitos que hablan, gigantes, monstruos, robots, naves espaciales, castillos, etc.

Son ejemplos *Del revés / Intensa-mente* (2015), dirigida por Peter Docter; *Ponyo en el acantilado* (2008), del maestro Hayao Miyazaki, y *Pesadilla antes de Navidad / El extraño mundo de Jack* (1993), de Tim Burton, entre otros.

Considerando esas primeras afirmaciones, es natural que la mayoría de los guionistas, animadores y directores de animación esté casi siempre inclinada a pensar que, para escribir un *script* destinado a convertirse en una cinta animada o piloto de una serie de películas animadas, la primera acción que debe emprenderse es olvidar las leyes de la física newtoniana y la lógica tradicional de las películas en acción real. La libertad de desarrollar un universo nuevo, “loco” y creativo se convierte, por así decirlo, en casi una obligación. Entre otras cosas, ¿por

qué otro motivo se optaría por la animación, si no es para realizar lo irrealizable?

Aunque ese ese pensamiento sea casi una regla, no siempre tiene que ser así, pues también se recurre a la animación en el sentido de buscar un universo simbólico particular independientemente del tipo de narrativa. Colores, estilos de trazo y diseño de personajes y escenarios por sí solos ya cargan una gigantesca fuerza simbólica. Y, aun cuando la obra, hablando de la historia que cuenta, sugiera una estética de corte más naturalista, o que en principio pudiera ser contada en una película *live action*, gana mucho más al ser producida como animación cuando justamente se quiere resaltar ese simbolismo. Son ejemplos *Bienvenidos a Belleville* (2002), bellísima película franco-belga-canadiense-británica dirigida por Sylvain Chomet, y *Persépolis* (2007), otro fuerte filme francés, creado por Marjane Satrapi y dirigido por la autora y por Vincent Paronnaud.

Universo y personajes

¿Quién vino primero: el huevo o la gallina? Es más o menos así que suena en la cabeza del autor/guionista cuando le preguntan si en su metodología crea primero el universo o los personajes que van a habitarlo. Como se puede imaginar, ese es el tipo de pregunta cuya respuesta es mucho menos importante que atenderse con todo cuidado al desarrollo de una o de otra categoría, guardando para ambas la misma importancia.

Yo particularmente no tengo un gusto o metodología específicos en el sentido de imponerme crear primero en una u otra dirección; ese detalle dependerá más de cómo el proyecto o, antes de él, la idea, se presentan ante mí.

En efecto, digamos que se parta de la creación del universo. Escogiendo seguir de esa forma, uno trabajará en el sentido de imaginar un espacio, por ejemplo, un planeta aparentemente desierto, pero que abriga bajo su superficie terrena una avanzada civilización de seres insectoides. A partir de allí se determinan las leyes de ese universo, por ejemplo, cómo dialoga esa civilización de insectoides con un ambiente de extrema aridez, si esa civilización es regida por una reina absolutista cuya principal preocupación es encontrar machos alfa para engendrar guerreros cada vez más fuertes. Debe también delimitar si esa fuerza es sobrehumana, si esos insectoides pueden ser igualmente divididos entre los que tienen alas y los que no, si existen castas inferiores que son explotadas por la nobleza, si su fuente de alimentación es animal,

vegetal o mineral, en fin. Todo lo que es posible o no dentro del *locus* escogido para el filme o serie.

Normalmente, al iniciar el desarrollo creativo a partir del universo, el primer dibujo de la estructura dramática de la animación surge antes del desarrollo de los personajes principales, los cuales, cuando profundizamos en sus conflictos personales e interpersonales, trasfondos históricos y personalidades, pueden muchas veces interferir significativamente en la propia estructura, con lo que se invierte la cadena creativa. Es decir, el personaje puede “sugerir” nuevos caminos, suscitando una reingeniería del universo y de la historia.

Por otro lado, al iniciar el desarrollo de una obra a partir de los personajes, es preciso encontrar sus “marcas”, profundizar en ellas, conocerlas, entenderlas y, entonces, encontrar el camino de la historia. Y cuando escribo la palabra *encontrar* no es por casualidad, sino en el sentido mismo de descubrir la línea conductora y el conflicto principal.

Cito el largometraje de animación brasileño *Meu tio José*, que sigue una línea más naturalista con fuertes elementos simbólicos. El filme cuenta la historia de un exguerrillero de la resistencia armada de la izquierda brasileña que es asesinado tras la amnistía general de la década de 1980 en la ciudad de Salvador, y de su sobrino, un niño que descubre qué es la dictadura militar a partir de ese triste episodio. En esa obra en particular comencé por los personajes, buscando y encontrando los principales aspectos que habrían de caracterizarlos. El guerrillero es introspectivo y tiene mirada firme, tiene miedo de volver de Francia a Brasil, está paranoico.

El niño es igualmente introspectivo, observador, tiene una mirada curiosa y fuerte relación con un universo imaginario creativo y particular. Por fin, una vez que los personajes “existen” en sus varias capas, no es difícil encontrar el universo y la estructura dramática de la película. Entre otras cosas, es prácticamente imposible huir de ellos.

Etapas del desarrollo

El desarrollo de una obra de animación comprende todas las etapas creativas principales, que se dividen en la escritura creativa y en la dirección de arte, además del diseño de producción. Como estamos hablando aquí principalmente de creación, no entraré en los meandros del diseño de producción.

En efecto, para el desarrollo de la escritura creativa es necesario partir de la idea hacia una estructura dramática preliminar, que es el argumento, donde ya debe haber el conflicto principal (*pathos*) y el

primer diseño del arco de la historia. Allí ya sabemos cuáles son los personajes principales, que movilizarán el ingenio de la trama, y cuál es el universo. De esa forma, se da inicio a la profundización de esos componentes, mientras los lápices, pinceles, tabletas y lápices ópticos comienzan a moverse, creando los primeros bosquejos y prototipos del trabajo de diseño de personajes y escenarios. A esa primera etapa del trabajo de dirección de arte la llamamos “arte conceptual”.

Con el argumento listo, se da inicio a la estructuración más detallada de la historia, montando la escaleta o “espinazo de pescado” y partiendo finalmente hacia la escritura del primer tratamiento del guion. El *script* puede tener cuantos tratamientos sean necesarios hasta que pueda ser considerado versión final (*final draft*) por el autor. Este puede además contar con la ayuda de un *script doctor*, en general un guionista experimentado y acostumbrado a hacer este tipo de consultoría. El trabajo de arte conceptual acompaña todo este proceso en paralelo, que está en constante revisión y mejora.

Etapas de la preproducción

En la fase de preproducción, la etapa inicial es un primer *découpage* detallado del guion con el fin de delimitar exactamente cuántos personajes, escenarios y *props* (adornos/objetos) hay para que el equipo de arte sea orientado a iniciar la construcción de esos elementos, ya pensando en los movimientos y en las escenas en que estarán presentes.

Casi paralelamente puede hacerse el *storyboard*, que en resumen es la película dibujada toma por toma. Esas dos etapas transcurren en paralelo, pues los profesionales involucrados en la primera (ilustradores) y los dedicados a la segunda (*storyboarders* o *boarders*) necesitan comunicarse constantemente durante la realización de sus tareas. Después del *storyboard*, se hace el *animatic*, que es una previa del filme animado hecha con trazos bien simplificados y normalmente dibujado por una sola persona. Ese *preview* sirve para que el director tenga una noción bastante aproximada del tiempo de cada escena y pueda interferir en la acción antes que la producción efectiva comience.

Con el *animatic* listo, el director de arte aún puede hacer un segundo *découpage* para corregir posibles fallas y entender mejor cómo la anatomía de los personajes interactúa con los escenarios².

Etapas de la producción

Después de que el equipo ha diseñado los personajes en lo que llamamos *model sheets* y *expression sheets*, esos documentos pueden o

no ser enviados al equipo de *rigging*, que será responsable de crear las articulaciones en los personajes en caso de que la técnica de animación escogida sea el 2D digital y no el tradicional.

En el caso del tradicional no hay *rigging*, pero sí un ejercicio considerablemente mayor de desarrollo de *expression sheets* y *model sheets*, ya que la película será totalmente dibujada cuadro por cuadro. Resalto también la cuestión de la animación en 3D, en la cual antes del *rigging* está la etapa de modelado tridimensional de personajes, escenarios y *props*.

Como definición básica, *rigging* es una etapa de la producción de películas realizadas con las técnicas de animación 2D digital *cut-out* y 3D digital que permite que un personaje sea animado a partir de las articulaciones propias de su naturaleza estructural (esqueleto) y de su lenguaje corporal.

La etapa del *layout* puede realizarse paralelamente al *rigging* y consiste en la configuración de escenarios, personajes y *props* escena por escena, buscando la mejor proporcionalidad y la comprobación de la funcionalidad y armonía de los elementos en conjunto.

A partir de allí se avanza hacia la fase de animación propiamente dicha, que puede ser realizada usando las más diversas técnicas. Actualmente, los principales estudios brasileños – sobre todo porque las series de animación tienen gran demanda nacional e internacional – prefieren trabajar con la animación 2D digital usando la técnica del *cut-out* o recorte, que es básicamente la animación de los *puppets*, o sea, de los personajes articulados previamente en la etapa de *rigging*.

Veamos otras técnicas de animación:

- *Full animation* (o tradicional)
- *Stop motion*
- *Pixilation*
- 3D digital
- Rotoscopia

Cuando las escenas están debidamente animadas, en caso de que las acciones de los personajes hayan sido producidas por separado, sigue el proceso de composición, que es la inserción de estos en los escenarios finales, escena por escena³.

Etapas de la posproducción

La animación es posiblemente el lenguaje dentro del espectro

mayor de los audiovisuales en que la planeación es más valorada, pues, a diferencia de las películas en acción real, en una animación no se “graban” tres, cuatro o más veces una escena para decidir cuál de ellas será utilizada. De la misma forma, en animación no hay el llamado “material bruto”, de donde se extraerán los momentos que el director considera mejores para que queden en la cinta.

Como en la animación todo es pensado mucho antes de iniciar efectivamente la producción, la posproducción de películas en ese lenguaje es en general mucho más simple, lo que no significa que en determinadas obras no se exijan recursos complejos en forma de filtros, efectos especiales, simulaciones de cámara, sombreados dramáticos, entre otros.

En animación, los colores en general son determinados desde el desarrollo y fijados definitivamente desde la preproducción; así, la etapa de corrección de colores difícilmente se hace en los filmes animados. La edición y el montaje también son fases mucho más simples en animación, pues toda la película ha sido realizada en función del *animatic* producido mucho antes de iniciarse el trabajo de los animadores. Sin embargo, para determinadas animaciones se opta por utilizar recursos de posproducción, como filtros de partículas, granulaciones diversas, desenfoces a propósito, reencuadres, etc., que requieren realmente de una mirada especial en la fase de posproducción en el sentido de enriquecer aún más la obra.

NOTAS

1. Sigmund Freud (1856-1939), médico, fue el gran constructor del psicoanálisis. Sus escritos y textos superan la barrera de lo “científico” y alcanzan lo cultural y el ensayo como una importantísima contribución al entendimiento del ser humano a partir del siglo XX. Su valioso acervo y talento influenciaron el arte audiovisual, teatral y cinematográfico, al conferir a las personas la noción del *inconsciente* – y, por ende, el flujo narrativo interior de la persona y los deseos reprimidos. Sus estudios ayudaron a mejorar no solo la comprensión del ser humano, sino también la de los personajes, sus instintos y ansiedades. Hoy todavía su contribución es reconocida por psicoanalistas y estudiosos posfreudianos, y muchas películas se han hecho sobre su persona o basados en sus investigaciones. Freud también contribuyó al estudio de la creatividad y de la forma de pensar del ser humano.

2. En general, las voces originales son grabadas antes del *animatic* para que este sea producido ya con el tono que tendrá la película. Eso hace que las etapas de preproducción y producción abriguen un punto de cruce. En la preproducción también se encuentra el *color key* de la película, o sea, el tono, literalmente, que va a predominar en la obra, y se construye el *color script*, que es la elección de colores predominantes, escena por escena, con el objetivo principal de establecer climas dramáticos y *moods* específicos.
3. Actualmente la gran mayoría de las obras audiovisuales en animación, seriadas o no, es producida usando *softwares* especializados de acuerdo con el estilo de la animación pretendido. Los más utilizados hoy son Toon Boom Harmony (para animación) y Toon Boom Story Board Pro (para *storyboard* y *animatic*); TV Paint; Maya; 3D Studio Max; After Effects.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE ANIMACIÓN

- Blair, Preston. *Cartoon animation*. Lake Forest: Walter Foster, 1994.
- Capodagli, Bill; Jackson, Lynn. *Nos bastidores da Pixar*. São Paulo: Saraiva, 2010.
- Cavalier, Stephen. *The world history of animation*. Oakland: University of California Press, 2011. Glebas, Francis. *Directing the story*. Nueva York: Focal Press, 2008.
- Goldberg, Eric. *Character animation crash course!* West Hollywood: Silman-James, 2008.
- Lucena, Alberto. *Arte da animação*. São Paulo: Senac, 2011.
- Nesteriuk, Sérgio. *Dramaturgia de série de animação*. Edición del I Programa de Fomento e Teledifusión de Series de Animación Brasileiras. São Paulo: AnimaTV, 2011.
- Scott, Jeffrey. *How to write for animation*. Nueva York: Overlook, 2002.
- Thomas, Frank; Johnston, Ollie. *The illusion of life*. Nueva York: Abbeville Press, 1981.
- Whitaker, Harold; Halas, John. *Timing for animation*. Nueva York: Elsevier/Focal Press, 2009.
- Williams, Richard. *The animator's survival kit*. Londres: Faber & Faber, 2001.

SITIOS WEB

Cartoon Brew – www.cartoonbrew.com

Animation World Network – www.awn.com

Animation Magazine – www.animationmagazine.net

Animação S.A. – <http://animacaosa.blogspot.com.br>

FESTIVALES

Anima Mundi – www.animamundi.com.br

Festival de Annecy – www.annecy.org

Animafest – www.animafest.hr/en/2016/home

Festival Internacional de Ottawa – www.animationfestival.ca

Fantoche – <http://fantoche.ch/en>

Festival de Hiroshima – http://hiroanim.org/index_en.php

Festival de Stuttgart – <https://www.itfs.de/en>

5.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS

CONCLUSIÓN

El guionista no limita su trabajo a la escritura de guiones originales para cine, televisión y *streaming*, sino que cuenta con variadas posibilidades. Las técnicas de guion y la metodología básica son las mismas.

Hemos reflexionado sobre la actividad de adaptación, definida como una transcripción de lenguaje.

Hablamos de los grados de adaptación: la adaptación propiamente dicha, la basada, la inspirada, la recreación y la adaptación libre.

Hemos comentado que el trabajo de adaptación de una obra teatral y de un cuento supone una ampliación del material dramático, mientras que en la novela el trabajo es de condensación.

Hemos señalado los factores en cuenta en el trabajo de adaptación y dadas las claves para que lo original no sea transfigurado.

Hemos abordado las especificidades de los espectáculos infantiles, conciertos y musicales, mostrando la necesidad del gran final, suma de la apoteosis y del epílogo.

Nos hemos enfocado en los programas educativos, la educación a distancia, y pasamos brevemente por algunas características específicas de la publicidad, el videoclip, los documentales, la fotonovela, los comics y la radio.

Hemos comentado también la figura del guionista deportivo.

Y, finalmente, fueron ampliamente expuestas todas las etapas del proceso de animación actual.

EJERCICIOS

Toda vez que en este capítulo hemos presentado diversos tipos de guion, propongo hacer los ejercicios sobre algunos de ellos separadamente, con el propósito de trabajar las particularidades de cada uno.

Adaptación

1. Comparar una novela con su adaptación cinematográfica o televisiva. Un ejemplo podría ser *El silencio de los corderos* o *Don Quijote de la Mancha*.
2. Como ejercicio escrito, propongo la recreación de un cuento de O. Henry o de Patricia Highsmith. Después, comparar la recreación con la que se produjo para cine o cualquier otro medio.
3. Comparar adaptaciones que se hicieron más de una vez para cine. Por ejemplo, las dos adaptaciones de *El cartero siempre llama dos veces*. Nótese que en cada adaptación el guionista proyecta sobre el trabajo su propio punto de vista.

Otros guiones

Grabar un anuncio y un videoclip. Reconocer sus características específicas, principalmente la diversidad de las imágenes.

Documental

Ver y analizar un documental de éxito internacional. Por ejemplo, *Bowling for Columbine*, de Michael Moore.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento los siguientes especialistas:

- Romulo Barros, director y guionista (musicales).
- Ducca Rios, director y guionista de animación, y líder del núcleo creativo Anima Bahia.
- Sylvia Palma, directora de documentales.

Parte 6

NUEVOS MEDIOS

“La distinción entre pasado, presente y futuro es solo una ilusión porfiadamente persistente”.

(Albert Einstein)

“¿Sabe usted cuál es la diferencia entre placer, goce, orgasmo y éxtasis? Yo sí”.

(Doc Comparato, 2019, conferencia en la Academia Portuguesa de Cine, Cascais-Portugal)

“Las matemáticas y su exactitud son responsables por el nacimiento de los nuevos medios; sin embargo, no son suficientes para explicar todas las consecuencias artísticas y morales de esos nuevos medios”.

(Doc Comparato, 2019, conferencia en la Academia Portuguesa de Cine, Cascais-Portugal)

“¿Quiere ser feliz? ¡Abril en París!”

(Doc Comparato en Facebook)

“La radio no mató al teatro, ni tampoco lo hizo el cine. La televisión no mató al cine. Los nuevos medios no van a matar a los medios existentes. Como siempre ocurre, el nacimiento de una nueva narrativa artística no destruye absolutamente nada, solo transforma las narrativas precedentes”.

(Doc Comparato, Cinemateca de Cali, Colombia, 2019)

6.1 GUION Y TECNOLOGÍA

REFLEXIONES SOBRE NUEVOS MEDIOS

Nunca antes como hoy se escribió tanto en la faz de la Tierra; son miles de millones de mensajes por segundo recorriendo el planeta. No obstante, jamás se escribió tan mal. Palabras inútiles, la mayoría de las veces una pérdida de tiempo cuyo consumo es irrelevante, por no decir nulo. Nunca se leyó tan poco. Aun cuando el número de libros haya crecido en unidades absolutas, no ha crecido en números relativos frente a la cantidad de alfabetizados del planeta. Es decir, el peso de la palabra escrita llegó a su punto más bajo.

La pretensión de hacer de todo usuario de la red un escritor es puramente ilusoria. En la mayoría de los casos, el usuario se dedica a mentir y a publicar sus fantasías para el mundo. De receptor pasa a ser un exhibidor, mostrando fotos de familia, cualidades artísticas, músculos, preferencias, como si fuese la única persona en el mundo que tiene o siente todo eso. Expone lo obvio, imaginándose un dios vivo, cuando en verdad fue devorado por las redes de la masificación.

En las redes sociales no se crean historias, solo relatos que se pierden con el tiempo, sustituidos con inmensa rapidez diariamente. Es complicado reconocer al escritor talentoso en el usuario común de la internet, porque sus objetivos son diferentes en sus numerosas actividades. Lo que más se observa son fragmentos escritos que aparecen todos los días como forma de comunicación instantánea.

También se puede concluir que la internet no es una fuente segura de conocimiento, pues contiene antros enormes de piratería, asuntos turbios, y operaciones ilegales. Y, lo peor, es fruto del control y el espionaje de Estados, naciones y grupos.

No estoy despotricando del medio ni mandando al diablo su enorme capacidad de creación y comunicación. No hay, pues, medio de comunicación y artístico perfecto sin espacios para evolucionar

y transformarse y que no desencadene nuevas problemáticas. Por ejemplo, las falsificaciones de las obras de los grandes maestros en las artes plásticas.

En el mismo sentido, con la llegada de los nuevos medios sobrevino una sistemática violación de los derechos de autor. Una desregulación tan fuerte como si fuese el escenario de una gran burbuja que acaba explotando.

Por lo que cabe preguntarse: **¿Vale la pena escribir? ¿Componer? ¿Crear? ¿Cómo sobrevive un artista?**

Es evidente que cuando hay una infracción de derechos de autor se violan una serie de otros derechos, como el derecho a la privacidad. El mundo debe ser repensado, pues se torna muy extraño y contradictorio.

Se vuelve moralista, pero al mismo tiempo vulgar. Violento y sangriento, y también ultrarreligioso. Preocupado por la seguridad de las fronteras y la propiedad, pero desprovisto de ética tanto en la política como en el día a día. Tantos opuestos hacen surgir tanto la banalidad del sentido de vida como impunidades y extremismos.

Razones suficientes para que las personas huyan al mundo virtual.

La cobertura del control de la privacidad es tan extensa que en Inglaterra hay más cámaras de vigilancia en las calles que habitantes. Si alguien quiere caminar por el bosque y tiene la necesidad de orinar junto a un árbol, en dos minutos habrá un dron iluminando al infractor, que será juzgado y amonestado de acuerdo con la ley. Eso sin mencionar los micrófonos escondidos en los bosques alemanes y las cámaras infrarrojas en el monte Fuji, en Japón, que no permiten que las personas tengan un suicidio tranquilo y digno, pues serán aprehendidas e inculpadas. Son los meandros de la libertad vigilada.

En China, los e-mails con las palabras “libertad” y “democracia” son desaparecidos sumariamente por el gobierno. Y eso es apenas la punta del iceberg de lo que aún puede suceder. El servicio Google Maps va a terminar pescando en flagrancia a las personas en la puerta de sus casas.

La pregunta final de esta reflexión es: ¿qué es lo que el escritor de ficción o guionista tiene que ver con todo eso? Mucho. Es evidente que nuestra profesión no se va a acabar, porque el hombre es un ser creativo, depende de la imaginación para existir, para ser registrado en escenarios por medio de palabras, imágenes, sonidos y acciones. Electrónicamente o en presencia viva en el escenario, necesitamos conocernos y reconocernos por medio del eterno proceso de alguien que escriba la representación del existir.

Esta Parte 6 está dedicada al *GUM*, guionista de nuevos medios, criatura bautizada por mí, la cual tendrá el deber y la obligación ética y estética de llevar la dramaturgia a los medios del tercer milenio.

Una reflexión final que me parece fundamental, como un estímulo y en atención al próximo ítem: todo proceso de creación ficcional en el espacio cibernético comenzó con la palabra; con el *hipertexto*, se transformó en imágenes por medio de la capacidad de los bits y de la digitalización. Hoy nos es permitido concebir una interacción ficcional entre palabra e imagen, y así se retorna a los fundamentos de la dramaturgia. El hombre en acción desnudando sus emociones.

Un detalle final es que entre cada segmento de este conjunto de textos serán presentados palabras, frases, relatos o narraciones pintorescas encontradas en plataformas como Facebook, Twitter y WhatsApp.

“La amistad nunca fue ni será una cuestión de presencia física. Porque un amigo no tiene que estar. Tiene que ser”.

(Doc Comparato en Facebook)

6.2 COMUNICACIÓN – E-MAIL, REDES SOCIALES, HIPERTEXTOS Y SITIOS WEB

MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL CIBERESPACIO

Los innumerables recursos que la multimedia ofrece, más allá de su natural interacción característica de la Web 2.0, pueden ser usados ventajosamente por investigadores y guionistas, y amplían la posibilidad de que profesionales especializados expongan sus actividades en un mercado cada vez más segmentado.

Sin la pretensión de hacer un resumen definitivo y profundo, ni siquiera un panorama técnico, repasaremos algunas definiciones de los principales recursos utilizados para una comunicación eficiente; hay que recordar pues que en el mundo digital los conceptos, jergas y programas sufren cambios o son descartados con tal rapidez que al cabo de pocos meses esas herramientas o recursos de comunicación ya pueden haberse tornado obsoletos.

Los ítems a continuación son de utilidad para el guionista como fuente de ideas, para la comunicación entre los personajes, para la composición del perfil del personaje, para descubrir rápidamente algún secreto o información, entre otros fines dramáticos.

Además de su uso ficcional en un guion, este material puede servirle al guionista durante el proceso de escritura en la búsqueda de información inmediata. A eso se suma que, en otros guiones como documentales o vídeos educativos, esto puede hacerse en campo o durante la filmación.

Los ítems que siguen a veces son producto de escritura individual, otras son el resultado de escrituras colectivas (chats/conversaciones) y otras más son de investigación abierta.

También puede servir de comunicación entre el autor-guionista y su equipo o producción en proceso.

Básicamente, divido los medios de comunicación del ciberespacio en cinco grandes grupos, de acuerdo con sus características y finalidad:

- **Por transmisión:** Alguien transmite algún mensaje. El caso más simple es el e-mail.
- **Por intercambio:** Hay intercambio de material de cualquier tipo (textos, fotos, vídeos y enlaces) entre los usuarios por medio de servicios gratuitos y redes como Twitter, Facebook, Instagram, WhatsApp, Tumblr, Snapchat, entre otros. El intercambio puede ser **inmediato o no**.
- **Por exposición:** En un espacio virtual individuos, grupos, organizaciones o empresas exponen material referente a determinado tema o a sí mismos. Por ejemplo: páginas web, blogs, fotologs, etc.
- **Por complementación:** Espacio abierto perteneciente a un individuo, grupo o empresa, cuyo contenido otras personas u organizaciones completan con informaciones pertinentes al tema en foco. Por ejemplo: Facebook, LinkedIn, Wikipedia, etc. En 2014, la red Orkut, muy popular en Brasil, fue descontinuada; Sonico, por su parte, se fusionó con otra, Twoo. Ambas con pocos usuarios.
- **Por totalización:** Conjunto de todos ellos acoplados a otros medios como la televisión, la radio o el teléfono móvil. Por ejemplo, las videoconferencias.

Hay que anotar que las clasificaciones de los medios de comunicación no son totalmente puras, pero bajo el punto de vista meramente didáctico nos ofrecen una mejor visión de los asuntos que vamos a tratar.

“Una escuela de samba financiada por delincuentes criticando la corrupción.
Brasil no es para aficionados”.
(WhatsApp – Colección privada DC)

E-mail

Es un método que permite componer, enviar y recibir mensajes por medio de sistemas electrónicos de comunicación. Por este también se pueden enviar y recibir archivos digitalizados.

El envío y el recibo de un mensaje de e-mail son efectuados por medio de un sistema de correo electrónico que es compuesto por programas de ordenador / computador que dan soporte a la funcionalidad de cliente de e-mail y de uno o más servidores de e-mail. Con una dirección electrónica, esos sistemas consiguen transferir un mensaje de un

usuario hacia otro. Se requieren protocolos de internet que permiten el tráfico de mensajes desde un remitente hacia uno o más destinatarios que poseen dispositivos conectados a internet.

El primer sistema de intercambio de mensajes entre ordenadores del que se tiene noticia fue creado en 1965 y permitía la comunicación entre los múltiples usuarios de un ordenador del tipo *mainframe*. La historia no es tan clara, aunque se sabe que los primeros sistemas creados con tal funcionalidad fueron el Q32 de la SDC y el CTS del MIT.

El sistema electrónico de mensajes se transformó rápidamente en un “e-mail en red”, permitiendo que usuarios situados en diferentes ordenadores intercambiaran mensajes. Tampoco es muy claro cuál fue el primer sistema que soportó el e-mail en red. El sistema Autodin de 1966 parece haber sido el primero en permitir la transferencia de mensajes electrónicos entre ordenadores diferentes, pero es posible que el sistema Sage tuviera la misma funcionalidad algún tiempo antes.

El primer mensaje, enviado por Ray Tomlinson, no fue preservado. Era un mensaje anunciando la disponibilidad de un e-mail en red. La Arpanet aumentó significativamente la popularidad del correo electrónico.

El e-mail fue inventado para el Pentágono, pensando en los “planes de guerra” estadounidenses.

Y fue justamente el programador Ray Tomlinson quien inició el uso del símbolo @ para separar los nombres del usuario y del servidor en la dirección de correo electrónico en 1971.

La rápida evolución de los medios de comunicación vía internet ha reducido el uso del e-mail, sustituido poco a poco por las redes abiertas en los ordenadores personales o por la aplicación móvil de mensajes WhatsApp, un *startup* de rápido crecimiento.

No obstante, el e-mail aún es un recurso importante de comunicación porque permite remitir documentos con una firma legal que puede ser usada en procesos judiciales; además del envío de archivos más pesados, como fotos, vídeos y textos más largos y difíciles de leer en la pantalla de un móvil.

Un detalle final: el e-mail mismo ha venido reemplazando al servicio postal, principalmente en el envío de tarjetas de Navidad, postales y otros.

Vale la pena recordar que la fotografía no destruyó la pintura, así como el e-mail no va a suprimir la carta manuscrita.

Una observación: este texto fue extraído de Wikipedia y editado.

“Erótica es el alma que se divierte, que se perdona, que se ríe de sí misma y hace las paces con su historia. Que usa la espontaneidad para ser sensual, que se despoja de prejuicios, intolerancias, desafectos. Erótica es el alma que acepta el paso del tiempo con levedad y conserva el buen humor a pesar de los surcos junto a los ojos y el código de barras sobre los labios. Erótica es el alma que acepta sus dolores, atraviesa su desierto y ama sin pudores. Aprenda: ningún bisturí va a poder con el agujero de un alma desatendida por años”.

(WhatsApp – Texto de Adélia Prado)

“Y Schopenhauer no era brasileño.”

(Facebook – Poeta Flávio Viegas Amoreira)

Digresión

¿Cómo reconocer las noticias falsas o *fake news*? De acuerdo con los especialistas, debemos estar atentos a cinco cuestiones para huir de la trampa de una noticia falsa.

1. **Desconfíe de las exageraciones:** Los titulares de las noticias falsas están llenos de exclamaciones y letras mayúsculas.
2. **Evite los misterios:** Frente a titulares como “No lo vas a creer”, haga exactamente lo que le dicen: no crea.
3. **Verifique el vehículo de información:** Observe si el sitio web es confiable y si revela el nombre del periodista responsable, o información sobre a quién pertenece la página.
4. **Verifique la fuente:** Busque el nombre del periodista, vea si el artículo fue escrito con base en una investigación o entrevistas. Si la noticia no tiene fuente, olvídela.
5. **No confíe en nadie:** Incluso los portales prestigiosos pueden equivocarse. Lo ideal es leer y consultar varios.

Para finalizar, una adenda: en realidad, las noticias falsas, los rumores y los bulos son hechos de la misma materia, la mentira, en diferentes etapas.

“Tu papá y tu mamá se conectaron por Facebook y se hicieron amigos. Tu papá tuiteó para invitar a tu mamá a reunirse en un cibercafé. Descubrimos que teníamos muchos me gusta en común y nos entendíamos muy bien. Cuando estábamos en la laptop, conversábamos por WhatsApp y por Skype. Y nos fuimos dando cada vez más me gusta hasta que un día decidimos compartirnos archivos. Papá introdujo su memoria en el puerto USB de Mamá. Cuando la descarga de archivos empezó, nos dimos cuenta que habíamos olvidado el software de seguridad y que no teníamos firewall ni filtro de Snapchat. Era tarde para cancelar la descarga y fue imposible borrar los archivos, por lo que se generó el mensaje “Instalación finalizada con éxito”. Con eso, las notificaciones de cada mes de Mamá dejaron de llegar, y nueve meses después apareciste tú como nuevo contacto de usuario, solicitando login y contraseña”.

(WhatsApp – Colección privada DC)

Mensajería instantánea

En 1999 MSN se convirtió en un portal y en 2001 reemplazó a ICQ, manteniendo siempre las mismas funciones. Los servicios de mensajes instantáneos como el que ofrecía Messenger (hasta 2013) posibilitan el uso interactivo en tiempo real de imagen y voz, hoy en plataformas como Hangouts, Google Meet, Zoom o Skype. Son útiles para los profesionales de la escritura, que pueden comunicarse en vivo con sus colegas, en caso de que estén escribiendo en grupo. Es una forma de reunión placentera y productiva independientemente del lugar en el que cada uno esté. Basta acordar una hora para el encuentro y tener un ordenador personal con cámara y micrófono. Es de común uso por adolescentes y tribus urbanas.

También fueron creadas jergas y lenguajes específicos, inmediatamente incorporados a los mensajes enviados desde teléfonos móviles.

Las plataformas de mensajería también propician la creación de identidades falsas y personajes fantasmas. En los Estados Unidos surgió el concepto de *catfishing*, que remite a la acción de crear una identidad falsa o *sockpuppet* (marioneta) en internet para buscar atención amorosa de alguien con diversos fines. El *catfishing* alimenta hasta cierto punto fantasías personales, mecanismos que el calor de la voz y la fisonomía viva destruyen “por instinto” en segundos.

“Este año no habrá Navidad. La Suprema Corte de Brasil, que libera a políticos corruptos todos los días, le ordenó a Papá Noel liberar a sus renos”.

(WhatsApp – Colección privada DC)

Facebook

La red social es una de las formas de representación de las relaciones afectivas o profesionales de los seres humanos entre sí o entre grupos de intereses mutuos.

La red es responsable por ayudar a compartir ideas entre personas con intereses y objetivos en común y también valores similares. Así, un grupo de discusión es compuesto por individuos cuya identidad es semejante o complementaria.

Las redes sociales hoy están instaladas principalmente en la internet, debido a que esta posibilita una aceleración y una amplia divulgación de las ideas, además de la absorción de nuevos elementos en busca de algo en común.

Redes sociales como Orkut y MySpace, surgidas en los albores de esa forma de comunicación, fueron poco a poco sustituidas por Facebook, que aparentemente ofrece al usuario más privacidad, seguridad y opciones de personalización de su página y de sus servicios, además de librarlo de *banners* y propagandas en exceso. Entre otras cosas, este es uno de los problemas del servicio de e-mail: recibimos diariamente una cantidad enorme de *banners* (anuncios en la página del e-mail), correos directos promocionales, *spams*, cadenas, entre otros.

Facebook es la mayor red social en internet con cerca de dos mil millones de usuarios que se comunican en 44 idiomas. Y ya ofrece el servicio de traducción instantánea de los posts a todos sus usuarios, inclusive en idiomas poco comunes.

En el caso del trabajo de un investigador, escritor o guionista, estos servicios le son útiles para ampliar su red de contactos en función de sus actividades.

La participación en Facebook puede ser individual o grupal.

Dividimos a Facebook en **ocho categorías principales**.

- **Personal:** Refleja nuestro mundo, familia, fechas, amigos, saludos, pérdidas, enfermedades, ayudas, insultos y todo lo referente al *self* (o ego).
- **Comercial:** Se vende o se compra algo, que puede ser ideas, trabajos, premios, productos, *marketing*.

- **Político:** La guerra de las palabras, las ideologías, los partidos, las críticas, los apoyos, las sátiras, las doctrinas, y todo lo que se refiere al mundo de la política.
- **Pornografía y erotismo:** Sexo explorado y explotado en todas sus dimensiones, directa o indirectamente. Como se sabe, la pornografía es el erotismo del otro.
- **Religioso/místico:** Católicos, evangélicos, musulmanes, judíos, animistas, budistas, santeros, umbandistas, confucionistas y seguidores de todas las religiones/sectas.
- **Culturales:** Poesía, cartas, películas, música, ciencia y tecnología, libros, geografía, historia y la cultura del mundo a un clic de distancia.
- **Didácticos:** Cursos, novedades, recomendaciones universitarias, material profesionalizante y cualquier material de enseñanza, inclusive panfletario.
- **Mixtos y revelaciones oscuras:** Aquí se hace referencia a los casos de filtración de imágenes o vídeos de famosos y no famosos, falsas revelaciones, y textos o mensajes relacionados con los temas arriba mencionados. Normalmente se los encuentra en grupos.

Algo más sobre Facebook: debemos considerar dos aspectos, la revelación del usuario y la manipulación.

La revelación del perfil del usuario es un asunto serísimo, ya que por medio de él se puede *tabular* al ser humano, revelando cómo es, cómo piensa y cómo siente.

Información fundamental que destruye la privacidad del individuo, además de proveer a la matriz los deseos, sueños, miedos y necesidades de los usuarios para fines comerciales o políticos, siguiendo su rastro de manipulación.

De acuerdo con Michael Kosinski, profesor de la Universidad de Cambridge, 68 likes o *me gusta* son suficientes para adivinar con 95% de acierto el color de piel, 88% sobre la orientación sexual y 85% sobre la preferencia política del usuario.

Nivel de inteligencia, uso de drogas, deseos y miedos son descubiertos con más de 300 *likes*. Estos son suficientes para que una inteligencia artificial conozca mejor a una persona que lo que ella se conoce a sí misma.

En cuanto a la manipulación, puede decirse que el fenómeno salió a la superficie durante las elecciones presidenciales de los EE.UU. de

2008, cuando Barack Obama resultó elegido.

El ápice llegó con una inversión de mil cuatrocientos millones de dólares en las campañas de Trump y Hillary Clinton, cuando sus estrategias políticas utilizaron Facebook para definir en cuáles lectores debían enfocarse, dónde deberían organizar mítines y otras manipulaciones como *fake news*, que aún hoy son objeto de investigación por parte del FBI. Hoy, inclusive, con la sospecha de injerencia extranjera en el proceso.

En referencia a esa elección, como lo tituló el *New York Times*, no hubo realmente una “guerra por el voto”, sino una “guerra virtual”.

Contrario a lo que se imagina, la manipulación en las redes sociales puede ser directa o indirecta, yendo con los deseos del receptor o contra ellos. Para hacerse a una idea del tamaño de la manipulación, después del proceso abierto por el Senado de los EE.UU., en julio de 2018 Facebook eliminó unas 40 páginas sospechosas.

Aunque alcanza a millares de personas, la manipulación trabaja como si tuviese un solo objetivo individual: usted (o, mejor, todas las personas con perfil parecido al suyo).

A continuación, describo por medio de ejemplos mi clasificación de manipulación en las redes sociales.

1. **Antimanipulación:** Se difunden sitios web falsos con noticias positivas y número exagerado de seguidores para diseminar envidias, odio y animadversión entre personas ideológicamente contrarias. Procedimiento basado en la sencilla premisa de que hasta los discursos morales pueden desencadenar deseos inmorales en el prójimo. Así, para un obrero estadounidense conservador y desempleado, se envía una página de latinos ricos y exitosos en los Estados Unidos, con miles de seguidores (falsos). A un ciudadano estadounidense conservador y jubilado se envían links de musulmanes pregonando la muerte del imperio norteamericano.
2. **Promanipulación:** Se resaltan las cualidades positivas y derechos de un número exagerado de seguidores de un grupo fanático. Así, un grupo de ciudadanos blancos se dedica a la caridad, algunos de los cuales fueron asesinados por pandillas de afroamericanos. Obreros desempleados reciben *links* sobre banqueros chinos que abren fábricas en Oriente robando tecnología y cerrando plantas industriales en los Estados Unidos.
3. **Mixta:** Sitios falsos que enfatizan y propagan, en todos los

sentidos y sentimientos, cualquier tipo de fanatismo (religioso, nacionalista, racista, misógino, machista, anticomunista, homofóbico, etc.). A veces antimanipulación, a veces promanipulación, pero siempre diseminando discordias físicas y/o conflictos interiores.

En mi concepto, tenemos que resaltar la diferencia entre algunos términos que orbitan alrededor de la manipulación: la **contaminación**, la **contribución** y la **libertad de expresión**.

En lo que se refiere a la **contaminación**, esta se define como un proceso de captura de imágenes que producen deseos, afinidades o rechazo a quien recibe el mensaje. Es fácil entender, por ejemplo, si vemos una película como *El festín de Babette*, quedaremos hambrientos durante la exhibición, ya que la cinta cuenta la historia de la elaboración de una inolvidable y apetitosa cena. En mis conferencias también observo que, durante algunos ejercicios prácticos, los primeros alumnos que exponen sus ideas influyen de manera evidente en los próximos expositores. La contaminación puede convertirse en una herramienta creativa, por ejemplo, durante la reunión de un equipo de guionistas para el desarrollo de un proyecto. La contaminación se hace acumulativa y pasa a multiplicarse por otros aspectos del mismo contenido producido por los otros miembros del grupo. Este mecanismo se presenta en la conocida “sala de guionistas” o “sala de guion”, o durante un *brainstorm*.

Allí decimos que la contaminación generó una **contribución creativa**, y así definimos el término.

En referencia a la **libertad de expresión**, es notoria su ausencia en la mayoría de sociedades y países. Y no solo eso. En países con “prensa libre”, esta casi nunca es opinativa, o se enmascara para no criticar jamás a los dueños del poder, sean quienes fueren (jueces, generales, políticos, etc.), o a sus “patrocinadores”.

En Brasil diariamente se publican estadísticas de todos los temas, principalmente sobre la popularidad de los mandatarios y políticos. Sin embargo, jamás se han medido o elaborado estadísticas nacionales sobre lo que las personas opinan en referencia a la conducta jurídica y las sentencias del Supremo Tribunal Federal, que manda y desmanda en el país como un concilio de verdaderos ayatolas. Es lo que se denomina “barrera del miedo” de la libertad de expresión.

En pocas palabras, la libertad de expresión nunca es completa, pues siempre tiende a defender un punto de vista moral, social, político o jurídico sintonizado con sus intereses. El proceso audiovisual y

los nuevos medios poseen una fuerza emocional que aún no ha sido debidamente evaluada, pero que puede impactar violentamente el intelecto del usuario.

El mecanismo de captación cotidiano de imágenes sobre la mente y su almacenamiento, de acuerdo con los estudiosos, define que las personas recuerdan lo que hacían durante grandes momentos mediáticos mundiales. El día de la inauguración de los Juegos Olímpicos, la destrucción de las Torres Gemelas de Nueva York, o cualquier evento espectacular o de cuño patriótico. También existen aquellas imágenes frutos de traumas, placeres o pérdidas, vivencias personales de la consciencia y del inconsciente de cada persona.

De otro lado, existen pequeñas imágenes nada significativas que son almacenadas en nuestra memoria sin ninguna explicación lógica. Y casi siempre son útiles en el proceso de creación.

Esa forma de recordar “momentos ínfimos” es algo que denomino **afinidades imagéticas individuales**.

Antes de finalizar el tema, me gustaría hacer algunas observaciones:

- Difícilmente se encuentran en Facebook semillas para ideas o trampolines para el desarrollo de guiones. Eso puede parecer contradictorio, pues hay un mar de mensajes que se intercambian por esa vía; sin embargo, es superficial en noticias, una de las fuentes de ideas, y pródigo en relatos personales y en posiciones políticas y religiosas, que son irrelevantes como material propicio para desencadenar la dramaturgia. Son opiniones que llevan a la llamada “cultura del miedo o rabia”.
- Incluso considerando que 2017 terminó con más de dos mil millones de cuentas activas en Facebook, algunos especialistas ya señalan una pérdida de interés por parte de sus usuarios, sobre todo después de que diversas violaciones de privacidad fueron reveladas en varios lugares del mundo. Es la red social con la mayor tasa de desactivación de cuentas, debido al excesivo “comercio” y a las noticias falsas.
- También se ha descrito una especie de adicción en las personas que permanecen todo el día conectados a las redes sociales, transmitiendo y recibiendo contenidos, como si no tuviesen nada más que hacer. Hay, pues, una cierta “ludopatía virtual”, es decir, un enorme deseo por estar conectado o jugando en línea.
- Se atribuye a Facebook el surgimiento de dos expresiones: “hacerse viral” y “meme”. Un contenido se hace viral cuando

llega a millones de usuarios. Y “meme” es un término acuñado por el científico y divulgador británico Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta*, que se refiere a la unidad teórica de información transmisible de un individuo o generación a otra, de forma análoga al gen en la transmisión de características anatómicas. El término hibrida las palabras *gen*, *memoria* y *mimetismo*. En las redes sociales, *meme* es usado cuando determinada figura, personalidad, concepto, idea o pensamiento se difunde masivamente por la internet, pudiendo adquirir un nuevo sentido, casi siempre peyorativo, crítico o humorístico. Como característica fundamental, el meme se hace viral, y replica costumbres y fenómenos universales de forma paródica o irónica.

- Como aspecto final, señalo la infantilización del adulto con vídeos familiares, figuritas, dibujos, juegos, enigmas, etc., aunque ese aspecto está más presente en WhatsApp.

“En cuanto al filósofo de la comunicación Marshall McLuhan, estoy de acuerdo con él cuando afirma que ‘el mensaje es el medio’; sin embargo, no estoy de acuerdo cuando dice que ‘el mundo se convertirá en una sola y gigante aldea de comunicación’. Pienso que el mundo será compuesto por miles de aldeas de comunicación, cuyos habitantes estarán por todo el planeta”.

(Doc Comparato, conferencia en la Academia Brasileña de Letras, 2015)

Twitter

Quien piensa que Twitter fue creado en el tercer milenio no tiene en cuenta el día a día de la Francia de la *Belle Époque*, época repleta de hechos mundanos y extraordinarios que no llegaron a marcar la historia oficial, pero que no escaparon de la mirada implacable del periodista Félix Fénéon. Fénéon registraba, en su columna del diario parisino *Le Matin*, sucesos cotidianos violentos y libidinosos, y solo necesitaba tres renglones y no más de 180 caracteres. Vamos a los ejemplos, extraídos del sabroso libro *Notícias em três linhas* (Río de Janeiro: Rocco, 2018, citas en traducción libre al castellano):

- El Sr. Scheid, de Dunquerque, disparó tres veces contra su esposa. Como erró todos los tiros, disparó contra su suegra. Dio en el blanco.

- En Trianon, un visitante se desnudó y se acostó en el lecho imperial. Se duda de que sea, conforme dice, Napoleón IV.
- Émilienne Moreau, de Plaine-Saint-Denis, se lanzó al agua. Ayer saltó del cuarto piso. Vive, pero esperamos noticias.

Twitter hoy va en ascenso. Debido a sus publicaciones en esa red, el presidente de los Estados Unidos Donald Trump fue llamado *perezoso* y *trivial*. Todo porque Twitter es un comunicador de mensajes, más cercano al antiguo telégrafo que otras redes sociales, que permite solo 140 caracteres por mensaje.

Twitter es una plataforma de *microblogging* creada en 2006 por la compañía Obvious Corp. de San Francisco, para uso en tiempo real, es decir, diario, personal y constante. “Tuit” es la forma españolizada del inglés *tweet*, que se refiere a la voz de las aves. La filosofía básica de esa herramienta se define por la pregunta “¿Qué está pasando?”.

El objetivo es seguir a una persona (pariente, pareja, amigo o famoso) y sus actividades y pensamientos diarios.

En el caso de un investigador, escritor o guionista, la rápida comunicación que esta herramienta posibilita refina el contacto con personas para localizar fuentes de información de investigación, ya que el *feedback* es inmediato. También agiliza los trabajos en grupo, ya que las dudas son resueltas en tiempo real.

Twitter está sufriendo un cambio de objetivo. El presidente Obama utilizó intensamente este servicio para divulgar su plataforma política. Los actores desmienten noticias fabricadas por los medios sensacionalistas. Algunos grupos luchan por elecciones libres en Irán. Otras personas se unen en pro de una causa, como el actor Ashton Kutcher, que en 2009 atrajo la atención cuando desafió al presidente de la CNN a conseguir un millón de seguidores en Twitter antes que él en un plazo corto y poniendo en juego una generosa donación de productos contra la malaria. El actor declaró que ese servicio puede ser usado como red social para movilizar contribuciones a proyectos sociales. El premio fue entregado a la ONG Malaria No More, que ayuda también a combatir esa enfermedad en África.

Sirve también para hacer y mantener contactos e intercambios con los profesionales de la escritura que estén atentos a la información sobre formas de pensar, y para conocer relatos y características de vida o proyectos de personas que viven en otros lugares del mundo.

Sinceramente, no utilizo Twitter y aconsejo no hacer uso de este rastreador. Además de vivir contando lo que se está haciendo, el usuario

se enterará de las inutilidades que los otros están haciendo.

Como escribió el más notable cronista vivo brasileiro, Luis Fernando Veríssimo¹: “Existen cosas inevitables en la vida como la comida inglesa, el impuesto de renta y la muerte”. Yo añado: y Twitter.

Para dar un desenlace a esa fiebre de Twitter, entre los nuevos medios de comunicación es el que tiene mayor porcentaje de abandonos, actualmente en torno al 35%.

No es común que un guionista encuentre algo que sirva a su campo de ideas en ese rastreador inmediato.

“Para evitar las críticas, no haga nada, no diga nada, no sea nada”.

(Elbert Hubbard – WhatsApp – Colección DC)

WhatsApp

WhatsApp es un *software* para teléfonos inteligentes que permite el intercambio de mensajes instantáneos, además de vídeos, fotos y audios, por medio de una conexión a internet.

WhatsApp fue lanzado oficialmente en 2009 por Brian Acton y Jan Koum, veteranos de Yahoo!, una de las más grandes empresas norteamericanas de servicios para internet. Su sede está en Santa Clara, California, Estados Unidos.

Considerado una aplicación para teléfonos móviles multiplataforma, WhatsApp es compatible con todas las principales marcas y sistemas operativos de *smartphones* del mundo, como iOS y Android.

La gran diferencia de WhatsApp frente a otras plataformas, según sus creadores, fue la innovación del sistema de utilización de los contactos telefónicos en el *software*. Cuando un usuario descarga la aplicación en su teléfono, no es necesario crear una cuenta o “agregar amigos” para usar la plataforma. WhatsApp “husmea” entre los contactos guardados en el aparato y automáticamente identifica cuáles de ellos están registrados en WhatsApp, y los agrega a la lista de contactos del nuevo usuario.

WhatsApp es visto como un reemplazo del SMS, por ser más práctico y económico, pues no hay costo adicional para enviar los mensajes además del plan de datos usado para conectarse a internet o de la conexión Wi-Fi.

En 2014, WhatsApp fue vendido a Facebook por aproximadamente 16 mil millones de dólares. Los fundadores, además, fueron acogidos en el consejo administrativo de Facebook. En ese momento, WhatsApp tenía más de 600 millones de usuarios.

Hoy, WhatsApp puede ser utilizado en la web en cualquier PC.

Entre otras funcionalidades de WhatsApp, están la creación de grupos de contactos, el envío de fotos, vídeos, mensajes de voz y *emojis*, etc. También es posible editar los mensajes de estado y el perfil temporal.

Usado de forma individual o en grupo, es un excelente instrumento para intercambio de información, comunicación de ideas, servicios y todas las tonterías que el ser humano pueda inventar. Didácticamente se divide en ocho temas, como Facebook. Actualmente es la plataforma social más usada y posiblemente reemplazará otras plataformas de mensajería instantánea (Extraído del sitio <https://www.significados.com.br/WhatsApp/>).

“No vale la pena gastar tristezas
con felicidades que no se vivieron”.

(WhatsApp – Personaje de DC en la obra teatral
El despertar de los desatinados)

Instagram

Hace algunos años se creó un registro en internet que replicaba fotos e imágenes hacia cualquier blog o *flog*. La diferencia era que predominaban las fotos sobre el texto. La imagen era más fuerte que la palabra. *Flog*, en este caso, es la abreviación de *photolog*, que a su vez surge de la yuxtaposición de *foto* y *blog*, y remite a un álbum de fotografías en línea.

Em 2009 el brasileño Mike Krieger y el estadounidense Kevin Systrom crean Burbn, aplicación que daría origen a Instagram. En su tiempo, Burbn fue considerado demasiado complicado, según los especialistas, ya que solo permitía fotos y funcionaba únicamente en aparatos de Apple.

Se equivocaron: Instagram se convirtió en una red social de alto crecimiento en el mundo.

Es una aplicación gratuita que permite hacer fotos con cualquier móvil o celular, aplicar efectos en las imágenes y compartirlas con sus seguidores y seguidos.

Los usuarios pueden dar ***me gusta*** y **comentar** las fotos, y también permite el uso de **etiquetas** o **hashtags** (#) para que sea posible encontrar **imágenes** relacionadas a un mismo **tema**, aun cuando las personas que las publicaron no sean sus **amigos** en la plataforma.

Como todo ser humano piensa en imágenes, y el guionista trabaja para el ojo de la cámara, Instagram es bienvenido en el

estímulo de la imaginación vía visual.

Tenga cuidado con las personas que sigue, y con la exposición de sus fotos.

Recientemente, Instagram creó una “estación de televisión” parecida a YouTube, en la que el usuario tiene un canal y programación propios. Es curioso notar que en los Estados Unidos este instrumento de comunicación instantánea tuvo un crecimiento exponencial que no ocurrió en otros países. No obstante, muchos especialistas indican que Instagram será el medio más popular en el futuro.

Dado el caso, recuerde usar el objeto dramático como factor de temporalidad, y usar los números áureos ya citados, como propuse.

“¿Mi estado civil? ¡Estoy enamorado de la vida, me divorcié de la tristeza, me casé con la felicidad, soy amante de la alegría, y cuando quiero me beso con la locura!”.

(Instagram – Acervo personal DC)

Sitios web

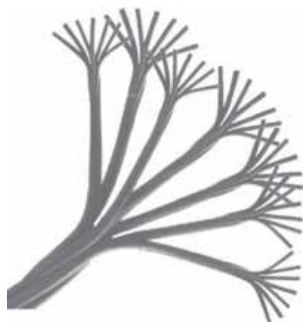
Un sitio web es un conjunto de páginas web, esto es, un conjunto de hipertextos² accesibles generalmente por medio del protocolo HTTP en internet. Casi todos los guionistas conocidos tienen un sitio web. El mío es **www.doccomparato.com**, y está disponible en **seis idiomas** (portugués, castellano, inglés, italiano, alemán y francés). Se divide en los siguientes temas: Biografía, TV y Cine, Publicaciones, E-books, Teatro, Novedades, Seminarios y *Script Doctor*.

Desde un sitio web, o sea, desde un *lugar* en la red, damos clic en palabras clave y de allí salimos hacia diversos otros sitios por medio de enlaces o *links*. Así navegamos en internet.

A este conjunto de textos, imágenes, puertas y ventanas que van abriéndose en nuestro ordenador lo llamamos hipertexto. Con un lenguaje múltiple, global e hipermórfico, el hipertexto ofrece intertextualidad, velocidad, precisión, dinamismo, interactividad, accesibilidad, estructura en red, transitoriedad y organización multilineal.

ARBOL DEL SÍTIO WEB – HIPERTEXTO

Dirección del usuario: del tronco hacia las ramas, o de lo general a lo particular



Es el texto final que sale de esas navegaciones, con las indicaciones y las aperturas de los sitios web que fueron visitados. Se trata de un texto digital.

Algunos estudiosos dicen que el hipertexto pasó de moda o que no se habla más en esos términos. Ese análisis me parece prematuro y fuera de contexto frente al futuro de la propia ficción cibernética.

El gran problema de navegar sin sentido y visitar varios sitios es la posibilidad de perderse. Sin brújula y sin una razón no se llega a ningún lugar. Es pérdida de tiempo en la red.

El conjunto de todos los sitios web existentes compone la *World Wide Web* (www). Las páginas en un sitio web son organizadas a partir de una URL básica, donde se aloja la página principal y que generalmente reside en el mismo directorio de un servidor.

Las páginas son organizadas dentro del sitio web en una jerarquía observable en la URL, aunque los hiperenlaces o hipervínculos entre ellos controlen el modo en que el lector descifra la estructura global. Existe una didáctica dentro de los archivos del sitio web.

Algunos sitios web, o partes de sitios web, exigen una suscripción mediante un registro gratuito o mediante el pago de una suma. Los ejemplos incluyen muchos sitios web pornográficos, partes de los sitios web de noticias y diarios como el *New York Times*, sitios web que proveen datos del mercado financiero en tiempo real y la Enciclopedia Británica.

La palabra *site* en inglés tiene originalmente el mismo significado del vocablo “sitio” en castellano; ambos se derivan del latín *situs* (lugar demarcado, local, posición) y designan cualquier lugar o local

delimitado (sitio arquitectónico, sitio paisajístico, sitio histórico, entre otros).

En inglés surgió el término *website* para designar un sitio virtual, un conjunto de páginas virtualmente localizado en algún punto de la red.

Con pocos años de uso, el término *website* se convirtió en la forma abreviada *site*, que pasó a ser una segunda forma del término original. *Site* en inglés pasó a designar alternativamente un lugar real (en el campo) o virtual (en la web).

Durante los años 90, Daniel Weller, magister en Física y Ciencias de la Computación de la Universidad de São Paulo, se convirtió en mi alumno y por medio de su conocimiento fui comprendiendo los parámetros del hipertexto.

La palabra fue la primera clave que detonó la ficción dentro del espacio virtual. Adelante veremos cómo los objetos dramáticos ocupan esos lugares antes reservados a los vocablos. Nada para asustarse, ya que Gutenberg inició imprimiendo y repitiendo palabras para después multiplicar imágenes y cosas.

De acuerdo con Daniel Weller, el primer gran suceso de la narrativa basada en hipertexto corresponde a la novela *The Spot*, que trata de un grupo de jóvenes que vivían aislados en una casa en la playa y enviaban diariamente informaciones a la red. Eso hoy nos hace recordar el programa de telerrealidad *Big Brother* o *Gran Hermano*.

Un trabajo pionero en el género de hipertexto consiste en *Afternoon*, que posee cuidadosas 539 *lexías* (vocablos de un idioma) que hacen al lector circular por una compleja red de unidades de lectura, cada cual con posibilidades de enlaces para dar continuidad a la historia. En otras palabras, había un número restringido de términos para usar. Lo que sucede hoy con el teléfono móvil o celular, en el que se pueden crear mensajes de texto con un número limitado de dígitos.

En el siglo en que transcurre *Afternoon* no hay un mapa general de la estructura de las historias, y las palabras clave no ofrecen mucho más allá de una pista sobre el contenido del lugar adonde el usuario será dirigido. Existen algunos enlaces que fuerzan al lector a regresar a la misma *lexía* diversas veces para dar continuidad a la historia. El movimiento circular y continuo por espacios contradictorios fue una característica introducida de forma intencional, cuestionando nuestras expectativas sobre el guion y desafiando al espectador a construir un texto con los fragmentos dados. A eso se le llamó **interactividad**.

La mayoría de los escritores ha utilizado torpemente las ventajas de la oportunidad de escribir en estructuras basadas en hipertexto.

Sin embargo, la generación que está hoy en la escuela ya se está habituando al uso del hipertexto, por el acceso a la web, por la consulta en enciclopedias en línea o inclusive montando proyectos en ambientes multimedia en los laboratorios de cómputo. Es de esperarse que la próxima generación de escritores acepte integralmente el formato del hipertexto con mayor y mejor capacidad de expresión. **Transformar el enmarañado universo de las estructuras corrientes de internet en un patrón de orden más coherente, y crear.**

A medida que las formas tradicionales de narrativa se van acercando al ordenador y los entretenimientos de computadora se acercan a las historias, los científicos de la computación se mueven hacia dominios que antes estaban restringidos a los artistas y creativos. Diversos investigadores del área de la ciencia de la computación están involucrados en proyectos de realidad virtual y de inteligencia artificial, en la concepción de nuevos ambientes de entretenimiento y formas de desarrollo de personajes de ficción, expandiendo el poder representacional de los ordenadores.

Del hipertexto saltamos a YouTube, mientras los científicos ya están pensando en perfiles de personajes diseñados por medio de circuitos electrónicos. Pareciera que hasta la inteligencia artificial tocara a nuestra puerta.

Pero, como ya dije, son incapaces de explicar cómo nace un poeta.

“Siempre que tenga la oportunidad,
sea la luz en la vida de alguien”.

(WhatsApp – Acervo personal DC)

Blog

Es la evolución del diario de antaño. Expuesto al mundo con cualesquier fines y objetivos. Actualmente ha perdido importancia frente a otros medios electrónicos. Como dice el dicho francés, todo se rasga, todo se rompe, todo pasa. Normalmente otros usuarios siguen un determinado blog por admiración, adoración, adulación o envidia. Lo que también pasa en cualquier red social.

Y como las redes, los blogs también remiten al usuario al sentido de la mitología o mitificación, pueden emitir información tanto falsa como verdadera, son egocéntricos y asociados a intereses personales del emisor. Con excepciones, claro.

Casi siempre los seguidores tienen interés en ser reconocidos por su ídolo, aceptados y abrigados, y recibir algunas palabras de afecto y

cariño. Lo mismo vale para las redes.

Un blog también sirve para alardear con grandes hazañas, o para incomodar a críticos y adversarios. Es usado normalmente por celebridades y de un modo general tiende a revelarse efímero. Permanece vivo mientras el propietario tiene poder y gloria. Así como pasa en las redes sociales.

Como proclamara el polémico artista plástico estadounidense Andy Warhol, “en el futuro, todos serán famosos por 15 minutos”. Actualmente nos hacemos famosos por menos de 15 minutos e incluso por segundos.

Ese diario en línea se estructura para permitir su rápida actualización con nuevos textos o *posts* escritos por otras personas, conforme la política adoptada por el propietario. Las características del blog son la libre combinación de textos, imágenes y enlaces para otros blogs y la interacción entre el autor y sus lectores, lo que acaba creando una dinámica propia. Casi siempre hedonista, como sucede en las redes sociales.

En 2000, con la creación del Permalink, una URL que permite la localización permanente de un texto de manera que pueda ser referenciado por los lectores, la cantidad de blogs pasó de cerca de cincuenta a algunos millares.

Hubo una época en que se creaban 100 mil blogs cada día, de acuerdo con los datos del informe “*State of the Blogosphere*”. La mayoría de ellos sin relevancia. Y la característica más significativa es el transporte de los seguidores de un blog hacia otro de acuerdo con las mareas de la exposición mediática.

En resumen: demostrando el nacimiento, apogeo y lenta muerte del blog, se hizo una correlación con lo que sucede en cualquier red social.

“No voy a dejar que nada interfiera
con el placer de descubrirme de nuevo”.

(WhatsApp – Personaje de DC en la obra
El despertar de los desatinados)

Portal

Sitio que funciona como aglutinador y distribuidor de contenido de otros sitios web y subsitios. Es una página general sobre un determinado tema o área del conocimiento y tiene por objetivo ayudar al lector a encontrar información específica sobre categorías, artículos, tareas por desarrollar, etc.

Son mantenidos por grandes empresas que tienen en sus páginas

anunciantes de relevancia. Son grupos de comunicación que abren portales como subproductos de sus negocios periodísticos, televisivos, cinematográficos, bancarios, etc.

Generalmente es necesario un control constante del portal para que este se mantenga actualizado, especialmente cuando contiene bloques sobre artículos recientes o destacados.

Para tener un concepto sobre lo que es común a todos los portales o sobre cuáles son los portales “principales” o las ramificaciones de los portales más importantes, el lector tendrá que buscar en los grandes grupos periodísticos del mundo o de su país, como el *New York Times*, *El País*, *O Globo*, *El Tiempo*, etc.

Es importante observar que los portales tienen una relevante característica periodística fundamentada en la “realidad”. Normalmente traen crónicas, opiniones, blogs y otros artículos escritos por sus propios funcionarios o por colaboradores.

Considerando esa premisa, queda muy difícil separar la paja del trigo. La visión será siempre editorial (punto de vista del periódico o de la empresa), lo que no quiere decir necesariamente censura, pero que tampoco es igual a libertad. Será siempre el punto de vista del portal, so pena de perderse el empleo en el portal o en la empresa que lo mantiene.

Claro está que hablar mal de los pobres que contrabandean gasolina y cigarrillos o de los falsos dentistas es bastante fácil. Pero cuando se trata de denunciar al hijo corrupto de un presidente de la república todos se callan.

Los portales, por lo tanto, pueden promover una gran amplitud de opiniones y versiones, al tiempo que reciben al usuario con filtros a veces bastante cerrados y específicos.

De todas formas, por estar exentos de virus y a salvo de *hackers*, injustamente llamados “piratas de internet”, aún son una fuente segura para investigación y actualización de un tema para un guion.

- ¡Un día todos moriremos, Snoopy!
- Es cierto, pero todos los otros días no.
(Diálogo entre Charlie Brown y Snoopy
– WhatsApp – Acervo personal DC)

Mecanismos y motores de búsqueda

Son complejas herramientas de internet usadas por todos. Ofrecen numerosos servicios en línea como búsqueda de información, contenido, exploración, almacenamiento de datos, fotos, relatos, exhibición de

trabajos, medios, noticias, anuncios, entre otros.

El motor de búsqueda más conocido pertenece a Google, de donde deriva el verbo “googlear”, anglicismo que hoy representa información rápida, segura y diversa.

No vamos a ir más allá con Google, solo informo que esa herramienta es importante para el guionista. Diariamente, el promedio personal alcanza los 20 accesos durante el trabajo de escritura de un profesional del guion.

Cuando se busca en Google, normalmente la primera página que se exhibe es la de Wikipedia, cuyo acervo es cultural, educativo, histórico, político, social y periodístico.

Es clasificada por complementación. Además de los artículos básicos o consultas generales (por medio de una búsqueda como la de la Enciclopedia Británica), el usuario puede remitir informaciones, aspectos, curiosidades o material que considere relevante para el término o asunto. Es la llamada enciclopedia libre o colaborativa.

A pesar de sus innumerables méritos, contiene fallas y faltas que son a veces muy perturbadoras.

Así, por ejemplo, entro en Wikipedia y busco el término “Doc Comparato”. Entre verdades y mentiras, quedó la sencilla y adorable frase que informa que soy el padre de las actrices Bianca y Lorena Comparato. Si la esencia quedó, la grasa fue extirpada sin piedad.

Más allá de las equivocaciones, la Wikipedia es una enciclopedia multilingüe en línea, libre, mentirosa, colaborativa, o sea, escrita internacionalmente por varias personas comunes de diversas regiones del mundo, todas voluntarias, y creo que con la mejor de las intenciones.

Por ser libre tiene mi perdón. Y se entiende que cualquier artículo de esa obra puede ser transcrito, modificado y ampliado, siempre que se preserven los derechos de copia y modificaciones.

Creada el 15 de enero de 2001, es basada en el sistema wiki, del hawaiano wiki-wiki, que significa “rápido”, “veloz”. Vale como una primera visión sobre el asunto, tema, persona, personalidad o historia que se quiera buscar.

¿El proceso es válido? Ciertamente.

El modelo *wiki* es una red de páginas web que contiene las más diversas informaciones, que pueden ser modificadas y ampliadas por cualquier persona por medio de navegadores comunes como Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome, Safari, Opera, o cualquier otro programa capaz de leer páginas en HTML e imágenes. Ese es el factor que distingue a Wikipedia de todas las otras enciclopedias: cualquier

persona con acceso a internet puede modificar cualquier artículo, y cada lector es potencial colaborador del proyecto. Lo que me parece democrático, pero, al mismo tiempo, de muy poco criterio.

Wikipedia es administrada y operada por la Wikimedia Foundation, es una enciclopedia sin ánimo de lucro y organiza 37 millones de artículos y más de 720 millones de palabras en 287 idiomas. Contiene más de 5.180.877 de artículos en su versión en lengua inglesa y 1.578.514 artículos en la versión en lengua castellana, según datos de la propia enciclopedia a fecha de febrero de 2020 (<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>).

Todas las versiones contabilizan cerca de 50 millones de artículos en 300 idiomas (datos de Wikipedia). La mayor parte de las entradas corresponde a artículos, pero el número total de entradas incluye imágenes, páginas de usuarios, páginas de discusión, datos, porcentajes, perfiles, entre otros términos o asuntos.

Desde su inicio Wikipedia ha aumentado firmemente su popularidad, y su desempeño ha hecho surgir otros proyectos hermanos.

El hecho de que cualquier persona, especialista o no, pueda editar el contenido de la Wikipedia ha generado controversias. Algunas revistas y/o enciclopedias rivales como la ya extinta Encarta y la Enciclopedia Británica han criticado los artículos de Wikipedia, pues afirman que son escritos de tal forma que se alinean con la opinión de la mayoría y no con los hechos probados.

Aun así, recomiendo esta herramienta como la primera visión del guionista para la búsqueda rápida de información.

NOTAS

1. Luis Fernando Veríssimo nació el 26 de septiembre de 1936, en Porto Alegre, estado de Rio Grande do Sul, Brasil. Hijo del gran escritor Érico Veríssimo, inició sus estudios en el Instituto Porto Alegre, habiendo pasado por escuelas en los Estados Unidos durante su paso por ese país mientras su padre era profesor en una universidad de California. Volvió a vivir en ese país a los 16 años, y estudió en la Roosevelt High School de Washington, donde también estudió música. Hasta hoy no se separa de su saxofón. Más conocido por sus crónicas y textos de humor, publicados diariamente en varios diarios brasileños, Veríssimo también es caricaturista y traductor, además de guionista de televisión, autor de teatro y novelista esporádico. Ha sido publicista y revisor en diarios. Con 75 títulos publicados, es uno

de los escritores brasileños contemporáneos más populares.

2. *Hipertexto* (traducción libre de <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>) es el término que remite a un texto en formato digital al que se agregan otros conjuntos de información en forma de bloques de texto, imágenes o sonidos, cuyo acceso se da por medio de referencias específicas denominadas hipervínculos, o simplemente vínculos, enlaces o *links*. Estos *links* aparecen en forma de texto resaltado en el cuerpo del texto principal, íconos gráficos o imágenes, y tienen la función de interconectar los diversos conjuntos de información, ofreciendo acceso bajo demanda a informaciones que extienden o complementan el texto principal.

6.3 MUNDO VIRTUAL, VIDEOJUEGOS Y SERIES WEB

REFLEXIÓN SOBRE LOS NUEVOS MEDIOS PARA EL GUIÓN

Las nuevas y diferentes variedades de entretenimiento en la narrativa, que van desde los videojuegos hasta la literatura posmoderna basada en hipertexto, ya representaban nuevos formatos de guion a finales del siglo pasado. Esa amplia franja de posibilidades y experimentaciones en el arte de la narrativa, en ese nuevo medio de expresión, está en los precursores del *holodeck*¹.

El precursor con más reconocimiento comercial corresponde al área de los juegos basados en ordenador / computador, que está en constante refinamiento y sofisticación, o bien por las posibilidades tecnológicas, gráficas y de desempeño, o por su énfasis cada vez mayor en la historia. Es visible la evolución de la industria de los juegos, basta comparar los juegos que marcaron distintas épocas. Por ejemplo, el primitivo juego de tenis *Pong*, la cabeza hambrienta por puntos de *Pac-Man*, la aventura contra los nazis en el *Castle of Wolfenstein*, la jornada para salvación de la Tierra en *Doom* y el desastre en una mina de material radioactivo en *Half-Life*, lanzado en 1998, con gran repercusión.

Por increíble que pueda parecer, estamos hablando en pasado, de solo unos años atrás.

En la primera parte de esta sección hicimos énfasis en las herramientas y en el concepto de la palabra. En esta segunda fase de los nuevos medios, la importancia se desplaza hacia la imagen, el objeto dramático (figura inanimada que pasa a tener una importancia conceptual, y por ende dramática y significativa) y la interactividad (participación del público en la construcción de partes de la historia).

Sumando los tres conceptos de **imagen, objeto dramático e interactividad**, alcanzamos lo que podrá llamarse virtualidad.

¿Qué es virtual? Del latín escolástico *virtuale*, es algo que existe como facultad, sin embargo, sin ejercicio o efecto real. Es apenas potencial.

No obstante, en el sentido cibernético, aunque el acontecimiento está pasando en un espacio conceptual “no real” o palpable por nuestros dedos, recibe del mundo real y también influye sobre él. Es transformador y susceptible de ser transformado.

Si la televisión es un espejo mágico local, la virtualidad es un espejo global.

En esta segunda fase del mundo cibernético, las oportunidades de los guionistas y dramaturgos crecen. Porque, por más que la virtualidad sea disfrazada o alegórica, esta pasa a contener personajes y tramas, retoma el concepto de escena y de acción dramática, y los principios y cualidades del drama son recuperados, aunque de una forma bastante particular.

Vimos que la virtualidad es una suma de imagen, objeto dramático e interactividad, con puertas de entrada múltiples y variadas. En otras palabras, el acceso a ella se da por medio de teléfonos móviles, ordenadores, tabletas, juegos portátiles, *palmtops*, consolas de videojuegos y otros dispositivos que están por ser inventados.

A continuación, los fundamentos básicos para guionistas sobre los más significativos espacios virtuales.

Videojuegos

Los videojuegos también ofrecen grandes oportunidades para investigadores y guionistas desde que se adapten a las reglas de elaboración de un guion enfocado en ese mercado.

Las etapas de construcción de un guion son las mismas, pero más simples y sintéticas.

Investigación, sinopsis cortas sin especificaciones, y sobre todo la necesidad primordial de elaborar la planilla que debe acompañar la sinopsis sobre el universo que será explorado en el juego.

Hay que recordar que trabajaremos con diseñadores gráficos, programadores y técnicos en sonorización. Después de que esté listo el guion, esto es, la “planilla del juego”, se inician la elaboración de las imágenes y la programación electrónica del videojuego. Los diálogos deben ser cortos y objetivos, ya que la dramaturgia sirve como una especie de pausa entre una etapa de una fase para la otra.

Una de las mayores empresas de videojuegos del mundo, la francesa Ubisoft, inauguró un estudio en São Paulo en 2008 para la creación y producción de videojuegos casuales con el objetivo de alcanzar un mercado recién descubierto, el de los usuarios jugadores de variadas edades que buscan distracción liviana, simple y rápida.

La mayoría de los usuarios considera que los juegos casuales son la mejor invención para combatir el estrés, preferible a la programación de la televisión, principalmente por la libertad que un videojuego ofrece de poder acceder a él en cualquier dispositivo multimedia, desde móviles y *laptops* hasta un ordenador en un cibercafé. Y con características más livianas que los juegos más violentos.

En cuanto al género, los juegos se dividen en ocho tipos – nótese que el octavo son los demás no listados y abre todo un abanico de opciones; esto sucede porque cada día se crean más juegos.

1. Acción
2. Investigación y enigmas
3. Misterio
4. Mitología
5. Deportes
6. Ciencia ficción
7. Mixto
8. Otros: sensual, erótico, etc.

De todos ellos, el tipo mixto es el más usado actualmente. Hay una tendencia a mezclar acción con misterio e investigación para hacer más atractiva la historia para el usuario.

Encuanto a la estructura dramática, esta recuerda considerablemente a los comics e historietas. Hay pocas escenas dialogadas, románticas o de misterio, seguidas de escenas de acción.

Otra observación es que los videojuegos pueden ser jugados por una persona o por varias. Así son divididos en cuanto al uso en videojuegos individuales (*single player*) y videojuegos colectivos (*multiplayer*).

El guionista debe tener en cuenta esa posibilidad, dando la opción de hacer protagonismos y antagonismos con el mismo peso y posibilidades dramáticas.

Son cuatro los elementos indispensables que normalmente están presentes en cualquier videojuego:

- **Personaje:** Es el elemento que el jugador va a usar para participar en la historia. Va desde la paleta que golpeaba la bola en aquel primer videojuego hecho en el mundo, el *Pong*, hasta *Lara Croft*. El jugador se identifica con ese personaje. En él está arraigada una necesidad dramática: investigar una pista o misterio, ser el jefe de la mafia en una ciudad ficticia o derrotar a un oponente

en un juego de lucha.

- **Escenario:** Es el universo en que el jugador va a desempeñar la acción. En otras palabras, es donde transcurre la historia. Este escenario es fundamental en la composición del personaje. Cuanto más inusitado, curioso y diferente sea el escenario, más atractivo será para el jugador. Es por medio de él que se determina qué tipo de juego se desarrolla. Se trata de un elemento totalmente indispensable que depende de investigación, creatividad y talento. Los escenarios son también llamados “mundos”.
- **Desafío:** Son las barreras que el jugador deberá superar para ganar el juego, las cuales siguen la clasificación del conflicto: fuerzas humanas (villanos, enemigos, traidores etc.), no humanas (trampas, pasajes secretos, animales, monstruos, espíritus malignos, terremotos, etc.) o él mismo (cuando pierde la lucha o los puntos y el juego se reinicia). El problema del guionista está en dar un grado de grandeza a esos desafíos. La complicación y la complejidad deben crecer a cada nivel y a lo largo del juego. Un orden podría ser: villanos, enigmas, trampas, pasajes secretos, jefes (*bosses*) y toda suerte de obstáculos para complicar la vida del personaje y, consecuentemente, del jugador. Cabe aquí decir que son necesarios los desafíos en todos los juegos. Ningún jugador va a querer un videojuego en que todo está resuelto: el vampiro está muerto, el enigma fue descifrado, la guerra es inexistente. Sería un tedio sin fin.
- **Premiación:** Aquí encontramos nuestra parte primitiva en relación a los juegos y la explicación para el éxito de este tipo de virtualidad. Después de todo, queremos un resultado y alcanzar nuestras expectativas. Tal vez alguien piense que sea un mecanismo pavloviano², de adiestramiento de animales con galletas dulces, pero el videojuego distrae, concentra y hasta cierto punto tiene sus méritos. La premiación está íntimamente ligada a la satisfacción personal: el jugador superó una determinada barrera, recibió un beso de la doncella, un trofeo dorado, mató al ejército enemigo o es el rey del universo. Como es evidente, la premiación es subjetiva, pero el principio que rige el proceso es el de la satisfacción. En el mismo sentido tenemos la sensación de alivio y misión cumplida. Estos tres conceptos determinan la premiación, por ello, el guionista debe buscar al final del juego un resultado, en este caso una premiación consecuente con toda la temática, el desarrollo y la trama atravesados por el jugador. Premiación es lo mismo que victoria o coronación.

Para ampliar la cuestión sobre los videojuegos, noto que son efímeros, entran y salen del foco, como la moda, pero completan los tres sentidos de la virtualidad: imagen, objeto dramático e interactividad.

A partir de este momento, cedo la palabra al guionista especialista en videojuegos Arthur Protasio, que escribió el texto a continuación especialmente para este libro.

El universo de los juegos digitales o videojuegos, como son conocidos, es un misterio para muchos. ¿Cómo ganaron tanta relevancia esas curiosas obras con personajes extraños y tramas fantasiosas? Y, ¿cómo son capaces de contar historias? Entre otras cosas, ¿será que pueden realmente comunicar mensajes y dramaturgia?

La verdad es que ese medio está elaborando tramas desde su creación. Algunos más tradicionales y nítidamente influenciados por clásicos de la literatura y el cine, mientras que otros asumen una forma más experimental e inusitada.

Hay juegos con guiones que superan la extensión de las series de TV, otros parecen películas, y algunos mezclan todo en una gran experiencia interactiva.

La interacción es el concepto clave que, unido a la dramaturgia, permite tantas posibilidades. Inclusive el concepto de que el juego en sí no es novedad en la historia de humanidad y, en algunos casos, nos acompaña desde los albores de nuestra historia. Los juegos son actividades que se manifiestan naturalmente en el comportamiento de los seres humanos y en los animales. Hay grandes semejanzas con el universo de la dramaturgia, como quiera que se trata de un “hacer de cuenta”.

Un “hacer de cuenta” que es emblemáticamente reconocido en la figura de las propias Olimpiadas o de los juegos oficiales en el Coliseo durante el Imperio Romano.

Hay una distinción nítida de que un juego es constituido por elementos que viabilizan la participación activa del jugador y su elección entre diferentes posibilidades.

El sociólogo Johan Huizinga afirma que siempre creamos un espacio ficcional cuando nos involucramos en actividades lúdicas, o sea, una especie de “círculo mágico”. Otros estudiosos señalan que los desafíos y recompensas son elementos cruciales para componer esa experiencia. Después de todo, los buenos juegos son aquellos que estimulan el compromiso, sin importar si se trata de una experiencia acelerada o contemplativa.

En 1958, el científico William Higinbotham tenía el desafío de atraer y entretener a los visitantes del Laboratorio Nacional Brookhaven. Con ese fin usó un osciloscopio y un ordenador analógico para crear el juego *Tennis for Two*, una experiencia simple en que dos personas golpeaban una “bola” de tenis usando los controles de un aparato jamás construido con esa intención. Ese fue solo el comienzo. En las décadas siguientes, los

juegos incorporaron elementos de otros lenguajes. Como todo proceso creativo que se fundamenta en alguna inspiración, es natural que los juegos electrónicos siempre hayan sido influenciados por otros lenguajes, como la literatura, el cine y, notablemente, *los role playing games* (RPG). En la década de 1980, gracias a la evolución tecnológica y al procesamiento gráfico de las máquinas, muchos juegos pasaron a tener representaciones visuales. Modificaron significativamente la estética e influenciaron no solo las artes plásticas, sino también los comics y otros lenguajes.

Otros revelaron ser desdoblamientos directos del cine e incluso grabaron secuencias con actores reales (en vez de hacer animaciones) para componer toda una “película interactiva”.

Hacer guiones para videojuegos no es una actividad trivial, puesto que demanda conocimientos de los sistemas implicados, tanto en la tecnología utilizada como en las técnicas narrativas compatibles, y una profunda familiaridad con los medios y sus géneros. ¿Será una historia lineal? ¿Similar a una novela o a una película? ¿Será una trama ramificada con diversas encrucijadas? Si lo es, ¿cómo se desarrollará y concluirá la trama? ¿El jugador tiene la posibilidad de sentirse en el control de la historia y no solo como un mero espectador? ¿O hay una inversión metafórica de ese concepto?

Todas esas indagaciones tienen sentido, porque en el sector de los videojuegos los géneros son clasificados conforme a su mecánica, o sea, a su forma principal de interacción.

¿Se trata de un *puzzle*? ¿Una experiencia repleta de acción? ¿Algo más contemplativo? ¿Suspense basado en supervivencia y gestión de recursos? La gama de categorías es vasta y creciente, pues nuevas premisas van descubriéndose conforme se experimenta en el lenguaje. El concepto de narrativa en los juegos está intrínsecamente conectado al diseño. Significa que toda historia debe proyectarse teniendo en cuenta las características del medio o plataforma. Hay dos tipos de narrativa que se manifiestan en el universo de los juegos electrónicos: la historia del creador y la del jugador. En otras palabras, la trama desarrollada por el escritor, guionista o director representa una especie de montaña rusa, una jornada llena de altibajos y picos de emoción. Aquí el meticuloso planeamiento de la experiencia sirve de base para todo el contenido que será desarrollado y puesto a disposición del jugador. Los personajes, el universo, los diálogos, las acciones y sus sorpresas concretan lo que se llama “narrativa incrustada”, porque ya está prevista por la obra, está presente (incrustada) en sus datos desde su creación.

Por su parte, la “narrativa emergente” tiene ese nombre porque se refiere a la sucesión de hechos que derivan de la participación del jugador. Es una experiencia que emerge en consecuencia de una serie de decisiones y posibilidades. Mientras que el guion puede ser visto como una montaña rusa planeada, para el jugador el juego es visto como un “parque”. Un espacio que ofrece diversas actividades que pueden adelantarse en cualquier orden. Toda acción depende del jugador para que ocurra (aunque ya haya sido prevista) y representa la libertad de elección (aunque delimitada y direccionada). Los creadores de juegos son

ilusionistas y sus jugadores son participantes que quieren sumergirse en el espectáculo. Son sembradores que solo se sentirán satisfechos si el suelo es fértil para generar una experiencia emotiva y creativa.

La narrativa incrustada es el guion de un juego de investigación policiaca. La narrativa emergente es la historia que se forma con base en decisiones (correctas o equivocadas) del jugador. En un ejemplo aún más abstracto, la narrativa incrustada es el desafío propuesto en un juego de rompecabezas.

Prueba de la particularidad del lenguaje de los juegos es que ningún jugador se refiere a los personajes de una historia en tercera persona: "Tuve que correr contra el reloj, pero al final lo logré. Sobreviví". La primera persona del singular es la regla porque demuestra que el jugador también se siente autor. Todo jugador construye su historia como derivación de la invitación del autor. Así, en ese medio, comprender los deseos del público se convierte en una prioridad aún mayor. El mundo de los videojuegos es vasto y sus posibilidades innumerables, pero sin duda la característica que más se destaca es ese diálogo. Historias creadas en una doble vía que siempre van a despertar la curiosidad y a estimular la experimentación, tanto por parte del creador como del lado del jugador.

Fases, desafíos, tablas de puntos, títulos de campeón. Se fue el tiempo en que los videojuegos eran apenas para ocio. La tendencia a comprometer personas en la lógica de los juegos, la llamada *gamificación*, llegó a la ciencia y a la educación. Aun sin ser especialista, cualquier persona puede convertirse en científico, como sostienen Zoran Popovic y Jane Roskams en un artículo publicado en la revista científica *Neuron*.

Haciendo uso de agilidad, habilidad conectiva y lógica intrínseca, los jugadores son capaces de generar reconstrucciones y relaciones lógicas completas y alternativas entre el 70% y 90% de los casos, mientras que un ordenador solo alcanza un 20%.

El proyecto *Phylo*, de la Universidad de la Columbia Británica de Canadá, es una suerte de rompecabezas cuyas piezas representan secuencias de material genético de seres humanos y animales. Los jugadores deben mover las piezas y alinearlas verticalmente, dependiendo del encaje. Esto hace que presenten nuevas secuencias posibles a los investigadores, señalando diferentes especies e identificando genes que aún no han sido asociados.

El proyecto *Mozak* usa el mismo mecanismo para rastrear neuronas en la identificación de las relaciones de las estructuras delicadas, presentadas en finas secciones del tejido cerebral.

Y, completando la triada, el proyecto *Galaxy Zoo*, en el cual los jugadores trabajan en conjunto para clasificar los diferentes tipos y formatos de las galaxias dispersas por el universo, por medio de las

fotografías tomadas por el telescopio espacial Hubble.

En los tres tipos de juegos educativos, los jugadores trabajan con el género de misterio e investigación.

Mundos virtuales

En 2003, el Linden Lab comenzó a desarrollar el proyecto *Second Life*. Sería un mundo-espejo de la vida real, incluyendo la posibilidad de ganar dinero.

Ese tipo de marketing atrajo multitudes, y rápidamente una empresaria china compró extensas tierras en ese mundo virtual y se convirtió en la primera millonaria virtual. Las personas le compraban parcelas de tierras para construir sus apartamentos, casas, etc.

La moneda del *Second Life* era el linden *dollar* con equivalencia en dólares reales; lo que quiere decir que se podían efectuar transacciones comerciales como compras y renta de apartamentos. Las personas que deseaban ser residentes de este mundo virtual debían pagar renta a los dueños de los inmuebles. Era algo simbólico, cerca de US\$6 mensuales depositados por el arrendatario en la cuenta de la propietaria, por ejemplo, de apartamentos en un edificio de una calle de Londres fielmente reproducida.

Al entrar en ese mundo el individuo debía crear un personaje particular llamado avatar (del sanscrito *avatāra*, que es reencarnación de un dios, una nueva vida, transformación, transfiguración, metamorfosis): la representación personalizada de cada visitante al entrar en la virtualidad. Así, el jugador escogía libremente su aspecto físico con la opción de personalizar ropa, cabello, altura, edad, color de ojos, etc. Y podía hacer compras de zapatos, ropa, casas, carros, etc. Lo virtual aliado a lo comercial.

A partir de finales de 2007 ha habido una desbandada gradual de personas interesadas en esos mundos, principalmente los residentes del *Second Life*.

La rapidez con que las novedades eran consumidas impidió que gran parte del público entendiese el sentido de la “segunda vida”, aunque esta fuese virtual.

En cuanto a las características de la personalidad individual, que determinan el comportamiento del avatar-espejo, difícilmente pueden ser disfrazadas por mucho tiempo. El avatar va a actuar y a hablar de acuerdo con las ideas, convicciones, conceptos y valores morales de quien realmente representa en la vida real. Fue evidente que Linden Lab creó el mundo virtual con énfasis en el deseo colectivo de riqueza,

pero las personas no comprendieron que el mundo virtual apenas reflejaba al mundo real. Luego descubrieron que no era tan fácil ganar dinero en *Second Life* y que la millonaria china fue visionaria, arriesgó mucho al convertirse en propietaria pionera en un mundo virtual aún en desarrollo. Pero no tanto.

Las características físicas del avatar fueron concebidas por guionistas de los nuevos medios. También fueron utilizados diálogos clave estandarizados y otras pequeñas historias que ocurren en ese universo.

Todo simple, directo y trazado en escenas cortas, con pocas transiciones, pero lo suficientemente funcional como para alimentar el tráfico de comunicación entre los avatares.

Los usuarios preocupados por mantenerse actualizados suelen cambiar rápidamente sus dispositivos por otros cada vez más ligeros y con más recursos o servicios multimediales. La búsqueda de novedades se repite exactamente como ocurre con el comportamiento de los usuarios de los mundos virtuales. La madurez de este público trae de regreso el *Second Life* y otros mundos virtuales con nuevas propuestas, formas y formatos.

Actualmente, el mundo virtual se parece más a un enorme videojuego, con formas de comercio ininterrumpido, como lo hacen empresas reales ya establecidas como Nike, Adidas, cursos de idiomas, agencias de propaganda, etc. O puede ser usado apenas como una red social, dependiendo de cómo lo vea el usuario.

Muchas instituciones culturales, de investigación y universidades descubrieron que la virtualidad puede ser utilizada como territorio para el intercambio libre de información entre avatares de investigadores, estudiantes, educadores, personas ligadas a la cultura en general, científicos, etc.

Si actualmente el avatar y los mundos virtuales viven en la concepción de que el neocapitalismo y el consumo sean las únicas y futuras fuentes de progreso de la humanidad, es siempre bueno recordar que muchos sistemas políticos y de poder nacieron, progresaron y fenecieron. No existe nada más arcaico que la monarquía absolutista, emperadores inhumanos y otras tradiciones y costumbres devoradas por la historia. Lo importante es no olvidar, para no repetir las mismas estupideces.

Hay que recordar que “talento” en los tiempos de Cristo era el nombre de una moneda; hoy es una virtud. La clasificación a continuación es una primera visión sobre los eventuales mundos virtuales posibles.

Divido los principales tipos de mundo virtual de acuerdo con sus

propósitos:

- Institucional
- Educacional
- Cultural / histórico
- Religioso / espiritual
- Fantástico / mitológico
- Fantasía / infantil / pedagógico
- Ficcional / literario / imaginativo
- Comportamental / actual / retrato de hoy
- Erótico
- Otros / mixto / videojuegos / nueva vida / lisérgico, etc.

La Universidad de São Paulo en Brasil lidera un megaproyecto llamado *Cidade do Conhecimento 2.0* (“Ciudad del Conocimiento”), en el cual otras universidades brasileñas y extranjeras exploran el ambiente virtual desde el punto de vista de las ventajas de la educación a distancia y discuten el futuro de los países bajo el punto de vista del medio ambiente. Científicos extranjeros debaten sobre el minucioso estudio del ADN. Eventos artísticos y culturales son anunciados y realizados. Empresas que abrieron tiendas en *Second Life* hacen experimentos increíbles con avatares de consumidores, como Nike, que estimula al cliente-avatar a crear sus propios zapatos tenis con detalles presentados para libre selección en un menú y en una paleta de colores. La idea es producir y enviar el par de tenis exclusivo al cliente en tiempo real en cualquier parte del mundo y utilizar los colores y detalles del modelo como investigación de tendencias y de osadía.

En el exterior, el *Second Life* es utilizado de formas sofisticadas, con islas enteras dedicadas a la enseñanza gratuita de los más diversos asuntos, como el código genético, por ejemplo. O visitas guiadas a las réplicas perfectas de monumentos y lugares históricos. O exposiciones como el Museo Internacional de Vuelo Espacial, con cabinas virtuales para que los visitantes experimenten la sensación de pilotear una nave.

En breve podremos entrar en la historia de un libro, acompañar a un personaje o incluso transformarnos en él. Y además entrar en un período de la historia y acompañar la representación del suicidio de Cleopatra y, por qué no, aprovechar para comprar una joya en estilo egipcio.

Alguien puede pensar que este texto sea una alucinación o simplemente una especulación de mi parte. Sin embargo, todo eso

ya existe y tales mundos e islas deben contener tramas dramáticas, desafíos, mecanismos de ocio basados en la dramaturgia.

La figura del dramaturgo en este nuevo milenio, al contrario de estar acabada, está apenas comenzando. Entre islas, mundos y universos virtuales.

Y así, el trabajo del guionista será posiblemente colectivo, con la colaboración de profesionales de diversas áreas, alcanzando historias de *multiplots*, diferentes géneros y temas en una misma trama, encapsulados en escenas más cortas, más esenciales que transitorias y recibiendo el apoyo y la brújula de la interactividad. Involucrando más complejidad, conocimiento multidisciplinar y creatividad.

Nuevas formas y nuevos formatos

Apenas iniciamos la utilización del potencial expresivo de los nuevos medios digitales, y ya esas experiencias realizadas en guion digital abrieron el apetito, particularmente entre los más jóvenes, por historias participativas o de interactividad que ofrezcan más inmersión, una mayor satisfacción por el margen de acción del usuario y una mayor participación, todo esto sustentado en un mundo caleidoscópico.

Una de las más claras tendencias para un futuro inmediato de las narrativas digitales es el matrimonio entre la televisión y el ordenador. Inclusive la WebTV, un producto comercial que permite navegar en internet y enviar e-mails además de, naturalmente, ver televisión. Esa reunión es el comienzo de lo que Nicholas Negroponte³ hace algún tiempo previó: el ordenador, la televisión, el radio, el móvil y otros aparatos en un solo dispositivo doméstico.

Es la transformación del telespectador digital, que se está moviendo en actividades secuenciales, ver y entonces interactuar para realizar simultáneamente dos actividades distintas, interactuar mientras ve. Y finalmente, para una experiencia única, ver e interactuar en un mismo ambiente.

No es difícil prever las perspectivas económicas de esa unión, del aumento de los niveles de participación que nos están preparando para que podamos apuntar y clicar seleccionando diferentes posibilidades en un simple programa de televisión.

Reality show, o “vida real” vigilada

Se trata de un juego en que candidatos anónimos están sujetos a desafíos y en el cual la teleaudiencia vota por medio de empatía, simpatía o antipatía su permanencia en el programa. Siguen la línea

del *Big Brother* o *Gran Hermano*. Obviamente por detrás de las cámaras existen guionistas que conciben los desafíos y jugadas, atenuando o enfatizando los momentos de mayor o menor impacto para que los espectadores sean estimulados a votar. En otras palabras, obligan al público a gastar dinero.

Cada llamada, voto u opinión tiene un costo y cada desafío, un patrocinador.

Hay guionistas especializados en este tema, como Wanda de Souza, en Portugal.

El proceso de aislamiento es determinante, indispensable. El lugar puede ser una casa, una hacienda o una isla. Debe atizar en el telespectador su curiosidad, su interés y, hasta cierto punto, su fascinación por el comportamiento humano. Algunos críticos feroces dicen que su origen se remonta al nacimiento del circo con animales enjaulados. No llega a tanto.

Sin embargo, como escribió Oscar Wilde: “la plebe se interesa por las personas; la aristocracia, por las cosas y conocimientos”.

En resumen: se trata de un programa electrónico de auditorio en que la interactividad parece conceder al votante el poder sobre la vida o la muerte del participante. Una falsa premisa, ya que el juego es manipulado por la edición, palabras, texto del presentador y procedencia del participante.

Brasil es uno de los pocos países en el mundo que aún tiene a *Big Brother* como uno de sus mayores éxitos televisivos al aire. Para mí es un misterio.

“Vida imaginaria” vigilada y variantes

Es casi el mismo proceso del ítem anterior. Solo que todos son piratas o esclavos y viven en un mundo medieval. Las premisas son básicamente las mismas, el cambio está en el escenario, su contexto y el texto.

En realidad, es un gran *videojuego* en el que la realidad vigilada da paso a cierta corriente imaginativa. También se vota vía internet o teléfono y la opinión pública es recogida por medio de pagos y créditos desde el teléfono móvil.

Ambos sistemas, videojuegos y vida real vigilada, son experiencias y transformaciones de los antiguos programas de auditorio en que la intensidad del aplauso era el juez.

Abro un paréntesis para señalar que la vida cotidiana no tiene el llamado *drama*, ni siquiera con los problemas, frustraciones,

necesidades, miedos y dificultades de las relaciones interpersonales, pues el problema ajeno siempre nos parece pequeño. Entre otras cosas, la mayoría de las personas existe, pero no vive.

Cuando lanzamos esas interrelaciones anónimas en vídeo o en internet, estamos navegando en lo se denomina *plotless area*, esto es, territorio sin contenido dramático. De allí la necesidad de cortes, edición, selección, material de estímulo o conflicto, pruebas de resistencia y otros artificios para lanzar al ser humano más allá de sus límites.

“El éxito es tan misterioso como el fracaso”, dijo Walter Durst; yo agrego: “el éxito tiene el mismo efecto que el fracaso”.

Como otra variante, es posible la intromisión de los “actores personajes” en ese grupo; es decir, actores o celebridades que hacen parte del juego como participantes normales. Su función es lubricar tensiones, crear conflictos e irradiar problemáticas, añadiendo con su popularidad más interés al proceso.

El espectador también puede entrar y participar en el juego con preguntas a los competidores, enigmas por medio de móviles o creación de trampas para los candidatos. Insistimos: imágenes, objeto e interactividad se conjugan en teléfono móvil, pantalla y telespectador.

Serie web

Se trata de un ambiente virtual en línea actualizado de forma seriada, disponible bajo demanda y con conexiones dramáticas entre los episodios.

El desarrollo de historias con los personajes secundarios y figurantes les permitiría a los telespectadores la experiencia continua de vidas ininterrumpidas, llenando agujeros de la narrativa dramática. De esa forma, el archivo hiperseriado puede extender la transmisión melodramática dentro de una mayor complejidad del mundo dramático.

Esa representación sobre las series abre posibilidades para que los escritores de televisión utilicen un panel novelístico inmenso que puede ser explotado intensamente por los futuros dramaturgos del ciberespacio. Existe la posibilidad de trabajar con ricos paralelos dramáticos con base en los infinitos eventos de esas historias densas y complejas.

Los dramaturgos del ciberespacio deben escribir para **tres públicos diferenciados**.

El primero, con un compromiso activo en tiempo real, que busca suspenso y satisfacción en cada episodio.

El segundo representa una audiencia más reflexiva y de largo

término, que busca un patrón de coherencia en la historia como un todo.

Y un tercer tipo de telespectador que obtiene placer en la navegación entre las conexiones de diferentes partes de la historia y del proceso de descubrimiento de composiciones diversas del mismo material disponible.

En una serie web, todos los personajes pueden ser protagonistas potenciales de sus propias historias, proporcionando líneas de ejecución alternativas dentro de una muy amplia historia basada en Internet. El telespectador/participante debe obtener placer de las yuxtaposiciones continuas, de las intersecciones de diferentes vidas y de la presentación de un mismo evento en múltiples perspectivas, inclusive con cambio de género dramático.

Una serie web no debe ser una simple dramaturgia estándar, sino un acorde pleno que provee la sensación de que la superposición de muchos puntos de vista aparece dentro de un foco. En la serie web, el telespectador ve televisión y navega en internet en una misma pantalla.

La televisión digital se desarrolla como un medio peculiar para el servicio de entrega. El telespectador desea moverse en el mundo de la historia desempeñando un papel más activo. Es la impaciencia y el placer de anticipar situaciones de la historia.

El telespectador puede querer seguir al personaje por fuera de la escena, para ver y comprender las situaciones desde diferentes puntos de vista.

Así las cosas, regresamos al gráfico sobre el árbol del sitio web, pero ahora lo llamaremos árbol de ficción cibernética o esquema de la serie web.

FICCION CIBERNÉTICA – SERIE WEB

Dirección del usuario: del personaje hacia la historia principal, o de lo particular a lo general



El espacio ficcional cibernético cambia de dirección. La serie web es de duración más corta y, por lo tanto, contiene menos personajes. Comenzamos con la historia de un personaje X que después se juntará a Y, y así sucesivamente. Hasta que al final tengamos el *plot* por completo (el tronco de la historia). Entramos por los extremos, las bifurcaciones y las ramificaciones, en dirección al centro.

En el mismo sentido, cada ramificación, que traduce el camino de determinado personaje, puede poseer un género propio. Así el camino de X tendrá como tónica la comedia, la de Y será el drama y la de Z, misterio.

Un día cualquiera el guionista lanza preguntas al internauta por medio del teléfono móvil. Por ejemplo, ¿dónde encontrará el cadáver el personaje Z? ¿En el metro? ¿En la plaza? ¿O en el puerto? Así se inserta el proceso de interactividad en la ficción.

Será correcto observar que las escenas de transición e integración serán mínimas. Las escenas esenciales se toman el proceso. Mientras tanto, si el tiempo real disminuye, el tiempo dramático se profundiza.

Todo este proceso dramático impactará violentamente la realización de la serie web, que dependerá de alta tecnología, escenas pregrabadas y accesos rápidos. Además de las llamadas nuevas escenas de escape, antiguas escenas de presentación que cuentan el pasado del personaje, su biografía, su relación con algún otro personaje, sus preferencias, e inclusive los productos que utiliza.

En síntesis: observo los diez puntos que después de un profundo análisis creo son importantes para una serie web:

- **En cuanto a la duración**, episodios más cortos, emitidos por internet, que exigen multimedia, grafismo y otros recursos dramáticos.
- **En cuanto a la estructura**, la historia es de inicio múltiple, es decir, hay varios puntos iniciales. El usuario escoge con cuál personaje quiere comenzar la historia. Camina junto con él hacia el núcleo central, y puede cambiar de personaje a cualquier instante.
- **En cuanto al género**, cada personaje carga su género. La serie web, en esencia, es poligenérica.
- **En cuanto a la interactividad**, cada personaje tiene opciones de lugares de encuentro, hallazgos, objetos, cuestionamientos, etc. Esas opciones factuales concretas o a veces psicológicas quedan en manos del usuario por medio de preguntas por vía teléfono

móvil o, inclusive, por votación en internet.

- **En cuanto a las escenas**, noto la reducción de las escenas de transición e integración, pero se mantienen las escenas esenciales sin perder la expresividad del tiempo dramático, aunque con pérdida del tiempo real.
- **En cuanto a las escenas de escape**, tal vez una transformación de las antiguas escenas de presentación del personaje (o los antiguos enlaces), solo que ahora traen, como fue dicho, su pasado, interconexiones con otros personajes y preferencias. Este tipo de escena sería un apoyo comercial a la producción. Una forma lucrativa de producción de este tipo de entretenimiento.
- **En cuanto a la realización**, además del uso de recursos de alta definición (HD) y otros que están surgiendo, los planos tienen que ser muy cortos, directos, saliendo de un objeto hacia otro; Y se requiere del director y del profesional de fotografía que cada personaje tenga también su estilo propio. Principalmente cuando se trata de su pasado, presente y posibilidades futuras.
- **En cuanto al guionista de nuevos medios**, este debe trabajar en equipo, pues es posible que tenga que rehacer el guion diariamente para recoger las opciones de la interactividad e indicar al editor cual fue, por ejemplo, el lugar indicado por el público donde el personaje Z debe encontrar el cadáver. No obstante, el guionista debe tener en mente todas las reacciones escritas del personaje ante el encuentro del cuerpo inerte.
- **En cuanto a la transmisión**, la serie web es transmitida una primera vez por interactividad y después se fija como producto acabado. Sin embargo, las escenas de escape, de biografía, de preferencias y de ventas quedan abiertas para uso continuo y adiciones del público. Se crean marcas.
- **En cuanto a lo virtual**, además de enraizarse en los conceptos de la dramaturgia pura, la serie web no nos concede en sus diez momentos una nueva forma de escribir el guion, pues tendremos siempre un núcleo dramático, una historia con comienzo, mitad y fin. Lo que se altera es el modo, la forma y la manera en que la trama es expuesta. Por la simple razón de que lo virtual trabaja por medio de bits.

Los **espacios ficcionales** están transformándose en ambientes **tridimensionales de inmersión**, de gran riqueza gráfica y basados en internet. El espacio será altamente expresivo, así como nuestro

movimiento a través de él y los objetos fantásticos que estarán presentes. Podremos ir a esos ambientes solos o con otros, siguiendo o no líneas en el mundo del ciberdrama. Y llegará el momento en que nos percibiremos mirando a través del medio y no sobre él. No estaremos interesados en la veracidad, en el tipo de personajes o en cómo fue la construcción del espacio ocupado. O sea, cuando el medio se evapore dentro de la transparencia, estaremos perdidos en nuestra ficción y preocupados solamente por la historia. En ese momento estaremos en la casa del *holodeck*.

La novela cibernética

La novela cibernética sigue en su esencia los mismos conceptos de la serie web: sería una visión reflejada de este.

¿Y por qué pongo esta cuestión aquí? Porque creo que la novela no va a morir. Nació en el papel, pasó por la radio, hace parte de la televisión y posiblemente va a alcanzar de cierta forma el ciberespacio.

Su transformación será drástica, pero desde el punto de vista de la forma y el formato, será más simple que el de una serie web.

Para comenzar diremos que la novela en el ciberespacio será sucesiva, de crisis continua. Su duración también será breve. Los capítulos son más cortos, una historia con muchos menos personajes y centrada en, máximo, tres núcleos dramáticos.

Talvez lo más significativo sea el final. El guionista de nuevos medios por su parte no necesita tener un final predeterminado o concebido. En otras palabras, el final será abierto.

Esto parece una obviedad, pero no lo es, ya que la novela, por perder complejidad y ganar brevedad será, por consiguiente, altamente efímera. En otros términos, una novela se encajará en la siguiente como las olas en el mar.

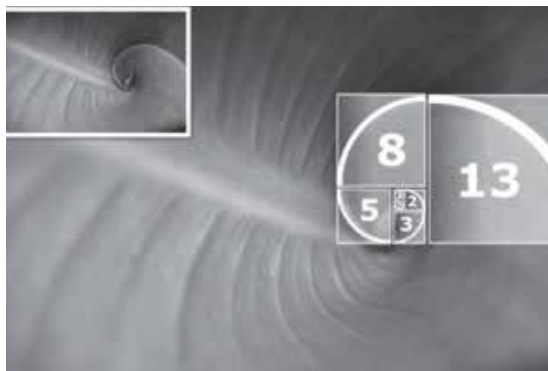
Ejemplo: se emite en el ciberespacio una novela sobre un escultor enamorado de su modelo. El proceso narrativo no cautiva al internauta. Inmediatamente toda esa trama se vuelve una ficción que está siendo escrita o imaginada por una estudiante catalana de Letras cuyo laptop es robado por una tribu urbana y se inicia una nueva trama. A eso se le llama “novela sucesiva”.

Un proceso narrativo virtual dentro de otro proceso narrativo que tiende a ser veloz, pero hasta cierto punto redundante y sin final específico. Es, por ende, inesperado, incierto e interactivo. Con certeza, jamás imaginado por el escritor de novelas de hoy.

El objeto dramático

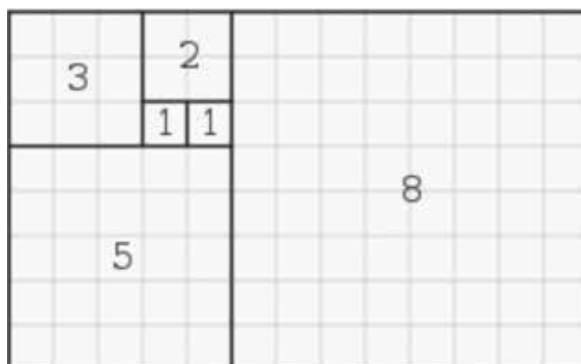
La secuencia de Fibonacci⁴ fue descubierta por el italiano Leonardo Fibonacci (1170-1250), considerado el primer gran matemático europeo después de la decadencia helénica. Consiste en una sucesión de números tales que, definiendo los dos primeros números de la secuencia como 0 y 1, los números siguientes serán obtenidos por medio de la suma de sus dos antecesores. Por tanto, los números son: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233...

En la espiral formada por la hoja de una bromelia se puede percibir la secuencia de Fibonacci, por medio de la composición de cuadrados con aristas de medidas proporcionales a los elementos de la secuencia, por ejemplo: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, etc., tendientes a la *razón áurea*. Ese mismo tipo de espiral también puede ser percibido en la concha del nautilo marino. Veamos la siguiente figura:



De esa ordenación matemática se extrae el número transcendental conocido como *proporción de oro* o *razón áurea*. Véase la figura abajo.

Objeto dramático basado en la razón áurea



La pregunta que el lector está haciéndose es por qué insertar la fórmula de un genial matemático medieval para concluir lo dicho sobre nuevas formas y formatos de la dramaturgia en el espacio cibernético.

La razón es simple. Mientras que hasta ahora separamos lo virtual en imagen, objeto e interactividad, como última etapa de este estudio concentraremos la virtualidad y todos sus procesos en un objeto dramático.

Es un proceso de síntesis, fundamento del arte y de la dramaturgia. Sería, y es, la última forma concebida por mí.

El mecanismo es el siguiente: el usuario recibe un objeto dramático (diseño, figura, producto etc.) o hace su programación, con mínimo ocho partes. Cada parte contiene un espacio de tiempo (un minuto más un minuto, dos, tres, cinco, ocho y trece), cada una de las partes posee un contenido cibernético (cortometraje de un minuto, un mensaje, un clip de dos minutos en YouTube, una serie web de tres minutos, etc.) y así sucesivamente.

¿Será esa la ciberTV? ¿Una estación de televisión privada? ¿Al gusto del usuario?

Este sistema, que denominé **Objeto Dramático Comparato**® 823008819, tiene las siguientes especificaciones fundamentales:

- **Objeto dramático:** El usuario recibe un objeto dramático diseñado por líneas de tiempo y contenido. Un mínimo de tres y un máximo de ocho líneas, pudiendo llegar hasta once.
- **El usuario deconstruye:** El objeto recibido es deconstruido por el usuario. En esa deconstrucción se encuentra una programación predeterminada, otra interactiva y una tercera que será seleccionada por el internauta.
- **El usuario construye:** El material es remitido por el usuario para la construcción de futuros objetos dramáticos.

Así, del paso de una línea a otra o de un tiempo a otro, o el usuario pasa a otro objeto patrocinador. También puede recibir el objeto dramático con espacios “abiertos”, espacios estos que el usuario completa y remite a quien quiera.

El objeto puede ser recibido tanto en un simple teléfono móvil como en los más complejos ordenadores.

Haga su programación interactiva.

Ejemplo de programación posible:

- 1 min. – Mensaje virtual/institucional
- 1 min. – Tráiler
- 2 min. – YouTube
- 3 min. – Clip
- 5 min. – Mensaje del usuario
- 8 min. – Entrevista / noticiero
- 13 min. – Documental / “vida real” vigilada / “vida imaginaria”
- 21 min. – Serie web
- 34 min. – Novela / mundos virtuales / vida
- 55 min. – Deportes / otros enlaces
- 89 min. – Película
- + de 89 min. – Enciclopedia / mundos virtuales / ciberespacio

En este sistema el receptor se hace hasta cierto punto programador. De otro lado, si se explota comercialmente el objeto dramático, los derechos de autor pasan a ser asegurados o por lo menos pagados en el momento de la emisión.

Las posibilidades son enormes. Los clubes de fútbol podrán presentar el rostro de sus jugadores vía teléfono móvil, deconstruyendo, creando expectativa y nuevas fuentes de creatividad, ofreciendo momentos del pasado, del presente y del futuro.

Evidentemente, todo lo que se ha dicho sobre series web en cuanto a la realización, dramaturgia, escenas, diálogos y otros elementos del drama deberá ser tenido en cuenta en esa nueva opción de creación en dramaturgia.

El ejemplo simbólico del fútbol sirve como paradigma para otras tantas tribus, compañías, empresas, naciones, instituciones y fondos educativos. La utilización del Objeto Dramático DC ® 823008819, aglutinador de lo virtual en una única señal condensada, nos hace regresar a la más clásica de las metáforas teatrales: Cuáles son las sorpresas que se encuentran después que la cortina se abre, y qué es lo que la máscara nos va a revelar.

Para terminar este segmento, creo conveniente lanzarle a un sensible científico, matemático o físico páginas en blanco para que complete con su escritura los orígenes, posibilidades y capacidades actuales de la multimedia.

NOTAS

1. Dispositivo presentado en la serie Viaje a las estrellas: *La nueva generación*. El *holodeck*, u *holocubierta*, es una máquina para

la creación de mundos imaginarios y fantásticos. Un ambiente computacional inmersivo para entretenimiento que, utilizando sofisticadas simulaciones, efectos visuales, efectos holográficos, electromagnéticos y relativísticos, construye ilusiones perfectas en función del deseo y de una programación individual del usuario/participante. El *holodeck* representa la posibilidad de que el ordenador en breve pueda ser considerado un tipo de genio de la lámpara que, utilizando el antiguo arte de contar historias y elaborar guiones, nos hará emocionar, entretener y pensar en los eternos conflictos y luchas de la humanidad.

2. Iván Petróvich Pávlov (http://pt.wikipedia.org/wiki/Ivan_Petrovich_Pavlov, en traducción libre) (1849-1936) fue un fisiólogo ruso premiado con el Nobel de Fisiología o Medicina en 1904 por sus descubrimientos sobre los procesos digestivos de animales. Entró a la historia por su investigación en un campo que se le presentó por azar: el papel del condicionamiento en la psicología del comportamiento (reflejo condicionado). Alusión del autor: consta que el científico premiaba con quesos los ratones que cumplían correctamente un tortuoso trayecto preestablecido, y con castigo a aquellos que no lo hacían. Una especie de premio y castigo con similitudes en el comportamiento humano.
3. Nicholas Negroponte fue uno de los fundadores del Media Lab, laboratorio de multimedia del MIT. Autor del libro *Being digital*. Fundador y presidente de la ONG *One Laptop per Child* [“Un laptop para cada niño”].
4. Leonardo Fibonacci (http://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo_Fibonacci), o Leonardo de Pisa (1170--1250), fue un matemático italiano considerado el primer gran matemático europeo después de la decadencia helénica. Es considerado por algunos el más talentoso matemático de la Edad Media. Fue reconocido por su descubrimiento de la secuencia que lleva su nombre, y por su papel en la introducción de los números árabes en Europa.

6.4 REALIDAD VIRTUAL Y GUION INÉDITO

REFLEXIONES SOBRE LA REALIDAD VIRTUAL (VR)

En la cinta *Ready Player One* (2018), dirigida y adaptada por Steven Spielberg, un muchacho del año 2044 pasa el tiempo inmerso en un mundo de ficción llamado *OASIS*, creado por una tecnología denominada *realidad virtual*.

¿Será que la llamada narrativa inmersiva se ha convertido en una tendencia en Hollywood?

¿Qué es narrativa inmersiva? Es un contenido digital captado por una cámara especial que alcanza visión de 360°. Y esto lo cambia todo, incluso el formato del guion.

Desde los años 50, instituciones científicas como la NASA vienen intentando desarrollar tecnologías de visualización de imágenes para poner a sus astronautas en ambientes inhóspitos y peligrosos sin necesidad de enviarlos en persona, sino virtualizando esos entornos hostiles. Es allí donde surge el término *realidad virtual*.

Estamos hoy en la segunda década del siglo XXI, momento en que los teléfonos inteligentes y los ordenadores entregan visualmente y con la debida potencia lo que necesitamos para una experiencia decente de realidad virtual.

En la realidad virtual, las imágenes son creadas por computación gráfica, fundiendo la imagen real con los escenarios virtuales. Para que esto sea posible, el guionista debe trabajar para el ojo de la cámara de visión periférica, que puede llegar a tener 17 lentes para alcanzar la visión plena de 360°. Las escenas ya no se escriben para imagen plana, sino para una imagen circular (vea más adelante el ítem “Guion inédito para realidad virtual”).

La fase es aún de experimentación; hemos visto en todo el mundo festivales, exposiciones y congresos que muestran y debaten ese nuevo medio. Y muchas preguntas se lanzan todos los días.

- ¿Cómo contar buenas historias en un ambiente que cubre los 360° de nuestra visión y nuestra audición? ¿Qué temas pueden tratarse?
- ¿Será que el encuadre, el *close* y los cortes rápidos no están presentes en una película en realidad virtual?
- ¿Cuáles son las nuevas funciones en ese nuevo mercado de producción audiovisual?
- ¿Cómo actúa el equipo técnico si no puede ser visto en el set de filmación?
- ¿Un cortometraje de cerca de diez minutos en ambiente de 360° puede tener un mayor impacto en el espectador que un largometraje de dos horas en una pantalla plana?
- ¿Está implantándose un nuevo sistema de formato de guion?
- ¿Será la realidad virtual otra *burbuja*, como lo fueron el VHS, el Super 8 y el Blu-Ray?
- ¿La realidad virtual será aceptada por el público? ¿Tendrá audiencia cautiva?
- ¿Habrá premiación para realidad virtual en los festivales tradicionales?
- ¿La realidad virtual quedará limitada a videos musicales y artísticos de corta duración?

Y debemos prestar atención, pues cuando alguien se refiere a *realidad virtual* no incluye solamente todo lo real, sino también lo que existe en nuestra mente, como la ilusión o la imaginación. A ese proceso lo llamamos “inmersión”. Y ese término acaba siendo sinónimo de interpretación de la realidad, o de acercamiento a la verdad.

La realidad virtual tiene diversos puntos de partida, pero su fundamento principal es el uso del ordenador y de sus *softwares* en la interacción entre el usuario y el sistema en la simulación de un ambiente “real”, con la posibilidad de interacción, visualización y presencia. Esas diversas representaciones son complejas, pero para el espectador se hacen intensas.

Y esa intensidad llega a ser brutal: el espectador se siente integrado al sistema de simulación. Por ejemplo, se siente lanzado al espacio vacío si la imagen se desplaza por un despeñadero en velocidad. Algunas personas llegan a experimentar náuseas.

En todo y cualquier tipo de simulación de realidad es necesaria la utilización de sistemas, equipos y/o dispositivos de interacción.

Dependiendo del **punto de partida del guion**, es posible establecer **tres tipos de realidad virtual: simulada, aumentada y mixta**.

Realidad simulada

Cuando simulamos partes o fragmentos de nuestra realidad o de otra cualquiera. Los juegos *SimCity 3000* y *Second Life* son ejemplos perfectos, así como el simulador de una escuela de conducción y los simuladores para entrenamiento de pilotos de avión y de carreras de carros, en los cuales se pueden proyectar “desastres” o “errores” para el ejercicio práctico del usuario. Este tipo de realidad simulada es usado básicamente con propósitos educativos.

Realidad aumentada

La usada en la transformación o visión de ambientes conocidos, naturales o artificiales. Ofrece experiencias perceptivamente enriquecidas, modificando la percepción actual de un ambiente del mundo real. Puede sustituirse o alterarse un ambiente real por medio de una adición. Por ejemplo: un arquitecto cambiando el color de una casa entera, la prueba de diferentes prendas de vestir sobre el cuerpo, peinados, maquillaje, accesorios, etc.

El valor primario de la realidad aumentada es el de traer componentes del mundo digital a la percepción del mundo real de una persona, por medio de la integración de sensaciones inmersivas percibidas como partes naturales de un medio ambiente.

Su uso es fundamentalmente comercial, profesional y periodístico. Por ejemplo, Al Jazeera tiene un departamento de pequeños *drops* de noticias en realidad aumentada en 360°, curiosamente dirigido por una brasileña. Solo a partir de 2018 la CNN comenzó a usar esta herramienta. Su primera demostración fue en un reportaje sobre las Fiestas de San Fermín, en Pamplona, España.

Recientemente tuvimos la experiencia del videojuego *Pokémon Go*, en el que mediante un dispositivo móvil se buscan y capturan *pokémons* en ubicaciones del mundo real, lo que implica que el jugador se mueva físicamente por la ciudad para encontrarlos.

Realidad mixta

Es la unión de mundos reales y virtuales para producir nuevos ambientes y visualizaciones, donde objetos físicos y digitales coexisten e interactúan simultáneamente. Es una forma intermedia entre la realidad aumentada y la virtual por medio de la tecnología inmersiva.

Un ejemplo de eso es zSpace, que a partir de una pantalla logra simular objetos para un mejor aprendizaje. Su uso es amplio, de la medicina a la astronomía. El más importante, sin embargo, es el uso en la ficción. Con la realidad mixta trabajamos en los guiones de realidad virtual.

DISPOSITIVOS Y SISTEMAS DE INMERSIÓN

La realidad virtual alcanza su máximo aprovechamiento cuando utiliza imágenes tridimensionales, audio, vídeo, red, y sistemas multiusuario y cooperativos. Todos los dispositivos a continuación nos transportan hacia la inmersión, avisando siempre sobre los efectos colaterales del exceso o de la forma de inmersión.

Son:

- **Dispositivos de sincronismo para el usuario:** guante digital, lentes estereoscópicos, casco de inmersión, teclado, ratón o mouse, monitor y chaleco de contacto corporal (*rumble pack*).
- **Dispositivo de interacción:** Reconocimiento de gestos, reconocimiento del habla, caminadora omnidireccional, lápiz, control (*joystick*) y guante de datos.

Lentes de realidad virtual



EL MERCADO

Inicialmente, la mayoría de los esfuerzos era aplicada al ramo de los videojuegos, pero poco a poco fue percibiéndose una movilidad de adaptación de la realidad virtual hacia otros mercados. En la medida en que la tecnología inmersiva se haga más común, probablemente pasará a permear otras industrias.

Hoy estamos ramificando su uso para el aprendizaje, trabajo

remoto, medicina y diseño industrial. En el aprendizaje y entrenamiento de personas, nos enfocamos en la comunicación a distancia, con aplicaciones en educación basadas en la transferencia de información. El trabajo remoto permite que equipos de trabajo, a escala global, trabajen juntos, enfrentando los desafíos comerciales sin importar dónde estén físicamente. Las barreras lingüísticas son irrelevantes, ya que las aplicaciones de realidad aumentada son traducidas en tiempo real.

En medicina, se usan simulaciones quirúrgicas y de ultrasonido como ejercicio de entrenamiento para los profesionales de la salud. Los maniqués de pacientes son traídos a la vida para generar escenarios de entrenamiento ilimitados.

Incluso trastornos psíquicos como pánico, agorafobia y otros miedos pueden ser tratados con la realidad aumentada. En diseño industrial se aplica en el mapeo funcional en el campo industrial, con la posibilidad de construir maquetas que combinan elementos físicos y digitales. Estos modelos virtuales son usados para permitir que los científicos e ingenieros interactúen con una posible creación futura antes de hacer cualquier construcción o remodelación. En entrenamiento militar, esta tecnología es usada en la simulación de combates, representada en datos complejos, en capas y por medio de cámaras de simulación. Además de simulación de guerra y entrenamiento en aviones. Es fácilmente adaptable a la seguridad pública en el entrenamiento de agentes de policía, bomberos y defensa civil.

Y, finalmente, la realidad virtual está al servicio del entretenimiento y de la ficción.

Durante mis estudios e investigaciones, fueron comunes términos como narrativa interactiva, narrativa transmediática, narrativa inmersiva, narrativa móvil, documental interactivo, experimentador y *webdoc*. Vea en el Glosario todas las definiciones.

EL GUIONISTA Y LAS POSIBILIDADES DEL USUARIO (EXPERIMENTADOR)

El guionista tiene como objetivo crear un guion con escenas circulares con el máximo posible de detalles.

El *concept*, a su vez, transforma lo que fue escrito para la estructura de la realidad virtual, definiendo universo, tipo de interacción y dispositivos que serán utilizados, entre otros aspectos.

Finalmente, el programador, con el concepto definido, proyecta en el ordenador lo que fue definido en el *concept*, transformando en

inmersión las imágenes y situaciones del guion. La autoría de la realidad virtual es un conjunto entre el guionista, el *concept* y el programador. Así las cosas, se concluye que, a diferencia de otros medios audiovisuales, la figura del director aquí desaparece. Es sustituido por el programador y el *concept*.

Estas son las posibilidades del usuario/experimentador:

- **Usuario fantasma:** Está presente en la escena, pero solamente como espectador del contenido audiovisual.
- **Usuario participante:** Está presente en la escena como personaje del contenido audiovisual. Y puede llegar a trazar un camino dramático. Es un experimentador.
- **Usuario mixto:** En determinado momento solo ve el contenido; en otra escena interactúa como personaje y escoge una dirección para el guion.

GUION INÉDITO PARA REALIDAD VIRTUAL
Proyecto de ficción para realidad virtual mixta
“La Receta”
Concepción de Priscila Guedes y Doc Comparato
Guion de Doc Comparato
Asistente / diseñador: Jonas Almeida

Concepción

La **inmersión** ocurre en un tribunal, donde una mujer es juzgada por el asesinato de su marido. El nivel de interacción del usuario comienza en la forma *fantasma* en la primera escena; después pasa a ser participativo, siendo necesario que interactúe y tome decisiones. Posteriormente vuelve a ser fantasma.

Sobre la inmersión, el experimentador comienza como personaje de la historia, después se transforma en fantasma (no interfiere en la escena) y al final retorna como personaje de la escena.

Sobre los espacios de la realidad, citamos el siguiente orden:

A1) Tribunal vacío siendo aseado, donde el participante es personaje.

A2) Tribunal lleno, comienza el juicio. El participante es personaje. En ese momento, por medio de un reflejo, revelamos que el personaje es uno de los adornos en la sala del tribunal.

B1 y B2) Tribunal lleno, llevará al personaje a transformarse en fantasma y optar por dos objetos dramáticos: la última cena de la pareja o el final de la cena con el marido grabando un mensaje de voz en WhatsApp. En ambos casos, para proseguir es necesario que el personaje viva las dos opciones y retorne.

A3) Tribunal lleno, después retornamos al tribunal con el participante en personaje viendo la sentencia final.

A4) Tribunal vació, las luces se apagan y el personaje es cubierto.

B3) Comedor de la pareja, regresamos al comedor y el participante se convierte en fantasma. Toda la historia es revelada.

En lo referente al **sonido** y a la **imagen**, varios círculos envuelven al personaje. Incluso el fondo del tribunal tendrá visión de 180°; si gira a 360°, encontrará una pared mohosa y húmeda.

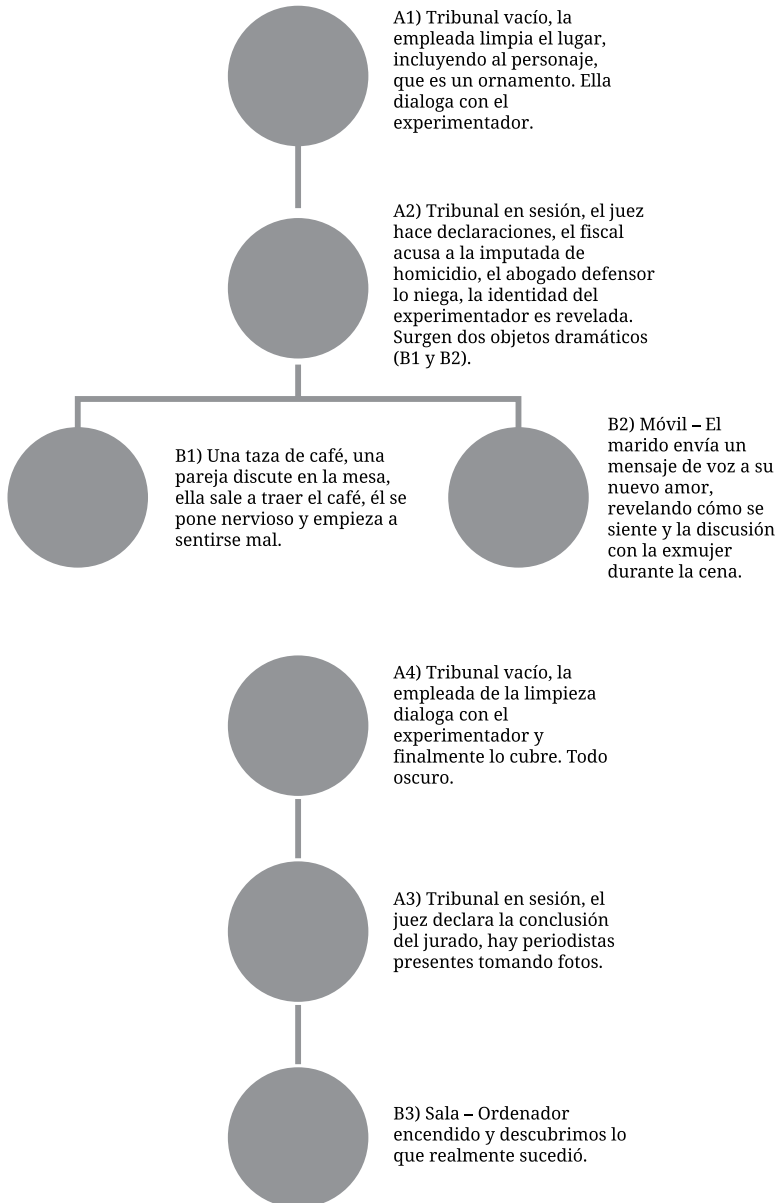
- El **primer** círculo es el más próximo y más importante para el personaje. Tenemos al juez, el banquillo, donde está la acusada, la parte acusadora, la secretaria que toma nota, el fiscal y la defensa, todo a cinco metros del experimentador.
- En el **segundo** círculo tenemos al jurado y el público, a diez metros del personaje.
- En el **tercero** tenemos a dos guardas a ambos lados de la puerta de entrada, a quince metros del experimentador.

Cuando el experimentador es **fantasma** tenemos un foco de luz que determina el espacio de la sala del comedor. Dos círculos lo envuelven: en el primero tenemos la mesa del comedor con la pareja; en el segundo, el carro con las bandejas de la comida, la lámpara y la televisión apagada.

Resumen de la historia

En la cena íntima de una pareja que está en proceso de divorcio, la mujer lo intenta todo para no separarse. El marido está decidido, porque ya vive con otra mujer. Él muere después de la cena, y ella se convierte en sospechosa de homicidio. La historia comienza en el juicio de la mujer, con la acusación; sin embargo, las pruebas no son tan concluyentes y existe la presunción de inocencia. Lo curioso de la historia es que el experimentador comienza en el juicio para después tomar conocimiento del caso, oír la sentencia y finalmente conocer la verdad.

Punto de vista / estructura



Anotaciones sobre la estructura del guion

A1) El escenario es un tribunal antiguo vacío, la empleada encargada del aseo limpia el lugar con un plumero. Ella dialoga con el **experimentador, que es un personaje**, en este caso un ornamento (un objeto) que se encuentra en un

punto alto con una visión de 360° del ambiente. Afirma que el experimentador lo oye y lo ve todo. La empleada sale de la sala.

A2) El tribunal se llena (en quick motion) y el juez, después de llamar al orden con el mazo, explica los detalles del caso. El fiscal habla primero e inculpa a la acusada de asesinato por envenenamiento. El abogado defensor niega las acusaciones diciendo que no hay pruebas y que la necropsia de la víctima indica un ACV. La acusada está en el banquillo, llora, afirma que es una pobre viuda inocente.

Otros acontecimientos: en el fondo vemos a un guarda que se rasca la cabeza y le dice algo a su colega, un jurado le susurra algo al oído a una mujer joven, que exhibe una sonrisa nerviosa, un periodista presente hace una foto, en el público un hombre bosteza, un mozo sirve café, al cruzar la sala pasando por la mesa de defensa vemos el reflejo del personaje (experimentador), después de la revelación vemos un teléfono móvil en la mesa de la fiscalía y una taza de café en la mesa de la defensa brilla. **El personaje se convierte en participante**, dándole al experimentador la posibilidad de escoger su próximo paso por los conductores dramáticos (taza y móvil).

B1) Diálogo de la pareja mientras los dos cenan. La conversación está llena de acusaciones mutuas, los dos se odian (el diálogo está en un documento aparte, el guion, con todas las líneas). **El participante se hace fantasma y/o objeto-personaje en el centro de la mesa.**

B2) La mujer sale para traer el café; el marido está muy alterado, furioso. Graba un mensaje para su nuevo amor relatando lo ocurrido (monólogo en un documento aparte). **El participante se hace fantasma.**

A3) Volvemos al tribunal, con el juez dando una declaración. El representante del jurado le entrega al juez un sobre cuyo contenido revela el veredicto. Tras los resultados, vemos reacciones adversas, periodistas registran el momento con fotos y vídeos. El juez se retira, todos se levantan, los guardas abren la puerta. **El fantasma vuelve a ser personaje.**

A4) Tribunal vacío. La empleada encargada de la limpieza dialoga con el experimentador, lo cubre con un trapo y lo lleva a un depósito.

B3) Comedor. **El personaje vuelve a ser fantasma.** Por medio de un DVD que muestra un programa de culinaria vemos la receta que usó la acusada (desenlace).

Como base, para tener una morfología temporal de la ficción en realidad virtual, optamos por la secuencia de Fibonacci o proporción áurea. Son 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13 y 21 minutos. El proyecto realizado en realidad virtual tendrá de 8 a 13 minutos.

Diálogos y acciones de cada uno de los círculos

A1) Tribunal vacío

La empleada encargada de la limpieza abre la visión del experimentador. Sostiene un plumero en la mano.

Empleada

— ¡Injusta! Dicen que no ve, pero yo sé que es mentira.

Si el experimentador gira en 180° verá un tribunal vacío.

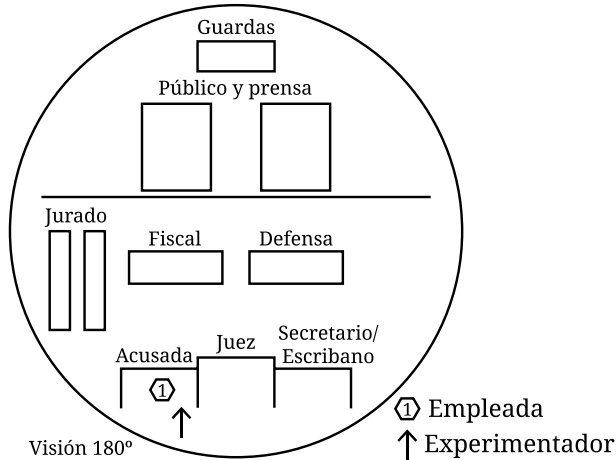
Si gira 360° verá tras de sí una pared.

Si ve hacia abajo, verá su busto con un seno expuesto y el resto del cuerpo cubierto por un vestido, todo de metal. También ve a la empleada con un trapo y un plumero.

Empleada

— Pero claro que sí ve, y no hace más que disparates. Y encima de todo es una impúdica, con un seno afuera.

El techo tiene varias luminarias.



A2) El tribunal es ocupado por varias personas (*quick motion*)

Si el experimentador gira en 180° verá un tribunal lleno.

Su mirada puede atravesar el ambiente y en cualquier ángulo que mire encontrará una acción.

En el primer círculo (cinco metros) vemos al juez, el banquillo de los acusados donde está sentada la acusada, Helena, la secretaria que toma nota, el fiscal y la defensa.

El juez golpea con el mazo.

Juez

— Silencio. Que la fiscalía termine su alegato.

Fiscal

— Gracias, Su Señoría. Quería decirles a los señores del jurado que solo hay un corto alegato. Es el segundo esposo que muere por accidente cerebrovascular. La acusada, la señora Helena, trabajó durante años en farmacología. Conoce los venenos más mortíferos de la naturaleza. Es todo.

Murmullos en la sala.
La acusada, Helena, llora sentada en el banquillo.

Helena

— Soy una pobre viuda. Dos veces mi vida fue marcada por la tragedia.

Juez

— Señora Helena, conténgase. Usted es la acusada.

El juez golpea con el mazo nuevamente.

Juez

— Llamo al abogado defensor para su exposición final.

Abogado defensor

— Mi defensa final es un documento auténtico. El certificado de defunción dice que la víctima falleció de accidente cerebrovascular. Aquí está la firma del médico Dr. Norberto Díaz.

En el segundo círculo (diez metros), tenemos al jurado, uno de cuyos sus miembros murmura algo con otro, y al público. Un fotógrafo toma una foto.

En el tercer círculo (quince metros) vemos a dos oficiales de policía (OP). Uno de ellos se rasca la cabeza, mientras que el otro (OP1) posa la mano sobre su revólver.

OP1

— Chico, desde aquí podría meterle una bala entre las cejas a esa estatua. Tengo una puntería que no te imaginas.

Después de haber pasado por todo eso, la atención del experimentador será nuevamente cautivada por el primer círculo.

En ese instante, la empleada entra con una bandeja con cafetera y tazas. Enseguida, pone una taza de café sobre una de las mesas.

Al ponerse la bandeja vacía bajo el brazo, se entra en un slow motion y la figura de la estatua de la Justicia se refleja en la bandeja.

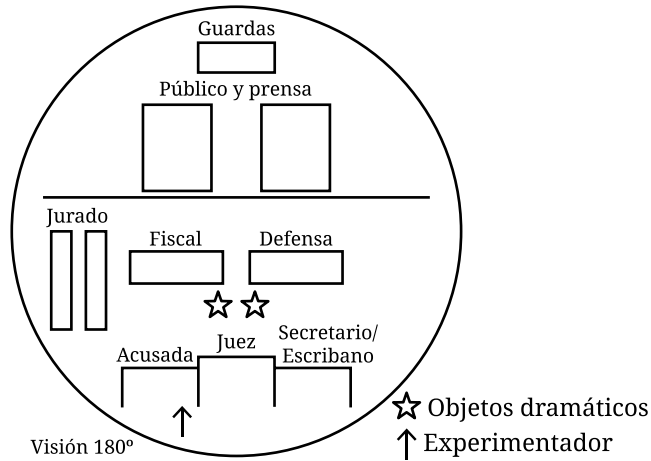
Se oye una alerta musical y el experimentador se identifica como la estatua de la Justicia con la venda abajo.

Imagen reflejada en la bandeja.

En ese momento, dos objetos dramáticos se iluminan y brillan: la taza de café y el teléfono móvil.

El experimentador decide.

Podrá escoger B1 (taza de café) o B2 (teléfono móvil). A partir de allí, el experimentador se convierte en fantasma.



B1) Taza de café

La pareja discute en el comedor; la mujer sale a traer el café y el marido está alterado, no se siente bien. El experimentador se convierte en fantasma, es omnipresente y ve el final de la cena.

En la mesa se ven Helena y su marido, Alfredo. Ella sirve pastel como postre. Detalle. La escena es un círculo de luz, con una mesa al centro.

Helena

— Un matrimonio no puede terminar así, Alfredo. No es justo. Es contra la ley natural.

Alfredo

— ¿Cuál ley natural, Helena? ¿Solo porque Magdalena es más joven? Vine para que hablemos de las cuestiones legales del divorcio.

Helena

— Joven... Te puedo asegurar que esa no es la receta de la felicidad.

Alfredo

— ¿Es que hay una receta para la felicidad?

Helena le pasa a Alfredo un plato de pastel.

Helena

— ¿Quieres pastel?

Alfredo

— Sí, gracias.

Helena

— Espero que te guste.

Alfredo

— Claro que me va a gustar. Me gusta mucho el pastel y tú eres una cocinera de primera.

Helena

— No lo has probado.

Alfredo come un poco.

Helena

— ¿Qué tal?

Alfredo

— Maravilloso. Las almendras están deliciosas. ¿Tú no vas a comer?

Helena

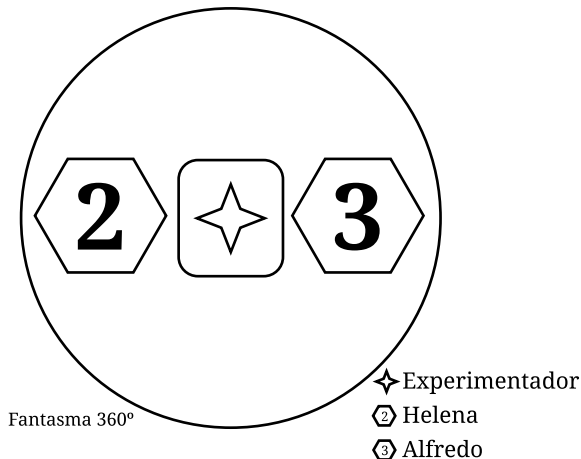
— Perdí el apetito. Voy a traer el café.

Helena sale.

El experimentador vuelve a A2.

En ese momento, dos objetos dramáticos se iluminan otra vez. La taza de café y el teléfono móvil.

El experimentador escoge el otro objeto (B2).



B2) Teléfono móvil

El mismo ambiente y Alfredo, solo, graba un mensaje de voz en WhatsApp para su nuevo amor, revelando que no se siente bien y mencionando la

discusión con su exesposa durante la cena.

El experimentador se hace fantasma, es omnipresente. Alfredo le habla al teléfono.

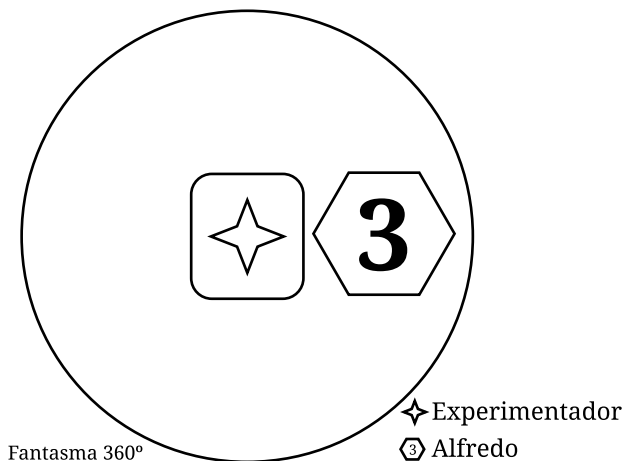
Alfredo

— Comí mucho, Magdalena. Mi amor, creo que tengo el estómago hinchado. ¿Serán mis nervios? Creo que ya no tengo paciencia para Helena. Yo quiero un divorcio amigable, pero si no es posible, al diablo. Comí mucho... La muy infeliz cocina bien. No estoy bien, ¿será gastritis? Me voy a casa. Magdalena, oye este mensaje. Ay, qué mareo. Debe ser la vesícula. La pensión que me pide es exorbitante. Yo ya tuve suficiente.

La imagen se desvanece.

El experimentador vuelve a A2.

Después de ver las escenas de los dos objetos dramáticos, podrá seguir hacia A3.



A3) Tribunal en sesión

El experimentador vuelve a ser estatua.

Si gira en 180°, verá el tribunal lleno.

Su mirada puede atravesar el ambiente y en cualquier ángulo que mire encontrará una acción.

En el primer círculo (cinco metros), vemos al juez, el banquillo donde está sentada Helena, la secretaria que toma nota y la defensa.

El juez golpea con el martillo, solicitando la decisión del jurado.

Juez

— ¿Los señores del jurado tienen un veredicto?

En el segundo círculo (diez metros) tenemos el jurado y el público,

compuesto en su mayoría por reporteros.

Un jurado se levanta.

Jurado

— Sí, Su Señoría. La acusada, Helena Cortés, es inocente.

El fotógrafo toma una foto. Se vuelve al primer círculo.

Helena

— ¡Jesús, muchas gracias! ¡Hasta el Cielo oyó mis plegarias!

Abogado defensor

— Se hizo justicia.

Murmullos en el tribunal.

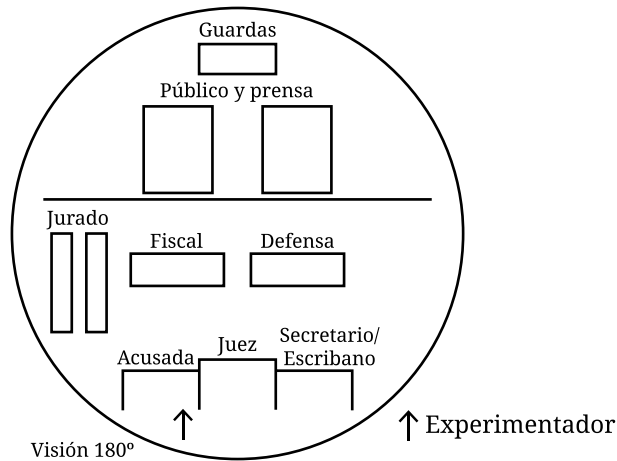
Helena comienza a rezar. El juez se levanta.

Juez

— Los señores del jurado pueden irse. La acusada queda en libertad. Se levanta la sesión.

Quick motion.

Todos salen y desaparecen. El tribunal queda vacío.



A4) Tribunal vacío

En el primer círculo, la empleada se acerca al experimentador, la estatua de la Justicia, con un gran paño en la mano.

Empleada

— Repito: ¡injusta!

La empleada se acerca a la estatua con el paño o tela en manos.

Empleada

— Cuando el único instrumento que tienes es el martillo de un hombre al que llaman juez. ¿Me oyes, estatua de la Justicia?

La empleada se acerca más al experimentador.

Empleada

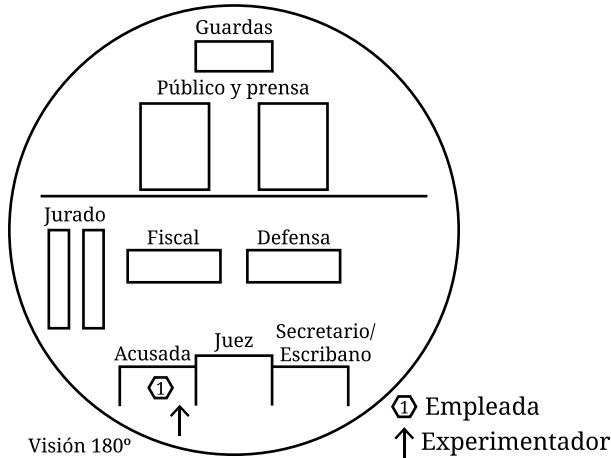
— ¡Un martillo! Todos los problemas y sentencias que aparecen las tratas como si fueran clavos. ¡Y te equivocas! Qué cruel...

La empleada extiende el gran paño.

Empleada

— Tus martillazos se acabaron. Te voy a cubrir y te voy a llevar al depósito.

La empleada lanza el paño sobre la estatua. Todo queda oscuro.



B3) Casa de Helena

El experimentador se convierte en fantasma.

En un círculo de luz vemos a Helena sentada frente a la pantalla del ordenador.

Alrededor todo está oscuro.

Helena hace una videollamada por Skype.

En la pantalla vemos la imagen de un médico. Es el Dr. Norberto Díaz.

Dr. Norberto Díaz

— Helena, mi amor, estoy aquí para servirte. ¿Vamos a hacer un pastel?

¡D-e-l-i-c-i-o-s-o! El pastel de las instituciones. Recomendado para maridos que huyen con mujeres más jóvenes.

Helena

— Estoy anotando. Dime, Norberto.

Dr. Norberto Díaz

— Vas a utilizar azúcar, harina de trigo, mantequilla, huevos, almendras, levadura y, lo más importante...

Helena

— Dime, dime...

Dr. Norberto Díaz

— 100 gramos de cualquier insecticida que contenga paratión, del grupo de los fosfatos orgánicos. “Y si es Bayer, es bueno”.

Helena

— ¿Y para decorarlo?

Dr. Norberto Díaz

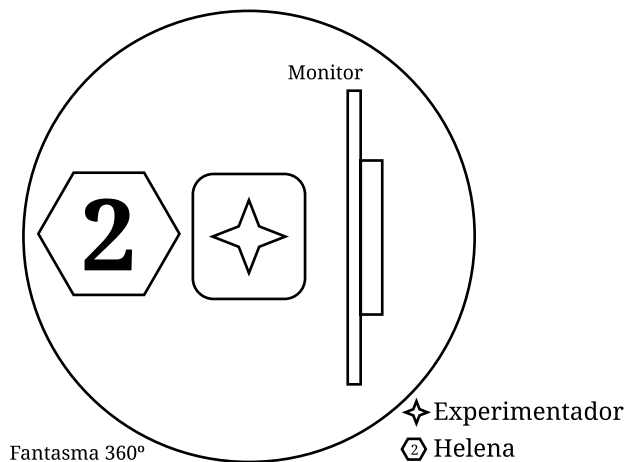
— Usa una decoración de colores sobre el pastel. Una porción hace efecto en 30 minutos y es fatal en tres horas. Con un cuadro clínico similar a derrame cerebral.

Helena

— Un derrame cerebral. Perfecto.

Todo oscuro.

Fin de la RV.



6.5 INTELIGENCIA ARTIFICIAL – 3D

REFLEXIÓN SOBRE LA TECNOLOGÍA 3D

Por definición, el 3D o espacio tridimensional es aquel que tiene tres dimensiones: altura, ancho y profundidad. Así, las fórmulas volumétricas ganan relieve.

Con el surgimiento de la tercera dimensión fue posible crear el modelado tridimensional, es decir, la creación de formas, objetos, personajes, escenarios, etc. Ese modelado cuenta con una enorme variedad de herramientas genéricas que posibilitan una comunicación más fácil entre dos programas diferentes con el mismo usuario. Todas son efectuadas por medio de la creación de una malla compleja de segmentos que dan forma al objeto.

El principio del 3D es usado también para crear libros e imágenes. Para generar el modelado tridimensional son necesarios recursos de *software* y *hardware* adecuados. El proceso usualmente es dividido en tres fases: modelado, mapeo y renderización. El más conocido uso de los gráficos 3D está en las películas de animación. Esa técnica también es utilizada en películas *live-action* en las que personajes creados por ordenador interactúan con actores reales.

Una de las diferencias principales entre el dibujo animado tradicional y la animación digital 3D es que son perceptibles la **profundidad**, la **perspectiva** y un **ambiente** cercano al **real**. El video en alta definición en 2D y la holografía también logran mostrar la percepción de profundidad.

Las películas en 3D son producidas abundantemente, pero falta un formato estandarizado para todos los sectores del negocio del entretenimiento. También es necesario que haya una angulación en las pantallas de los cines para la reproducción de los filmes en 3D.

DIGRESIÓN

La historia del 3D es larga y tortuosa, llena de altibajos, y también tiene a un brasileño involucrado en el proceso.

Hace mucho tiempo comenzaron a surgir cines en 3D, que, usando lentes o gafas especiales, permitían que el público viese películas enteras con imágenes que prácticamente saltaban de la pantalla.



El primer largometraje 3D de la historia fue realizado en 1922 y se llamó *The Power of Love*. La tecnología del largometraje utilizaba dos imágenes visualmente combinadas, una dibujada en rojo y la otra en azul, que eran vistas a través de un par de lentes con los mismos colores.

En Brasil, mi país, precisamente en São Paulo, el médico, científico, investigador y profesor Sebastião Comparato desarrolló en 1947 lentes más sencillos, determinó una nueva curvatura para la pantalla y calibró la emisión de luz de manera que la película pudiese verse incluso durante el día en una plaza.



Sí, es verdad. Era mi abuelo, nacido en Italia, más precisamente en la ciudad de Mistretta, en Sicilia. Estoy muy orgulloso de él.

El Dr. Comparato mostró su trabajo por el mundo (Brasil, Europa y las Américas), pero infelizmente sufrió un accidente en su laboratorio que lo dejó completamente sordo por el resto de su larga vida. Aquí le dejo mi homenaje, con la reproducción de uno de los reportajes que hablaban de sus éxitos, publicado en 1947 por el *Correio Paulistano*.

en el momento en que aparece el impacto, corremos el riesgo de ver únicamente la técnica. Y nos damos cuenta de que estamos en un cine y no dentro de la historia que vinimos a ver. Es decir, cuando la película usa artificios como “lanzar” objetos en dirección al público, eso es suficiente para que el espectador deje la trama de lado y recuerde que está en una sala de cine.

¿Será que el 3D se limitará solo a la pantalla?

Actualmente hay empresas de tecnología apostando en el uso del 3D para realidad virtual.

Google les permite a sus usuarios hacer paseos virtuales en 3D por Hong Kong, Nueva York y San Francisco. El tour permite pasear entre los rascacielos y conocer diversos lugares de esas ciudades. El paisaje es aún más bonito con la tecnología empleada por el gigante de la internet.

Apple también tiene un recurso que permite desbloquear el iPhone usando el rostro del usuario en vez de su huella digital. Un nuevo sistema de seguridad mejorado que posibilitará que los usuarios inicien sesión, efectúen pagos y accedan a aplicaciones protegidas por medio de la **biometría facial**.

Apple no es la primera empresa en usar diferentes formas de autenticación biométrica. En sus más recientes aparatos, Samsung incluyó un lector de iris que permite que los usuarios desbloqueen el teléfono inteligente y accedan a todas sus características usando reconocimiento ocular.

Empero, el gran uso de esa técnica es la impresora 3D.

Evidentemente no usa papel, sino materiales químicos y bioquímicos ultrarresistentes, duraderos y asépticos para la impresión de modelos perfectos en tres dimensiones, que reemplazan los originales, no importa los que sean.

Usando materiales como los filamentos ABS (acrilonitrilo butadieno estireno), PLA (ácido poliláctico) y PETG XT (glicol modificado), la impresora 3D es capaz de hazañas como crear un modelo de herramienta para un astronauta en apuros, o imprimir un cerebro para entrenar a neurocirujanos en la extirpación de tumores.

REFLEXIONES SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La inteligencia artificial es una rama de la ciencia de la computación que, por medio de líneas de comando, busca construir mecanismos y/o dispositivos que simulen la capacidad del ser humano de aprender y solucionar problemas, es decir, de ser inteligente.

Con el avance de la tecnología, la inteligencia artificial ha ganado

fuerza a punto de ser capaz de reproducir no solo la capacidad de pensar, sino también la de sentir, tener creatividad y expandir el uso del lenguaje.

El progreso es lento, sobre todo porque los seres humanos no usan solamente criterios lógicos de evaluación para resolver problemas. Aspectos como las experiencias previas, la intuición y el propio inconsciente influyen sustancialmente en la forma en que lidiamos con situaciones inesperadas y superamos obstáculos.

Además, la forma en que procesamos la información es muy diferente a la de una máquina. Un ejemplo de eso puede ser una simple charla sobre aves: mientras que los seres humanos tienen un concepto intuitivo de lo que es el animal (aunque no todos tengan la misma imagen mental), la máquina demandaría una gran cantidad de información para interpretar ese concepto. No solo el concepto de ave debería estar en el banco de datos, sino también formas de diferenciarlo de otros animales y objetos. El resultado es un proceso que requiere un poder computacional que las máquinas más modernas tendrían dificultad en ofrecer; y esto sin hablar del largo tiempo que se necesita para programar todos los aspectos de cada información.

Poco a poco, la necesidad de innovaciones en el campo hizo que el foco dejase de ser la recreación del pensamiento humano, y pasase a ser el desarrollo de máquinas capaces de adelantar tareas imposibles para las personas.

Los investigadores percibieron que la inteligencia artificial no es unitaria, sino el fruto de la unión de diferentes factores que permiten la resolución de problemas y en la realización de tareas. El resultado fue el desarrollo de nuevas técnicas que dejaron de basarse en los humanos como modelo, usando características propias de la informática para la elaboración de nuevas creaciones. Son ejemplos significativos de IA:

- Interpretación de escritura y traducción
- Edición y copia de libros, videos y música
- Creación y conducción de objetos
- Creación de un lenguaje propio
- Sistemas de investigación, búsqueda y localización
- Medicina, exámenes y diagnósticos
- Entrenamiento militar
- Publicidad y *marketing*
- Diseño del perfil de consumidores
- Inducción y manipulación de tendencias políticas

Actualmente la inteligencia artificial es empleada en tantos campos que sería prácticamente imposible hacer una lista de todos. Intentar librarse de la tecnología es una tarea imposible; después de todo, la estructura del sistema financiero mundial se basa en ella. Inclusive, volver al antiguo sistema controlado solamente por humanos no solo exigiría un proceso dispendioso, sino que también podría resultar en un colapso económico nunca visto en la historia.

TENDENCIAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Quien se mueve por el mundo de los juegos electrónicos probablemente está acostumbrado hace mucho tiempo con las rutinas de la inteligencia artificial. Incluso los títulos más rudimentarios del mercado ya presentan algún tipo de inteligencia propia, aunque sea para dificultar la vida del jugador.

El mejor ejemplo son los videojuegos de lucha, en que el propio jugador contribuye de forma definitiva a su derrota. Mientras que las primeras batallas parecen muy fáciles, la máquina usa procesos de identificación de patrones para detectar las técnicas más usadas por el usuario.

El resultado es que, en las luchas siguientes, todas las tácticas usadas hasta el momento se vuelven inútiles, pues los adversarios consiguen defenderse y contraatacar de forma eficiente. Sin contar que solo con presionar un botón se acciona un contraataque inmediato, cosa de la que ningún ser humano sería capaz.

En el cine, las técnicas de inteligencia artificial combinadas con lo último en computación gráfica son utilizadas para ofrecer un paisajes, apariencia y comportamientos muy realistas. Por ejemplo, en la trilogía *El señor de los anillos* cada miembro de los ejércitos digitales era capaz de evitar obstáculos y hacer gestos individuales independientes de los demás elementos que lo rodeaban.

La nueva fase de la IA es el reconocimiento por medio del escaneo de movimientos musculares y del interior de los seres humanos, que son posteriormente reproducidos en el ordenador. Ese accesorio sorprendente es denominado Kinect.

Además de reconocer la posición, voz y gestos del usuario, con el tiempo el aparato aprende la rutina de uso adoptada y se hace más preciso y eficiente. Es sumamente eficiente en la ciencia, los deportes y las artes, incluyendo el cine.

Por más sofisticadas que sean las tecnologías de inteligencia artificial, difícilmente llegará el día en que veamos máquinas conscientes de su

existencia y capaces de rebelarse contra la humanidad para causar su fin.

Y aquí repetimos lo que ya fue dicho en la Parte 1 de este libro: las denominadas **Tres Leyes de la Robótica** son realmente tres principios idealizados por el escritor de ciencia ficción Isaac Asimov para controlar y limitar el comportamiento de los robots.

- Primera ley: Un robot no puede lastimar a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra algún mal.
- Segunda ley: Un robot debe obedecer las órdenes que le sean dadas por seres humanos, excepto en los casos en que tales órdenes entren en conflicto con la Primera Ley.
- Tercera Ley: Un robot debe proteger su existencia, desde que tal protección no entre en conflicto con la Primera o Segunda leyes.

Más tarde, Asimov agregó la Ley Cero, por encima de las otras leyes: un robot no puede causarle mal a la humanidad ni, por omisión, permitir que la humanidad sufra algún mal. El objetivo de las leyes es permitir la coexistencia pacífica de robots inteligentes y humanos.

Es importante pensar en el impacto de la inteligencia artificial en el mundo, y con certeza una de las necesidades más importantes sea democratizar esa tecnología. Los servidores de la nube, que es un gigantesco vehículo computacional, ofrecen servicios de computación para cada tipo de usuario y, al mismo tiempo, despojan de privacidad a los ciudadanos. En todo lo que nos rodea podemos ver aquel viejo adagio: no hay bien que no traiga un mal, y viceversa.

La inteligencia artificial es hoy una realidad: no se trata de ficción ni de propaganda vacía. Y, cuando comience a reemplazar a las personas en actividades humanas diarias, va a cambiar la forma en que pensamos sobre nosotros mismos.

6.6 CONCEPTO DE UN FÍSICO – LEYES Y POSIBILIDADES*

CONCLUSIÓN EN FORMA DE CONCEPTO DE UN FÍSICO

Cuando conocí a Doc Comparato no me di cuenta de por qué un dramaturgo necesitaba conversar con un físico especialista en computación. Ahora lo entiendo. Deseaba observar a través de los portales del conocimiento. Y así yo, Daniel Weller, me lancé en esa búsqueda.

Todo comenzó cuando encontré en internet el libro de Janet Murray *Hamlet on the Holodeck*. Murray ofreció diversas respuestas que me están ayudando a unir mi formación académica con la pasión por la escritura. El libro es interesantísimo y analiza el futuro de la narrativa en el ciberespacio, mostrando las infinitas aplicaciones del medio digital, las posibilidades de autoría por medio de los ordenadores y las nuevas perspectivas para la elaboración de guiones que hoy son realidad.

Para la investigadora el proceso de narrativa deberá unir a guionistas, escritores, artistas, educadores y científicos de la computación. Y en mi opinión esa visión es rica y de mucho futuro. De esa forma, Hamlet me ayudó a continuar.

El beneficio ha sido mucho mayor del que podría yo imaginar. Y tuvo su clímax en este rico abordaje para la narrativa: el **entramado futurístico de temas multidisciplinares**.

Hoy vivimos la época digital con la explosión del uso de los ordenadores, interconectados por redes globales, ejecutando *softwares* gráficos poderosos que crean ambientes virtuales de inmersión, con procesos de interacción cada vez más eficientes y sofisticados. Los ordenadores ya no están restringidos a los profesionales de las áreas técnicas, ni a los niños o adolescentes. Contemplamos maravillados el nacimiento de la cibercultura, en la que todo puede ser representado

*Texto escrito por Daniel Weller.

en el versátil formato digital que evoluciona para un poder de representación nunca antes imaginado.

Los enormes avances técnicos e incentivos económicos han contribuido al establecimiento de nuevas variedades de entretenimiento de narrativa, ampliando los límites tradicionales de representación e influyendo en la concepción de las películas, novelas y obras teatrales. En este momento es bastante difícil imaginar el futuro de la narrativa electrónica / digital. ¿Será posible?

Al mirar hacia atrás, hacia la invención de la imprenta y de la cámara, estamos de acuerdo en que los contemporáneos de Gutenberg o de los hermanos Lumière deben haber experimentado esa misma dificultad. En esas épocas se vivía un período de madurez de los libros mediante experiencias colectivas del medio, transformando una tecnología meramente de registro, asociada como una simple adición a las formas artísticas tradicionales, en un nuevo medio de expresión.

Hoy tenemos la certeza de que podemos contar con el ordenador y con sus infinitos recursos y posibilidades para el arte de la narrativa. Sin embargo, de forma semejante a lo que pasó en su momento con el cine y con los libros, los formatos de guion basados en ordenador están en su infancia, en fase de experimentación y maduración.

Estamos en un momento en el que los escritores, dramaturgos y directores de cine se mueven hacia historias interactivas, con núcleo dramático en versiones múltiples, basadas en los formatos digitales. Los profesionales de la computación migran hacia la creación de mundos de ficción, y el público accede a un estado virtual, participativo e interactivo.

Los **juegos de acción** llegaron basados en estructuras de laberintos y diversos niveles. Pero aún estamos sometidos a la violencia de los tiros y de las patadas en vez de experimentar situaciones de conflicto con mayor resonancia dramática e importancia humana. En los momentos de clímax de la historia, la intervención del jugador participante es aumentada por medio de una actividad física y no mental.

La concepción de los **juegos de enigma** es diferente a la de los juegos de acción. *Myst* es un excelente ejemplo de juego de enigma, que obtiene mucho de su poder de inmersión por medio de un sofisticado proyecto de diseño de sonido.

La música da forma a la experiencia de interacción dentro de la escena dramática, transformando el acto de descubrimiento en un momento de revelación de alto poder dramático. En esos tipos de juego hay un nivel más rico y complejo de narrativa, y la navegación es más

lenta para permitirle al jugador / participante descubrir los enigmas propuestos.

Además de los juegos, con la gran popularización de internet hubo un momento de crecimiento de la ficción basada en **hipertexto**. Esas historias son segmentadas en fragmentos genéricos de información, unidades de lectura (lexías). Mientras que las páginas en un libro son articuladas en una secuencia simple, las unidades de lectura son siempre conectadas entre sí por palabras-clave que remiten el lector a algún otro lugar. Pero incluso eso es ya obsoleto. ¿Será que va a regresar? ¿Y de otra forma?

La existencia del hipertexto les ha permitido a los escritores nuevas maneras de experimentación con **segmentación**, **yuxtaposición** y **conectividad**. Las historias escritas en hipertexto generalmente tienen más de un punto de entrada, muchas bifurcaciones internas y un final no muy claro. Las narrativas basadas en hipertexto son intrincadas al extremo, formando un tejido con muchas líneas de ejecución. Exactamente como las historias imaginadas por Borges y Lightman. Con la emergencia del uso de los ordenadores fue posible escribir en hipertexto a escala mundial.

Uno de los más intrigantes trabajos corresponde al mundo virtual denominado **Placeholder**, creado por Brenda Laurel y Rachel Strickland. Ese ambiente utiliza tres temas visuales y sonoros basados en el Parque Nacional Canadiense Banff: **el mundo de las cavernas**, **el mundo de las cascadas** y **el mundo de las altas montañas**.

Una vez que los participantes entran en el ambiente, provistos con sensores, cascos para realidad virtual y anteojos para visualización 3D, pueden experimentar un vuelo por el parque, sugiriendo que la realidad virtual puede crear una especie de conjunto de juegos de improvisación para adultos. Son los mundos virtuales.

Otros dos ejemplos son el proyecto *Alive* del laboratorio del MediaLab / MIT, que por medio de un espejo mágico utiliza la imagen del usuario para insertarlo en personajes virtuales; y el Proyecto *Oz* de la Universidad de Carnegie Mellon, que aplica técnicas de inteligencia artificial para el proceso de elaboración de guiones. Es apasionante pensar en cómo en el futuro pueden combinarse todas esas tecnologías.

Es un proceso inevitable alejarse de los formatos de los antiguos medios de comunicación, yendo en dirección hacia las nuevas convenciones con el objetivo de satisfacer las necesidades y propiedades asociadas a los ambientes digitales, que son considerados **procedimentales**, **interactivos**, **espaciales** y **enciclopédicos**.

En términos psicológicos, el ordenador es un objeto localizado en el límite entre la realidad externa y nuestra propia mente. Y nuestro desafío como ciberdramaturgos es mantener al máximo posible el poder de inmersión y el trance del usuario durante la interacción con el ambiente computacional.

Lo curioso es que solamente será posible mantener el mundo virtual de forma aceptable si es posible insertarlo en los patrones de la lógica dramática, manteniendo un equilibrio entre el posicionamiento humano, el ordenador, la realidad y el portal fantástico que la máquina nos ofrece. Como dice el psiquiatra Winnicott: “Lo real es aquello que no se encuentra presente”.

En todas las artes de narrativa hay convenciones desarrolladas para mantener ese trance de naturaleza tenue y frágil. Estamos en una fase de exploración del medio, probando los límites de ese mundo fronterizo, celebrando la fantasía y escudriñando las bondades y la tenacidad de la ilusión virtual. Y en todos ellos deseamos estar presentes en un nivel diferente de aquel en el que somos solamente espectadores. Deseamos hacer más que simplemente **viajar por la interfaz**. Sería fantástico si pudiésemos **interactuar con los personajes virtuales**.

Una de las maneras de entender ese nuevo tipo de narrativa es por medio de la metáfora del caleidoscopio. De acuerdo con Marshall McLuhan, los medios de comunicación de este siglo son mosaicos sin estructura lineal. Esos mosaicos de información han creado patrones de mosaico para el pensamiento contemporáneo, proporcionando una visión general inmediata e instantáneamente. Están presentes en las primeras páginas de los diarios (espacial), en las rápidas escenas de las películas (temporal) y en la manipulación del control remoto de la televisión (interactivo).

El ordenador puede con mucha facilidad presentar y combinar los mosaicos de los distintos medios, además de ofrecer nuevas formas para dominar y gestionar la fragmentación de la estructura caleidoscópica. **El poder caleidoscópico del ordenador nos permite contar historias que reflejen la sensibilidad y percepción del inicio de un siglo**. Cuando ya no creemos en la realidad simple y en la verdad absoluta de la percepción común de tiempo y espacio. La solución se acerca a una pantalla caleidoscópica que presenta el mundo desde muchas y variadas perspectivas: complejo y posiblemente incomprensible.

Naturalmente esta estructura trae muchas posibilidades para la narrativa. **Un dramaturgo digital deberá explotar esas posibilidades, pero sin sobrecargar al participante**. Tendrá que buscar soluciones

efectivas en relación a la disposición y precisión de las acciones dramáticas, para mantener el suspenso de los múltiples caminos. Además de ser necesario desarrollar claras convenciones para navegar en ella. Por ejemplo, ¿será permitido mover ampliamente el tiempo? ¿El movimiento entre planos distintos en un mismo momento de tiempo? ¿La inmersión y navegación entre consciencias de los personajes?

La composición caleidoscópica no representa una ruptura en relación a la forma tradicional de contar historias. Los trabajos desarrollados por Joseph Campbell, Christopher Vogler y Ronald Tobias confirman la existencia de técnicas de patrón y variación entre historias de las más diversas culturas, argumentando que esos patrones son constantes, independientemente de las culturas y de las épocas.

La naturaleza de la aplicación de reglas para elaboración de guiones es particularmente apropiada para el ordenador y el mundo virtual, que es justamente construido por la modelación y reproducción de patrones de todos los tipos y especies. Sin embargo, nadie desea escuchar una historia que sea la mera utilización mecánica de patrones. Por eso surgen algunos cuestionamientos: ¿Cómo decirle al ordenador cuáles son esos patrones y cómo usarlos? ¿Cómo puede el autor mantener control sobre la historia y aun así ofrecer a los participantes la libertad de acción, el sentido de control, que hace a la navegación en el medio digital tan placentera?

La clave para esas y otras preguntas puede ser inicialmente encontrada si analizamos la comunidad oral de los trovadores y repentistas. Los trabajos de Alfred Lord mostraron que la composición y el proceso de desempeño de los repentistas están fundamentados en aquello que en la literatura es considerado e infravalorado como **repetición, redundancia y lugar común**, constituyéndose en unidades de información que les facilitan a los repentistas la memoria.

Las historias eran compuestas de manera diferente en cada presentación, a partir de un inventario de frases y temas, unidad clave de segmentación. Esas historias eran, de múltiples formas, dependientes del público y de sus intereses, pero siempre coherentes con el núcleo dramático principal. Es curioso observar que ese modelo de los repentistas es muy útil para establecer los bloques básicos para un sistema de construcción de historias que desearíamos encontrar en el ciberespacio. Justamente para satisfacer tanto la coherencia de un núcleo dramático como por el placer de tener varios y diversos finales.

El trabajo de Vladimir Propp también apunta en esa dirección. Propp analizó la narrativa oral rusa con el objetivo de lograr una

morfología de la historia folclórica, y un algoritmo específico para producción de historias de múltiples formas. Su trabajo sugiere que **las historias pueden ser generadas por la sustitución y reordenamiento de unidades, de acuerdo con reglas tan precisas como fórmulas matemáticas.**

Más de 50 años después de la creación de Eliza, primer personaje basado en ordenador y desarrollado por Joseph Weizenbaum, el desafío consiste en presentar a los escritores las reglas que inducen a la interpretación del mundo y al comportamiento de los personajes: lo que la notación musical es para los compositores.

A partir de esa evolución tecnológica, los personajes descendientes directos o no de Eliza dejaron de poseer la omnisciencia del guionista para poseer una colección de comportamientos improvisados, concedores de los múltiples objetivos y capaces de alterar las prioridades y estrategias en respuesta a los eventos del ambiente. Esos personajes son comúnmente llamados de agentes inteligentes. Sus modelos de personalidad e interacción social son construidos con base en una estructura cognitiva y comportamental, por medio de *scripts*, planes y objetivos programados.

Esos agentes autómatas e inteligentes ofrecen la excitación de la posibilidad de aquello que los científicos llaman **comportamiento emergente**; son capaces de actuar más allá de aquello para lo que fueron explícitamente programados. La acción emergente surge de una intrincada combinación de emociones, sensaciones y trazos de personalidad que forman la consciencia simulada de los personajes.

De esa forma, según la clasificación de Y. M. Forster, esos personajes son redondos, puesto que desempeñan sus actividades de forma distinta durante la narrativa, pudiendo crecer y desarrollarse durante la interacción, comportándose de forma diferente, justamente por el aprendizaje y conocimientos adquiridos. Esto es, liberándose de su autor. ¿Será eso inteligencia artificial? ¿O personaje liberado?

Dejando de lado las especulaciones, es esto lo que nos interesa: personajes que sean capaces de sorprendernos. Sin comportamientos aleatorios, sino que actúen de una forma consistente por medio de estrategias conocidas, pero siempre de maneras no totalmente previsibles. Vivimos una nueva generación de personajes gráficos, figuras animadas icónicas, basadas en botones, que aparentan estar vivas no solamente por el movimiento y la apariencia, sino también por haber sido programadas para brindar una respuesta espontánea frente a los acontecimientos programados por sus dueños.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento los siguientes especialistas:

- Ivana Rowena Monte Lima, investigadora, traductora, redactora, escritora y guionista.
- Arthur Protasio, guionista y empresario.
- Fábio Hofnik, consultor de realidad virtual.
- Priscila Guedes, directora de fotografía, especialista en realidad virtual y finalista del premio César 2018 (París, Francia).
- Jonas Almeida, especialista en tecnologías, inteligencia artificial y tendencias.
- Daniel Weller, físico y profesor.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen J. *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Assis, Jesus de Paula. “Roteiro em ambientes virtuais interativos”. *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes/Unicamp, v. 3, n. 1, p. 93-110, 1999.
- Bolter, Jay David. *Writing space*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum, 1991.
- Campbell, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 1997.
- Forster, Edward Morgan. *Aspects of the novel*. Londres: Arnold, 1927.
- Heckel, Paul. *Software amigável*. Río de Janeiro: Campus, 1993.
- Landow, George. *Hyper/Text*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.
- Laurel, Brenda. *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1991.
- Laurel, Brenda (org.). *The art of human-computer interface design*. Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.
- Laurel, Brenda; Strickland, Rachel. “Placeholder: landscape and narrative in virtual environments”. Disponible en: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/Placeholder.html>. Consultado el 28 de mayo de 2018.
- Lévy, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- Lord, Albert B. *The singer of tales*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- McLuhan, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do*

- homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- Murray, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Ed. da Unesp / Itaú, 2003.
 - Negroponte, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
 - Oliveira, Osvaldo Luiz de; Baranauskas, Maria Cecília C. “The theatre through the computer”. *Computers & Education*, v. 34, n. 3-4, 2000, p. 321-25.
 - Papert, Seymour. *A máquina das crianças*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
 - Pearce, Celia. *The interactive book*. Indianápolis: Macmillan Technical Publishing, 1997.
 - Prado, Gilberto. “As redes telemáticas: utilizações artísticas”. Instituto de Artes, Departamento de Multimeios / Unicamp. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/textos/texto05.htm>>. Consultado el 4 de julio de 2009.
 - Propp, Vladimir. *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press, 1968.
 - Rollings, Andrew; Morris, Dave. *Game: architecture and design*. Arizona: Coriolis, 2000.
 - Tobias, Ronald B. *Twenty master plots*. Cincinnati: Writer’s Digest Books, 1993.
 - Vogler, Christopher. *Ajornada do escritor*. Río de Janeiro: Ampersand, 1997.
 - Weizenbaum, Joseph. “Eliza”. *Communications of the ACM*, v. 9, n. 1, 1966, p. 36-45.
 - Weller, Daniel. *Uma proposta de arquitetura para ambientes baseados em simulação*. Tesis (Maestría en Ciencia de la Computación), Universidad Estadual de Campinas, São Paulo, 1995.
 - Winnicott, Donald. W. *Playing and reality*. Londres: Routledge, 1971.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE VIDEOJUEGOS

- Bissel, Tom. *Extra lives: why video games matter*. Nueva York: Pantheon, 2010.
- Davidson, Drew (org.). *Well played 3.0: video games, value and meaning*. Pittsburgh: ETC, 2011.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. Traducción al portugués de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- Narcisse, Evan. “L.A. Noire becomes first video game ever featured

at Tribeca Film Festival”. *Time Tech*, 29 mar. 2011. Disponible en: <<http://techland.time.com/2011/03/29/l-a-noire-becomes-first-video-game-ever-featured-at-tribeca-film-festival>>. Consultado el 10 de marzo de 2018.

- Protasio, Arthur. *Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos*. Tesis (Maestría en Diseño) – Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, Río de Janeiro, 2014. Disponible en: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/24222/24222.PDF>>. Consultado el 28 de mayo de 2018.
- Protasio, Arthur; Xavier, Guilherme (orgs.). *Jogador de mil fases*. Río de Janeiro: 2AB, 2013.
- Salem, Katie; Zimmerman, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Parte 7

HUMOR Y COMEDIA

“Mejor morir de vodka que de hastío”

Vladimir Mayakovski

(“A Serguéi Yesenin” [1926]. En: Mayakovski, poesía.

Trad. de Mauro Armiño. Madrid, Akal Editor, 1982)

“El sujeto es sinceramente ateo
solo cuando está muy bien de salud”.

Millôr Fernandes (1923-2012)

“Para mí, uno de los mayores placeres de la vida es escribir.
Solo superado por el acto carnal combinado con un porro
antes y una copa de champaña después”.

Doc Comparato

7.1 INGREDIENTES PARA COMEDIA Y HUMOR – PERSONAS Y PALABRAS

REFLEXIONES SOBRE EL HUMOR

La primera diferencia que se establece en esta introducción es entre comedia y humor. Comedia viene del griego *komoidía* y del latín *comoedia*, obra o representación teatral en que predominan la sátira y la gracia. Humor viene del latín *humore* y es la vena cómica que trae gracia al espíritu y está asociada a una forma irónica. Alguien una vez dijo que la autoironía es la marca de la inteligencia.

En otras palabras, mientras que el primero hace reír o dar carcajadas, el segundo le hace cosquillas al cerebro. Esa definición puede parecer simplista, pero en realidad contiene una gran diferencia. Un paso enorme entre el payaso y el caricaturista. De cualquier manera, ambos ofrecen el llamado bienestar al pueblo y a la sociedad.

Dicen que el llanto es la más compleja reacción orgánica y emocional que el ser humano puede alcanzar, de donde nace la importancia de la figura del dramaturgo. No obstante, el hacer reír practicado por comediantes o humoristas requiere un talento especial, una conjugación de cualidades artísticas, textuales, percepciones de la vida tan agudas como críticas, que para mí son de una importancia inestimable.

Recuerdo vivamente los espectáculos burlescos de la Atlântida Cinematográfica, en Brasil, y el placer después de haber trabajado con Grande Otelo y el payaso Carequinha. Para no hablar del mítico artista brasileño Chico Anysio, y de humoristas y redactores como los amigos Max Nunes y Millôr Fernandes. En el ámbito internacional, cito a Charles Chaplin y a Peter Sellers; series americanas de humor como *Friends*, *Two and a Half Men*, *The Big Bang Theory* y *Modern Family*. En este segmento confieso que **cometeré errores**, seré **pecaminoso** y omitiré **nombres** por **desconocimiento**, pero será principalmente porque la galaxia brillante de importancia y relevancia es tan extensa y verdadera que supera el humilde segmento de un libro.

Fueron programas y series que inundaron el mundo por años, de la radio a la televisión, y realmente me considero incapaz de formular un panorama preciso, técnico y efectivo sobre los principios y exigencias que condicionan el humor, bien sea en la televisión o en la cinematografía.

El espectro y la tendencia del humor y de la comedia son tan intensos que han alcanzado incluso las telenovelas. Uno de los escritores más proficuos y de carrera más brillante de la teledramaturgia brasileña es Sílvio de Abreu. Entre otras obras importantes de su autoría, el también actor y director fue responsable por una novela emblemática llamada *Guerra dos sexos*, cuyo humor y comedia, mantenidos a lo largo de más de 200 horas de emisión, son modelo para todo estudioso del asunto.

Incapaz de una hazaña semejante, convoqué a tres profesionales del ramo – por demás, proceso que utilizo en todo el libro – cuyo mérito y capacidad me parecen indiscutibles.

Son tres exalumnos: Mauro Wilson, César Cardoso y Emanuel Jacobina, que colaboraron en la confección de este segmento.

HUMOR EN LAS PALABRAS Y PERSONAS

En realidad, todo puede ser divertido si se cuenta de forma graciosa. La gracia está en la forma de pensar y ver el mundo. Las propias palabras, como instrumento del lenguaje, pueden producir humor. Bien sea por el sonido – “vamos a ñiqui ñiqui” es más gracioso que “vamos a tener sexo” – o por el contexto, con el doble sentido, como “vamos a rellenar el pavo”.

Basta echar un vistazo alrededor para descubrir que el gran instrumento del humor somos nosotros mismos. ¿Quiere una prueba? Los parientes son graciosos: la abuela caduca, la tía solterona, el tío extraño... Algunos incluso se convirtieron en clichés, como la suegra terrible y el cuñado caradura. Las profesiones también pueden ser graciosas: carteros, ascensoristas, jueces de línea de fútbol... y existen ciertas tendencias que transforman a personas normales, si es que tal cosa existe, en figuras risibles: las **fallas**, la **inadecuación** y la **exageración**.

- **Fallas:** Todos tenemos fallas. Algunas son muy graves; otras que, además de graves, pueden ser graciosas. También están los estereotipos. En fin, la misma falla que incomoda puede producir risas.
- **Inadecuación:** Esta tendencia se da cuando en determinadas situaciones las personas se ponen o son puestas en una situación

absolutamente incómoda e inadecuada. Un enano trabajando como ascensorista en un edificio de más de treinta pisos. Un salvavidas de piscinas muy gordo. Un conductor de taxi de Nueva York que acaba de llegar de Chechenia. Un abogado que es obligado a decir la verdad, como en la película Mentiroso compulsivo / Mentiroso, mentiroso. No hay error: una persona fuera de contexto es bien graciosa.

- **Exageración:** La exageración hace que Woody Allen no sea divertido solo por ser neurótico, sino por ser el mayor neurótico del mundo. Para producir humor, un lenguaraz no solo tiene que hablar mucho, tiene que hablar sin parar, hasta por los codos. Un sonámbulo no solo tiene que caminar dormido por la habitación, tiene que salir de ella, ir al zoológico y hacer ñiqui ñiqui con una jirafa pensando que es su esposa.

Ejercicio 1: Ahora un ejercicio para la memoria, que es una cualidad importante para un autor de humor. Escriba en un papel la descripción de una persona que conozca y tenga una o más tendencias graciosas: fallas, inadecuación y exageraciones.

“El Brasil necesita explotar con urgencia su riqueza, porque la pobreza no aguanta más que la exploten”.

Max Nunes (1922-2014)

Nombres graciosos

Un **nombre extraño** funciona muy bien en la creación de un personaje humorístico y también en el desarrollo de un sketch o una comedia. Es una tarjeta de presentación muy eficiente para el personaje. Pero el nombre, además de ser gracioso, tiene que cargar la personalidad del dueño.

Uno ya sabe de qué va la cosa cuando aparecen personajes como Rolando Lero, un buhonero; Carlos Mazaranduba, un sujeto con mucha masa física y poca masa cerebral; Doctor Obturado, un idiota con opinión; y Didi Mocé Sonrisal Colesterol Cafiaspirina, una persona muy torpe y a la que le encanta causar problemas.

Ejercicio 2: Bautice dos personajes, uno masculino y uno femenino, y cree para cada uno una pequeña biografía que explique por qué tiene ese nombre.

“El hombre es el único animal que ríe.
Y es riendo como muestra lo animal que es”.
Millôr Fernandes (1923-2012)

Ideas graciosas

Ahora que ya creamos y bautizamos a los dos personajes graciosos, vamos a darles una idea original. Esto es, imaginar un contexto gracioso para ellos. Es importante percibir que, sea en una broma o chiste, en un sketch o en una comedia, lo que causa gracia, lo que crea la situación humorística, es la situación misma, el conflicto. Es lo que sucede, cómo sucede y, principalmente, cómo eso va a ser contado.

La partida – Nuestros personajes están comprometidos y van a casarse. ¿Y ahora? ¿De dónde vienen las ideas? Y, además, ¿de dónde salen las ideas desestabilizantes para esa situación? Un truco es visualizar las características de los personajes y la situación en que están envueltas. Eso facilita el desarrollo del conflicto. Para facilitar esa visualización, presentamos a continuación el modelo que denominamos Esquema de Ideas Graciosas.

El Esquema de Ideas Graciosas debe completarse con por lo menos cinco ideas positivas y cinco negativas por columna. O sea, atribuya cinco características positivas y negativas a sus personajes, así como cinco personas positivas y negativas que ellos conozcan, cinco lugares, cinco cosas u objetos y así sucesivamente. Este será su *brainstorm*¹ propio.

Esquema de Ideas Graciosas

ASUNTO:						
CARACTERÍSTICAS	PERSONAS	LUGARES	COSAS	EVENTOS	CLICHÉS	
						P O S I T I V A S
						N E G A T I V A S

Nuestro ejemplo de Esquema de Ideas Graciosas

ASUNTO: NOVIOS						
CARACTERÍSTICAS	PERSONAS	LUGARES	COSAS	EVENTOS	CLICHÉS	
Felices	Padre / Cura	Iglesia	Buqué	Luna de miel	Felices para siempre	P O S I T I V A S
Enamorados	Padrinos	Motel	Anillo de Bodas	Fiesta	Fila para saludar	
Fieles	Padres	Notaría / Escribanía	Vestido	Lanzar el ramo	Arroz	
Románticos	Fotógrafo	Sacristía	Pastel	El beso	Latas en el carro	
Esperanzados	Damas de honor	Avión	Regalos	El sí	Marcha nupcial	
Endeudados	Suegros	Comisaría de policía	Viagra	Asalto	Atraso de la novia	N E G A T I V A S
Interesados	Amante	Hospital	Zapato apretado	Borrachera	Fuga del novio	
Engañados	Cuñado	Taller	Mala comida	Adulterio	Perder los anillos	
Neuróticos	Tío ebrio	Baño	Condón	Apagón	Alguien que se opone	
Gais	Hijo Bastardo	Autopista	Cerveza tibia	Muerte del pariente	Falso padre o juez	

Ejercicio: Usando su propio esquema de ideas, cree una *storyline* en cuatro líneas para un posible sketch o episodio de una comedia.

“El dinero no lo es todo. No olvide el oro,
los diamantes, el platino y las propiedades”.

Tom Jobim (1927-1994)

LA COMEDIA

La comedia es sorpresa. La comedia es economía. La comedia es hostil y agresiva, humillante. Crítica e irónica. Es insultante. Es puro conflicto. En la comedia nada es sagrado, ni la religión, ni la raza, ni Dios. Ni las madres.

En una comedia siempre le va mal a alguien. Si a usted no le gusta la violencia, si no quiere lastimar a nadie, si no puede ver ni un poquito

de sangre, es mejor escoger otra profesión. La comedia es siempre cruel y explosiva. La comedia profana. No tiene límites. Todo es risible.

Para escribir comedia no hay reglas ni fórmulas, sino formas, técnicas y métodos. Es importante conocer las técnicas para después tener la libertad de ignorarlas, cambiarlas, mejorarlas y crear nuevas.

Ingredientes de una comedia

- Simplicidad
- Claridad
- Exageración
- Inconveniencia
- Interés
- Irreverencia
- Identificación
- Precisión
- Cuidado con la censura
- Ritmo (el más importante de todos)

Simplicidad

Tramas confusas, exageración en los detalles, textos rebuscados, diálogos pomposos y que no sirven para ser hablados, y gran cantidad de personajes. Todo eso puede desviar la atención, aflojar el ritmo y, lo que es peor, transformar la comedia en algo aburrido y pesado. Un esmoquin enorme, una etiqueta hacia afuera y un andar torpe, nada más simple y tenemos un payaso, un ser humano exagerado. La caricatura de lo humano.

Claridad

Los personajes tienen que definirse bien lo más rápido posible. El conflicto tiene que ser directo y detonado en las primeras líneas y diálogos. Si la audiencia pierde el hilo de la madeja no va a entender los chistes y va a cambiar de canal. En ese momento, quien va a reír será la competencia.

Exageración

La comedia es potencializar una situación. La exageración bien trabajada se convierte en sorpresa. Y la comedia está hecha de sorpresas. Si un sujeto se corta el dedo con un cuchillo, eso puede ser gracioso. Si el sujeto rebana a una mujer con una sierra eléctrica, puede ser más gracioso aún. Principalmente si es su suegra.

Inconveniencia

Los personajes de comedia están casi siempre actuando mal. Incluso cuando quieren actuar bien acaban propagando el mal. Cuentan los secretos de los otros, mienten, engañan, cometen todos los pecados mortales. Y fastidian a todo el mundo, causan todo tipo de alborotos. La comedia debe provocar, irritar, poner el dedo en la llaga – mejor, poner sal en la herida. *Seinfeld* es así, *Married with Children* también lo es. **La vida es así.**

Interés

La comedia tiene que tener siempre una novedad, un acontecimiento insólito, un escándalo peludo, un secreto peligroso. Eso tiene que suceder lo más rápidamente posible. Ser sorprendente e imprevisible es un excelente recurso para mantener alto el interés. Jerry Seinfeld, en un show de *stand-up comedy*, cuenta una carrera de caballos desde el punto de vista del caballo. Y la sorpresa trae pronto el interés.

Irreverencia

En la comedia los personajes son cínicos, irónicos, bribones, socarrones. Y las que no lo son van a serlo durante el sketch o el episodio, o serán el blanco principal de todo tipo de bromas y maldades. La relación entre los personajes es siempre disonante, confusa y belicosa. Los personajes prefieren perder un amigo a dejar pasar un chiste. Saben que la vida es corta y confusa. Que el descuento por el impuesto de renta es muy grande y que nadie sabe adónde va el dinero. **La comedia no cree en leyes, dogmas, o lo que sea. Solo cree en el hoy.**

Importante: Los personajes en la comedia son muy negativos, por eso las escenas románticas y de fuerte emoción funcionan tan bien. Es como unir una nueva conexión con la audiencia y revelar que ese puñado de seres mezquinos también sufre y puede amar. Es pura mofa.

Identificación

La comedia es identificación. Nadie se ríe de aquello que no conoce. Por eso las debilidades humanas funcionan tan bien en el humor. En comedia, cuanto más nos acercamos a los problemas y emociones universales, más oportunidades tendremos de hacer reír a la audiencia.

Matt Groening, creador de *Los Simpson*, cuenta que al inicio de la serie estaba teniendo problemas para escribir las historias de la loca familia de Springfield. James L. Brooks, uno de los productores de la

serie, llamó a Groening para conversar y comenzó a preguntarle cómo estaba su vida. Matt recuerda que comenzó a relatar sus problemas amorosos. Fue allí cuando Brooks le dijo: escribe sobre eso. Escribe sobre nuestros problemas diarios. Todo el mundo ha pasado o va a pasar por eso. El éxito fue instantáneo. **Nuestra vida es un problema.**

Precisión

Todo lo que existe en una comedia – los personajes, el conflicto, el lugar del conflicto, los diálogos, los *gags* e inclusive los muebles de la sala – tienen como única función hacer reír. Una buena metáfora para ejemplificar la precisión de la comedia es la historia del sujeto que le preguntó a un escultor famoso cómo había esculpido aquella estatua de una maravillosa mujer desnuda. Él respondió que había tomado una piedra de mármol y le había quitado todo lo que no era una mujer desnuda maravillosa. Por eso, no sea tímido: corte, corte, corte y continúe cortando todo lo que no sea necesario para hacer que su chiste, sketch o comedia funcionen.

Preste atención al siguiente ejemplo: en *Copacabana*, los personajes de Groucho Marx y Carmen Miranda discuten frente a un hotel:

CARMEN - Ya no soporto esta vida. ¿Por qué no nos casamos?

GROUCHO - ¿Casarnos? Ni siquiera podemos entrar al hotel.

CARMEN - Si estuviésemos casados pagarías solo un cuarto. Costaría la mitad.

GROUCHO - No podría ser más barato que ahora que yo no pago nada.

CARMEN - Creo que no quieres casarte conmigo.

GROUCHO - ¿Cómo puedes decir eso? Estamos comprometidos hace diez años.

La historia de los dos personajes y toda una relación son definidas en seis líneas. Eso es precisión.

Censura

No se preocupe. Siempre habrá alguien que diga que no. Pero, un consejo: nunca diga ni escriba “esta parte es muy graciosa”. Deje que el censor, el productor o el director corten, ese es su problema. **El del guionista es crear.**

Ritmo

La verdad, el ritmo es importante para cualquier género, pero es más importante en la comedia. La importancia del ritmo en la comedia

puede ser ejemplificada de la siguiente manera: para los otros géneros, el ritmo es como el motor del coche; para la comedia el ritmo es el motor de un avión. Si el motor del coche falla, el corre se detiene; si el motor del avión falla, todos mueren. Ritmo no es lo mismo que velocidad. Las pausas son tan importantes como los diálogos agudos o una serie ininterrumpida de *gags* fantásticos. Por eso las famosas *sitcoms* son grabadas con público. Y es por eso también que los comediantes necesitan de claques para saber dosificar sus pausas.

En la cinta *Con faldas y a lo loco / Una Eva y dos Adanes*, escrito por Billy Wilder y I. A. L. Diamond, Billy ejemplifica la importancia de las pausas introduciendo maracas en una escena llena de diálogos muy graciosos. El balanceo de las maracas es usado para marcar el tiempo en que la audiencia está riendo, así no se pierde el próximo chiste. Ingenioso y al mismo tiempo diferente.

El ritmo ideal de una comedia es ir siempre in crescendo, preparando el *grand finale*, que en nuestro caso es la **conclusión perfecta, sorprendente y definitiva**.

Ejercicio: Crear un **personaje** y una **situación** usando los **diez ingredientes** de la comedia.

“No es triste cambiar de opinión,
lo triste es no tener opiniones que cambiar”
Barón de Itararé (1895-1971)

NOTA

1. *Brainstorm*: tormenta cerebral en que se busca una solución. Acto de lanzar ideas sobre el papel.

7.2 SITCOM – CONCEPTO Y COMENTARIOS

SITCOM

Sitcom es la abreviatura de *situation comedy* (“comedia de situaciones”). Es una comedia corta, de 25 minutos de duración, en la que los personajes están siempre metidos en situaciones graciosas. La *sitcom* es una historia. Si retiramos los chistes, aun así, debe tener una historia interesante. La *sitcom* es diálogo. Los diálogos, las líneas graciosas, son los que hacen que la historia avance.

La estructura dramática

La estructura de una *sitcom* se evidencia más claramente si se divide no en tres, sino en cuatro movimientos, que serían: **introducción, complicación, consecuencia y relevancia** (o **irrelevancia**).

Introducción

Es el movimiento en que algo nuevo es introducido, desde el comienzo, para echar la *sitcom* a andar. Toda historia obligatoriamente parte de la introducción de algo nuevo en la vida, en el día a día de sus personajes: alguien consigue o pierde el empleo, una visita, un premio de lotería o un concurso. Los ejemplos son innumerables y es de allí donde surge la **complicación**.

Complicación

Es todo aquello que convierte la situación difícil en algo peor. Es cuando la mujer invitada a una fiesta imperdible durante la introducción descubre que su exnovio va a la misma fiesta con una supermodelo, lo que la obliga a conseguir un acompañante de última hora. Es también el sujeto que quiere entrar en un club exclusivo, descubriendo que va a tener que competir con su hermano por el único cupo disponible, como sucedió en un episodio de *Frasier*. La complicación ocupa casi la mitad

de la historia, y generalmente es donde hay más urgencia en los sucesos. Y hay una **consecuencia**.

Consecuencia

Es el resultado del conflicto creado en la introducción e intensificado en la complicación. Aquí está el clímax de la historia. Es cuando todos los secretos son revelados. El acompañante de última hora hace un papelón en la fiesta, o el sujeto que compite con el hermano, valiéndose de todas las sucias artimañas de que se valía desde la niñez, consigue la plaza.

Relevancia (o irrelevancia)

Es la moraleja de la historia, que en una sitcom puede también ser *inmoraleja*. Puede ser la irrelevancia de una moraleja para esa situación. El acompañante que hace el papelón en la fiesta se vuelve, de algún modo, atractivo. Relevancia: se encuentra el amor donde menos se espera. La relevancia, aunque tenga un número reducido de minutos o páginas, es de importancia vital para estabilizar la situación en el mismo punto en que se encontraba anteriormente. O sea, hace relativamente irrelevante toda la situación para los personajes. Por eso todas las *sitcoms* terminan donde comenzaron, con todos los personajes volviendo a su vida y a sus características. El retorno al inicio es la premisa principal.

Importante: es más fácil crear las situaciones enrevesadas que una solución final graciosa. Por eso las *sitcoms* no necesitan un *punchline*¹ fantástico. Inclusive, muchas *sitcoms* usan el recurso de congelar la escena final.

Muy importante: nunca, pero nunca, destruya la premisa principal.

El conflicto básico

La estructura de cualquier *sitcom* se sustenta en un conflicto básico, que puede ser el deseo de un ama de casa de entrar al mundo artístico mientras su marido se lo impide (*I Love Lucy*), o la forma muy diferente en que varios amigos lidian con la vida (*Friends*). Ese conflicto básico tiene que ser muy fuerte, pero también tiene que ser algo que no pueda resolverse simplemente con los personajes alejándose unos de otros. Es por ello que incluso la más cínica de las *sitcoms* no prescinde de cierta emoción.

El conflicto secundario

Después de tantos años de *I Love Lucy*, *Embrujada / Hechizada*, *Mi bella genio* y otras *sitcoms* y series cómicas estructuradas en función de solo una historia, las *sitcoms* pasaron a dividirse en dos o incluso tres historias en un mismo episodio. El conflicto secundario o *plot* secundario es una historia menor que transcurre en paralelo al *plot* principal, y también tiene un principio, un desarrollo y un fin.

- La historia principal, además de ser más abarcadora, es la que contiene a los personajes principales y en la que está más claramente definido el tema del episodio. La historia secundaria es el lugar de los personajes secundarios y tiene menos peso emocional que la historia principal.
- Las historias no siempre tienen que estar ligadas por el tema. Generalmente, si no lo están, la historia secundaria por lo menos ayuda a realzar el tema de la historia principal.
- En una *sitcom* con varios personajes importantes, el conflicto secundario sirve para mantener a todos los personajes ocupados.

La estructura técnica

La estructura técnica viene dada por el tiempo de duración (alrededor de 25 minutos) y por el número de veces que la historia se interrumpe por los comerciales. Es la estructura técnica, y no la dramática, la que define que antes de los comerciales haya puntos de clímax con algún suspenso y humor que hagan que el espectador se mantenga enganchado en la historia. También se define por la estructura técnica que no puede haber un personaje en escena durante mucho tiempo sin hacer nada. Entre otras razones, porque una *sitcom* funciona sobre la base de reacciones bien definidas de cada personaje al diálogo y acción de los otros. Y si algún personaje no habla ni hace nada, puede usted estar seguro de que está sobrando.

Una *sitcom* tiene dos actos. Cada acto tiene tres o cuatro escenas y dura 12 minutos. Algunas *sitcoms* tienen una coda final de máximo dos minutos, las cuales suelen ser chistes sueltos que no interfieren con la resolución de la historia. Las codas existen para poder insertar más comerciales y que los productores perciban más dinero.

Una división clara de una *sitcom* sería así: los primeros seis minutos establecen la historia. Los próximos 12 minutos desarrollan la serie de complicaciones y en los seis minutos finales se resuelve la situación.

6 MINUTOS

12 MINUTOS

6 MINUTOS

ACTO 1

ACTO 2

C

INTRODUCCIÓN

COMPLICACIONES Y
CONSECUENCIAS

RELEVANCIA

Personajes de *sitcom*

Ya vimos que la **estructura** de una *sitcom* puede ser dividida en **dramática** y **técnica**. Y que la estructura **dramática** puede ser dividida en **cuatro partes: introducción, complicación, consecuencia y relevancia**.

Sabemos que la *sitcom* es una historia contada básicamente en **diálogos (*punchlines*)** y con **poca acción**. Por eso es **importante** que cada **personaje** tenga su modo **de hablar**. Es siempre bueno **recordar** que los personajes **no** son obligatoriamente **graciosos: lo inusitado** son la **situación**, el **conflicto** y lo **que pasa con los personajes**. Y, lo más importante de todo: **los personajes de una *sitcom* tienen que ser personas que queramos y que nos guste ver cada semana**.

Para la construcción de un personaje de *sitcom* deben responderse algunas preguntas:

1. ¿Qué es lo que el personaje quiere en la vida?

Esa es la pregunta que todo padre le hace a su hijo adolescente, o postadolescente, y que todo creador le hace al personaje que crea. Lucille Ball quiere trabajar en el mundo artístico. Samantha quiere ser una buena esposa sin tener que usar sus poderes de bruja. Jeannie quiere agradar – realmente *agarrar* – a su amo. George Costanza quiere ser considerado atractivo por una mujer seductora. **Querer es existir**.

2. ¿Cómo se relaciona ese personaje con los otros?

Los personajes de una *sitcom*, como en cualquier obra de ficción, se relacionan por **oposición**, por **alianza** o por **ambas**. Seinfeld tiene el deseo de no involucrarse mucho con nadie, pero sin él en el centro los otros personajes no pueden relacionarse, establecer sus alianzas u oposiciones. Es en su apartamento donde todos se encuentran, donde se tejen alianzas o se forman oposiciones. La referencia es él.

Jeannie, por su parte, quiere conquistar al mayor Nelson, que no quiere que ella se meta en su vida. Por eso Jeannie se alía a Roger, el mejor amigo del mayor Nelson, a quien le gustaría tener un romance

con Jennie, que por su parte no quiere nada con él. Oposición, alianza, oposición.

Importante: para que haya alianza u oposición es necesario que haya **diferencia**. Si los personajes se parecen, la oposición o la alianza pierden fuerza.

3. ¿Cuál es la historia del personaje?

Esa es la pregunta más general que se hace sobre un personaje. En realidad, la pregunta se divide en varias subpreguntas: ¿Cómo fue su infancia? ¿Quiénes eran sus padres? ¿Estudió algo o quiere estudiar? ¿Qué quiere estudiar? ¿Trabajó o trabaja? ¿Dónde?

Las posibilidades son infinitas. Es bastante común usar este *background* como una especie de regla tabulada. Por ejemplo, si el personaje es violento, se establece que cuando se niño era el tonto del grupo. Y aun si no se utiliza ese tipo de información durante el programa, siempre estará a la mano como una nueva posibilidad. La exesposa de Ross, personaje de *Friends*, se enamora no de otro hombre, sino de una mujer. ¿Quién es Ross? Un hombre sexualmente inseguro.

4. ¿Cómo se expresa el personaje?

Si bien esta pregunta hay que hacerla respecto de un personaje en cualquier género, es en comedia donde esta pregunta es extremadamente importante. ¿El personaje habla mucho o poco? ¿Grita o habla despacio? ¿Pausadamente o sin interrupciones? De esa manera marcamos reacciones que se repetirán. Al Bundy habla lentamente. Jeannie habla sin parar. El mayor Nelson frecuentemente reacciona con temor. Jerry Seinfeld reacciona con indiferencia. Las reacciones también vienen en la forma de muletilla, tipo de expresión, manía verbal o interjección con que el personaje marca una determinada situación humorística. Interjecciones como “*D’oh!*”, *Bazinga!* o *¡Zas, en toda la boca!* suelen ser absorbidas por el gusto popular.

Insistimos: todas esas cuestiones verbales sirven para componer un personaje para cualquier género y formato, pero hay preguntas específicas para los personajes de comedia.

5. ¿Cuál es su estilo de humor?

Esta pregunta se asemeja mucho a la anterior, aunque existe una diferencia sobre la forma en que el personaje se expresa directamente para meterse en problemas y causar risa. ¿Cuál es el modo particular y original con el que el personaje ve y nos hace ver el mundo? Estamos

hablando específicamente de las ofensas de Sheldon Cooper, del cinismo de Charlie Harper, de las comparaciones absurdas de Jerry Seinfeld, del perfeccionismo ilimitado de Monica Geller, del derrotismo cáustico de George Costanza. Esas características son fallas que deben ser exageradas y ponen al personaje habitualmente en una situación inadecuada.

Ahora, la pregunta más importante de todas, que debe responderse siempre que se escribe una *sitcom*:

6. ¿Cómo el personaje se libra de las situaciones embarazosas?

Solo los personajes de dibujos animados necesitan tanto como las de *sitcom* una respuesta a esa pregunta. Así como el Correcaminos va a pasar velozmente por la trampa preparada por el Coyote, Bugs Bunny va a humillar a su agresor y Piolín va a pedir socorro a la abuelita. Los personajes de *sitcom* tienen una forma propia de salirse con la suya.

Samantha siempre tiene una idea brillante, Jeannie hace alguna magia, Monica acepta lo que le parecía insoportable, Elaine asume que tenía un punto de vista equivocado, en fin. Todo personaje de *sitcom* tiene su forma única de salir del atolladero. Esto pasa porque en una *sitcom* siempre hay una situación incómoda en la que se meten los personajes principales y una salida inesperada al final.

El final de la *sitcom* repite el concepto del chiste, esto es, el giro final. Por eso, durante toda la escritura, concentre su mente en el final del espectáculo.

“El aire, cuando no es contaminado, es acondicionado”

Jô Soares, comediante brasileño.

Cinco tips para el desarrollo de las historias en las *sitcoms*

- **Tiempo** - Las historias en las *sitcoms* tienen que transcurrir en un tiempo muy corto. Nada de años, meses o semanas. Lo ideal es que todo pase en un máximo de dos días y que haya varios sucesos que ocurran en un solo día. En otras palabras, el tiempo real de la *sitcom* se acerca al tiempo dramático.
- **Lugar** - Es siempre bueno respetar los escenarios fijos de la *sitcom* que se está escribiendo. Puede optarse por escenarios extras, pero pocos y simples. Externos, raramente. Concentrar la acción en pocos escenarios.

- **Evidencia** - Mantenga siempre el personaje principal en actividad. Es importante que no solo participe de la historia, sino que la comande o por lo menos sea una pieza importante en el desarrollo de la situación central. El protagonismo es fundamental. Mantener los protagonistas en escena en casi 80% del tiempo del espectáculo.
- **Participación** - Haga buen uso de los personajes secundarios, aun cuando su intervención sea irrelevante para el desarrollo de la historia principal. Es importante que tengan, por lo menos, buenas escenas, líneas y chistes. Los personajes secundarios actúan como “escaleras” o “trampolines” que proyectan a los protagonistas hacia las grandes gracias. No olvide que no hay payaso solitario en la pista del circo, lo que hay son duplas. Recuerde el gran éxito que fue *El gordo y el flaco*.
- **Egos** - Los personajes fijos obligatoriamente son siempre más graciosos que los invitados. Sin embargo, estos deben tener papel relevante en el desarrollo de la historia. Siempre que ponga un personaje invitado en su texto es significativo preguntarse: ¿Necesito realmente a este personaje para contar la historia? ¿Será que no puedo contarla solamente con los personajes fijos? Concentrar el humor y la comedia en pocos talentos, además de ser más económico, es ciertamente más efectivo.

En fin, para ser un autor de comedia son necesarios motivación, coraje y una alta dosis de tolerancia al sufrimiento. Simplemente porque el trabajo va a ser arduo, penoso y no hay misericordia con los que fallan. **La comedia no toma prisioneros: mata sus sueños si nadie se ríe.**

DIGRESIÓN

El humor es un sentimiento. La comicidad es una situación diferente, en la cual el que la practica experimenta una sensación de superioridad respecto a los personajes, los objetos de la comicidad. En la representación de la comicidad hay siempre una manifestación de superioridad. La definición de comicidad dada por Hobbes es perfecta: el repentino reconocimiento de nuestra superioridad sobre los otros.

Si alguien resbala y cae, provoca risa, tal vez porque nos consideramos superiores, somos estables y no resbalamos. El humor de otro lado es precisamente tener presente lo contrario. O sea, a través de esa persona que resbala, experimento la sensación de que también estoy a punto de caer. Así nos encontramos en el reino del humor, y no en el de la comicidad².

Esas palabras magistrales de Leonardo Sciascia se me antojan más que válidas para diferenciar el humor de la comicidad. La televisión trabaja más con la comicidad que con el humor.

La *sitcom* nace del teatro de revista (*revue*), crece en la radio y llega a la televisión en forma de sketch. Este género está íntimamente ligado a la crítica de costumbres, que es su materia prima, aunque haya asumido frecuentemente la forma de crítica política. Actualmente las productoras tienen un interés enorme en este tipo de producto, porque es barato y consigue altos niveles de audiencia.

La escritura de un guion para *sitcom* requiere del guionista una serie de cualidades específicas que casi nunca son reconocidas como tales.

El guion de una buena *sitcom* requiere participación de todo un equipo de guionistas: el que delinea la estructura de la historia, el creador de posibles momentos cómicos en esa estructura, los dialoguistas y el *gagman* (especialista en chistes), que da retoques al texto final y agrega pequeñas situaciones y chistes. Todos trabajan con un archivo de material humorístico que consultan constantemente. Ese archivo es una de las claves de buena redacción de una *sitcom*, pues la mayor diferencia entre la técnica de estructura dramática y la técnica de redacción de *sitcom* reside en el **diálogo**.

Un buen guion de *sitcom* debe provocar la risa del público cada diez o quince segundos, y eso requiere un diálogo muy preciso, rico en comicidad y perfecto en el delineamiento del tiempo dramático.

Cuando hablamos de *sitcoms*, también debemos tener en cuenta la importancia del actor, el cual, con su carisma y talento cómico, da identidad al personaje peculiar de ese género televisivo.

Además, recordamos las palabras de Norman Lear, el mayor productor norteamericano de *sitcoms*: “Vivimos o morimos de un diálogo al otro”. (*We live or we die from line to line*)³. Finalizando, cito a Stephen Hawking (1942-2018), quien afirmó: “La creación del universo está llena de casualidades”.

Y a quien Millôr Fernandes rebatió diciendo: “El azar es una tontería de Dios”.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboraron en este segmento los siguientes especialistas:

- Mauro Wilson, exalumno de Doc Comparato, guionista, humorista y redactor. Ganador del premio Emmy.
- César Cardoso, exalumno de Doc Comparato, escritor, humorista

y poeta.

- Emanuel Jacobina, exalumno de Doc Comparato, guionista, humorista y redactor. Uno de los fundadores y participantes del grupo humorístico brasileño *Casseta e Planeta*.

NOTAS

1. *Punchline*: frase de efecto irónica, satírica o sorprendente que abre la secuencia o termina un discurso de humor. Normalmente produce risa en el público.
2. Leonardo Sciascia, en entrevista concedida al diario *El País*, Babelia, 4 de abril de 1992, p. 17.
3. *Apud* Root, Welles. *Writing the script*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston, 1979, p. 160.

BIBLIOGRAFÍA

- Fernandes, Millôr. *A bíblia do caos*. Porto Alegre: L&PM, 2002.
- Obrigado Esparro. *Como educar seus pais*. 10. ed. Río de Janeiro: Objetiva, 2000a.
- _____. *Confusões de aborrecente*. 9. ed. Río de Janeiro: Frente, 2000b.
- Perret, Gene. *Comedy writing step by step*. Hollywood: Samuel French Trade, 1990.
- Saks, Sol. *Funny business*. 2. ed. Los Ángeles: Lone Eagle Publishing Company, 1991.
- Wolff, Jurgen. *Successful sitcom writing*. 2. ed. Nueva York: St. Martin's Press, 1996.

Parte 8

MEDIOS Y LENGUAJES

“La masa mantiene la marca, la marca mantiene los medios,
y los medios controlan la masa”.

George Orwell (1903-1950)

“Estamos en la Edad de los Medios con cabeza de Edad
Media. Somos una generación ‘medio-eval’”.

Demétrio Sena

“Inventar es optimizar elementos existentes.
La creación viene del vacío”.

Doc Comparato

8.1 EL EMISOR – CLASIFICACIÓN

REFLEXIONES SOBRE MEDIOS Y LENGUAJES

El trabajo del guionista no se basa solamente en el talento para escribir y crear, sino también en la capacidad para situar su trabajo en un camino adecuado de producción. Es, por lo tanto, imprescindible reflexionar sobre el funcionamiento de la industria audiovisual como arte y como “fábrica de sueños”.

Intentaremos dar una amplia visión del momento cultural del medio en que trabajamos, caracterizado por un gran desorden ideológico, técnico, tecnológico, artístico, estético y comercial.

Analizaremos la palabra, así como las características y especificaciones de los tres vértices que forman el **triángulo de la comunicación**: el **emisor**, el **medio** y el **receptor**.

Es conveniente resaltar que las transformaciones tecnológicas de los últimos años han sido intensas, con la llegada de la internet, el teléfono móvil y la ficción en el espacio cibernético.

No obstante, el material expuesto en este segmento nos trae un panorama sobre el estado de la comunicación de masas actual, y nuevos estudios, reflexiones y citas sobre lenguaje audiovisual.

Hasta hace muy poco tiempo era importante que el guionista supiese si estaba escribiendo para cine o televisión, si su guion sería rodado en celuloide, cinta magnética o formato digital. Si sufriría cortes publicitarios o no. Si sería emitido en grandes pantallas o en televisión. Todas esas especificaciones influían directa o indirectamente en la forma de escribir, los tipos de diálogo que debían usarse. Si serían utilizados planos cinematográficos mayores o menores. En resumen, el lenguaje televisivo y el cinematográfico eran diferentes.

Actualmente las formas y los formatos se confunden; sin embargo, se hace necesario conocer el peso de la palabra de cada uno de los sistemas para que el guionista tenga un dominio por lo menos parcial

de cómo su palabra será comprendida y sentida por el receptor.

El texto que sigue pretende fundamentalmente dar las bases técnicas mínimas, describir los lenguajes de los medios e introducir al lector en el mundo del receptor, o mejor, del espectador.

Desde comienzos de los años 70 se ha derramado mucha tinta marcando las diferencias entre el cine y la televisión. Algunas líneas testimoniales de Christian Metz definen ese momento: “Entre cine y televisión, los préstamos, adaptaciones o reutilizaciones de figuras o de sistemas de figuras son numerosos. Eso se debe en buena parte al hecho de que ambos medios constituyen, al menos en sus trazos básicos esenciales, un solo y único lenguaje”¹.

Las diferencias que los separan, por lo demás incontestables, son de cinco órdenes: **tecnológicas**; **sociopolítico-económicas** en el proceso de decisión y de **producción** por parte del emisor; **sociopsicológicas** y **afectivo-perceptivas** en las condiciones concretas de la recepción. La pantalla chica se opone a la grande, la sala familiar al salón colectivo, la luz a la oscuridad, el escuchar distraído a la atención continua. Finalmente, el quinto orden de las diferencias está en la programación del vehículo y, sobre todo, en los géneros.

Las nociones de cine, televisión y *streaming* se confunden.

El público promedio no distingue con claridad los espacios dramáticos de televisión en su especificidad. La pantalla de TV se ha convertido en la mayor sala de proyección de cine y *streaming*. No solo se emiten por televisión y *streaming* cada año miles de películas que han sido hechas para cine, sino que, también, la legislación actual prevé este camino como el más natural. Así, el período de distribución cinematográfica se divide en tres vertientes: “proyección en salas”, “transmisión vía TV” y “distribución por *streaming*”, marcando plazos para cada una de ellas. Actualmente también se hacen descargas seleccionadas (*Video on Demand – VoD*).

No obstante, cine, televisión y *streaming* tienen características propias, tanto desde el punto de vista del emisor como del receptor, en la forma de recepción o en las especificidades del mensaje. Vamos a hacer un breve recorrido por este asunto. Veremos, además, que la técnica ha avanzado y perturbado el arte. El concepto de “comunicación” ha evolucionado con ella y engloba una parte de esas nuevas artes habituales del cine, la televisión y el teléfono móvil.

Con la llegada de la alta definición el camino se bifurca. Hubo críticos que dijeron que con *Julia y Julia / Las dos vidas de Julia* (1988), de Peter del Monte, se había reinventado el cine. Se produjo en video de alta

definición y posteriormente fue pasada a celuloide para su proyección en los cines. Más confusión.

El guionista en todo caso debe saber si va a escribir para cine – pantalla grande – o para TV, computador o teléfono – pantalla chica, teóricamente, al menos. Claro está que no es solo una cuestión de tamaño de pantalla sino de muchos otros condicionantes, alguno de los cuales tratamos aquí en un análisis sumario.

Aunque tanto el cine como la televisión y el *streaming* sean industrias, responden a bases ideológicas, y de forma general mantienen y expanden el sistema establecido. Algunos filmes alteran esta norma de vez en cuando. Por ejemplo, *Agenda oculta* (1991), de Kenneth Loach, los nuevos movimientos del cine danés y el brasileño Glauber Rocha².

Cine, televisión y *streaming* son industrias que producen y conducen la llamada “cultura de masas”, y estructuralmente están sujetos a los tres elementos esenciales de todo acto de comunicación”.

- **Emisor** (quien transmite el mensaje)
- **Medio** (vehículo en el que el mensaje es transmitido)
- **Receptor** (quien recibe el mensaje)

Lo que caracteriza a la cultura de masas es su alcance, la posibilidad de llegar a un gran número de personas al mismo tiempo. Esta cultura de masas, fruto de los avances tecnológicos, se convierte en un fenómeno cultural sin precedentes en la historia y, por esta razón, surgen todo tipo de interrogantes relativos al nuevo arte.

El emisor no puede, ni tiene por qué, evitar ser receptor de ideologías, por muy indiferente a ellas que se quiera mostrar: es una **cuestión ética**.

El público receptor acoge el mensaje como una esponja y da una respuesta que garantiza el éxito de los programas: es una **cuestión dialéctica**.

Para que el mensaje llegue de forma adecuada, debe confeccionarse con los elementos adecuados y la organización debida: es una **cuestión estética**³.

Es siempre bueno recordar que el mensaje carga en sí una “influencia” sobre el espectador. En el tercer milenio, aún más que eso: la **influencia** se convierte en **asimilación**, esta se transforma en **impregnación** y, finalmente, en **manipulación** (ver tipos de manipulación).

La industria audiovisual funciona, pues, como un nuevo arte, con implicaciones éticas e ideológicas, estéticas y sociales, religiosas y, en

un todo, dialécticas.

EL EMISOR

El mundo se encuentra en un momento de comunicación de masas tan peculiar que, con la llegada, de los teléfonos inteligentes y las redes sociales, los receptores se convirtieron también en emisores.

Este momento jamás imaginado es dominante en el planeta, creando lo que llamamos “receptor-emisor”, situación que pone a todos los teóricos de la comunicación en arenas movedizas de nuevos conceptos y formulaciones, que no han alcanzado un análisis justo y claro sobre el tema. Al final de este segmento vamos a tratar ese asunto nunca antes presenciado por la humanidad.

En el caso de la televisión, el emisor es el concesionario del canal X, o sea, la empresa que explota comercialmente el canal.

En algunos países como Brasil, la explotación de los servicios de radiodifusión sonora y de imágenes es monopolio del gobierno central o federal. Este puede autorizar a la iniciativa privada la explotación de esos medios de comunicación con una concesión a título provisional que puede ser revocada cada determinado número de años.

Esto ya ha sucedido en otros países por motivos políticos, ideológicos o incluso por falta de capacidad artística o administrativa.

La erección de grandes emporios televisivos que concentran toda la cadena audiovisual, además de desequilibrar drásticamente la cadena creativa y productiva, a mediano y largo plazo solo lleva a grandes desastres empresariales y laborales.

Es siempre bueno recordar que la concesión es un bien del pueblo, del Estado, y no de los gobiernos, mucho menos de empresas privadas. Su reglamentación debe superar la efimeridad de los gobiernos, de las épocas y de los sistemas. Claro, eso es una utopía. Por más civilizado que sea un país, la interferencia gubernamental y política existe por medio de censura directa (China bloquea incluso los correos electrónicos), censura indirecta (rechazo de guiones de ficción incómodos para el sistema), dirigismo (películas de propaganda) y censura económica (invertir en programas de baja calidad).

Ese es un **problema mundial**, con **precedentes** históricos que se hacen más **evidentes** en los momentos de **crisis**.

Pero no debemos pensar que vivimos el “fin del mundo”. Es necesaria una mejor reglamentación para generar mejores condiciones productivas y creativas. Lo que pasa es que en muchos países como Brasil las concesiones, afiliadas a grandes cadenas y retransmisores

radiotelevisivos nacionales y regionales, están en manos de políticos, los mismos responsables por concesiones, reglamentaciones o falta de ellas, aperturas, financiación de artes audiovisuales, renovación y avances legislativos del sistema. Choque de intereses paralizante que nos hace, en muchos países, rehenes de capataces audiovisuales.

Actualmente algunas productoras independientes y privadas logran introducir ficción en la parrilla televisiva de grandes programadoras.

Sin embargo, como es rutina en muchos países, esas productoras independientes son siempre las mismas y “emplean” guionistas y creadores. Y así un nuevo círculo de hegemonía y monopolio se concreta en otro nivel.

Parecería que en ese sentido hemos evolucionado, pero realmente continuamos siervos de nuevas *haciendas* de la producción audiovisual.

A decir verdad, esto sucede no solamente en los audiovisuales, sino en todos los campos empresariales – bioquímico, farmacéutico, agrícola, de maquinaria, de construcción civil, etc. Allí vemos el mismo proceso.

De acuerdo con el estudio que adelanté durante mi periodo en la Universidad de Televisión y Cine de Munich (*Hochschule für Fernsehen und Film München*) y posteriormente en Berlín, las televisiones de todo el mundo se dividen en tres grandes grupos. Denominé ese estudio **Clasificación Internacional del Emisor Televisivo**.

Antes de proseguir, no obstante, me gustaría hacer una observación y contar un hecho folclórico. La observación está asociada a la historia. La mayoría de la programación televisiva mundial es desechable, y así también la cinematográfica. Y podemos agregar libros, cuadros, música, cualquier tipo de arte. Pero, sin ellos, sin esa base rutinaria y fundamental del arte, tampoco existirían los picos artísticos. Tal vez esa mayoría despreciada por el tiempo sirva de combustible y propulse el lanzamiento de momentos renovadores que inauguren nuevas fronteras del pensar.

Cuenta la leyenda que Serguéi Eisenstein⁴, cineasta de cineastas, en el tiempo más oscuro y estalinista del comunismo de la antigua Unión Soviética llevó su informe anual para el “dictador del pueblo” Joseph Stalin, en referencia a los progresos de la cinematografía soviética en determinado año.

Eisenstein fue categórico. Se habían realizado cien películas en total. De esas cien, cuarenta eran malas, treinta mediocres, veinte buenas y diez excelentes.

Stalin, en un arranque de grandeza, inmediatamente firmó un decreto exigiendo que solo se realizasen diez películas excelentes. El

año siguiente, los espectadores soviéticos vieron cuatro películas malas, tres mediocres, dos buenas y una excelente.

En resumen: en arte, cantidad sí es señal de calidad.

O sea, cuanto más abierto el sistema audiovisual, cuanto mayor el número de empresas productoras actuantes, cuantos más guionistas, actores, iluminadores, directores, etc., mejor será para la nación. Más alentador y fructífero será para las próximas generaciones.

Clasificación internacional del emisor televisivo

Es desde el punto de vista de la **creación** y de las **libertades individuales** y **colectivas** de donde se **conceptúa** y se **clasifica** a un país. Tal clasificación, compuesta de los ítems a continuación, también es bastante **móvil** de acuerdo con el **tiempo** y el **espacio**.

- **Presencia de una televisión estatal actuante y libre** (BBC – Inglaterra; TF1 – Francia; RTP – Portugal; TVE – España; RAI – Italia; Canadá y Estados Unidos). Al contrario de lo que se supone, las televisiones estatales contribuyen a un estándar televisivo mínimamente aceptable por la población, la crítica y los profesionales. Llamo la atención sobre los países que tienen una única televisión al aire y estatal, lo que termina siempre en un desastre. Por ejemplo, la TV Vaticano.
- **Las empresas televisivas, sean cuales fueren, no pueden producir ficción**, deben comprar en el mercado productos de compañías independientes. No puede haber *dumping*, cárteles, monopolio, es decir, una sola compañía ser dueña de toda una cadena industrial. Por ejemplo, las fábricas de medicamentos no pueden ser dueñas de hospitales, mucho menos de clínicas, de farmacias, ni siquiera de universidades de medicina o farmacología. **En otras palabras, quien produce no emite, quien emite no distribuye, y quien distribuye no produce.** En producción audiovisual y dramaturgia, eso bloquea el surgimiento de nuevos talentos.
- **Presencia de ficción en televisiones regionales.** Si un 5% o 10% de las televisiones regionales de los países estuviesen obligadas a comprar ficción local, se abriría un parque creativo enorme. Solamente en España ese mecanismo proporcionó un aumento de más de 1.000% en la producción del país, para no citar a Japón, India y Nigeria. Brasil trabaja con repetidoras y afiliadas regionales que repiten la programación ficcional de la

casa matriz. Bastante extraño para un país continental como el mío. Y es bueno observar aquí que estoy refiriéndome a todas las cadenas de televisión brasileñas, sin excepción. Todas usan el mismo sistema.

- **Cantidad de productoras televisivas y cinematográficas en relación con la población.** Está asociada al segundo ítem. Evidentemente esa relación es extraordinaria en los Estados Unidos, tiene estándares medianos en los países europeos, en India, Japón, Canadá y Australia, y niveles aceptables en México, Argentina y otros países. Curiosamente, en Brasil los números se encogen. Inclusive, las casas matrices de grandes productores y distribuidoras internacionales han cambiado sus sedes del Brasil a Colombia y Argentina.
- Y, por último pero no menos importante, **el respeto a los derechos de autor** y la posición del país dentro de órganos como CISAC. Está incluido en este ítem la libertad de expresión.

La clasificación toma como referencia el término “hibridismo” (del griego *hybris*), entendiendo la televisión como el emisor audiovisual diseñado por un conjunto de instancias y dependencias múltiples. La clasificación alcanza tres niveles:

- **Sistema híbrido abierto:** Países que cumplen con los cinco puntos de forma casi completa: Por ejemplo, Estados Unidos, Canadá, Japón, los países europeos y Australia.
- **Sistema híbrido encubierto:** Países que proclaman que cumplen los criterios, pero realmente cumplen dos o tres. Por ejemplo, países de América del Sur, Rusia, India, Sudáfrica, Nigeria, etc.
- **Sistema híbrido cerrado:** Países que por problemas religiosos (fanatismo), guerras o sistemas dictatoriales no cumplen con la mayoría de los ítems. Por ejemplo, China, países del Medio Oriente, Cuba, etc.

El emisor en España y América

En este momento, la red de TV en España responde a un patrón de libre competencia entre las emisoras públicas – a la vez de extensión nacional autonómica – y las privadas. Los canales de emisoras privadas obtienen también sus licencias del Estado y su potencial económico es esencial, sin que eso implique, o deje de implicar, la intervención de

otros criterios. La presencia de nuevos canales ha supuesto el aumento de la base crítica de los mensajes enviados. No obstante, la batalla por la captación del público no ha mejorado la calidad media de los programas, y esto era de esperarse. ¿Por qué? Porque España tenía hasta hace poco un sistema televisivo cerrado. Solo existía la televisión estatal. Este sistema se transformó de repente en 1989. A este fenómeno lo denominó “explotar la pelota”.

El sistema se abre y de inmediato se produce una pérdida de calidad estética y cultural debido a:

- Bajo nivel de inversión y de creatividad.
- Gran audiencia para programas extranjeros de baja calidad. (porque es más económico comprar que producir).

Este fenómeno se dio también en Francia, Italia e Inglaterra; y ocurrió lo mismo en Portugal en los años 1992-1993, cuando comenzaron a emitir nuevos canales de televisión privados. La realidad es que muchas estaciones prefieren comprar programas a producirlos. Esto no hace al mensaje ideológico transmitido *bueno o malo*. Simplemente es *ajeno*, con la consiguiente despersonalización del espectador.

En Europa y América Latina, el cine en general está ligado al dinero del Estado, arma de doble filo: si de un lado se convierte en el único capital realmente importante capaz de ganarle a la industria multinacional que invade el mercado y ahoga al realizador, del otro puede censurar y retrasar proyectos en nombre de un “comportamiento ético y estético” compatible con sus modelos y conceptos, sin asumir, como debería esperarse, el papel de un verdadero productor.

En América del Norte el capital es privado, por lo que el control ideológico responde a razones económicas. ¿Verdad? ¿Mentira? En 1991, con la compra de los grandes estudios norteamericanos por compañías japonesas, los americanos comenzaron a preguntarse quién tendría el control de la ideología.

En España no hay productoras de titularidad estatal. No obstante, la producción cinematográfica depende en gran parte del soporte financiero del Estado a través de los llamados “subsidios para el cine” que son asignados por un comité de ámbito estatal interregional, formado por miembros que han sido nombrados por distintas vías, lo que garantiza, al menos, la opinión de los diferentes sectores de producción, y de los colegios y asociaciones profesionales. Los criterios de asignación de estas ayudas varían de unos comités a otros y están

sujetos al riesgo del dirigismo político. Actualmente, los criterios industriales priman sobre cualquier otro, con ligeros correctivos, para dejar lugar a un cierto número de producciones de autores noveles – sobre todo directores – o con valores artísticos específicos.

Las emisoras de televisión estatales o regionales dicen tender hacia la autofinanciación, por lo menos como declaración de buenas intenciones y como reconocimiento de que ese es el único camino hacia la independencia ideológica. La realidad es que zozobran en ese camino y que la única emisora que parece haberlo logrado es TVE, objetivo que generalmente es bloqueado por la competencia de los canales privados. También, mientras se escribieron estas líneas, los periódicos anunciaban que la TV estatal sería, en breve, subvencionada. Las estaciones regionales se mantienen hasta ahora subvencionadas a un nivel muy importante.

Por otro lado, la televisión, aun en el estado de crisis que describíamos, se presenta como el único recurso de financiación que permite, aún hoy día, hacer películas. La crisis actual de recursos de las televisoras – sobre todo de las públicas – pone en peligro la producción cinematográfica del año. El hecho de que la televisión goce aún de buena salud es como lluvia para el campo cinematográfico, que puede condicionar las cosechas según su cantidad.

Como sabemos, el guion es la crisálida y el producto audiovisual es la mariposa. Sin crisálidas no hay mariposas. Los profesionales guionistas del mundo esperan que su función, cada vez más relevante, alcance el mismo nivel de prestigio y honorarios de los directores y productores.

La ideología del emisor

Como regla general en los países capitalistas, el capital y los medios de producción están en manos de una clase íntimamente ligada al Estado, o sea, la clase dominante, con una ideología que impregna el resto de la sociedad. La ideología, como visión de un grupo de la realidad específica, como conjunto de ideas y de valores institucionales, religiosos, políticos, morales, artísticos, etc., se populariza y se transforma en sentimiento común: o sea, pasa a ser considerada verdad por toda la sociedad. Es obvio que en los momentos de crisis como los que vemos en el mundo, debido a la falta o abolición de la reglamentación en el mercado capitalista, la burbuja especulativa explota y deben tomarse medidas radicales.

Sorprendentemente, los economistas capitalistas salieron a buscar las soluciones en el filósofo Karl Marx, cuyo libro *El capital*, base de

la teoría comunista, recomienda la interferencia e injerencia directa del Estado en las redes bancaria y habitacional y en el sistema de producción (fábricas), en busca de una sociedad más igualitaria.

Además de la crisis de ideología del emisor, también tenemos la ideología del receptor-emisor. Recibimos diariamente películas, fotos, opiniones, denuncias, regalos y todo lo que se pueda imaginar de individuos pertenecientes a grupos o de las personas que nos rodean.

Aquí abro un paréntesis para exponer primero un punto de vista: no creo que la crisis que vivimos sea del capitalismo o del neocapitalismo, y sí la primera crisis de la globalización.

Y eso le interesa al guionista, ya que hay una pérdida de todas las ideologías y probablemente el nacimiento de otras, espero, menos sangrientas y más liberadoras. Para cerrar el paréntesis alerto: nunca fui comunista. Entre otras cosas, nunca pertencí a ningún partido o club ni soy fanático de ningún equipo de fútbol; no tengo espíritu gregario (del latín *gregarius*), no hago parte de ningún grupo, ni fui alcanzado por la fe, sea cual fuere. Y sufro porque me habría gustado tener todo eso. También perdí la mayoría de mis sueños y me dedico a la sumisión y al ocaso, frutos de cáscaras opacas y sólidas.

Soy dado a los devaneos, estado que precede a la imaginación; mi alma es pacifista, antibelicista. Deploro la burocracia, los muros, los bombardeos y los torpedos en nombre de dioses o patrias. En fin. Me encantan el jazz, la bossa-nova, el hip-hop y el rap. Que se sepa.

Y así esa verdad, constituida de valores e ideas, es preservada por la clase dominante y por individuos. A ese fenómeno Gramsci lo llamó *hegemonía*.

Sin que se deba considerar a eso una militancia en sentido alguno, simplemente por prudencia y sensatez, no es tarea ajena al escritor establecer una diferencia entre ideología, visión de la realidad específica de diversos individuos, y hegemonía, que es la conservación de la ideología de la clase dominante.

Cada escritor (o cada individuo) es libre de escribir, filmar y representar lo que quiera y para quien quiera. Solamente, antes de comenzar, debe pensar un momento en lo que va a hacer y para quién. Pues puede terminar ejecutado en China, preso en Indonesia o perseguido e imposibilitado de trabajar libremente. Como ilustración, sugiero el documental *Trumbo*, sobre Dalton Trumbo, uno de los más importantes guionistas estadounidenses amordazado por el macartismo⁵.

En España, por ejemplo, los comités de subsidios para la cinematografía incluyen representantes de las asociaciones

profesionales y de los sindicatos. Aun así, entre las emisoras privadas es posible observar diferencias ideológicas que contribuyen a la neutralización de las hegemonías. La televisión pública, por otro lado, está bajo el control del Estado, que es plural, y no del gobierno, con las naturales vacilaciones del espíritu humano en el ejercicio del poder.

La realidad es que los sistemas y los individuos tienen sus defensas, sus formas de evitar las infiltraciones de ideologías contrarias, y creen con fervor en sus convicciones.

Aquí entran en juego la censura, la autocensura y las noticias falsas, que pretenden controlar la popularización de ideas y valores diferentes. En el campo de las artes, la censura ejerce ese control por medio de la prohibición de libros, películas, exposiciones y espectáculos. En los países llamados no democráticos, la censura va de la pintura en acuarela al ciberespacio.

Sin embargo, no conozco ningún país que resista el control directo o indirecto de la producción, televisiva o cinematográfica cuando se ejerce sobre él la denominada **censura económica o moral**⁶.

Hoy en el llamado “mundo democrático” los mecanismos de censura son muy sutiles. Por ejemplo, la emisión de un documental que mostraba los efectos nocivos del tabaco fue suspendida por la poderosa red de televisión japonesa NTV, en virtud del proceso contra su contenido presentado por el departamento responsable por los ingresos publicitarios. Portavoces sindicales de la NTV denunciaron que la libertad de información había sido perjudicada en beneficio de la tesorería de la cadena. El documental, titulado *¿Por qué Japón solo?*, continúa inédito hasta hoy⁷.

En términos generales podemos decir que la televisión, principalmente en la vertiente periodística, tiende al uso indiscriminado de las verdades a medias.

Podemos recordar, como ejemplo reciente, la información que recibimos sobre la guerra en Irak, absolutamente filtradas por el emisor estadounidense. No hay pues registros fotográficos o imágenes de ni siquiera un soldado estadounidense muerto en la guerra. Y hubo más de 4.500 bajas.

Conviene recordar que el espectador no es tan pasivo como cabría suponer, y que, en cierto modo, es consciente de todo lo que ocurre.

Se ha constatado gracias a un sondeo de opinión que el 52,7% del público portugués cree que la información emitida por televisión es controlada y manipulada⁸.

Estas presiones de corte ideológico están condicionadas por la

necesidad de producción de bienes de consumo a gran escala y la existencia de un mercado de recepción cada vez más amplio. Esto trae consigo el problema de la colonización cultural, es decir, de que los países más ricos, con una industria cultural más potente, acaban imponiendo su cultura a los países que no logran oponérseles. En otras palabras, los países *desarrollados* crean riqueza, del arte a las ciencias, mientras que los países pobres crean solo un puñado de ricos.

En los últimos años, la presencia de filmes norteamericanos en salas francesas ha pasado del 31% al 59%. Por su parte, el mercado estadounidense, el mejor protegido del mundo, acepta apenas un 2% de obras extranjeras. En materia de televisión o de música sucede lo mismo. Y a eso se suma la piratería.

Pero hay más: lo sagrado nunca antes estuvo tan presente en los audiovisuales, tanto en la emisión pública como en la individual: Dios, Jehová, Alá, Jesús, Buda, etc., también encabezan diálogos, escenas y programas, demostrando una estrecha relación de la religiosidad con el emisor, sea cual fuere. Con ni más profundo respeto y distancia en relación al tema, esa tendencia de contenido religioso es analíticamente creciente.

La producción

Hay básicamente tres grandes problemas de producción en las artes audiovisuales profesionales: la financiación (que es el despegue del avión), su difusión (que es el aterrizaje) y su rentabilidad.

El productor audiovisual ha cambiado mucho, ya no es el hombre sentado en su escritorio, con la cartera llena de dinero, fumando un puro. Ahora es un verdadero “ingeniero económico” o *line producer* (profesional que reúne diversas fuentes de producción), un hombre que pasa todo el día al teléfono en busca de los recursos necesarios para sacar un proyecto adelante. A eso se lo llama gerencia de producción.

El problema de la difusión fue resuelto un día con la apertura de numerosos cineclubes y con funciones en lugares que nada tenían que ver con las salas de proyección tradicionales. Era la comunicación por la comunicación. El lenguaje avanzó, pero la industria no. El fenómeno se diluyó en Europa en la década del setenta del siglo XX y el de los cineclubes ha quedado como un fenómeno generacional que, los que vivimos aquel momento, recordamos entre la nostalgia de haber marcado una época y el alivio de no tener que aguantar ciertos filmes solamente por espíritu militante.

Actualmente las salas de cine y teatro se transforman en templos

religiosos. Estamos presenciando la muerte de las grandes salas de proyección y obtenemos ficción por medio de VoD.

Los grandes estudios y empresas hacen contratos directos con Netflix, HBO, Microsoft, Apple, empresas de telefonía móvil y similares, principalmente en lo que se refiere a música y películas. Sin embargo, aún hay mucho camino por andar en ese aspecto.

El *streaming* da evidencias de una capacidad devoradora de materiales que hace que toda la producción sea poca para sus necesidades. La televisión abierta y cerrada sufre de “diarrea dramática”. Pero llamo la atención sobre el hecho de que la mayoría de los países prefiere importar a producir contenido.

Los programas de la Comunidad Económica Europea pretenden animar la producción competitiva, pero, por alguna razón, los productos estadounidenses continúan siendo más atractivos en su presentación y más digeribles narrativamente, por más que el mensaje sea banal.

Europa continúa enviando mensajes sofisticados, en un estilo lento y autocomplaciente en exceso. Es ese hacer egocéntrico, bajo la disculpa intelectual, que continúa reproduciéndose con el apoyo de la comunidad. Por ahora no se ha logrado un cine europeo.

El cine de cada país es consumido exclusivamente en el mercado interno, mientras que las series vía *streaming* ya trabajan con productos nacionales distribuidos a todo el mundo. Solamente los productos estadounidenses, de cualquier tipo, llegan a todas partes. La distribución está hoy más industrializada que nunca y se encuentra sometida a las empresas multinacionales. Entre otras cosas, es bueno saber que las distribuidoras cobran el 30% de la producción para hacer su “trabajo”. Son las que más ganan en el proceso. Como siempre, los intermediarios son a quienes más les sonrío la fortuna.

También la falta de conocimiento del medio televisivo y un cierto desprecio por la ciencia de la programación en determinados países europeos conduce a una escasez de criterios en la elección del producto audiovisual que va a ser difundido. Por ejemplo, el magnífico filme danés *La fiesta de Babette* fue transmitido por la televisión portuguesa en su versión original subtitulada, con lo cual la película resultó un gran fracaso televisivo. En los primeros diez minutos de la cinta oímos una voz en *off* monocorde y descriptiva, con muy poca acción dramática. Estaba claro que el secreto para hacer de esta película un producto televisivo era ofrecerla doblada, ya que, obviamente, en Portugal pocas personas hablan danés y resulta agotador leer subtítulos continuamente en pantalla chica.

No pretendo menospreciar la importancia de los creadores que, utilizando medios precarios, mantienen abiertos los caminos de la creación a nuevas estéticas y renuevan la producción cultural en los terrenos del cine, el libro y la poesía. Debemos considerar el hecho de que la producción de una película para televisión, *streaming* o cine se hizo tan dispendiosa y compleja que es casi imposible hacerla hoy de forma artesanal, dado que la calidad técnica es cara y sofisticada. Además, el público se acostumbró a exigir calidad para aceptar el mensaje.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Metz, Christian. *Langage et cinema*. París: Larousse, 1971, p. 177.
2. Glauber Rocha (1939-1981), cineasta ganador de la Palma de Oro del Festival de Cannes y reconocido como mentor del movimiento del *Cinema Novo* en Brasil. Alegórico, simbólico y visionario, Glauber tenía un estilo propio de filmar y de contar sus historias que rompió con todos los esquemas cinematográficos de su época. Controversial, trabajó en varios países e influenció a otros cineastas y artistas. Entre sus trabajos más destacados se encuentran *Terra em transe*, *Deus e o Diabo na terra do sol* y *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*. A él se atribuye la frase “Una cámara en la mano y una idea en la cabeza”, síntesis del movimiento cinematográfico por él vislumbrado. Sin duda, el cineasta más importante del siglo XX en la historia cultural brasileña. Su herencia fílmica, guiones no filmados, documentales, arte conceptual y otros acervos son tema de críticas y análisis aún hoy. En cualquier escuela de cine del mundo su obra se estudia su obra, que hace parte de la historia y evolución del séptimo arte. Hay un vasto material bibliográfico sobre Glauber Rocha en varios idiomas.
3. Es sobre esta base teórica que se ha apoyado la escuela de críticos e historiadores catalanes durante el último cuarto de siglo por influencia de su mentor, Miguel Porter, escritor e historiador, profesor de la Universidad de Barcelona. Pensamiento que se refleja en otras universidades y en la cultura europea.
4. Serguéi Eisenstein (1898-1948), arquitecto e ingeniero, es considerado el mayor cineasta de todos los tiempos. Cada fotograma de sus películas presenta perfectas pinturas del ejercicio de la vida y la complejidad del ser humano en acción. Su pionerismo estético y visión teórica del arte cinematográfico superaron el sistema ideológico marxista que lo abrigó, en la antigua Unión Soviética. Fue del cine mudo al sonoro y sus obras más conocidas son: *El*

acorazado Potemkin, Octubre, Iván el Terrible, ¡Que viva México! y *La huelga*. Por insólito que parezca, llegó a trabajar en los Estados Unidos para la MGM, que no escatimó en esfuerzos para retenerlo en Hollywood. Fue profesor del Instituto Cinematográfico de Moscú y su filmografía, así como sus libros, registros, guiones, iconografía y métodos de montaje, es utilizada y reutilizada aún en nuestros días. Su visión artística del séptimo arte es considerada seminal en todo el mundo. Merecidamente hay un vasto material bibliográfico sobre Eisenstein.

5. Término creado en los Estados Unidos en la década de 1950 para designar la intensa persecución que sufrían militantes de izquierda y comunistas, que eran acusados de subversión o traición. Figura emblemática de esa cacería de brujas fue el senador Joseph McCarthy.
6. Consulte, por ejemplo, el libro de Romà Gubern, *Un cine para el cadalso*. Barcelona: Euros, 1975.
7. Noticia publicada en el diario español *El País* el 4 de marzo de 1992, p. 59.
8. Noticia publicada en el periódico *Público* el 13 de abril de 1991, p. 2-3.

8.2 PROGRAMACIÓN – TÁCTICAS, EL MEDIO

LA PROGRAMACIÓN

El diseño de la programación es concebido por medio de la combinación de innumerables factores. Depende de la cultura de cada país, hábitos que se transforman y cambian con el tiempo.

En la década de 1960 toda la familia se reunía frente a la televisión para ver las novelas; hoy en día nos preguntamos: ¿dónde está la familia? ¿Y la televisión?

Si la ficción en la década de 1970 debía estar un punto por debajo de la realidad para no herir los bríos de la moral y las buenas costumbres, hoy debe estar un punto por encima.

En otras palabras, el mundo ha cambiado considerablemente.

Los ordenadores o computadoras invadieron las casas, la imagen se diseminó en otros procesos de recepción y la programación televisiva cambió.

Si comparamos la parrilla de programación de la BBC, la de la televisión francesa, la estadounidense y la portuguesa, notaremos diferencias radicales, tanto en la esfera de contenido como en la de géneros y concepción de parrillas.

Lo único que quedó en la BBC fue el noticiario de las 18h.

Cada temporada cambia todo: nuevos documentales, series, miniseries en diferentes horarios, etc., ya que la parrilla de programación es algo mutable y adaptable a las transformaciones inmediatas del mundo. Entre otras cosas, al pie de la BBC están Channel Four y otros canales regionales. Quien no se transforma, perece.

En algunos países latinoamericanos es diferente. Algunas parrillas de programación fueron diseñadas en los años 70 y se mantienen fundamentalmente inalteradas hasta nuestros días. Paupérrimo.

Muchas son básicamente emparedados de periodismo, telenovela, periodismo, telenovela y periodismo. Con algunas inserciones de

programas de humor o series. Ese diseño de programación en Brasil fue implantado por José Bonifacio de Oliveira Sobrinho, “Boni”, y sufría cambios anuales, en especial en lo que se refería a la ficción. En un año fueron inauguradas las series brasileñas, en otro las miniseries, en otra época los especiales, *Quartas nobres*, después vinieron grandes adaptaciones y así sucesivamente. Todo eso originó el llamado estándar *Globo* (por la cadena de televisión Globo) de calidad.

Con el paso del tiempo, esas franjas de novedades creativas, por falta de competencia o incluso por el desequilibrio del mercado, se desvanecieron. El país también pasó por crisis económicas y hubo una retracción. Obviamente la fórmula telenovela, periodismo, telenovela, volvió a dominar y a fijarse en la parrilla.

La fórmula es repetitiva, a pesar de consagrada en el pasado. Ha sido copiada mil veces y se mantiene prácticamente inalterada. A veces se encaja una miniserie a altas horas de la noche o un programa atípico de éxito comprobado previamente, como los programas de telerrealidad (*Gran Hermano / Big Brother*, por ejemplo). Los domingos, la programación es fundamentalmente fútbol, programas deportivos y programas de auditorio.

Muchas cadenas latinoamericanas desconocen que existen numerosas tácticas de programación y parrillas. En ese sentido, la repetitividad es tan avasalladora que el espectador prefiere apagar el televisor (ver segmento 8.3).

Algunas estaciones de televisión parecen mercados árabes, venden horarios a relojerías, vendedores de tapetes persas, predicadores, rabinos, adoradores de toda índole o cualquiera que pague bien. En otras palabras, alquilan sus horarios. Fuera de exageraciones, tengo dudas de que el subarriendo de horarios en una red de televisión sea lógica o legal. ¿Eso es realmente permitido por las legislaciones referentes a la radiodifusión?

Eso para no hablar de los concursos cuestionables y programas de auditorio de baja calidad cultural y artística de algunas programadoras, muchas veces sin siquiera un noticiero decente. Realmente, toda esa programación sirve de cortina para esperanzas producidas por medio de baúles dorados de la felicidad, estrellas plateadas de la fortuna y otros artificios dudosos.

Por muchos años en Brasil la cadena SBT importó novelas mexicanas, lo que sorprendía a la propia Televisa, el canal mexicano que las producía, que además de mandar los scripts era obligada a remitir los planes de escenarios, vestuario, cámara y luces. No se les permitía a los

profesionales brasileños ningún tipo de creatividad.

Finalmente, las cadenas públicas, que a veces tienen programación bastante fragmentada. En otras ocasiones, la transmisión y equipamiento técnico obsoletos no permiten una captación adecuada del sonido y la imagen. Siendo públicas, suelen experimentar recambios excesivos de ejecutivos y equipos artísticos, lo que impide la continuidad de los proyectos.

Ese panorama poco alentador debe cambiar por lo menos en nombre del futuro.

DIGRESIÓN – TRANSFORMACIONES Y ESPECULACIONES

Al diplomar a los alumnos del curso de Creación, Guion y Dramaturgia de la Academia Brasileña de Letras (2009), extendí mis palabras sobre reacciones, transformaciones y especulaciones en el futuro audiovisual. No busqué referencias específicas y dejé que el pensamiento volara sobre consideraciones y configuraciones, ya que el futuro siempre se muestra una caja de sorpresas sin amos ni mentores. Encontré en la memoria la figura de Luis Buñuel¹, cineasta mayor del surrealismo, que afirmó: “A pesar de mi odio hacia la información, quisiera poder levantarme de entre los muertos cada diez años e ir hasta un puesto de revistas para comprar algunos diarios. [...] Con mis diarios bajo el brazo, pasando al ras de los muros, volvería al cementerio y leería sobre desastres del mundo, antes de volver a adormecerme, sereno, en el refugio tranquilizador de la tumba”².

Si la frase no fue exactamente esa *ipsis litteris*, el sentido se mantiene.

La declaración a primera vista puede parecer tonta, pero contiene una serie de cuestionamientos y posicionamientos en lo que respecta al emisor, al transmisor y al receptor.

Si les fuese posible a los muertos volver a los quioscos de revistas cada diez años, quedarían perplejos. La cantidad de información, publicaciones, volúmenes, profundidades, variedades y diversificación es tan intensa que sería imposible para un ser humano sometido a un sueño de diez años entender los acontecimientos de una década.

Son inequívocos los avances de la información y la democratización de la prensa. Por no hablar de los sorprendentes giros en la historia del ser humano. Pisó la Luna y, en vez de proseguir, resolvió invadir Irak. La caída del muro de Berlín y del imperio soviético, el nacimiento de la superpotencia china, conjugación de la peor represión comunista con las más feroces injusticias del capitalismo salvaje, todo imprevisible. Surgieron nuevos países, otros desaparecieron, y eclosionaron

conflictos en lugares antes considerados pacíficos. En los puestos de revistas las publicaciones cubren como tapetes los estantes con temas sobre perros pequeños, grandes o peludos, halterofilia, sexo, filosofía, medicina, chismes televisivos, celebridades, culinaria, belleza e historia. Cualquier asunto, película o noticia está allí disponible, pulverizado y a disposición del lector.

Creo que Buñuel no entendería nada: los términos, los nombres, la visión económica de todo y la falta de ideología. Nada de lo previsto en tiempos de Buñuel se ha cumplido, pero sin duda la información y la prensa dieron pasos fenomenales en las últimas décadas tanto en calidad como en cantidad. Y por no decir en profundidad. En fin, en los medios, volúmenes y formas. No obstante, si entrase en una sala de cine y viese una película u otro producto audiovisual, entendería todo. Poco ha cambiado en el lenguaje y en la forma de contar las historias.

Vería los mismos dibujos animados del Pájaro Loco, las mismas películas de acción, *westerns* modernos ahora con coches de policía en Los Ángeles, y las mismas novelas mexicanas, dulzonas y lacrimosas.

Ese contraste puede parecer injusto o prejuicioso, pero siempre es bueno recordar que el avance de la ficción en las últimas décadas, en lo que respecta a formas, formatos y diversidad, fue bastante inferior al del mundo de la información. Varios movimientos artísticos del siglo pasado no se proyectaron ni crearon consecuencias en el nuevo milenio: hubo cierta **retracción imaginativa**.

Y algunas preguntas emergen: ¿estará el ser humano, como un niño, condenado a escuchar siempre las mismas canciones? ¿Cómo un viejo a repetir las mismas plegarias? ¿Eso nos da más seguridad? La misma historia contada una y otra vez, en la forma y velocidad dramática habituales. ¿Será que el ser humano sufre de algún retardo imaginativo? Dotado de un notable desarrollo técnico fruto de una mente ordenada, rutinaria y economicista, pero incapaz de reconocer a los pioneros del arte en el momento en que nacen. Pasaron varios años antes de que se diera valor a las pinturas de Gauguin, a los girasoles de Van Gogh, a los *flashbacks* de Orson Welles, a los *multiplots* de Altman o a los guiones del argumentista Robert Bolt. Tal vez en este exacto momento lo nuevo esté instalándose en algún lugar y no nos damos cuenta, ni tenemos consciencia de su importancia. Todo es posible. Virtualmente electrónico.

Las respuestas superan nuestra comprensión tanto en el campo del emisor como en el del medio y del receptor. No obstante, el guionista, autor o dramaturgo debe intentar siempre romper las barreras en el

ámbito estético y en el sentido liberador del mensaje, aunque dependa intrínsecamente del emisor (es bueno recordar que todo creador tiene derecho a difundir y vivir dignamente de su obra). Presenciamos un momento de transformación y reevaluación de la necesidad social y de la importancia del **arte** como **creación** para un mundo **mejor** y más **justo**.

Y aquí abro un paréntesis. A pesar de los problemas políticos de países como **China, Irán o Nigeria**, sus creadores **audiovisuales** son **considerados** por la **crítica europea** los más **prometedores y proficuos** realizadores de la primera década del siglo XXI. Lo que prueba una vez más que **el talento no tiene frontera ni sistema ideológico que lo ahogue**. Cierro el paréntesis.

En fin, aquí y allí hay intentos, movimientos y algunas transformaciones. Primero, para salvar o por lo menos para renovar el estatus del derecho de autor; de otra manera, retrocederemos 500 años hasta donde se creaba por “amor al arte” sin ningún tipo de reconocimiento al trabajo creativo. Cito el movimiento de la CISAC en Francia: por ejemplo, la ley francesa (2009-2010) sobre descargas en línea y nuevos medios, así como el pago de derechos de autor con las empresas prestadoras de servicio vía internet.

Y también potenciar la capacidad creativa de las nuevas generaciones, abriendo espacio a futuras realizaciones y nuevos avances en el arte dramático. Hay una mayor presencia de productoras independientes y distribución de fuentes de contenido, aunque con proyectos que pueden desconcentrar la creatividad. Alcanzar sus objetivos o no, o sea, mejorar o no la calidad, es otra cuestión. Pero la intención de oxigenar el sistema es evidente.

Podemos citar la ley argentina que redujo de 24 a 10 el número máximo de concesiones de radio y televisión que una persona o empresa puede tener, con lo que permitió que empresas de servicios públicos, como las telefónicas, tengan licencias de TV por cable. En ese segundo caso, sin embargo, hay una condición: la operadora no puede tener más del 50% del mercado. A las empresas de servicios públicos aún les es prohibido tener canales abiertos de televisión.

Si bien no defina un patrón, la propuesta crea algunas reglas para la televisión digital abierta, destinando un 33% del espectro a canales sin ánimo de lucro que podrán ser de municipios o universidades, por ejemplo. De forma semejante a lo que ocurrió en Brasil con la creación de la Empresa Brasileña de Comunicación (EBC).

Y hay también una propuesta para limitar a 24 el número de licencias

de TV por suscripción de una empresa, además de prohibir que, en una misma localidad, una empresa tenga licencias de TV abierta y por cable simultáneamente. El proyecto también crea cuotas de programación en la TV abierta, imponiendo un mínimo de 60% de contenido local, 30% de producción propia y 10% de producción independiente. La publicidad, por su parte, deberá ser producida localmente.

Aunque considero la propuesta irreal y exagerada, debo admitir que puede rediseñar el sistema audiovisual argentino y repercutir en varios países.

De todas formas, cualquiera que sea el sistema emisor, el creador estará por encima de él. O mejor, fuera de él. Y ambos no deben ser confundidos, aunque sean interdependientes.

TÁCTICAS DE PROGRAMACIÓN

Al contrario de lo que se piensa, cuanto mayor sea el número de factores en juego, mayor es la independencia de la elección del diseño de la programación. Por ejemplo, una TV de señal abierta tiene más independencia que una TV católica temática, puesto que en la primera son tantos los intereses en juego que estos se debilitan y anulan mutuamente.

El diseño del programa tiene una concepción definida como parcialmente independiente, como quiera que debe seguir el diseño de programación, o por lo menos no debe desentonar del cuadro general y sí mantener una cierta coherencia, aunque tenga una identidad autónoma.

El diseño del programa es elaborado por medio de tres líneas: **línea creativa, de diseño y de producción.**

La línea creativa es representada por el guion y la autoría; la línea de dirección, por el diseño de la imagen, con la selección de los planos esenciales y de transición de las cámaras, elenco artístico, diseño de luz, maquillaje, etc.; y la línea de producción, por los recursos, contratos, gastos diarios, financiamiento, gastos en escenografía, escenotecnia, etc.

En cuanto a la táctica de programación, esta es concebida puramente en el sentido de la competitividad. Especie de mecanismo bélico y guerrero en que se debe vencer a un supuesto enemigo con la ayuda de dos armas: contraprogramación y antiprogramación.

Contraprogramación es la utilización del mismo tipo de programa en el mismo horario contra otro canal. Ficción contra ficción, periodismo contra periodismo, etc. Este tipo de táctica es el más utilizado en Brasil,

por ejemplo, y el espectador debe optar por un contenido idéntico en dos o tres canales.

Antiprogramación es la utilización de otra forma y contenido de programa contra otro canal en el mismo horario. La antiprogramación es la formación de una alternativa. Por ejemplo, si una cadena emite noticias, la cadena rival emite dramaturgia. Es más rara en Brasil, ya que los programadores brasileños tienden a no arriesgarse. Olvidan que la televisión ya no es un hábito, sino una elección del espectador.

En Brasil, el noticiario nocturno de la Rede Bandeirantes pasa a las 19h30; el de Globo, a las 20h30; y el de la Record a las 21h30. Esas cadenas trabajan en antiprogramación.

Cualquier táctica es válida. Lo importante es saber utilizarlas en la hora propicia.

Después de la construcción del programa se hace el abordaje televisivo, esto es, la puesta de los programas en la pantalla, en la parrilla de programación.

Son tres los tipos de abordaje para implantar una nueva programación:

- **Invasión:** Aprovechar el inicio de una temporada televisiva, por ejemplo, después de las vacaciones. La programación es inaugurada con una nueva imagen o contenido televisivo. Es el modo más fácil de implantación, pero también el más caro y el más arriesgado. Nuevos programas, diseño televisivo y parrilla.
- **Cerco:** Estrenar nueva imagen y contenido televisivo en determinadas franjas de audiencia, preferentemente en las puntas de la programación. Por ejemplo: temprano por la mañana y bien tarde en la noche (*late night*), dejando el corazón de la programación intacto. Más económico, pero poco abarcador.
- **Cabeza de puente:** Implantar programas aislados con nueva imagen y contenido en la programación. A partir de allí, por contaminación o por oportunidad, otros programas van siendo transformados poco a poco y ensayados. Es el más lento y prácticamente no modifica la programación. Es aún más barato, aunque poco creativo. Pocos cambios en la parrilla.

Resumiendo, los tipos de abordaje pueden ser completos (invasión), por franjas (cerco) o por programas aislados (cabeza de puente). O los dos últimos combinados.

Para finalizar, debo advertir que la elección de términos bélicos en

la escritura de este resumen sobre estrategias creativas es intencional. También podrá parecer que cuando comento sobre los abordajes y tácticas de implantación de programas estoy siempre refiriéndome al otro canal, al competidor, como si estuviese en una guerra de audiencias perpetua.

Esa afirmación es parcialmente correcta, pero jamás debemos olvidar que, como profesionales de la comunicación, nuestra misión es alcanzar la plenitud de la función audiovisual.

Son tres las funciones esenciales de los audiovisuales: entretener, informar y formar.

Entretener el alma en el sentido aristotélico del drama, abrir espacios interiores, hacer de la pantalla una ventana hacia el mundo y un espejo mágico.

Informar, jamás desinformar. Aguzar la curiosidad que lleva a la búsqueda del saber y del pensar.

Formar, jamás deformar. Actuar de una manera que por instantes pueda estimular la formación de mejores seres humanos.

Esa es nuestra verdadera guerra.

EL MEDIO

¿Cómo y en qué se diferencian el cine y la televisión como medios de comunicación? Cuando examinamos esa pregunta nos damos cuenta de que difieren en la técnica, el lenguaje y sus características básicas.

La técnica

Aunque el cine, la televisión, el ordenador y el *streaming* se basan en el principio de la persistencia de la imagen en la retina humana y en la presentación de imágenes fijas sucesivas que dan la sensación del movimiento, existen grandes diferencias entre ellos, tanto de registro como de presentación.

El cine solía utilizar una sucesión de fotos fijas sobre una tira de celuloide, las cuales se presentaban por proyección en una pantalla grande a una cadencia de 24 imágenes por segundo. Actualmente se trabaja con cámara digital, que produce 950 impulsos por segundo.

En televisión la cámara no es sustancialmente diferente, pero convierte la luz línea por línea en un mosaico de recreación constante que se traduce en una señal magnética que acaba convertida en un bombardeo de electrones sobre la pantalla del televisor, de nuevo un mosaico en constante sustitución de puntos y líneas. Si el medio es diferente, el color, la acuidad visual, todo aquello que el ojo percibe es

también diferente. Como se sabe, la imagen del televisor es formada por líneas: de 200 a 400 en video estándar, de 525 en TV NTSC, de 625 en PAL, y el doble en alta definición. En el cine, por su parte, llega hasta los 1.500.

La historia de la TV y del cine es constante en el perfeccionamiento de la forma.

Actualmente todo es digital.

En su *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*³, Ricardo Pizzotti dice que, en la TV digital, las señales de sonido e imagen son construidas por una secuencia de bits tratados como datos. Esas señales son comprimidas con otras señales antes de ser transmitidas y posteriormente descomprimidas nuevamente y convertidas en el receptor. De esa forma, en la banda de frecuencias ocupada por un canal pueden viajar varias transmisiones al mismo tiempo. Es mucho más eficiente que la televisión analógica, en la cual aproximadamente se perdía la mitad de los puntos de resolución de imagen durante la transmisión.

La TV digital no tiene “ruidos” ni “fantasmas”, y ofrece sonido con calidad. Además, es interactiva, lo que permite el comercio electrónico, la transmisión de programas *on demand* y la navegación por internet, entre otras facilidades. Posibilita la difusión simultánea de varias transmisiones con hasta cuatro señales de TV en un mismo canal.

Las modalidades más conocidas de TV digital son la *Standard Definition Television* (SDTV) y la *High Definition Television* (HDTV). La HDTV tiene aparatos con 1.080 líneas de definición y 1.920 puntos en cada una de ellas.

Concluyendo: la emisión en el cine era por transparencia, en televisión es por líneas y en el mundo digital es por bits⁴.

Tiempo atrás no podíamos saber si lo que filmábamos era bueno o malo. La única manera era revelando la película. En televisión era necesario solamente retroceder la videocinta para ver lo que habíamos grabado.

Ahora todo es diferente. Simultáneamente se filma con un sistema digital acoplado a ordenadores, con el uso de varias cámaras, y el director puede saber de inmediato si lo que se filmó quedó bien o si tiene que filmar de nuevo. Eso facilita inmensamente el proceso de filmación.

Muchos realizadores hoy en día hacen un premontaje casi instantáneo durante la filmación para agilizar el proceso. Todo eso se denomina hibridismo, algo más que acoplar cámaras. Otros filman en sistema digital y transfieren lo filmado a película en el proceso final

para abaratar costos. O lo inverso.

Otra diferencia es el alcance: el cine es un *narrow work*, o sea, es hecho selectivamente para el público de las salas de proyección; mientras que la televisión es un *network*, es decir, hecho para ser visto simultáneamente en todos los receptores del país.

Hoy en día podemos hablar de *narrow TV* y *netfilm*, como quiera que el cine se exhibe en televisión y la televisión se dividió en televisión por cable, circuitos internos, UHF, etc.

El mundo digital invadió y transformó definitivamente el cine, la televisión y el *streaming*. El ordenador ejerce sus funciones en *global work*, exposición global.

Concluyendo: la televisión es *network* (red) y el cine es *narrow work* (visto en las salas de proyección), pero se hace *network* cuando es emitido por televisión. El *streaming*, por su parte, es *global work* (emitido para todo el mundo).

Y para finalizar este asunto, agregamos las aplicaciones (apps) que invadieron el mundo de polo a polo. Solo en 2018 fueron descargados seis billones de aplicaciones para dispositivos móviles. Pero esa cuestión escapa de la temática de este libro.

El lenguaje del medio

En lo que se refiere al **lenguaje**, la diferencia básica reside en el **discurso: en televisión es interrumpido; en el cine es continuo; en streaming es múltiple.**

El discurso interrumpido es construido para mantener, antes y después de la interrupción para comerciales, el mismo grado de atención del público telespectador. Los telefilmes y las llamadas miniserias que se producen específicamente para TV ya tienen marcados en el guion los momentos para la publicidad. Y la acción y el ritmo transcurren en función de esas pausas.

El discurso continuo, por otro lado, no tiene esa necesidad. La película en la sala de cine es exhibida sin interrupciones.

No obstante, el cine clásico sufre la manipulación que deriva de ser sometido a un proceso para el cual sus obras no fueron pensadas. Cuando se transmiten las películas por televisión se hace necesaria la adaptación al formato. En los últimos años se nota una doble tendencia: algunas cadenas limitan el número de interrupciones de sus programas para comerciales. Las cadenas de televisión por cable atraen espectadores pasando las películas sin cortes, y cobran por sus emisiones codificadas con base en ese gancho. En el mismo sentido, los

productores comienzan a pensar en el ritmo de sus películas teniendo en cuenta el futuro televisivo que les espera.

La proximidad de los planos se hace más corta al mismo ritmo en que aumenta el número de acciones y los *closes* predominan. Solo el *cinemascope* y el 3D se resisten a abandonar la pantalla grande, tal vez animados por el nuevo formato panorámico que prometen tener los aparatos de alta definición.

El lenguaje televisivo es polimórfico. En una hora de programación tenemos diversos tipos de lenguaje, como telenovelas, películas, noticiarios, publicidad, etc. El cine, al contrario, es monomórfico: una película mantiene un mismo tipo de lenguaje durante toda la proyección, por cerca de dos horas, con el estilo del director y la historia del autor.

El *streaming* es hipermórfico, congregando diferentes tipos de ficción, películas y series. El VoD es supermórfico, marcado por diferentes tipos de programas, filmes y series.

El ordenador, de otro lado, es ultramórfico: tiene diferentes tipos de programas, e-mail, herramientas de búsqueda, redes sociales, películas, series, juegos, etc.

Y tenemos también en todos los lenguajes la presencia de publicidad encubierta, que los norteamericanos llaman *merchandising*. Ese tipo de publicidad, tan común en televisión, ha penetrado la industria cinematográfica, el *streaming* y el VoD para aumentar la rentabilidad de las películas, cada vez más caras.

Hay básicamente dos tipos de *merchandising*: el horizontal y el vertical.

El horizontal es aquel que se presenta en el fondo del escenario, en la forma de una bebida colocada encima de la mesa o representado por los coches que la gente conduce. Es una forma suave de publicidad, a veces usada excesivamente.

El modelo vertical, por su parte, “habla sobre” o “actúa con” el producto. El ejemplo cinematográfico más conocido y emblemático es *Regreso al futuro*, en que el personaje principal es llamado como una marca de ropa íntima internacionalmente conocida, Calvin Klein, simplemente porque está usando calzoncillos estampados con ese nombre.

En casi todas las novelas suramericanas ese recurso es muy utilizado, llegando inclusive a desvirtuar la composición de personajes y escenas debido a esa sumisión a criterios puramente comerciales.

En el gran *merchandising* horizontal, el guionista no interviene ni es responsable, de manera que no recibe ninguna compensación

económica. En el vertical, al contrario, la recibe, dado que fue quien creó una escena en función del producto que se anuncia.

Resumiendo: el monomorfismo es encontrado en obras cerradas, como el teatro y el cine; el polimorfismo, en la televisión; el hipermorfismo, en *streaming*; el supermorfismo, en VoD; y el ultramorfismo, en el ordenador o computadora.

El hipermorfismo y el ultramorfismo son variaciones externas de contenido, temas, géneros, lenguas e imágenes en un tiempo real muy corto; y marcan la llegada de un lenguaje del tercer milenio.

Anótese además que las redes sociales son conniventes con la manipulación de temas, noticias falsas y grupos direccionados. El ultramorfismo se convierte, hasta cierto punto, en representante de la “pérdida de privacidad” y del ejercicio del “control”; control que se transforma en “influencia”, creando el llamado “dominio” sobre el usuario.

El dominio orbita sobre las “elecciones del individuo” (votaciones, productos comerciales y opiniones) y la “adicción al juego” electrónico.

La manipulación es individual y alcanza el fondo del ser humano, su cerebro.

Después captura a sus contactos y, en seguida, los contactos de sus contactos y así sucesivamente, tejiendo una red de dominio.

Este mecanismo influyó a millones de votantes estadounidenses en la elección que puso a Donald Trump en la presidencia de su país.

Antes de que pensemos lo contrario, nuestra mente es fácilmente influenciable.

Se descubrió que ciertos usuarios de las redes sociales tienen por detrás a empresas que contratan sus servicios para alcanzar a un determinado público receptivo al tipo de demanda ofrecida. Luego nosotros, los usuarios de las redes sociales, nos convertimos en el producto.

En fin, no somos los únicos arquitectos de nuestra felicidad. Lo somos solo parcialmente. Idea compatible con lo que dijera el filósofo Jean-Paul Sartre: “el infierno son los otros”. O mejor, “el infierno viene de los otros”.

Pero, como siempre sucede, la humanidad comienza a reaccionar poco a poco.

Lengua y medios de comunicación

Siempre se temió a la influencia que el lenguaje pueda tener sobre el espectador al ser emitido por una pantalla. Una crítica es la de que

homogeniza la lengua anulando las características básicas de habla de cada región del país. Eso es bastante cuestionable, ya que no nos consta, por ejemplo, que el estándar de la BBC de Londres haya modificado las formas de hablar de las diferentes regiones británicas, ni que las telenovelas mexicanas, de audiencia máxima en el Perú, hayan interferido de manera drástica en el habla peruana.

En varias conferencias que di, fui testigo de la abominación por los medios de comunicación que caracteriza a algunos profesores de diversas facultades de Letras. Esos profesores parecen olvidar que la palabra escrita no muere y que un guion es hecho de palabras. La verdad es que los jóvenes utilizan más el lenguaje de la publicidad que la de los noticiarios, porque la tendencia es a correr siempre hacia lo sintético, el camino más fácil de la comunicación.

Esto sucede actualmente con las abreviaciones usadas en los mensajes de texto y *chats*. Llegamos a un punto en que, además de las abreviaciones, los *emojis* – símbolos que caracterizan diversos estados de ánimo y muchas otras informaciones – son usados en mensajes electrónicos, foros y páginas web alrededor del mundo. Son ejemplos de *emojis* caritas, aplausos, animalitos, corazones, etc.

Una infantilización en nombre de la pereza, que no quiere decir candor, y “para ahorrar tiempo”, lo que no significa astucia.

Siempre ha habido y siempre habrá miedo a los nuevos medios de comunicación y expresiones artísticas, pues vienen acompañados de una nueva moral y visión de la vida. Actualmente hay miedo a la inteligencia artificial.

Si vemos hacia el pasado, recordaremos que tuvimos miedo de que la fotografía matara la pintura, la radio acabara con los libros y el cine exterminara el teatro.

Tal vez el estatuto de “clásico” garantice la inocuidad cultural. Pues bien: la televisión, que vino para quedarse, ya está de salida. Tal como será probablemente imposible no vivir la holografía y los nuevos medios que están llegando con todo un diccionario nuevo de vocablos y verbos.

Un dato curioso es cómo un medio de comunicación estimula otro. Las adaptaciones literarias para series, miniseries y películas hacen aumentar la lectura. O por lo menos la venta de libros, conforme quedó demostrado en España con las obras de Torrente Ballester, o en toda Europa con Foster, Graves o Vaugh; o en Brasil, las de Érico Veríssimo, Jorge Amado, Rubem Fonseca y Rachel de Queiroz. Eso sin mencionar el caso de las adaptaciones de *best sellers* como *Harry Potter* o *El señor de los anillos*, gracias a los cuales muchos niños y jóvenes se inician en

la lectura de las obras originales y transitan hacia obras más complejas.

Básicamente, como instrumento de comunicación de masas la televisión tiene dos funciones: es una ventana al mundo y fija la identidad cultural como espejo de una sociedad. Y el ordenador actúa como trampolín imagético hacia el mundo virtual.

En lo que se refiere al doblaje de filmes extranjeros, es interesante recordar que con el doblaje se contribuye a fijar la identidad cultural de un pueblo. Cuando este carece de la capacidad de producir programas en la propia lengua e importa de forma sistemática productos audiovisuales en otro idioma, con contenido ajeno a la propia cultura, una solución posible es recurrir al doblaje.

En ese sentido, considero positivo el uso de la técnica del doblaje, toda vez que resulta en una práctica integradora por medio de la lengua frente a productos audiovisuales extranjeros.

El doblaje en televisión parece igualmente positivo porque reemplaza los subtítulos, inadecuados para el medio televisivo, el ordenador y el teléfono inteligente, que minimizan la imagen de tal forma que los caracteres escritos son prácticamente ilegibles. En esos vehículos, los subtítulos provocan cansancio visual, sobre todo si son empleados de forma continua.

Hoy la tecnología ofrece una solución para el recurso televisivo: la tecla SAP, sonido original, que permite que el espectador elija entre el audio original y el doblaje; además de las aplicaciones de traducción simultánea.

Características

Mencionamos las tres cualidades básicas de un guion, a saber, *logos*, *pathos* y *ethos*. En la televisión y en el cine el *ethos* es el mismo, ya que está ligado al emisor. La diferencia se presenta en el *logos*, en la forma en que se explica la historia. El discurso cinematográfico es continuo y monomórfico, y el discurso televisivo es interrumpido y polimórfico. En el ordenador, es múltiple y ultramórfico.

El *pathos* no difiere mucho, porque el drama humano es siempre el mismo. Lo que puede variar es la profundidad dramática, que en televisión tiende a ser más superficial, lo que no necesariamente quiere decir peor.

Decimos que la televisión gana en extensión y pierde en profundidad, o sea, tiene una audiencia potencial con una aprehensión nula. Por ejemplo, ¿seríamos capaces de explicar cómo acabó la serie que vimos la noche anterior en la TV? ¿Puede alguien recordar el capítulo 87 de la

novela X?

La televisión, de cualquier manera, nos ha brindado momentos inolvidables, como la primera caminata del hombre sobre la Luna, y el ataque a las Torres Gemelas en Nueva York.

De otro lado, recordamos con toda seguridad la última película que vimos en el cine. Si vamos al teatro, tendremos una impregnación aún mayor.

Como el lenguaje y el discurso del ordenador son globales y ultramórficos, juntando la información con ficción, juegos y mensajes, nuestra capacidad de aprehensión es superficial.

De ahí surgen nichos, clubes, tribus, sectores y franjas específicas dentro del medio digital. Yo los denomino “convergencia selectiva”. Cada una de esas subdivisiones dentro del medio digital crea su *ethos* y su *logos*.

La palabra

La palabra tiene más o menos importancia de acuerdo con el medio de comunicación. El tiempo de atención, la cantidad de minutos que pasamos “prisioneros” de alguna cosa, tras los cuales nuestro nivel de atención disminuye, varía mucho de un medio de comunicación a otro.

Pensemos un poco en las variaciones de ese tiempo de atención y en su relación con el peso de la palabra.

En la palabra impresa, cuando el contacto entre el autor y el lector se da únicamente por medio del libro, el peso de la palabra alcanza su nivel máximo. Por ello los escritores y los poetas pasan horas y horas en busca de una palabra que exprese exactamente lo que quieren decir. Es la palabra pura.

En un libro, el tiempo de atención es de aproximadamente 20 páginas. Si a partir de allí el libro no cautiva al lector, probablemente será abandonado.

La palabra transmitida por medio del actor, aliada a las emociones y a los gestos, tiene sus peculiaridades. En teatro, el tiempo de atención oscila entre 30 y 45 minutos. Con eso queremos decir que el autor teatral dispone de ese tiempo para captar la atención del público. Si pasado ese tiempo no consigue seducir al espectador, en el segundo acto probablemente encontrará el teatro vacío. Los primeros minutos de una obra, de manera general, son perjudicados por los movimientos del público: las personas que llegan tarde, las últimas limpiezas de la garganta, etc.; lo que en conjunto se depura después de unos buenos diez minutos. Imaginemos lo que significa para un artista captar y

mantener la atención de veinte mil personas, como sucede con los grandes intérpretes de la música popular. El texto teatral es conocido como la palabra viva.

La palabra en el cine pierde importancia considerablemente debido al mayor peso de la imagen frente a la distorsión de la dimensión: la pantalla es enorme, la boca del autor es descomunal y la imagen nos domina. Eso sin mencionar el hecho de que una proyección se hace en una sala a oscuras, lo que ayuda a la concentración sobre lo visual. En el cine, el tiempo de atención es determinado por la intensidad del tiempo dramático en la sucesión de imágenes. El tiempo de atención es de alrededor de 15 minutos, o, en el pasado, el final de la segunda bobina. En televisión, el tiempo de atención es de apenas tres minutos, con tendencia a disminuir todos los días hasta los segundos. Si pasados algunos instantes lo que vemos no nos atrae, cambiamos de canal. El hecho de que el televisor se encuentre en un ambiente iluminado, donde las personas hablan entre sí, el teléfono suena, un niño llora, la olla está en la estufa, etc., exige que el tiempo dramático sea incisivo y que las acciones sucedan con mucho más dinamismo que en el cine. Aquí el peso de la palabra es menor, y cada día tiende a reducirse.

Incluso cuando una escena es más larga, tenemos que trabajar con un gran número de tiempos dramáticos diferentes, de intenciones múltiples. Caso contrario, la acción no se sostiene y el espectador cambia de canal. Por lo tanto, la televisión trabaja con la llamada palabra radiofónica. O sea, todo es explicado y hablado en demasía.

Evidentemente las imágenes concebidas para ser exhibidas en una pantalla grande, en una sala de proyección a oscuras, pierden efecto cuando son vistas en el bullicio de la casa, aún más en virtud de la pequeña dimensión de la pantalla del televisor. Además, una película hecha para ser vista de manera continua es considerablemente perjudicada por las interrupciones publicitarias.

Resultado: el espectador normalmente no consigue mantener la atención, razón por la cual se hacen películas especialmente para televisión, los telefilmes.

En síntesis: en la televisión el atractivo de la gran dimensión es sustituido por el dinamismo de la acción, y por la gran cantidad de escenas cortas y verborágicas. Esto no es per se una crítica, sino un simple un análisis de necesidad del medio.

Un buen ejemplo es la publicidad, el anuncio. Un anuncio tiene en promedio solo 30 segundos de duración, y el tiempo de atención es de siete segundos. Es enorme el dinamismo de acción necesario para

captar la atención del espectador y, además, vender el producto. El mismo anuncio se repite varias veces durante la programación. No hay otra solución para la fijación.

Para tener una idea de la equivalencia de la acción dramática es suficiente saber que, en promedio, por cada escena de teatro corresponden tres de cine y 12 de televisión.

El tiempo de atención de la palabra en la computación es instantáneo. Es el tiempo de digitar seguido del de remitir. Siendo el peso de la palabra aún más bajo, además de recibir contracciones y corruptelas. Se creó un nuevo lenguaje soluble en el momento en que nació.

NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

1. Luis Buñuel (1900-1983), considerado uno de los diez mayores cineastas de todos los tiempos por retratar en el séptimo arte el movimiento surrealista, “la representación de la vida varios puntos por encima de la realidad”. Imaginativo, feroz iconoclasta, antifascista, anticlerical, rompió barreras y abrió nuevos caminos en la concepción artística. Entre sus obras maestras se encuentran *Un perro andaluz*, *El ángel exterminador*, *Belle de jour*, *El discreto encanto de la burguesía*, y *Ese oscuro objeto del deseo*. Oscar y Palma de Oro en Cannes. Combatido, exiliado, incomprendido, pero hasta hoy insuperable. Es suya también la frase “Quien no fuma ni bebe, en principio, es un cabrón”.
2. La frase citada se encuentra en el libro *Mon dernier soupir (Mi último suspiro)*, texto autobiográfico que Buñuel escribió antes de morir.
3. Pizzotti, Ricardo. *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*. São Paulo: Senac, 2003.
4. Abreviación de *binary digit*, dígito del sistema de numeración binario. Es la unidad mínima de información que un ordenador puede almacenar.

8.3 EL RECEPTOR – PREAUDIENCIA Y AUDIENCIA

EL RECEPTOR

Cuando alguien se dispone a ver un espectáculo, lleva en el espíritu una serie de expectativas relacionadas con su ambiente social, su grado cultural y, por qué no, su mitología, deseos y fantasías. Esa figura es el receptor. Llena de expectativas y abierta a la emoción, pero también preparada para frustrarse.

El receptor no es tan pasivo como se imaginaba, ni está despojado de sentido crítico y analítico, por la simple razón de que no hay seres humanos idiotas. Pero tampoco somos tan inteligentes como pensamos.

Nuestra evolución en la escala animal es lenta y, hasta hoy, me parece incipiente.

Sin embargo, como hemos visto, el ser humano es influenciable. Pero no en la cuestión del entretenimiento. Si no sabe la razón de su desinterés frente a un producto audiovisual, intuye que algo no funciona en este y simplemente busca otra diversión. Por ende, como escritores, el primer concepto que debemos tener en mente sobre el receptor es que, desde todos los puntos de vista, sabe tanto como nosotros. Y que debemos escribir una historia que a nosotros nos gustaría que nos contasen.

Alguien puede clasificar los párrafos anteriores como respeto a la audiencia, otra persona como sagacidad autoral y un tercero como un juego de efecto para ilustrar la figura del receptor. Todo esto sería verdad, pero no olvidemos que todo lo que existe y aprendemos tiene una raíz humana irrefutable. Así, al fin y al cabo, todos los seres humanos somos receptores.

Preaudiencia

Hemos visto que **la obra de creación visual tiene tres jueces: el público, la crítica y el tiempo.**

En este mundo instantáneo en que vivimos, el público es sinónimo de audiencia. El éxito de las obras teatrales es marcado por el recaudo en taquilla, y el de las películas por el número de salas de exhibición y los dividendos.

En televisión, abierta o cerrada, el éxito es medido por el sondeo diario del número de espectadores en cada momento televisivo, efectuado, entre otros, por el Grupo Kantar Media, el Estudio General de Medios (EGM), el Instituto Gallup y el Instituto Brasileño de Opinión Pública y Estadística (IBOPE). El de internet es determinado por el número de accesos a determinados sitios web, que pueden llegar a centenas de miles, como los de la BBC y CNN.

Denominamos aquí prueba de *preaudiencia* o de reacción del público al intento de investigar sus reacciones antes de los estrenos con el fin de corregir futuros problemas, sondear posibilidades y descubrir tendencias.

En teatro existen los famosos *tryout*. Son grandes producciones presentadas fuera del gran circuito antes de llegar a Broadway. Las obras a veces ni siquiera se estrenan en los grandes centros: sus primeras presentaciones se dan en teatros de Boston o New Haven, donde se prueba la reacción del público, se afina técnicamente el espectáculo y se madura la interpretación de los actores, hasta que se alcanza un punto ideal para la apertura en el competitivo mercado de Broadway. En Brasil existen los famosos “ensayos abiertos”.

En cine es natural hacer las famosas exhibiciones de prueba. Para evaluar el transcurso de la narrativa y reacciones subjetivas del público, este recibe un aparato con botones de interés, no interés, lo que le gusta más, lo que lo conmueve, entre otras evaluaciones sobre la película.

En televisión además tenemos los conocidos control *groups* - conjuntos de espectadores promedio que indican tendencias, admiración, frustración y una gama de sentimientos por programas exhibidos o en plan de exhibirse, para señalar direcciones en la confección de las parrillas de programación.

Estos análisis o pruebas de **preaudiencia** nacieron en la **industrialización** masiva de los medios de **comunicación**, en el marco de la feroz **competencia** del mundo **neocapitalista**, **implacable**, que **no concede perdón a los perdedores**. Muchos **errores se cometen en su nombre**.

Muchos guionistas excelentes en determinado género de escritura son compelidos por el éxito y la popularidad a aventurarse por otros senderos creativos en ocasiones no adecuados a su universo imaginario.

Puede ser un error pensar que un autor proficuo de historias infantiles también lo será en telenovelas. Cada autor tiene un género de inteligencia creativa, y es raro encontrar autores que sean igualmente creativos en todos los géneros. Es necesario examinar nuestras propias capacidades y habilidades. Otra cosa importante es saber el destino de los guiones: televisión, cine o nuevos medios.

En virtud de la existencia de la cultura de masas, dirigida a mercados cada vez más vastos, es necesario que un guion tenga carácter universal, que pueda ser comprendido y aceptado por las diversas culturas que componen esos mercados.

Son tantas las exigencias que se hacen a los guionistas y es tanto el dinero invertido que los productores repiten nombres siempre. Eso hace que el receptor reconozca el estilo de determinados autores, pasando a no tener más sorpresas en la mecánica de sus historias. Esto ocurre principalmente en las telenovelas.

También con la multiplicación de los medios de comunicación y los cambios sociales del tercer milenio, la televisión moralmente pone en escena de forma universal el arte de lo permitido.

La TV solo reproduce lo que ya ha sido explotado en fotografía, artes plásticas, cine, teatro y espacio cibernético, y que ha sido ampliamente aceptado por la sociedad. Y esto es una observación relativa muchos países, incluso los más liberales. La mayoría de los países y sociedades en el mundo sufre de una alta e infranqueable muralla moral, fruto de preceptos religiosos inmutables.

Audiencia

En 1500 había nueve teatros en Londres, otros tantos en París y algunos más en Roma. ¿Cómo se medía la audiencia en esa época?

Por la cantidad de “mierda” de caballo que se acumulaba frente a los teatros europeos el día siguiente a la presentación de las obras. Las personas iban en carruaje al teatro. Cuanto más exitosa la obra, más caballos parados frente al teatro durante la presentación del espectáculo. A la mañana siguiente se medía el éxito de determinado grupo teatral por la cantidad recogida de heces animales. De ahí surge la expresión francesa “*merde!*” antes de estrenar algún espectáculo teatral o cinematográfico, que al contrario de lo que se puede imaginar significa “buena suerte”.

Sin embargo, el tiempo ha pasado, y todo ha cambiado.

Hace tiempo existía el concepto de raza; hoy, con el estudio del ADN, esa diferencia de color de piel está quedando atrás. El mundo está cada

vez más relativo, menos para los fanáticos y los credos.

Inclusive, la ciencia rehace sus conceptos todos los días. Incluso en las ciencias exactas el error ha cambiado de lugar.

En Brasil, el concepto de clases sociales A, B, C, D y E, puramente económico, va vaciándose cada día. Dos ejemplos: actualmente, muchos universitarios buscan empleos de baja calificación funcional procurándose una estabilidad, mientras que el grupo teatral *Nós do Morro* de la favela de Vidigal, en Río de Janeiro, representa a Shakespeare en Londres y en otras capitales europeas con gran éxito. Podrá decirse que es una excepción, pero no deja de ser un hecho.

Uso siempre una frase sobre la cuestión del receptor que me gustaría dejar transcrita en este libro: nacen seres de primera clase en todas las clases, nazis en todas las “razas”, religiones y credos, histéricos en todos los sexos; y el talento no crece en los árboles.

Algún tiempo atrás, los investigadores al servicio de la televisión trabajaban con espectadores-tipo, estereotipados. Es decir, si el programa era matinal iba dirigido a niños; si era de culinaria, a las amas de casa; y si era nocturno, serían los hombres los principales receptores. Hoy los estudios de audiencia van perdiendo esa visión estereotipada del público receptor y se habla de una red receptiva.

Los jóvenes de hoy, por ejemplo, no ven tanta televisión como antes: viven más en el mundo virtual o en *streaming*.

Esta reflexión es mucho más amplia, y es compatible con la realidad. El ser humano es mucho más complejo y rico que lo que pretendían los expertos en estadística. En esta nueva perspectiva se entiende que un ama de casa puede tener niveles culturales y de exigencia más elevados que aquellos que por principio eran a ella atribuidos. También se descubrió que los niños constituyen la principal audiencia de las series y las telenovelas; que los documentales gozan de gran aceptación entre el público femenino y que hay muchos hombres interesados en programas culinarios.

La red receptiva puede dividirse en seis tipos, dependiendo del decreciente poder adquisitivo (A, B1, B2, B3, C y D), y en otras seis clases, en función de su nivel cultural (A, B1, B2, B3, C y D). Ambas clasificaciones se interrelacionan, y componen 36 categorías diferentes de receptores.

Un individuo económicamente fuerte (tipo A) puede ser culturalmente muy pobre (clase C) si solo lee revistas de economía o deportes, sin ninguna capacidad de abstracción. Por lo tanto, entrará en la categoría AC.

Todas las combinaciones son posibles, y esos conceptos se amplían

continuamente, con lo que deja de existir para la TV el espectador ideal para determinado programa. Actualmente se indican tendencias de espectadores para un tipo de producto audiovisual. Entre otras cosas, el espectador es selectivo. Poco a poco ha perdido el hábito y el dichoso sentido de la fidelidad, tan apreciado por el comercio.

Aunque creó otros tan peligrosos como la manipulación por las redes sociales (*fake news*).

De otro lado, un producto audiovisual puede ser exitoso en determinado país y ser un fiasco en otro. por ejemplo, 3%, serie de ciencia-ficción brasileña de Netflix, no fue popular en Brasil, pero es la serie extranjera de mayor éxito en los Estados Unidos.

Una de las características básicas de los audiovisuales es la velocidad con que la información es transmitida al público, sin permitir que el espectador tenga tiempo de fijarse o reflexionar sobre lo que está siendo comunicado, como sí hace cuando lee un libro o un artículo. Por esa razón, el cine y la televisión fueron llamados *entretenimientos pasivos*, porque en ellos no hay tiempo de devolverse, de volver a ver o de concentrarse en determinada escena, dialogo o expresión de un actor. Naturalmente esa circunstancia exige del escritor un guion siempre claro y de comprensión directa.

En *streaming*, por otra parte, es completamente diferente. Las series tienen varios núcleos dramáticos, la estructura del guion es mucho más compleja y se recurre a *flashbacks* y *flashforwards* sin subtítulos ni indicaciones.

En el mismo sentido, el término “pasivo”, poco elogioso, dejó de ser válido con la aparición del video, después con el DVD, y ahora con el *streaming*, los cuales le permiten al receptor manipular lo que desea ver, acelerar lo que no le interesa o repetir un pasaje importante. Analizar y comparar. El *zapping*, casi un deporte, acabó por definir la actitud del espectador, capaz de cambiar de canal cada tanto y de ver más de un programa a la vez. En el caso de los noticiarios emitidos a la misma hora, el espectador es el director de su propio noticiario, cambiando conforme el orden y el interés de las noticias que uno u otro canal le ofrecen.

Los estudios de audiencia son hoy mucho más efectivos, lo que hace que los programas se mantengan, cambien de hora o desaparezcan rápidamente, según los resultados de los sondeos. No hay duda de que estos continúan poniendo los filmes cinematográficos y los espacios dramáticos de calidad entre las preferencias indiscutibles del receptor. Los sondeos son hechos minuto a minuto, con resultados instantáneos

de la audiencia, posibilitando el análisis de la migración de público de un programa a otro. Este proceso también ocurre en la televisión por cable y *streaming*.

Medición de audiencias

La medición de audiencias varía de un país a otro, con diferentes criterios para la producción nacional y la extranjera.

En 16 países de América Latina y Norteamérica, las mediciones son efectuadas por la compañía IBOPE.

España es uno de los países más precisos en la medición de audiencias de televisión, a cargo de Kantar Media y el Estudio General de Medios. Actualmente hay unos 4.625 audímetros repartidos por todo el país, que toman muestra de unos 12.099 televidentes en representación de 47 millones de españoles, con un margen de error de entre 1% y 5%¹. Esos números actualmente pueden no revelar toda la verdad, ya que hay muchos televisores instalados en bares, restaurantes y lugares públicos que poco interactúan con las personas. En esos lugares los televisores están sintonizados principalmente en canales deportivos y de noticias continuas.

Share o cuota de pantalla es el porcentaje de determinado programa dentro del universo de televisores encendidos. Por ejemplo, a las cuatro de la mañana, si un canal alcanza cuatro puntos de audiencia, un millón de personas, puede tener un share de 90%. Porque, obviamente, a esa hora poquísimas personas ven televisión.

Particularmente, siempre me parece absurdo que en cualquier noticiario, cuando se presenta una tragedia, el primer dato que se informa es el de las pérdidas económicas, antes de mencionar el número de muertos, de niños degollados o de personas aplastadas. Las tragedias humanas se convierten en cifras, una desfachatez aterradora.

El espectador de hoy, acostumbrado hace décadas a ver cine y televisión, capta con más o menos profundidad los mensajes del medio y se deja seducir por algunos de ellos. El escritor tiene así la oportunidad de descubrir lo que va a dejar al espectador con el control remoto en su mano más inoperante.

Un error en ese cálculo lleva a crear imágenes que se verán desplazadas entre decenas de fragmentos tan poco atractivos como lo que ha sido puesto de lado. Y las elecciones se universalizan para bien o para mal. Esto no quiere decir que un drama en las montañas de Galicia deje de ser universal y que una historia que sucede en un pesebre en Belén no pueda cambiar el mundo.

NOTAS

1. Información tomada de Wikipedia.

(https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_de_audiencias)

8.4 CABLE, *STREAMING* Y VOD

TELEVISIÓN POR CABLE / SUSCRIPCIÓN

Al contrario de lo que se suponía, la televisión en el mundo no emigró en el volumen que se esperaba hacia la llamada televisión por suscripción (por cable, satélite, etc.), principalmente en países donde la suscripción es cara y existe concentración en la emisión de la señal. No pasa lo mismo con el *streaming*, que, además de compatible con el ordenador personal, es accesible desde el móvil o celular.

Incluso cuando el espectador tiene el poder adquisitivo para solicitar canales temáticos, siempre vuelve a la televisión abierta o al ordenador para integrarse a lo cotidiano de la sociedad en que vive.

Muchas productoras independientes tampoco entraron como imaginaban en ese mercado, y tienen aún hoy una contribución exigua.

En muchos países la falta de inversión en la ficción local prácticamente se repite y sería hasta tedioso reafirmar que las TV por suscripción están atiborradas de películas y series extranjeras.

Desde un punto de vista estrictamente sociológico, si no fuese por las descargas en línea, la piratería y el robo de señal de televisión por cable, tendríamos en el futuro dos tipos de ciudadano: uno pertenecería a una élite citadina con acceso a medios, y otro estaría desprovisto de esas fuentes. Y así, un abismo cultural más.

Con la llegada del *streaming* esa brecha está cerrándose; sin embargo, es relevante señalar que cada uno busca aquello en lo que cree y le interesa en el instante en que se entrega a la interacción en el ordenador.

En cuanto a la programación de la TV por cable, la estrategia es la emisión de una serie, película o programa en estreno en horario *prime*, producto después se repite en diversos horarios de la programación hasta completar el ciclo de las 24 horas. Hay una reutilización y repetición del producto audiovisual que ofrece al espectador varias

posibilidades y horarios de emisión durante la semana. Es un esquema bastante lucrativo y diversificador de opciones de horarios superado por la posibilidad de las descargas en línea, que permiten al espectador grabar en DVD o guardar en el ordenador los programas deseados para verlos cuando quiera.

Y eso es posible incluso por medio del teléfono inteligente o *smartphone*.

Esta tendencia solo nos lleva a concluir que la TV por suscripción será integrada, tarde o temprano, a la televisión abierta. Lo que sería una conquista pública.

El orden natural de los lanzamientos audiovisuales – cine, TV por cable, televisión abierta y DVD (y, en el caso de las miniseries, TV por cable o TV abierta y DVD) – está completamente desvirtuado y naturalmente superado.

El famoso hábito televisivo que justifica la presencia de las telenovelas en la parrilla de programación de la televisión abierta viene en declive en la franja más joven de la audiencia. Claro que hay excepciones, como la telenovela *Avenida Brasil*, que electrizó a toda América Latina.

Los servicios son concentrados por pocas empresas, por lo menos en Brasil, y los géneros son pulverizados y selectivos.

En otras palabras, desaparece el hábito del espectador en torno del emisor y nace la selección o elección.

Visión técnica sobre la TV por cable

Es un sistema de distribución de contenido audiovisual de televisión, radio FM y otros servicios para consumidores a través de cables coaxiales fijos, en vez del tradicional y antiguo sistema de transmisión por antenas de radio (televisión abierta); cuyas señales, transmitidas desde las capitales, no llegaban muy lejos, ni siquiera a los poblados entre las montañas.

El sistema progresó tanto que, actualmente, no solo es usado para transmitir programación de cadenas cerradas, sino que además estimuló la creación de cadenas locales y comunitarias, ya que la infraestructura necesaria para su funcionamiento es mucho menor.

Para captar y retransmitir la señal por cable, una central técnica equipada con antenas vía satélite y otras para recibir las ondas terrestres reúne los canales y los distribuye a través de la red de cables que van hasta los domicilios. Al principio, los cables utilizados eran los llamados “coaxiales”, que conforme a la distancia que debían recorrer perdían

gradualmente la señal que cargaban. Para solucionar el problema, los ingenieros responsables tenían que poner incontables amplificadores por el camino para mantener la calidad de sonido e imagen que distribuían.

Con el surgimiento de la fibra óptica, las empresas de TV por cable pudieron reducir bastante el número de amplificadores, mejorar la estabilidad del servicio, aumentar la oferta de canales y agregar otras funcionalidades a los suscriptores, como *pay-per-view* o acceso a internet.

Además, vivimos una fase de migración hacia el sistema de televisión digital. La novedad fue implantada por las TV abierta y cerrada y no solo mejoró mucho más la calidad de la señal, sino que también amplió vertiginosamente la capacidad de soportar más canales en la misma franja de frecuencia. La tecnología de compresión de audio y video multiplicó las opciones de transmisión de las programadoras y cadenas.

La TV digital también sirvió para mejorar la seguridad del sistema. Surgieron los canales codificados, guardados de los espectadores por contener contenido inadecuado o simplemente como medida antipiratería. Contenido que puede verse con un cierto código.

Técnicamente, la televisión por cable distribuye un número de canales de televisión tomados en cierta área para suscriptores en una comunidad a través de una red de fibra óptica y/o cables coaxiales y amplificadores.

En el caso de la transmisión de radio, el uso de diferentes frecuencias permite que muchos canales sean distribuidos a través del mismo cable, sin la necesidad de hilos separados para cada uno.

Streaming

En diversos aspectos, el *streaming* ya fue ampliamente discutido en este libro. Por eso solo desarrollaremos en esta parte algunos conceptos técnicos sobre el asunto.

Es la tecnología que envía información multimedia vía transferencia de datos, utilizando redes de ordenadores, especialmente la internet. Fue creada para hacer las conexiones más rápidas.

El *streaming* posibilita que un usuario reproduzca medios como videos protegidos por derechos de autor de modo que no viole ninguno de esos derechos, lo que lo hace bastante parecido a la televisión abierta. La tecnología también es muy usada en juegos en línea, sitios que almacenan archivos o cualquier servicio en que la carga y descarga de archivos deba ser bastante rápida.

Cuando la conexión de una red es de banda ancha, la velocidad de transmisión de la información es mucho mayor, dando al usuario la sensación de que el audio y el video son transmitidos en tiempo real. Hoy, cadenas de televisión, así como radios FM y AM y empresas de realización de eventos, usan esta tecnología para interactuar digitalmente con sus oyentes, espectadores y clientes.

Cuando el usuario ejecuta el programa de *streaming*, el reproductor de video interpreta el flujo de archivos e inicia el proceso de transferencia del contenido. Una pequeña parte es descargada y el video se inicia. El servidor continuará enviando todo el resto del archivo mientras el usuario ve el contenido; de esta manera, no tendrá que esperar hasta que el video termine la transferencia para poder comenzar a verlo.

El contenido es continuamente recibido y normalmente exhibido para el usuario final en el mismo tiempo en que está siendo entregado por el proveedor. Veamos un ejemplo: imagine leer un libro una página a la vez, mientras alguien le entrega una página y después la otra, en vez de esperar recibir todas las páginas para leer la obra. El número de interrupciones de esa primera forma sería prácticamente nulo. Considere que las páginas de la web son mucho más pequeñas que la mayoría de los archivos de medios (audio, video, animación, etc.), y cuando son combinadas con la tecnología de *streaming* para hacer la reproducción de forma suave, la visualización no tiene interrupciones.

Los principales distribuidores por *streaming* son Netflix, Spotify, Amazon y HBO.

VoD (Video on Demand)

En *Video on Demand*, el suscriptor puede escoger diferentes películas y programas de televisión que estén disponibles para renta por medio de una página web en la pantalla de TV, el ordenador o el teléfono inteligente.

Se trata de un sistema de visualización personalizada de contenidos audiovisuales que le permite al espectador ver una película o programa en el momento en que lo desee.

La solución consiste en enviar contenido en formato de video, karaoke, juegos, etc. Es el sistema alternativo al tradicional alquiler de películas, todo bajo demanda y utilizando redes de banda ancha de operadores de comunicación. Así, el usuario recibirá contenido con calidad de imagen semejante a la del DVD cuando quiera y sin salir de casa.

El VoD contiene las funciones básicas de video, como la opción de

detener la reproducción y retomarla a voluntad, retroceder o avanzar, ver en cámara lenta o pausar. Como en el caso del “pago por ver” (*pay-per-view*), el espectador dispone de una vasta oferta de programas para ver y puede efectuar un pago por determinados programas. En el caso de karaoke *on demand*, el usuario se beneficiará por no tener que adquirir o actualizar cartuchos de música.

Para el guionista, el VoD es un campo más de trabajo, en el cual es posible escribir series, películas y documentales.

CONCLUSIONES

Concluimos que los audiovisuales, principalmente en televisión, producen un arte industrial de creación colectiva – no obstante, autoral – y que juegan con el código de lo permitido.

Hemos de recordar que trabajamos dentro de un espacio definido, bien sea de televisión o cine; que ese espacio impone determinadas limitaciones y que continuamente tenemos que luchar para superar fronteras con nuestras únicas armas que son las palabras. Debemos mantener la sensibilidad y no ofender nuestros valores básicos, nuestra condición de seres conscientes y responsables frente a la población que recibirá el mensaje.

Hemos expuesto semejanzas y diferencias entre el cine, la televisión y otros medios en lo que se refiere a la técnica, el lenguaje y las características básicas de cada uno de esos vehículos. Hemos reflexionado sobre el emisor desde el punto de vista de la ética, la estética, la dialéctica y la ideología.

También destacamos la importancia del lenguaje (discurso interrumpido, continuo, polimórfico y monomórfico, múltiplo, hipermórfico), junto con el concepto de *merchandising* (publicidad encubierta).

Hemos demostrado la importancia de la palabra pura, radiofónica y viva. También hemos abordado el tiempo de atención y del peso de la palabra en cada uno de sus vehículos.

Hemos reflexionado sobre el receptor y sobre las nuevas formas de clasificación y audiencia, considerando los conceptos de preaudiencia, TV por cable y VoD.

Recordemos siempre que no tenemos la responsabilidad de limitarnos al sistema ideológico que nos ampara, sino de dar forma artística y dramática a los conflictos del hombre de nuestro tiempo. Expresar sus aspiraciones, necesidades, contradicciones y complejidades. Mostrar el mundo injusto que nos rodea y revelar la profundidad de las pasiones.

O conformarnos con lo establecido. Es decisión de cada uno, cada día.

Una cosa sí es verdad: no está permitido aburrir de muerte al espectador, bajo pena de *zapping* inmediato.

EJERCICIOS

Los ejercicios que propongo tienen por objeto mostrar las diferencias de guion entre los productos televisivos, cinematográficos y de *streaming*. Estos fueron presentados en el curso de la Maestría en Ciencias de la Información de la Universidad Católica Portuguesa, con excelentes resultados.

1. Comparar los tres primeros minutos de una película y de una serie. Obsérvese que en televisión la historia se hace más evidente en los primeros minutos que en cine o *streaming*.
2. Identificar la mecánica del “gancho” en el producto televisivo, en la serie y en el producto por *streaming*. Ver los elementos dramáticos puestos de modo que permitan la inserción del mensaje publicitario según el modelo de las antiguas series.
3. Observar la proporción de diálogo en los productos televisivo, cinematográfico y de *streaming*, haciendo la comparación en la misma escala de tiempo. Nótese que el guion televisivo es mucho más hablado que el cinematográfico y de *streaming*.
4. Identificar, observar y comparar la imagen cinematográfica con la imagen televisiva, básicamente en su tempo de exposición. Para identificar un nuevo escenario, el cine muestra mayor cantidad de objetos, mientras que la televisión “da más pinceladas”: realismo contra impresiones.
5. Observar y medir el tiempo que permanece en el ordenador, prestando atención al tiempo de instantaneidad de la palabra.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE

Colaboró en este segmento Jonas Almeida, especialista en tecnologías, IA y tendencias.

Parte 9

TEXTOS SECRETOS DE UN GUIONISTA

“¿Quiere decir que me contradigo? Pues bien, entonces me contradigo, soy vasto y abrigo multitudes”.

Walt Whitman (“Song of myself” [1881]. En: *The Complete Poems*. Londres: Francis Murphy, 1986, p. 123, traducción libre)

“No debemos apartar tentaciones
o dejar proyectos: podrían no volver”.

Doc Comparato

“Señal de vida es ser capaz de soportar misterios,
sean cuales fueren”.

Diálogo de la obra *El despertar de los desatinados*,
de Doc Comparato

“La fe y el fanatismo están más cerca del vicio
de lo que se cree”.

Doc Comparato, 2020, Conferencia en Río de Janeiro.

“¿Que cómo conduzco mi trabajo?
Soy libre como un Uber”.

Doc Comparato, 2019

9.1 SUGERENCIAS A UN JOVEN GUIONISTA

REFLEXIÓN

Esta parte del libro tiene como fin retratar la inconstancia de la profesión del guionista; y no pierde la ocasión de señalar también lo imponderable de la vida y las sorpresas de nuestras historias individuales, seamos o no artistas. Para dibujar la trayectoria profesional del guionista, escogí una máscara de tres faces:

Primera faz: Dicen que los consejos no se dan, se venden. Sin embargo, damos aquí tres sugerencias para el guionista novel.

Segunda faz: La segunda parte de esta máscara extraña transcribe el diario que escribí mientras trabajaba con Gabriel García Márquez en la confección de la miniserie *Me alquilo para soñar*. El texto, que titulé “Diario secreto de un guionista”, resume vivencias y observaciones personales frente al trabajo profesional. La narración recorre el camino de la crónica con algunos momentos didácticos.

Tercera faz: El lado nada oculto de la máscara, donde presento los tipos de seminario que doy en varios países del mundo y el testimonio de un productor internacional.

Para finalizar esta reflexión, aquí les va un consejo a los guionistas jóvenes: **no envejezcan**. O, como eso es biológicamente imposible, por lo menos **no pierdan la jovialidad**.

TRES SUGERENCIAS PARA EL JOVEN GUIONISTA

“¡Esa era mi idea!”

Nótese que el tiempo verbal remite a un pasado longinquo, como si lo que tenemos frente a nuestras narices y hace años da vueltas en nuestra cabeza hubiese dejado de pertenecernos por el simple hecho de

que alguien se nos adelantó.

Nos hacemos ciertas preguntas, pensando tal vez en amortiguar el duro golpe. La primera: ¿es eso realmente lo mismo que nosotros pensamos?

Si lo que vemos apenas se parece a lo que pensamos, podemos estar tranquilos si resulta un fiasco. Guardamos la esperanza de que nuestro esbozo pueda ser mejor y no fracase. Si es un éxito nos quedan dos opciones: llorar o intentar otra idea.

En caso de que hayamos llegado a escribir, seremos conscientes de haber perdido una oportunidad fenomenal para registrar algo en lo que otros creyeron al punto de haber tomado el riesgo. Esto hará que, en otra ocasión, estemos más alertas y seamos más rápidos en pensar y menos perezosos en registrar.

Algunos productores y cadenas de televisión piden que se les permita leer los argumentos y *storylines*, pero no se responsabilizan por el uso de ese material por parte de otro autor, ni por las “coincidencias”. Alegan que no pueden controlar la masa de texto que reciben, y exigen que el guionista firme un acuerdo en el que exime a la empresa de cualquier responsabilidad en caso de “plagio”. Eso es ilícito, pero no es ilegal. En Europa ese artificio está siendo ferozmente combatido.

Es curioso notar que cuanto más rico, poderoso y desarrollado el país, más respeto se observa por los derechos de autor. Y tal vez allí se encuentre una de las claves para el desarrollo de esas civilizaciones: el respeto por la creatividad.

“¿Cómo es posible que alguien haya conseguido un subsidio para hacer ‘eso’?”

Suele ser una de las peores sensaciones del guionista cuando nos preguntamos sin descanso si alguna vez llegaremos a obtener una posición en esta subvalorada y difícil profesión.

Ese desencanto, mezclado con la constante proliferación de productos mediocres que han conseguido becas, subsidios, premios, convocatorias, cargos en televisión, etc., puede servir también si somos suficientemente hábiles para cambiar nuestra suerte y la cantidad del estímulo que recibimos.

En otras palabras: ¿por qué, si “ese” pudo hacer “eso”, yo voy a quedarme con los brazos cruzados, teniendo algo mucho mejor para ofrecer?

En ese momento uno ve el nombre del ganador y queda pasmado. Probablemente es el sobrino de un juez, pariente de un ministro, asesor

de un diputado o ahijado de un aristócrata.

Y es que, ¿quién dijo que los tentáculos del poder y de la política no alcanzan la creación ficcional? Ni la fundación cultural de un sólido banco de renombre internacional, o digamos una compañía petrolera – comparados con un Estado dictatorial – pueden eventualmente dar respuestas dignas a la pregunta.

“El ‘no’ ya está asegurado, pero no es lo peor”

Tenga siempre en mente que el “no” ya está asegurado. Después de reuniones, encuentros, e-mails y mucha charla, todo se calla.

El “sí” solo está garantizado con la firma del contrato por medio de la sociedad de autores del país, no hay otra posibilidad. Y el “no” es igualmente auspicioso. Lo peor es la falta de respuesta: la secretaria diciendo que el productor está en una reunión y que devolverá la llamada en breve; que está viajando o, inclusive, que no tuvo tiempo de leer el material. Esa falta de respuesta de productores, actores y directores, además de maleducada, es insultante, por no decir exasperante. Muchas veces uno depende de ese trabajo, de esa respuesta para sobrevivir, para decidir si entrega esa propuesta a otro productor. Después de todo, uno apostó todas sus fichas y esperanzas en ese proyecto, y la falta de respuesta solo puede atrasar y desgastar su existencia.

Seamos sinceros, ese tipo de comportamiento displicente es muy común en el mundo latino. Norteamericanos, ingleses, alemanes, eslavos y nórdicos siempre responden con prontitud a los guiones y cartas que reciben. Recibir un “no” es tan dignificante como recibir un “sí”. Después de todo, como siempre digo, el éxito es una secuencia interminable de fracasos que no por eso hacen que perdamos el entusiasmo”.

Más vale un día de tristeza y perplejidad que varios días de ansiedad y falsas esperanzas. Al final, como dijera el cardenal de la Inquisición al personaje de Guido en *Fellini 8 1/2* (guion coescrito por Ennio Flaiano, Federico Fellini, Tullio Pinelli y Brunello Rondi, basado en historia de Federico Fellini y Ennio Flaiano): **“¿Quién dijo que vinimos al mundo a ser felices?”**.

9.2 EL DIARIO SECRETO DE UN GUIONISTA

DIARIO SECRETO DE UN GUIONISTA

Lo que sigue es un conjunto de observaciones, notas y apuntes que escribí en el Taller de Guionistas con Gabriel García Márquez, *Gabo*, en Cuba, en 1987.

Este material escrito es personal y no reproduce ningún momento de mi trabajo en el Taller de Guionistas, ya que existe un libro que transcribe los diálogos y el método de trabajo desarrollado por Gabo y por mí para crear una miniserie internacional junto a diez jóvenes guionistas latinoamericanos¹.

La miniserie se llamó *Me alquilo para soñar* y fue protagonizada por Hanna Schygulla, con producción de Televisión Española. De distribución internacional, fue exhibida con gran éxito en varios países europeos y sudamericanos.

Esto muestra que el taller fue productivo: el objetivo fue cumplido integralmente y, lo más importante, todos salimos enriquecidos creativamente de ese encuentro y con una miniserie importante en nuestro currículo.

Es aquí cuando uno se pregunta: ¿por qué revelar estos pequeños textos apenas ahora, después de tanto tiempo? ¿A quién puede interesarle? ¿Para qué?

Antes que nada, quiero aclarar que no existe una cronología formal ni una metodología de la secuencia de los textos. Es un caótico cuasi diario. Notas sueltas que narran mi mundo en aquellos días. Los descubrimientos curiosos que hice de la vida de los jóvenes participantes del taller. Todo esto tejido por el ejercicio de mi memoria.

¿Por qué, entonces? Porque fue un momento histórico, por lo menos, para los profesionales del ramo.

¿A quién puede interesarle? A usted, guionista, ya que utilizo los relatos como una revisión de los principales conceptos expuestos en

este libro.

Y al final, ¿para qué?

Para captar, por medio del desorden de los acontecimientos descritos, la placentera relación entre dramaturgia y vida; entre crear un guion y el día a día de un guionista en una isla con un premio Nobel de Literatura.

Volando a Cuba

(Texto escrito ente Manaos y Panamá – 1987)

En latín “inventar” y “descubrir” son sinónimos. Fusionando, según Aristóteles, estos dos verbos, el resultado sería el acto de “recordar”.

Si no existiesen los inventos o los descubrimientos, solo recuerdos, la creación se tornaría un admirable ejercicio de memoria. Un incansable esfuerzo de recordar.

Esta hipótesis sería apenas curiosa si no fuese verdadera. Porque uno de los efectos más perturbadores del acto de la creación es aquel que nos da la sensación de que no estamos descubriendo nada nuevo, sino solamente rescatando algo que habíamos olvidado.

El talento de la creación radicaría en la manera de revelar a los demás ese algo, esta historia, una vida, saga o percepción, que siempre existió pero que, de alguna forma oculta, fue olvidada por la humanidad. Permaneció dormida sin emocionar o conmover a nadie.

Es exactamente lo que espero encontrar en este taller, un desafío cuya misión es la de resucitar la verdadera historia de una enigmática mujer, Alma, que ya vive en un cuento original de Gabriel García Márquez, y que ahora vivirá en un guion.

La investigación sería realizada por varios profesionales de la escritura, cada uno de los cuales lleva un bagaje de intuiciones, emociones, sensibilidades y, por encima de todo, la capacidad de imaginar.

Creo que será interesante crear opciones para la historia, componer personajes y perderse en la imponderable dimensión de soñar despierto. Y, como en todo sueño, aun en esos con los ojos abiertos, voy a aprender una vez más que no existen las certezas y que nada es absoluto.

Voy a viajar en defensa de mis delirios, después regresaré, recrearé, me enfrentaré a Gabriel García Márquez, a los participantes, repensaré nuevos detalles y de repente surgirá la revelación: la trama solo podrá correr en un determinado flujo narrativo y con los personajes actuando bajo determinadas cargas dramáticas.

De repente, todos se pondrán de acuerdo y el proceso se completará.

El sueño se hace realidad. Se escribe el guion. La miniserie es rodada y vista. La emoción es transmitida a los espectadores. Y toda la arriesgada masa visionaria se transforma en verdad.

Llegamos a un resultado: la real transcripción de mentes viajando por lo irreal. Por la ficción y la pasión. Sin límites ni barreras. Al principio, tan cercanas al caos, a la locura y, al final, convencidas y felices por haber cumplido el milagro de la redención, de resucitar una historia olvidada.

Sobre el primer texto

(Volando de vuelta a Brasil – Brasilia, 1987)

Releí lo escrito. Creo que el tono y la dirección del texto deberían haber sido otros. Podría haber sido más coloquial. Tal vez la opción más adecuada fuese contar de qué modo acabé encerrado en una sala durante cuatro semanas con el Nobel de Literatura.

Todo sucedió en Moscú.

Estaba en el lobby del Hotel Rusia esperando el coche que me llevaría a la antigua sede de la televisión soviética, donde escribía con el guionista Alexander Chlepianov una miniserie llamada *Landsdorff*. En ese momento alguien me tocó el hombro. Al darme vuelta, quedé atónito. “¡Al fin te encuentro! Es un placer conocerte. Hoy a la noche cenarás conmigo y con Mercedes. ¡Prepárate porque vamos a trabajar juntos!”.

Entonces alguien gritó: “¡Gabriel García Márquez!”. Y un enjambre de fotógrafos de todas las latitudes envolvió a Gabo con sus flashes. Tal realismo mágico parecía dar vida a un círculo de mariposas titilantes, volando en torno a una de las celebridades presentes en aquel momento histórico del Festival de Cine de Moscú.

Este momento también fue inolvidable en otros sentidos: fue el primer Festival de Cine de la era Gorbachov. De apertura total. De transformaciones radicales. De Fellini premiado. De los *hare-kishnas* bailando por la Plaza Roja. De Quincey Jones tocando jazz frente una estatua de Stalin llena de grafitis bajo la mirada complaciente de ancianitas ebrias. De Hanna Schygulla comentando con Marcelo Mastroianni su participación como la protagonista, Alma, en un proyecto aún embrionario de televisión. De los *americanos* desembarcando como si fuese el Día D; del caviar, de la Pepsi Cola, del comunismo imperial saliendo de la historia y entrando en la vida. Junto con el rublo y el *Pravda*.

Un conjunto bastante impactante para todos. Especialmente para mí, en aquella mañana moscovita, en la que no paraba de preguntarme cómo y por qué Gabriel García Márquez quería trabajar conmigo. Y, además, ¿de dónde conocía mis hombros, mi estatura y mi calva?

Meses después, cuando estábamos en París estructurando el proyecto de la miniserie que nacería de una mezcla de seminario con tutoría, Gabo me contó que supo de mi existencia por la adaptación para televisión que hice de *O tempo e o vento*, de Erico Veríssimo. Presidente del jurado del Festival de La Habana el año anterior, Gabo había premiado con gran júbilo la miniserie con el mayor premio de la competencia, el Coral Negro. Había quedado encantado con la adaptación.

No solo porque el producto era realmente el mejor desde todo punto de vista, sino también porque saldaba en su espíritu una deuda secreta con la obra de Veríssimo: "*O tempo e o vento* fue uno de los tres libros que estudié para escribir *Cien años de soledad*. Veríssimo fue genial al manejar la saga de una familia a través del tiempo. Es una pena que tan pocos brasileños reconozcan esto. En fin, te elegí para trabajar conmigo porque solo tú conseguiste adaptar mi fuente de inspiración".

Hasta hoy pienso que Gabo deseaba, en realidad, trabajar con Erico Veríssimo. Pero terminó satisfaciéndose con el adaptador televisivo de este extraordinario escritor gaúcho.

Concluyo diciendo que estoy de acuerdo con Baudelaire en que la vida fue hecha para ser transformada en libro. Después de todo, el proyecto de *Me alquilo para soñar* ocurrió porque Gabo y yo habíamos leído a Veríssimo. Así, si todo comenzó con un libro, ¿por qué no acabar con la redacción de un guion? Una especie de libro del tercer milenio.

¿Por qué la primera sesión de trabajo con los guionistas comenzó un miércoles?

Porque mi mujer y yo debíamos llegar a La Habana el fin de semana, y como el martes 3 de noviembre era el día de mi cumpleaños, Gabo tenía planeada una fiesta increíble e incompatible con cualquier trabajo.

La fiesta nunca se hizo. Una tempestad en el Triángulo de las Bermudas casi destruyó nuestro avión y aterrizamos con mucho retraso en Panamá. Luego perdimos la única conexión que había con La Habana. La próxima saldría la semana siguiente. La solución que encontramos fue desdoblarnos nuestros pasajes a través de varias compañías aéreas locales y haciendo varias escalas hasta llegar a Cuba. De ese modo

visitamos Guatemala, El Salvador, y celebramos mi cumpleaños en Managua, en Nicaragua, una ciudad recién destruida por el terremoto y en plena guerra civil.

El gerente del hotel, a través de sus contactos en el mercado negro, consiguió lo imposible: dos langostas, vino alemán, lindos candelabros y un conjunto folclórico para alegrar la cena.

El impacto de las bombas a lo lejos conseguía por momentos dar una atmósfera de filme romántico ambientado en la Segunda Guerra Mundial. No perdíamos conciencia, sin embargo, de la tragedia que estaba sucediendo; y, arrebatados por un torbellino de sentimientos contradictorios, íbamos de la felicidad a la indignación.

Creo que nunca olvidaremos esa cena de aniversario que, de una forma jamás planeada por Gabo, fue inolvidable.

Durante esos días me concentré en la lectura del cuento original de Gabriel García Márquez que serviría de base al guion. En otras palabras, mi trabajo y el de los participantes sería de adaptación.

Transformar un cuento en una miniserie de seis horas. Esto es, incrementar la acción dramática, ampliar el número de personajes y conflictos, sumar y multiplicar el drama sin dañar la tensión dramática de dos hojas de intensa literatura.

¿Cómo y dónde vivía yo en la isla?

Fuimos alojados en un departamento vecino al de Gabo, en el edificio de los profesores de la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños.

La escuela, formada por varios edificios pequeños, rellenaba un descampado sin gracia y cercado de caña de azúcar. El lugar estaba ubicado más o menos a 15 kilómetros de La Habana y, por lo tanto, la administración me había dado un coche de origen soviético como transporte. Un Lada azul y simpático.

Como todos los productos industriales en Cuba eran importados del antiguo bloque comunista, tuvimos grandes dificultades para entendernos con los electrodomésticos.

Descifrar los manuales era una tarea inútil; intentar manejar racionalmente estos aparatos, una temeridad. Nuestra opción fue usar el método de prueba y error, que resultó desde el comienzo una catástrofe: la inundación total del departamento por la espuma de un lavarropas de origen húngaro.

Debo confesar que mi peor enemigo era el acondicionador de aire checo. El maldito no tenía termostato y no regulaba el frío. O, para

decirlo mejor, solo expelía una constante masa polar siberiana que nos congelaba hasta los huesos.

Para sorpresa de todos, solicitamos más cobertores.

“Calentar” era la palabra de orden. Calentar el pensamiento, atizar ideas era lo que el grupo hacía al principio. Comenzamos a establecer las bases generales del guion, la sedimentación de los conflictos y el reconocimiento de dónde y cuándo pasaría la historia.

También iniciamos el proceso de composición de los personajes principales. En otras palabras, el descubrimiento de quién iba a vivir el drama.

Usé el ejercicio de visualizar a un actor conocido que hipotéticamente pudiera concretar algunos aspectos, físicos y psicológicos, del personaje que se está diseñando.

Se trata de una práctica bastante usual, principalmente cuando la creación ocurre en un grupo con características internacionales.

¡Por favor, una jirafa!

Los jóvenes participantes del taller tenían una rutina muy dura. Afortunadamente estaban muy motivados, además de que tenían una disciplina envidiable.

Las sesiones de trabajo comenzaban puntualmente a las nueve de la mañana. Gabo, en cuestiones de horarios, es más rígido que el protocolo de la Reina de Inglaterra.

La sala donde nos reuníamos era amplia y aireada, y tenía en el centro una mesa rectangular abarrotada de micrófonos. Al principio todos, guardando compostura, permanecían alrededor de la mesa. Gabo y yo, que somos inquietos, nos rebelamos. Empezamos a caminar y a utilizar el tablero que cubría una de las paredes.

El joven responsable de la grabación se vio obligado a llamar a un asistente que comenzó a perseguirnos con una larga vara metálica, llamada *la jirafa*, una pequeña grúa de donde pende un micrófono.

Eran cuatro horas de trabajo con una pausa cronometrada para el café. A la una de la tarde, todos quedábamos libres.

Durante la tarde, los participantes escribían los textos solicitados en la sesión. Al anoecer, Gabo y yo recibíamos copias de los trabajos. Leíamos y estudiábamos el material separadamente.

Como ya teníamos la historia del cuento, la acción dramática, comenzamos el trabajo inventando personajes nuevos. Tipos humanos abstractos que pudieran complicar y alargar la vida de Alma, una protagonista entre el bien y el mal, entre el poder y la nada, esencialmente

enigmática.



A la izquierda, Doc Comparato dirige el taller de guion, con Gabriel García Márquez a su lado.

Los personajes. Es esencial tener presente que el nombre tiene mucha importancia, en la medida en que ofrece preciosas indicaciones para la construcción del personaje: su clase social, carácter y tipología.

Lo que buscamos en la configuración de un personaje es su equilibrio, las líneas de fuerza que lo componen. Sin embargo, este equilibrio no debe ser aquel que normalmente se entiende según los patrones convencionales. Lo que buscamos es un ser humano con todas sus complejidades actuantes, y no una marioneta obediente.

¡Sí! Visité la casa de Hemingway

Pasamos el fin de semana en La Habana. El embajador de Brasil en Cuba de entonces, el queridísimo Ítalo Zappa², nos ofreció un generoso almuerzo. Comimos maravillados. El plato principal consistía en la más auténtica de las lasañas, receta de generaciones de la familia Zappa. Lasaña repleta de cariño, ya que el propio embajador había preparado incluso la masa.

En resumen, también el arte de recibir con cortesía y elegancia nace de un conjunto muy singular: ser auténtico y sencillo.

Gabo les recuerda diariamente a los participantes que las propuestas creativas deben ser, en principio, sencillas. Y tiene razón. Creo que este concepto sirve como definición poética de la llamada estructura dramática o escaleta. Etapa de la construcción del guion que sigue a la construcción de varios personajes.

La estructura es la fragmentación de la historia en momentos y situaciones dramáticas que más adelante se convertirán en escenas. Esta fragmentación hecha por el guionista sigue un orden consecuente con las necesidades del drama. Es el “cómo” comunicamos nuestra historia al público.

Y “cómo” las peripecias de esos seres imaginarios se encuentran y producen más acción dramática. Una optimización de lo irreal.

“Punto de partida” es el nombre que se da a las primeras escenas de un guion. El comienzo del drama es uno de los instantes fundamentales del espectáculo, ya que, en las escenas iniciales, los personajes implicados presentan el problema que será resuelto al final. Un problema mal presentado lleva a la confusión durante el desarrollo de la historia.

Como los participantes presentaron varios puntos de vista tuvimos que escoger uno. El mérito de la selección es encontrar el comienzo que más sirve a los propósitos de la historia. Y que no siempre es el más exuberante. Pero, ciertamente, es aquel que trabaja en la última franja de credibilidad que uno es capaz de encontrar.

A propósito, la casa de Ernest Hemingway en Cuba se transformó en un museo enclavado en una hermosa ensenada. Tan hermosa como los daiquirís que me tomé en su memoria³.

La creatividad es generar coherencia en lo abstracto

No hay coherencia. Los participantes cambian de opinión, abandonan ideas, posiciones y hasta retroceden. Y así es el proceso de la creación, la raíz del libre pensar. De la imaginación. Hasta Gabo deshace escenas que el mismo creó. Una autofagia creativa se instaló por tres días.

Es interesante cómo en fracciones de segundo las situaciones dramáticas pueden perder su valor, y hasta su existencia, mientras que otras que no fueron planeadas surgen para reinar definitivamente en la mente y después en el guion.

Después de casi una semana de trabajo, de la euforia inicial, notamos una especie de cansancio creativo por parte de todos. Proceso bastante natural que no deberíamos temer. Simplemente no debemos dejar que el cansancio se transforme en desánimo.

Entonces resolvimos, sin estar seguros, comenzar a enfocar nuestra atención solo en la primera hora de la miniserie.

Los participantes básicamente pasaron a buscar situaciones de conflicto que serían expuestas en el primer episodio.

Siempre es bueno recordar que el conflicto es la confrontación

entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. Es el meollo, la esencia del drama. Etimológicamente drama, del latín *drama*, a su vez del griego *drâma*, *dráo*, “yo trabajo”, significa “acción”. Sin conflicto, sin acción, no existe el drama.

La famosa frase de Shakespeare “*ser o no ser, esa es la cuestión*”, que encontramos en la muy conocida primera escena del tercer acto de Hamlet, es genial porque sintetiza en pocas palabras el conflicto más profundo del hombre, igualmente enunciado por Racine: “*No sé adónde voy, no sé dónde estoy*”.

Invité por separado a cada uno de los participantes a cenar conmigo. Sin conflictos no encubro mi curiosidad por conocer mejor a mis compañeros en esta jornada de la imaginación.

El colombiano

Andrés Agudelo es el único participante colombiano del taller. Hijo de una familia tradicional, desató un escándalo familiar cuando a los dieciséis años declaró que quería ser mago de circo; pero un mago de verdad.

Durante tres años estudió ilusionismo con un gran prestidigitador venezolano que lo hizo su asistente.

En una de las presentaciones para un sofisticado y selecto público, una jovencita se enamoró perdidamente de él y ambos huyeron a vivir en Nueva York. ¿El apellido de la chica? Niarchos, el más famoso y multimillonario clan de armadores griegos, competidores de los célebres Onassis.

Era previsible que el viejo Niarchos no iba a aceptar jamás que su hija se casase con un desconocido mago de circo. Aun así, se amaron y fueron felices durante dos años.

Andrés vuelve a Colombia y se dedica a escribir. Se convierte en guionista y después, en director de cine. Y es con este pasaporte que llega a La Habana al taller.

Después de la cena en la que nos contó su vida, nos obsequió a mí y a mi mujer un exclusivo espectáculo de ilusionismo. Fue una noche perfecta.

A pesar de todos los trucos y pases mágicos realizados aquella noche, nadie habría previsto que Andrés trabajaría conmigo en Madrid prácticamente durante dos años. Sería mi asistente en dos miniseries que escribí para la televisión española.

Andrés vino a visitarnos a Río y estuvo dos veces en Portugal cuando

vivíamos allí.

La primera vez, acompañado y trabajando con el escritor mexicano Carlos Fuentes, fue a escoger locaciones para una producción de la BBC sobre el descubrimiento de América.

La segunda vez fue de vacaciones; llevó a su mujer, a su pequeño hijo y hasta a su suegra, a quien no pudo hacer desaparecer por más magia que intentase.

Súbitamente el primer episodio comenzó a tomar cuerpo. Las situaciones armadas encajaban naturalmente y la acción dramática fluyó finalmente.

Espontánea, como por arte de magia.

El tiempo dramático es el estado de completud en el tiempo real

Del texto de mi obra de teatro “Nostradamus”, escena 14 del segundo acto, extraigo el siguiente momento y llamo la atención sobre el tiempo, tanto dramático como real. Vamos a la confrontación entre la reina Catalina de Médici y Nostradamus, el profeta, en el salón de los espejos del Castillo Real, en 1566.

CATALINA

No... No...

NOSTRADAMUS

La dinastía su familia para siempre se apagará. (pausa)

La Casa de Valois termina con su reinado, Majestad.

CATALINA

¡Espera! ¡Veo una imagen en el espejo!

Tras el espejo una luz se enciende y vemos al Duque de Borbón.

NOSTRADAMUS

Este, Majestad, será el futuro rey de Francia.

CATALINA

¿El Duque Antonio de Borbón?

NOSTRADAMUS

No. El joven hijo del Duque de Borbón, Enrique de Navarra. (pausa)

Él será el dueño de la nueva dinastía, de la masacre de San Bartolomé y de la extinción de la Casa de Valois.

(tono) Con él nacerá el reinado de los Borbones. Los reyes "Luises", Majestad.

CATALINA

¡Voy a mandarlo a matar!

NOSTRADAMUS

Eso. Mande a matar a todos los jóvenes del reino. Corte todos los testículos menores de 20 años. (pausa) Pero, recuerde: Herodes intentó ese camino.

Instantes.

El duque de Borbón desaparece en el espejo.

NOSTRADAMUS

No vale la pena, Majestad. Son los hombres quienes hacen su propia historia. (pausa) Y entonces puedo afirmar, jurar, gritar a los cuatro vientos que nada, nada está determinado, y, sin embargo, todo está determinado.

CATALINA

¡Son todas mentiras! Usted me ha hipnotizado. (pausa) Es claro. Por eso quiso reunirse conmigo en el salón de los espejos. Estamos rodeados de reflejos.

NOSTRADAMUS

No. Yo no hipnotizo a nadie. Me autohipnotizo, Majestad. Lo que es de un sufrimiento inconcebible porque las horas se transforman en minutos, los días en horas, los años en días y los siglos en años. (pausa) ¿Será que alguien, por un instante, sabe lo que eso significa? (pausa) Vea mi cuerpo... Viajo hacia dentro de mí en busca de la lógica del tiempo... Y creo, Majestad... que el tiempo es un continuum de dimensiones... Es un río, cuyas corrientes llamamos pasado, presente y futuro... Ay. Ay. (se retuerce) Me duelen los huesos. Todo en mí se contrae. (pausa) Por el horror que paso nadie lo imagina, porque nadie lo entiende... Nadie entiende que pasado, presente y futuro son concomitantes... No existen... Lo que existe es el eterno presente, Majestad. (tiempo) El eterno presente.

Instantes.

CATALINA

Váyase. Desaparezca. Considérese expulsado de París y recluido en Salon para siempre. (pausa) Mi castigo será

que se pudra usted en la tormenta de la locura.

NOSTRADAMUS

No estoy loco, Majestad. (pausa) Solo soy un visionario.

Música.

Todo oscuro.

Recuerdo la cuestión del tiempo porque después de la macroestructura de las seis horas nos concentramos en la estructura del primer episodio e inmediatamente los participantes comenzaron a escribir.

Finalmente entramos en el territorio del tiempo dramático o, mejor dicho, de los diálogos del primer episodio.

Y como el diálogo es fundamental para alcanzar el “cuánto de tiempo dramático” de una escena, nada más oportuno que un breve comentario sobre el asunto.

La “duración” de una escena está íntimamente ligada al diálogo y no a su tamaño real.

Una escena corta puede darnos una sensación de tedio y de un curso de tiempo larguísimo; de otro lado, una escena larga, de cuatro, cinco o hasta de diez minutos puede provocar un abanico de sentimientos y reflexiones tan intensas que nos hacen perder la noción del tiempo real.

Resumiendo: ni una escena corta es sinónimo de tiempo real corto, ni una escena larga refleja, necesariamente, un tiempo real extenso.

Recordar siempre que un buen diálogo debe ser tan preciso como amplio. Debe estar al servicio del personaje, de la historia, del público y de todo lo demás. Recordar que en él se concentra la única arma del guionista: palabras.

Hay amor en los tiempos del cólera

Mi mujer va a volver a Brasil el sábado y está preparando sus maletas.

Gabo conspira con el embajador Ítalo Zappa, sospechando en mí una crisis de soledad, y me sugiere que pase los próximos fines de semana en La Habana. Sería más divertido, hospedado un poco en casa de uno, un poco en casa del otro.

La verdad es que estaba muy melancólico.

En la cena de despedida a Leila ofrecida por Gabo en su residencia, el Nobel nos leyó algunos diálogos de su nueva obra de teatro. Y más. Pequeños fragmentos de un libro aún en estado embrionario, pero cuyo

título ya estaba decidido: *El amor en los tiempos del cólera*.

Durante la lectura pensé que el título no era el adecuado. No me pregunten por qué. Efectivamente, esa noche no solo estaba melancólico; fui un melancólico insensible. Incapaz de captar en momento alguno la belleza del texto, ni de experimentar la poesía del título.

Como escribiera Borges: si un libro no le interesa hoy, tal vez mañana pueda ser leído con gran placer.

Que fue lo que justamente ocurrió. Un año después, al leer el libro, quedé tan fascinado que telefoneé inmediatamente a Gabo. Quería felicitarlo. Eran las cinco de la mañana en Ciudad de México.

Al contrario de lo que se puede suponer, no hubo problema. Gabo es un madrugador convicto. Como hombre lleno de compromisos, Gabo se concentra a escribir sus novelas entre las cuatro y las seis de la mañana.

Terminamos los diálogos y escenas de la primera hora y comenzamos a trabajar en el segundo episodio. En términos de estructura, la acción dramática corre bastante tranquila.

Lo que no configura ninguna sorpresa. Después de todo, nos dedicamos 15 días para diseñar los personajes, armar la historia y crear los conflictos.

Conclusión: uno de los secretos de la escritura del drama está en un exhaustivo trabajo de construcción de sus bases.

Mujeres, explosiones y merengues

Mi mujer se fue. Llegó la mujer de Gabo.

Mercedes es, con certeza, una de las mujeres más fascinantes que yo haya conocido en la vida. Tal vez en ella resida una de las claves para descifrar el toque mágico de la creatividad de Gabo. Pero ese es un asunto para los biógrafos.

Amigos desde Moscú, nuestro encuentro fue celebrado con la preparación de un enorme merengue. La receta era francesa, a base de yogurt. Pero había una cierta pizca de bicarbonato de sodio que parecía esencial para dar volumen y consistencia de nube a ese fabuloso postre.

Un detalle infeliz, porque no había bicarbonato de sodio en La Habana, ni siquiera en los hospitales que contactamos.

En un arranque de creatividad pseudobrillante, sugerí el uso de Alka-Seltzer para solucionar el *impasse* culinario.

Trituramos varios comprimidos del antiácido efervescente y fuimos poniendo unas pizcas del polvo blanquecino en la terrina de yogurt. Como no surtía ningún efecto, resolvimos transformar la pizca inicial en varias cucharadas soperas.

El merengue acabó explotando. Después de hervir por momentos infinitos, la tan anhelada consistencia de nube se derramó por la mesa, por el piso y sobre nuestros sorprendidos rostros.

También en dramaturgia puede ocurrir lo mismo. Los llamados personajes de unión, con poco peso dramático, pueden agigantarse.

Un desconocido personaje gana consistencia. Aparentemente sin importancia en el inicio, toma un protagonismo inesperado.

Fue lo que sucedió en el tercer episodio. Un abogado, un personaje secundario, pasó a ganar protagonismo.

Podemos comparar las dos situaciones: el merengue y un súbito protagonismo de un personaje menor.

Dos explosiones que no duran para siempre ni son esenciales; apenas suceden el tiempo suficiente para sostener la mitad de la miniserie: en este caso, el tercer episodio de un total de seis.

Estos personajes “oportunos” casi siempre funcionan más en la acción dramática que en la consistencia de los sentimientos. Son creados para ser olvidados.

Aguas azules y citas

Un grupo de participantes y yo comenzamos a frecuentar por la mañana el complejo acuático de la Escuela, antes de ir al taller.

El profesor de natación, formado en Alemania Oriental, era implacable y utilizaba sin piedad una tabla de progresión olímpica que nos dejaba literalmente exhaustos.

Algunos días después del inicio de las clases, estábamos distendidos y rebelados.

Desistimos de nadar.

El grupo de exnadadores estaba compuesto por un nicaragüense y una pareja de mexicanos. También me encontré con venezolanos, argentinos y uruguayos. Pero no llegaba a ser una Torre de Babel latinoamericana, la biblioteca de la escuela era silenciosa.

¿Qué cosa es el drama?

Jean Cocteau responde: “Una vez que los misterios me rebasan, finjo ser su organizador”.

Jean-Claude Carrière explica: “El cine, el teatro y la novela no son comparables. Nada más fácil que escribir esta frase en una novela: ‘al día siguiente, por la mañana’”.

Nada es tan difícil como mostrar en un filme que estamos en el día siguiente y que es por la mañana. Es necesario pensar a cada instante en la fórmula sacrosanta, tan frecuentemente olvidada: no anunciar lo

que se va a ver, no contar lo que ya se vio.

Y William Shakespeare concluye: “El hecho es contrario a la idea en la misma medida en que los planes quedan siempre insatisfechos. Empero, la idea es nuestra; los hechos, no.

Sobre el fin del taller

“Mientras uno escribe el guion no tiene ninguna objetividad, no tiene visión general. No ve nada excepto la escena que está escribiendo, la escena que acabó de escribir y la escena que escribirá a continuación. A veces ni eso puede uno ver. Es como escalar una montaña. Cuando se está ascendiendo, todo lo que uno ve es la piedra directamente al frente o la que está encima. Solamente cuando se llega a la cima es cuando uno puede mirar el panorama de abajo. La cosa más difícil cuando se escribe es saber qué se va a escribir. Al escribir un guion, uno debe saber adónde va. Encontrar una dirección, una línea de desarrollo que conduzca a la resolución, al final. De lo contrario, tendrá problemas. Porque es mucho más fácil de lo que se piensa perderse en el laberinto de su propia creación. Por esto el paradigma es tan importante: es el punto de inflexión, un incidente, o un evento, que toma la acción y revierte el final”.

Este fragmento pertenece al conocido teórico de dramaturgia Syd Field. Aquí se demuestra la relevancia del paradigma, del punto de cambio a partir del cual el texto se prepara para el final.

En los últimos días del taller hubo una serie de transformaciones abruptas en la trayectoria de los personajes, con el fin de crear un final sorprendente, jamás imaginado por el espectador.

Algunos cambios importantes ya se habían previsto: matrimonios y locuras. Otros surgieron un poco modificados, revestidos de nuevos matices, como es el caso de la explosión de religiosidad de un personaje femenino. Y otros tantos revolcones radicales para otros personajes.

Confieso que en esa ocasión quedé entre fascinado y cauteloso con la exuberante carga de creatividad encontrada. Sin embargo, uno de los productores de la miniserie, un catalán, sospechó que el destino final de algunos personajes era muy exagerado, tocando el límite de la pérdida de credibilidad.

¿Qué pienso hoy? Creo que tenía razón.

La creatividad en demasía, como el amor en exceso, puede matar.

Sobre el epílogo del guion

Para Freud, el sueño es la expresión o la realización de un deseo

reprimido. Jung pensaba que el sueño es la autorrepresentación espontánea y simbólica de la situación actual del inconsciente. Para Sutter, el sueño tiene la menos interpretativa de las definiciones; dice que el sueño es un fenómeno psicológico que se produce mientras se duerme, constituido por una serie de imágenes cuyo desarrollo representa un drama más o menos concatenado.

Del sueño se sustraen, por lo tanto, la voluntad y la responsabilidad del hombre, en virtud de su dramaturgia nocturna, espontánea y descontrolada. Es por eso que el hombre vive el drama soñado como si existiese realmente fuera de su imaginación. La conciencia de la realidad se modifica, el sentimiento de identidad se aliena y se disuelve.

La famosa parábola china nos cuenta que el viejo Chuang-Tzu no sabía si era Tzu quien soñaba que era una mariposa o si era la mariposa quien soñaba que era Tzu.

Como en un caleidoscopio infinito, quedó definido que al final de la miniserie el protagonista soñaría ser el antagonista y viceversa.

En fin, como conclusión del drama los personajes cambiarían sus posiciones. En otras palabras, el antagonista pasaría a personificar el protagonista.

¿Confuso? ¿Incoherente? Ciertamente una resolución inesperada para el guion. Porque la historia que creció en la frontera del realismo acaba desembocando en un violento drama psicológico. Y aunque disfrazado de “sueño del sueño”, el final se deja poseer por la más completa violencia psicológica: la transmutación de personalidades.

Salir o no salir de ese mundo

La eternidad es la ausencia o la solución de los conflictos, o la superación de las contradicciones, tanto en el plano cósmico como en el espiritual. Es la más perfecta integración del ser en su principio. Es la intensidad absoluta y permanente de la vida, que escapa a todas las vicisitudes de las mutaciones y, particularmente, a las vicisitudes del tiempo.

Para el hombre, el deseo de eternidad refleja su lucha por una vida que, de tan intensa, pueda triunfar sobre la muerte. La eternidad no reside en el inmovilismo ni tampoco en el torbellino: está en la intensidad del acto.

Los episodios de la serie ya estaban totalmente estructurados, esto es, *escaleteados*. Aun así, los participantes insistían en crear nuevas situaciones que podrían destruir el trabajo previamente hecho.

Y como todos sabemos que si sacamos una carta en un castillo de

naipes este se destruye, mi aprensión en los días finales estaba muy bien justificada.

Si continuábamos inventando finales e historias compulsivamente mataríamos el guion por exceso de creatividad. Este es el mayor riesgo que se corre trabajando en grupo.

Por eso me convertí en una esfinge. Sin reacción aparente, dejaba que los participantes inventasen lo que quisieran para después exigir que la estructura dramática, o la escaleta, fuese respetada.

Ya dejen de soñar, ¿o se quieren quedarse aquí eternamente?

Era el consejo que trataba darles a los participantes, sabiendo que ellos se comportaban así porque no soportaban la idea de que el taller estuviera llegando a su fin. Querían que fuera eterno.



De izquierda a derecha: Manuel Gómez Díaz (Cuba), Andrés Agudelo (Colombia), Arturo Villaseñor (México), Ramón Sánchez (Cuba), Luis Alberto Lamata (Argentina), Eliseo Alberto Diego (Cuba), Susana Cato (México), Gabriel García Márquez y Doc Comparato, e Iván Argüello (Nicaragua).

En el *flashback* no existe la nostalgia

Pasaron casi veinte años entre el Taller de Guion en Cuba y la edición de este diario, tan caótico como, espero, didáctico.

Durante este período, encontré a Gabo y a Mercedes en Barcelona, México y París. Hablamos por teléfono una docena de veces e intercambiamos algunos faxes.

A pesar de escasos, estos encuentros siempre fueron cálidos y llenos de emoción. Suficientes para mantener encendida la llama de la amistad.

Y más: todas las veces que nos encontramos, de alguna forma explícita o no, siempre descubrimos un modo de volver a recordar el taller.

En ocasiones nos preguntamos sobre el paradero de alguno de los participantes. Otras veces recordamos algún evento de una de las jornadas. En fin, jamás dejamos de recordar algo, aunque fuese un pequeño comentario sobre el guionista y los guiones.

Y es justamente en este instante que un secreto se revela.

Como si fuese una contraseña, un código solo conocido por nosotros, aceptamos que somos cómplices de una aventura única: durante varias horas vivimos el mismo sueño.

Para cerrar este diario, me parece oportuno ofrecer al lector algunas informaciones sobre la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños y la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano. Desde los años 1980, la Escuela ofrece cursos, seminarios con guionistas y directores de calibre internacional como Robert Redford, Francis Ford Coppola y Jean-Claude Carrière. En 2008 inauguró el Departamento de Altos Estudios sobre Guion y Dramaturgia, en el cual tuve bajo mi cargo un seminario para profesionales europeos.

Esta es sin duda la mejor y más completa escuela de cine y televisión de Latinoamérica, tanto en el ámbito de la ficción, documentales, edición, iluminación, guion y dirección como en el de todas las otras áreas involucradas en las artes audiovisuales.

La Escuela de Cine y TV fue fundada en 1987 por un grupo que contaba con Gabriel García Márquez, Fernando Birri, Julio García-Espinosa, Ambrosio Fornet, Jorge Fraga, Jerónimo Labrada y otros cineastas y guionistas de fama internacional.

Su segundo director general, por un período de cuatro años, fue el cineasta brasileño Orlando Senna, que actualmente es miembro del consejo directivo y superior de la Fundación del Cine Latinoamericano. La Escuela ha formado a más de 1.500 profesionales de todo el mundo; cada año ingresan 120 alumnos de todas las nacionalidades. Por eso es conocida como la Escuela de los Tres Mundos.

En el próximo segmento transcribo el texto más personal de este libro que, al cargar nostalgias, decolora los intersticios de la vanidad de aquellos autores que viven hipnotizados por el oro y por el efímero glamour de la profesión.

NOTAS

1. García Márquez, Gabriel. *Me alugo para sonhar*. Colaboradores:

- Doc Comparato y Eliseo Alberto Diego. Prefacio y comentarios de Doc Comparato. Niterói: Casa Jorge Editorial, 1997.
2. Ítalo Zappa (1926-1997) fue embajador de Brasil en Mozambique (1977-1986), China (1982-1986), Vietnam (1994-1996) y Cuba (1986-1990). Hijo de Santo Zappa y Julieta Fuocco Zappa, nació en la Comuna de Paola, Italia, pero era considerado brasileño de acuerdo con el art. 115, letra b, da Constitución de 1937, exigencia para el posterior ingreso al servicio diplomático de Brasil. Es considerado uno de los pioneros en la apertura brasileña hacia África y Asia, y un ejemplo de pragmatismo en política exterior.
 3. Nota personal: Tras recibir en los EE.UU. el *Los Angeles Latino International Film Festival* (LALIFF) a mejor película por *El corazón de la tierra*, volví por Panamá a Cuba en 2008. Acompañado por mi hija Fabiana de Castro Comparato, en trabajo de curaduría para festivales internacionales, inauguré el nuevo centro de Altos Estudios de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños. La Escuela se mantenía cosmopolita como siempre y absorbiendo ahora en su nuevo departamento a guionistas y profesores europeos y de origen asiático.

9.3 SEMINARIOS Y TESTIMONIO SOBRE EL TRABAJO DE DOC COMPARATO

SEMINARIOS

Mi seminario sobre guion tiene como objetivo dar una mirada retrospectiva a los procesos de imaginación creados hasta hoy, trayendo un nuevo concepto sobre el guion.

Este es un curso donde comparto algo de mi experiencia de más de 40 años de carrera como guionista de cine y televisión en Brasil, América Latina y Europa. Estos poderosos vehículos de comunicación y sus similares forman, desde hace mucho tiempo, el hábitat natural del alma creativa. Así, pues, en este seminario se ofrece al estudiante el conocimiento resultante de años de experiencia adquiridos durante encuentros pedagógicos que tuvieron como objetivo entrenar profesionales competentes en el área. Este es un curso donde se analiza la estructura dramática, compuesta por el conflicto, los personajes, la acción y el entorno; ecuación que da como resultado la ampliación de la capacidad creativa de los alumnos. El carácter didáctico del evento no inhibe la vivacidad y el dinamismo del curso, donde con rigor técnico se estimula el sentido singular de la creación en los participantes.

El número de participantes puede variar dependiendo de la modalidad - presencial o virtual - del curso. Disponible también en inglés (*available in English*).

Se separa el tema en dos partes.

Primero: materiales creativos para ser leídos por productores y directores (ideas, historias, sinopsis, argumentos, personajes, arcos dramáticos, conflictos, núcleos dramáticos y acciones / conceptos, filosofía, construcción, relaciones, contenido y ejercicios).

En la segunda parte: materiales creativos para ser vistos a través de la lente de la cámara (la imagen, la evolución y transformación de los

personajes, macro y microestructuras, la escena, su función, cualidades y clasificaciones, tipos de diálogos y objetivos). Ejercicios y ritmo de guion.

Y también, una introducción a conceptos y creación en diferentes formatos de medios nuevos. Guiones para *streaming*, series web, VR, *transmedia* e inteligencia artificial. Formatos, creaciones y ejercicios.

MÓDULO DE 15 HORAS (PRESENCIAL O VIRTUAL)

Durante cinco días, tres horas diarias

PRIMERA PARTE: (para ser leído)

Introducción a la dramaturgia

Reflexiones sobre los conceptos de guionista y dramaturgo.

La teoría de la idea / filosofía de la idea

Conflicto dramático

Clasificación de los tipos de conflicto

Práctica: Idea y ejercicios de *storyline*

SEGUNDA PARTE: (para ser leído)

La sinopsis

Los personajes - construcción / valores / *quién*

Reflexiones sobre los personajes y su núcleo dramático

Contenido de sinopsis corta y larga - relación entre trama y personajes

Trabajando con personajes y sus conflictos

Práctica: Ejercicios referentes al personaje

TERCERA PARTE: (para ser visto por el ojo de la cámara)

La estructura, valores y núcleo dramático

Macroestructura

La unidad dramática, la escena

La escena / microestructura de la escena

Objetivo y función de la escena

Práctica: Anatomía dramática de series

CUARTA PARTE: (para ser visto por el ojo de la cámara)

Análisis de ejercicios estructurales

Estudio de la escena

Diálogos: Diez tipos y sus problemas

Contenido del diálogo

Práctica: Introducción al diálogo y su escena con el diálogo

QUINTA PARTE: (para ser visto por el ojo de la cámara)

Introducción, concepto y creación para los nuevos medios

Guion para *streaming*, series web y realidad virtual.

Formatos *transmedia* y objetivos

Práctica: La creación de un guion para realidad virtual

Cierre

Entrega de certificados

MÓDULO DE 30 HORAS (PRESENCIAL O VIRTUAL)

Durante diez días, tres horas diarias

PRIMERA PARTE: (para ser leído)

Introducción a la dramaturgia

Reflexiones sobre los conceptos de guionista y dramaturgo

La teoría de la idea / filosofía de la idea

SEGUNDA PARTE: (para ser leído)

Conflicto dramático

Clasificación de los tipos de conflicto

Práctica: Idea de práctica y ejercicios de *storyline*. Análisis de los ejercicios prácticos.

TERCERA PARTE: (para ser leído)

La sinopsis

Los personajes - construcción / valores / *quién*

Práctica: Corrección de *storylines*. Análisis de la práctica de ejercicios

CUARTA PARTE: (para ser leído)

Reflexiones sobre los personajes y su núcleo dramático

Contenido de sinopsis corta y larga – relación entre trama y personajes

Práctica: Ejercicios estáticos de personajes

QUINTA PARTE: (para ser leído)

Trabajando con personajes y sus conflictos

La evolución del personaje / transformación y su continuidad

Práctica: Video y planilla de evaluación del personaje

SEXTA PARTE: (para ser leído)

Introducción, concepto y creación para los nuevos medios

Estructura, valores y arcos dramáticos

Estructura dramática, valores y curvas

Macroestructura

Práctica: Anatomía dramática de un fragmento de episodio de serie.

SÉPTIMA PARTE: (para ser visto)

La unidad dramática, la escena

La escena / microestructura de la escena

Objetivo y función de la escena

Práctica: La escena y la creación de la estructura del drama

OCTAVA PARTE: (para ser visto)

Análisis de ejercicios estructurales

Estudio de la escena

Creación de un estudio

Práctica: Creación de escena e identificación de la escena en video

NOVENA PARTE: (para ser visto)

Diálogos: Diez tipos y sus problemas

Contenido del diálogo

Práctica: Introducción al diálogo y su escena con el diálogo

DÉCIMA PARTE: (para ser visto)

Introducción, concepto y creación para nuevos medios

Guion para *streaming*, series web y realidad virtual

Formatos *transmedia* y objetivos

Práctica: La creación de un guion para realidad virtual

Cierre

Entrega de certificados

TESTIMONIO DE UN PRODUCTOR INTERNACIONAL

Transcribo el testimonio de Ramier Ayala, productor y guionista de la película *Caminos de la Libertad*, sobre el resultado de la estructura que él presencié.

Trabajar con Doc Comparato fue algo muy enriquecedor y apasionante. Es un hombre que tiene las imágenes de la historia en la cabeza y cuenta con la gran habilidad de sintetizar los hechos y las acciones magistralmente, de modo que cada escena aporte lo que verdaderamente importa para que el guion avance y sea ágil. Para no desconecte al espectador y, al contrario, lo mantenga sumergido en la historia de principio a fin. Hablo especialmente del guion en que trabajamos cuyo reto era contar la rica, inspiradora y asombrosa vida del cantautor argentino Facundo Cabral, llena de tantos matices y hechos apasionantes en solo dos horas.

En esto Doc contribuyó enormemente, con la calculada progresión de que hace uso para narrar todos los sucesos.

Fueron tres semanas intensas y emocionantes de trabajo, de análisis, de debate, de creación, de imaginación y de aprendizaje.

Me llamó particularmente la atención la manera en que escribe pensando en la producción: locaciones, extras, decorados, costos, etc.

Con este trabajo percibí la autoridad con que escribe sus libros sobre el fascinante arte de la escritura dramática.

Trabajamos largas jornadas diariamente, incluyendo los sábados, en los cuales Doc demostró gran paciencia, pasión y respeto hacia lo que realmente quería contar la productora sobre Facundo Cabral, no imponiendo sus ideas, sino abierto siempre a escuchar para interpretar nuestras intenciones, teniendo de esta manera que reescribirse incluso varias veces una misma escena o secuencia.

Y a pesar de que no le gusta manejar la tradicional estructura de tres actos, al final del trabajo la estructura tenía precisión milimétrica.

Doc, además, cuenta con una gran habilidad para crear personajes memorables y diálogos precisos y contundentes, y una genialidad para enriquecer la narrativa con símbolos y detalles que embellecen, dan profundidad y elevan una obra. Obra que el espectador va a disfrutar con placer en su estreno en salas de cine.

Una experiencia gratificante con un gran profesional con quien quisiera contar para la escritura de los guiones de los próximos largometrajes de nuestra productora. Nuestra misión es, pues, no solo contar buenas historias, sino saberlas contar, y ese arte Doc es un maestro.

Ramier Ayala

Productor

1996 Films SAS

Película *Camino de Libertad*

Enero 24 de 2018

9.4 ARQUEOLOGÍA DE LA ESCRITURA

INTRODUCCIÓN

Pentimento es un término del mundo del arte que remite a la acción de “buscar los orígenes”, de intentar develar las pequeñas raíces de la creación, sea cual fuere.

Técnicos y artesanos retiran partes de la pintura de un cuadro para encontrar los primeros trazos e intenciones primordiales de un pintor. Así descubren los fundamentos y sentimientos más profundos que hicieron al artista crear una obra.

Eso sucedió conmigo.

Como escribí en el primer segmento de este libro, soy disléxico leve, por lo que escribo a mano o dicto mis textos. Por eso, tengo manuscritos y un cuaderno de ideas.

Estaba entrando a la Alianza Francesa de Londrina, Brasil, como siempre sobre la hora, cuando fui abordado por una señora joven, agradable y elegante.

Fue una aparición

Ella me dijo: “Disculpe si le incomoda, estoy haciendo mi tesis sobre la génesis de la escritura creativa. Y supe que usted tiene manuscritos. Quisiera estudiar su material como si fuese una arqueóloga”.

Me di vuelta y respondí: “Yo sabía que un día esto iba a ocurrir en mi vida”. Y ocurrió.

Con la palabra la profesora Livia Sprizão de Oliveira, de la Universidad Estadual de Londrina, Brasil.

CUADERNO DE IDEAS: UN MOVIMIENTO CREADOR EN LA OBRA DE DOC COMPARATO.

Es arriesgado y desafiante analizar el proyecto de creación de alguien que pasó la mayor parte de su vida investigando, reflexionando y produciendo sobre la creatividad. Desde el punto de vista de la crítica

genética, buscamos los documentos recolectados durante el proceso creativo, para, de esa forma, recorrer nuevamente los caminos del autor en la búsqueda de la génesis. ¿Será posible encontrarla? Tal vez logremos apenas señalar puntos relativos, considerándose que el origen y la conclusión de una obra pueden ser infinitas, así como el pensamiento o el universo.

Tomaremos por principio que la creación surge de la necesidad de materializar una idea, de transformar algo abstracto en algo concreto.

No hay creatividad sin una acción que concrete algo, sin un proceso que termine en un producto. Una idea puede acompañar inquietamente el pensamiento por años, hasta que un disparo desencadena la acción, el trabajo que transforma, el proceso que esculpe la obra. Aunque sea abierta o inacabada.

Crear es revestir de novedades o dar nuevas formas a algo que reposa el mundo abstracto. Si ningún discurso es nuevo sino apenas resignificaciones que conversan con lo ya dicho, podemos asociar el concepto de originalidad a las elecciones hechas durante el proceso constructivo, en el campo de la práctica, de la materialidad.

Cuando hablamos de textos, esa escultura es hecha por medio de la lengua. Tales elecciones determinan resultados estéticos o expresivos que pueden sorprender, tocar, emocionar.

Aunque las decisiones sean limitadas por innumerables variables, la combinación entre esas variables puede conducir a resultados infinitos.

El autor escoge la mezcla de acuerdo con la paleta disponible, haciendo experimentos, hasta conseguir los colores deseados o hasta satisfacerse con el destino. Salles (2006, p 23) considera que “los actos de rechazar, adecuar o reaprovechar son permeados por criterios que nos interesa conocer, y reflejan modos de desarrollo del pensamiento que nos incitan a comprender, describir y nombrar”.

La idea de un *big bang* creativo, como si una inspiración eclosionase dando origen al universo de la obra, contribuye poco para la comprensión de los procesos. Tiene más sentido para mí pensar en pequeñas explosiones, pequeñas percepciones que van marcando la sensibilidad del autor, iluminando ideas, hasta que estas se asocian conectándose en un sistema, una constelación, que pasa a existir cuando se materializa en lenguaje.

Salles (2006, p. 32) confiere a la creación un aspecto de red, en la cual se conectan diversos elementos: “La creación se alimenta e intercambia informaciones con su entorno en un sentido bastante amplio”.

Panichi (2017) complementa afirmando que esas interconexiones

emergen de las asociaciones entre las acciones del quehacer artístico. *El cuaderno de ideas* de Doc Comparato es un registro de las luces generadas por pequeñas explosiones de pensamiento que van a germinar y a traducirse en arte. Retomaremos ese asunto más adelante.

Pero ¿qué es la crítica genética? Surgió en Francia a finales de la década de 1960, para dar cuenta del estudio de manuscritos y otros documentos usados por escritores durante el proceso de creación literaria, pero que nunca fueron publicados por los autores. En Brasil, esta modalidad de investigación comenzó en la década de 1980, cuando el profesor de literatura francesa de la Universidad de São Paulo (USP) Phillippe Willemart descubrió en los manuscritos un importante material para el estudio del inconsciente.

Con el crecimiento de esa corriente de investigadores se ampliaron los campos de investigación. La crítica genética pasó a estudiar no solo manuscritos literarios, sino también creaciones artísticas de otra naturaleza, como el baile, el cine y las artes plásticas.

“El crítico genético se entrega al acompañamiento de los senderos creativos, siempre en búsqueda de un mayor acercamiento al proceso creador” (Salles, 2013, p. 21)

El foco de este tipo de análisis no es el estado de una obra, sino su desarrollo.

Poco a poco, la crítica genética se expandió también hacia diferentes áreas del conocimiento, como la arquitectura y la comunicación, incluso hacia aquellas que no son clasificadas conceptualmente como arte.

“La crítica genética abarca todas las artes y cualquier actividad creativa del hombre, desde la pintura, la arquitectura, el cine, hasta los medios de comunicación, pasando por el aprendizaje de la lectura en niños” (Willemart, 2009, p. 58).

De esta forma, se sumaron a las anotaciones hechas a mano por los autores otros tipos de registro, en los cuales se pudiesen encontrar trazos del proceso creativo.

Borradores, partituras, dibujos, croquis, rodaje sin editar y esbozos de cualquier naturaleza, análogos o digitales, pasaron llamarse *documentos de proceso* y, actualmente, la propia crítica genética puede llamarse *crítica de proceso*.

Según Salles (2013), investigadora que acuñó la expresión, los documentos de proceso son retratos temporales de una construcción que actúan como índices del recorrido creativo. Por ende, no existe la pretensión de recrear la obra, sino de establecer relaciones entre lo que hay de concreto en el recorrido de la creación y lo que no es posible

de ser documentado. El trabajo del crítico genético podría compararse con el de un arqueólogo que parte de pequeños fragmentos de objetos encontrados en excavaciones para las hipótesis antropológicas e históricas sobre determinada cultura, en determinado tiempo.

En fragmentos de textos, borradores, posibles influencias, documentos históricos, imágenes, herramientas y anotaciones o cualquier registro material del proceso creativo, como cartas y fotografías, el crítico genético busca rastros de lo que fue almacenado por el autor y también los experimentos que desembocan en el producto final. Para Willemart (2009), el escritor encuentra su estilo en el transcurso de los borradores, hasta entregar la versión final al editor. El crítico genético observa las decisiones que perfilan el estilo del autor.

En la definición de Lapa (1988, p. 67), “el estilo es una permanente creación personal” que depende del esfuerzo para convertirse en realidad. De esta forma, un estilo perfecto depende esencialmente de la percepción y de la honestidad del autor, que debe “ver con sus propios ojos, sentir con sus propios sentidos” para escapar de los clichés, clasificados por él como una “muleta ridícula de gente perezosa”.

De acuerdo con Rei y Simões (2014, p. 447), el estilo está íntimamente ligado a las escogencias del autor, porque nadie habla o escribe igual a otro: “Cada acto de significación es una construcción inmediata de la experiencia y provoca una relación interpersonal. Es la conjunción de lo experiencial y lo interpersonal. Los actos de significación son actos de identidad y ocurren en contextos específicos”.

Tales formas de expresión pueden ser analizadas por medio de la observación del uso de la lengua y de sus recursos gramaticales, semánticos y lexicales. Sin embargo, “un estilo no se detecta en la simple comparación de un texto frente a una regla o un dispositivo cualquiera; es necesario que haya una relación intertextual” (Brito y Paniachi, 2013, p. 123).

Por lo tanto, el resultado estilístico depende del contexto, de la asociación entre los recursos de la gramática y de los efectos causados por el uso de estos recursos. Para Monteiro (1991, p. 17), “el vocablo más banal puede cargarse de expresividad, todo dependiendo de los factores ligados al contexto”.

La expresividad deriva también de la capacidad de estimular la imaginación del interlocutor por medio de signos que representan algo que está más allá del texto.

La palabra por sí sola no es denotativa o connotativa, buena o mala, sino que gana sentido de acuerdo con la intención con la que es usada

o con las inferencias que hace el receptor con base en sus referencias.

“La característica fundamental de la expresividad reside en el énfasis, en la fuerza de persuadir o transmitir los contenidos deseados, en la capacidad apelativa, en el poder de general elementos evocativos o connotaciones” (Monteiro, 1991, p. 17).

Los matices de la emotividad están asociados en la memoria a impresiones y experiencias afectivas. Hay experiencias construidas individual y colectivamente, pero el sentido solo es construido con base en el conocimiento del contexto. Según Monteiro (1991, p. 19), “son los componentes afectivos del significado, en cualquier plano del lenguaje, que instauran la atmosfera connotativa. La denotación, al contrario, está ligada al aspecto conceptual”.

Los fundamentos de la crítica genética podrán ser utilizados para identificar las circunstancias en que la elección del léxico se da durante el movimiento creador.

Los vocablos lexicales tienen la capacidad de provocar la imaginación y despertar sensaciones físicas y afectivas. Del léxico hacen parte adjetivos, sustantivos, verbos de acción y adverbios; los cuales tienen un significado principal “denotativo”, y dependiendo de la forma como son empleadas pueden estar cargadas también de significados simbólicos “connotativos”, agarrados al significado central, con nuevos matices afectivos que son transitorios.

Si determinada palabra puede representar diferentes objetos en diversos contextos, también pueden nombrar conceptos abstractos. Según Brito y Panichi (2013, p. 126), “esas sensaciones provocadas por el léxico no poseen el mismo peso o colorido para todos los hablantes, pues los sentimientos varían de una persona a otra, de época a época, de grupo social a grupo social, de situación o de contexto”.

MOVIMIENTO CREADOR EN LA DRAMATURGIA DE DOC COMPARATO

La delicadeza y la simplicidad son características que trascienden la personalidad y se manifiestan en el texto de Doc Comparato. La preferencia por lo clásico en detrimento de lo rebuscado está presente en la música que escucha mientras trabaja, en la decoración de su apartamento, en el cuidado con la organización y con la manutención de lo que es esencialmente útil. Así también es como dramaturgo con las palabras.

Un *gentleman* italo-brasileño con acento británico, Comparato es elegante en el trato con las personas y extremadamente generoso con

los más jóvenes.

En la década de 1990, llegó a ser elogiado en el libro de la periodista Danuza Leão por las cualidades de anfitrión que él preserva sin reservas. El dramaturgo, que ha estado en cartelera en Europa al lado de otros guionistas reconocidos internacionalmente, como Sam Shepard, no duda en participar con el mismo entusiasmo de los proyectos de sus alumnos en los cursos de guion.

Por herencia genética, coincidencia o tradición, Doc tiene una trayectoria que se asemeja mucho a la de su abuelo Sebastião Comparato, que también era médico y apasionado por el cine. Sebastião Comparato fue titular en el periódico *Correio Paulistano* en 1947 con una invención visionaria: una especie de lentes que permitirían ver cine a la luz del día, en tres dimensiones. La “proyección por reflexión” fue presentada en la facultad de medicina de la USP. Una historia preservada con cariño por su nieto, que prefirió construir narrativas.

Un guion para cine, teatro o televisión es el fin de un proceso creativo y el inicio de otro que lo proyecta, no holográficamente, sino en una acción colectiva que mezcla las percepciones de un equipo que resignificará la obra. En el caso del teatro, tal acción nunca se repite de la misma forma, aunque se busque la repetición. Hay siempre nuevos aires y nuevas respiraciones que provocan nuevos pensamientos y, en consecuencia, nuevas interpretaciones.

Cada presentación es un proceso que construye sobre la planta baja del guion, agregándole diferentes *acabados*.

En el cine y la televisión las versiones son más perennes, lo que no limita las posibilidades de representación de un mismo texto. Ávido consumidor de producciones cinematográficas, Doc Comparato desarrolló la habilidad de visualizar las escenas que escribe y acostumbra a imaginar cómo serían pronunciados los diálogos de los personajes por determinados actores y actrices.

Sin embargo, nada garantiza la sintonía o la sinergia entre lo que el autor imaginó y lo que será ejecutado por actores y directores. Un diálogo entre dos personajes de *Eterno*, en la escena 9, es bastante ilustrativo (Comparato 2013): “Magdalena describe un “tapete de rosas” y Mr. Orson Welles responde “siento hasta el olor”, y la muchacha corrige, “pero no son rosas realmente. Son las rosas que dibujo en la arena”.

En un nostálgico y fascinante paseo por la senda de la propia obra, Comparato reabrió archivos guardados durante años, y generosamente cedió copias a esta investigadora. La existencia de algunos manuscritos

sorprendió al propio autor, que reconoció, en sus proyectos, ideas que influyen en sus creaciones contemporáneas. Guiones de otros autores ... el primer libro de cuentos... la primera obra de teatro... los libros infantiles... las fichas que usó para dictar las primeras clases de escritura para audiovisuales... ¡Vamos a regresar al comienzo!

En 1976, Luiz Felipe Loureiro Comparato era cardiólogo y hacía parte de un programa de *fellowship* del British Council en Londres. Durante un período de vacaciones en Irlanda, entre un pub y otro, comenzó a escribir cuentos que a la postre daría como resultado el libro *Sangue, papéis e lágrimas* [“Sangre, papeles y lágrimas”].

Apasionado por el cine desde la infancia, las ganas de escribir sus propias películas lo perseguían. Pero el médico, de 26 años, no sabía por dónde comenzar. Fue entonces que leyó *Diario íntimo de Adèle H.*, el guion de François Truffaut, y comenzó a desarrollar un método propio de construcción de personajes y guiones.

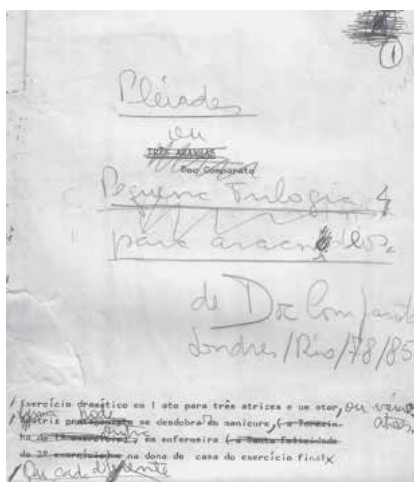
Dos años después, en 1978, escribió el primer *script* para teatro, la obra llamada inicialmente *Três aranhas* [“Tres arañas”], con la firma de autor Doc Comparato. De vuelta al Brasil, el cardiólogo dividía sus turnos médicos con la producción de guiones para televisión.

En 1979 ya escribía para series de renombre en la Rede Globo como *Guardia de Polícia*, *Caso especial* y *Malu mulher*. La doble jornada acabó en 1982, con la invitación del director Bruno Barreto a adaptar al cine *Un beso en la calle*, de Nelson Rodrigues.

La transición de una carrera a otra le costó muchas sesiones de terapia.

En 1985, cuando ya era un guionista profesional y reconocido, Doc retomó su primer *script* para teatro y decidió revisarlo. Los cambios comenzaron por el título, que pasó a ser *Plêiades, ou pequena trilogia para aracnídeos* [“Pléyades, o pequeña trilogía para arácnidos”] (Imagen1). Los originales revelan el hábito del escritor de usar anotaciones a lápiz como recurso de experimentación y memoria. De acuerdo con Panichi (2017, p. 15), “en el acto de la escritura las ideas surgen y deben ser capturadas de inmediato, de ahí el esfuerzo para que el autor entregue las anotaciones, registros y tachones sucesivos hasta comprender, o considerar comprender, el texto que cree ideal”.

Imagen 1 – Cambio de título en *Pléyades*



Además del cambio del título, las reglas y derechos para la reproducción (*copyright*) también fueron completamente liberados después de siete años de intervalo entre las dos versiones. En la identificación de los personajes percibimos una maduración en el estilo, privilegiando el suspenso. Terezinha pasa a ser identificada como “manicurista”, el padre se vuelve un “hombre místico”, y la madre será “dueña del salón”. En el borrador, Doc da el nombre “enfermera” a Terezinha, acto fallido que corrige en la versión final (la enfermera es personaje de la tercera *pléyade*).

Las decisiones finales son marcadas con bolígrafo en el guion y muchas palabras son tachadas, suprimidas con vigor. **Comparato prefiere librarse de aquello que le causa duda.**

En algunas partes del borrador incorpora observaciones personales al diálogo del personaje. En la escena “Acetona e unhas” [“Esmalte y uñas”], en el diálogo de la manicurista la frase “mi mamá siempre decía” es reemplazada por “leí en un libro religioso”, experiencia del propio Doc que estudió en colegios cristianos. Pero el perfil católico del personaje es abandonado cuando el autor sustituye en el dialogo “adoro mi parroquia” por “todos somos religiosos. De cualquier religión”. El dramaturgo prueba los cambios con lápiz y, después de comprobar y borrar algunas veces, refuerza a lapicero lo que suprimirá, mantendrá o añadirá.

Algunas escenas son totalmente escritas a mano y con lápiz. Comparato usa esta práctica: Cuando considera que en su imaginación las ideas están listas, comienza a registrarlas rápidamente para que no se pierdan. El autor produce más después de un buen periodo de sueño.

Las escogencias textuales suelen despertarse junto con él y la escritura fluye casi *psicográficamente*, como si el pensamiento trabajase mientras él descansa.

En los manuscritos de *Jamás* ["Jamás"], encontramos un primer borrador escrito con bolígrafo y dos revisiones, una hecha a lápiz y otra con tinta ligeramente diferente. Inclusive en las acotaciones de las escenas presta atención a la elección de las palabras hasta que se afinen con la acción deseada para cada personaje. Veamos un ejemplo de esta experimentación en un detalle de los originales de la primera escena de la obra:

Imagen 5: Detalle del manuscrito de *Jamás*, escena 1



El cambio en los verbos indica un intento de aclarar las intenciones de los personajes y hacer el texto más denso, como vemos en el siguiente cuadro.

Cuadro 1 – Revisiones de la acotación de la escena 1 de *Jamás*

Borrador	Corrección 1, en bolígrafo	Corrección 2, a lápiz	Versión final
Willen lee unos papeles con una lupa de cabo largo.	Willen lee unos documentos con una lupa, su ojo se ve enorme detrás del lente.	Willen lee unos documentos con una lupa, su ojo está enorme detrás del lente.	Willen lee unos documentos con una lupa. Su ojo es enorme detrás del lente.

El joven Xesc escribe.		El joven Xesc, disimulado esconde un libro debajo de la mesa.	El joven Xesc disimulado esconde un libro debajo de la mesa.
Instantes	Instantes	Instantes	Instantes

Fuente: Elaborado por la autora

Escribir a mano ávidamente es un hábito que Comparato mantiene, desde la primera obra hasta las más recientes. El factor determinante para esa elección es una dislexia leve, que pone al autor en desventaja frente al teclado. Pese al avance de la tecnología, el movimiento del puño acompaña mejor la velocidad del pensamiento que la digitación. Esa forma de escritura permite mantener un registro más visible de la experimentación del autor.

Comparato es atento y elegante al seleccionar las palabras de acuerdo con el valor expresivo atribuido a ellas. Cuando cambia el entorno lexical, se evidencia su deseo de encontrar la intención exacta para la acción de los personajes. Es la búsqueda del guion bien acabado, bien finalizado, que se cierra y se completa en sí mismo como texto literario. Podemos observar un ejemplo de ese esmero en otro fragmento de *Jamás* en el diálogo del personaje Xesc.

Cuadro 2 – Cambios lexicales en fragmento de *Jamás*

Primera versión	El reverendísimo Willen está diciendo que no tengo talento ni nivel para ser el escribiente del Almacén Central de la Compañía de las Indias Occidentales en Recife.
Segunda versión	El maestro Willen está insinuando que no tengo cualidades para ser el despachante de las exportaciones.
Versión final	El maestro Willen está insinuando que no tengo cualidades para ser el despachante del Almacén Central.

Fuente: Elaborado por la autora

La relación entre diferentes memorias del autor alimenta la creación. Conocimientos técnicos, enciclopédicos, relaciones con otras personas, contacto con animales o con la naturaleza, emociones que afectan los cinco sentidos y la intuición son datos que componen un acervo que puede consultarse de forma dinámica, y pueden asociarse de formas impredecibles.

A pesar de que la trama de *Jamás* no sea autobiográfica, ni mantenga relación con la vida del autor, encontramos curiosamente una referencia a su periodo escolar. La dislexia de Comparato complicaba su aprendizaje ortográfico. Pese a que fuese buen alumno en matemáticas, era frecuentemente humillado por su profesor en las clases de portugués. La respuesta de Willen a Xesc en un dialogo en la escena 1 parece un eco de esa vivencia personal (Comparato, 2006, p.3): “Willen: estoy afirmando que cada día estás peor en latín. Que este documento está sucio, lleno de tachones, enmendaduras y manchas de tinta. ¿Será tinta? Bueno, qué importa si las matemáticas son perfectas, ¡el texto es un desastre!”.

Los recuerdos aprisionados en el papel no son representaciones exactas de la realidad, sino, en la definición del propio Doc, lecturas de la memoria. La imaginación se construye con base en las conexiones entre distintos episodios que afectaron de alguna forma al autor. En las palabras de Panichi (2017, p. 133), “las memorias no pretenden ser fieles retratos de la realidad, sino que aparecen como transfiguración de lo que el autor vio y sintió”.

En la obra *Eterno (Os dias secretos de Orson Welles no Brasil)* [“Eterno (Los días secretos de Orson Welles en Brasil)”], el autor articula temas que lo marcan e inicialmente no se relacionan entre sí. A partir de una especie de réquiem a Orson Welles, uno de los más grandes cineastas del siglo XX y gran incentivador de la dramaturgia, van surgiendo otras tramas.

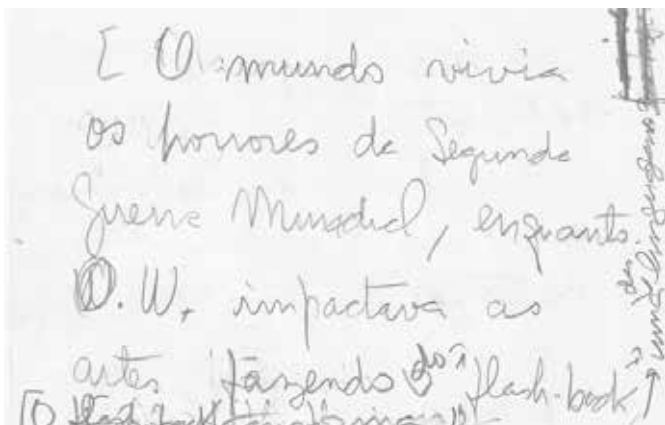
El creador del *flashback* estuvo en Brasil en la década de 1940 y desapareció por dos días en el litoral brasileño. Comparato construyó una historia ficticia que narra las aventuras de *Mr. Welles* durante 48 horas en las dunas de Ceará.

Uno de los núcleos recupera las tragedias griegas y el drama del incesto. Grecia es una de las cunas principales del teatro de Occidente, hasta donde se remonta la historia, y la mitología de ese país es un asunto de gran interés del autor. Por medio del personaje Bento, un vidente, la obra aborda también las consecuencias de la bomba atómica, otro tema relevante para Comparato que durante su infancia oía relatos y, junto

a su padre, veía fotos y documentales sobre los desastres causados por las armas nucleares. La nieve en el desierto funciona como una especie de *intertexto* de la lluvia radioactiva.

Bento también esconde una referencia a Shakespeare y las brujas de *Macbeth* que hacían predicciones. Esas visiones del futuro adquirieron incluso un neologismo en la obra, el *flashforward*. Curiosamente, Orson Welles adaptó y dirigió *Macbeth* para el cine. Es imposible definir cómo y en qué momento influencias de naturaleza tan diferentes se combinaron en la imaginación de Comparato hasta transformarse en un texto sin aristas.

Imagen 7- Detalle del manuscrito de *Eterno*: “El mundo vivía los horrores de la Segunda Guerra Mundial mientras O. W. impactaba las artes haciendo del *flashback* uno de los lenguajes del cine”.



Ni el propio autor consigue definir ese proceso, que tiene toques del inconsciente. Para él, “es casi un sueño. Uno no sabe por qué sueña y ni lo que va a soñar”. Las anotaciones pueden parecer caóticas en algunos manuscritos, pero son sistematizadas de forma disciplinada hasta organizarse en el texto. En el borrador expuesto en la Imagen 8, la forma cómo las palabras están dispuestas expresa la fragmentación buscada en la misma trama de *Sempre* (*Entrevista com uma autora de sucesso*) [“Siempre (Entrevista con una autora de éxito)”], de 2003, cuyo título es coloreado en rosa en el centro de la página a propósito. Según el autor, fue una especie de “espasmo creativo”

Adjunta hay una nota con una lista de objetos que van a componer la exposición usada en el escenario, donde se leen claramente las descripciones de las cosas y algunos efectos simbólicos deseados. Por

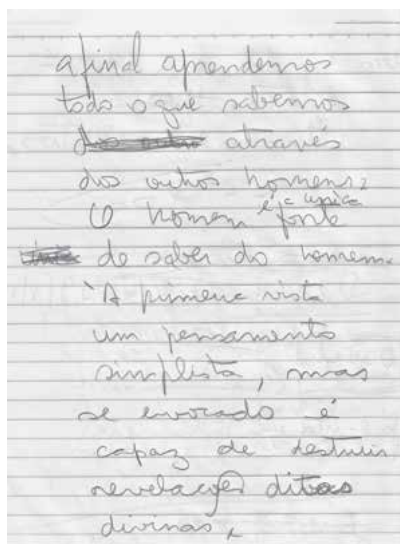
Los borradores de *Siempre*, manuscritos en hojas de papel bond y cuadriculadas, fueron guardados dentro de un cuaderno que acompaña a Doc Comparato desde los años 90, cuando vivía en Barcelona. El “cuaderno de ideas” es una especie de diario, sin fechas, en que las inquietudes del autor son anotadas aleatoriamente para después ser recuperadas, masticadas, desarrolladas.

Entre los pensamientos recurrentes registrados en el cuaderno están los cuestionamientos sobre la creatividad – tema retomado en este libro, que resultó de la propia búsqueda de Comparato por un método de organización del proceso creativo.

En momentos de introspección, el autor filosofa sobre las investigaciones realizadas, y usa lápiz y papel para materializar puntos de reflexión. Los conflictos son desarrollados por medio de palabras.

En la imagen 10 se lee: “Después de todo aprendemos todo lo que sabemos a través de otros hombres. El hombre es a única fuente de saber del hombre. A primera vista es un pensamiento simplista, pero si es evocado es capaz de destruir revelaciones consideradas divinas”.

Imagen 10 – Una reflexión de Doc Comparato



La relatividad del tiempo y la transitoriedad de la vida también son temas constantes en la obra de Comparato, especialmente en sus obras de teatro, en las que puede explorar profunda y libremente las inquietudes que lo acompañan, y dar formas a lo “imposible”. Las tres trilogías escritas para teatro – *Trilogia do Amanhã*, *Trilogia do Tempo e*

Trilogia da Imaginação [“Trilogía del Mañana”, “Trilogía del Tiempo” y “Trilogía de la Imaginación”] – traen en su título esa relación con lo efímero.

Esa tendencia se acentúa en los trabajos más recientes, cuando el dramaturgo se aproxima a la tercera fase de vida. “Es una pena que (en las religiones) Dios esté reducido o por los hombres a unas leyes morales, sería mucho más productivo si la humanidad entendiese lo divino como creatividad.”

Imagen 11- Una reflexión bastante actual de Doc Comparato

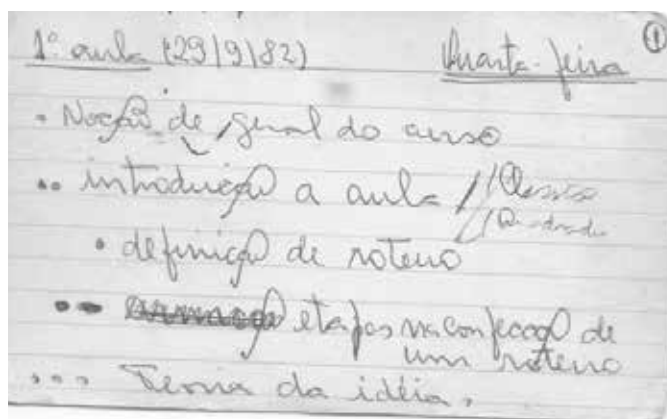


Regresemos a la década de 1970, cuando el deseo de Comparato de escribir guiones tropezaba con la ausencia de un método para el desarrollo del lenguaje. El entonces joven médico buscó en librerías de Europa, y acabó encontrando en *L’histoire de Adèle H.* un guion modelo para sus proyectos. Sin embargo, desarrollar un camino propio para traer la imaginación a lo real era una necesidad latente.

Cuando, de vuelta en Brasil, en 1982, fue invitado a dar clases sobre dramaturgia en la Casa de Artes Laranjeiras, en Río de Janeiro, la estructuración del método de Comparato comenzó a tomar cuerpo en pequeñas fichas manuscritas.

Muchas técnicas descritas en esas fichas aún son utilizadas en los cursos suministrados por el dramaturgo.

Imagen 12 – Ficha para dar clases



Con la teoría desarrollada, registrada e interiorizada, accionar el gatillo de la creatividad se convirtió en un proceso más simple. El método de creación conquistó el mundo. Comparato llegó a ocupar la dirección de la maestría en guiones de la Universidad de Barcelona y fue consejero del European Script Fund.

En 40 años de carrera, el dramaturgo ha producido 34 guiones para televisión (entre miniserias, series y documentales), nueve guiones para cine y doce obras de teatro, y ha publicado catorce libros (incluyendo dos infantiles). Muchos de esos trabajos han sido traducidos, publicados y presentados en diversos idiomas.

Algunos no contabilizados aquí permanecen inéditos. Comparato siempre está reinventándose. Un día soñó con ser actor y acabó asumiendo papeles de médico, dramaturgo y profesor. En la escritura encontró el placer de la creación, el goce que se da en la materialización del vacío, la propia Xanadú, el lugar donde se siente bien, donde las ideas se conectan estableciendo limitadas constelaciones.

CONSIDERACIONES FINALES

Las contribuciones de Doc Comparato no caben en pocas páginas. Dejamos aquí un pequeño registro de la caligrafía, los *insights* y los pensamientos que acompañaron alguien que representa un pedazo importante del desarrollo del cine, de la teledramaturgia y del teatro brasileño y latinoamericano. Un hombre que ayudó a abrir caminos en el arte de combinar palabras e imágenes, y, ciertamente, influyó a varias generaciones. Sin la pretensión de encontrar el origen exacto de las ideas o las justificaciones para sus elecciones estéticas, buscamos revelar algunos aspectos del proceso de construcción artístico de Doc

Comparato que estaban cubiertos por el polvo. Disecamos parte de la anatomía de los textos, aunque preservando buena parte del vasto material producido durante cuatro décadas de trabajo.

Siguiendo las huellas dejadas por el dramaturgo a lo largo de este camino, rehaciendo las pausas para cada enmendadura, intentamos hacer visible a telaraña tejida entre cada nudo de inspiración y transpiración.

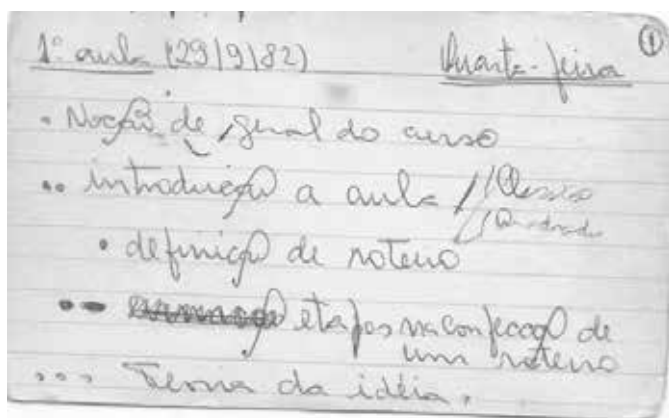
Encontramos algunas de las intersecciones entre el repertorio discursivo y la concretización del texto, e incluso pasajes autobiográficos que atraviesan la ficción.

Una de las lecciones del profesor Comparato es la disciplina para leer y practicar dramaturgia.

Aunque sigan rigurosamente la metodología de Doc, otros guionistas encontrarán recursos personales que enciendan las brasas de la producción artística, y harán sus elecciones de estilo con base en su propia formación, vivencia y experiencia.

Aunque la creación sea una ecuación sin valores y resultados exactos, y aunque la búsqueda de la génesis constituya un camino rumbo al infinito, desnudar el proceso creador, capa por capa, es encender la luz sobre aspectos invisibles en la superficie de la obra y dar a ellos alguna forma. El movimiento constructor de formas es tan bello como la propia obra de arte, y su misterio es fascinante y seductor.

Imagen 13 – “La inspiración es el momento de la creatividad aguda”



OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

Colaboró en este segmento Livia Sprizão de Oliveira, profesora, escritora y teórica.

BIBLIOGRAFÍA

- Brito, Diná Tereza de; Panichi, Edina. *Crimes contra a dignidade sexual: a memória jurídica pela ótica da estilística léxica*. Londrina: Eduel, 2013.
- Comparato, Doc. *Da criação ao roteiro*. São Paulo: Summus, 2009.
- . *Eterno*. Edición digital. Río de Janeiro: Simplíssimo Livros, 2013a.
- . *Jamais*. Edición digital. Río de Janeiro: Simplíssimo Livros, 2013b.
- . *Plêiades*. Edición digital. Río de Janeiro: Simplíssimo Livros, 2013c.
- . *Sempre*. Edición digital. Río de Janeiro: Simplíssimo Livros, 2013d.
- Lapa, Manoel Rodrigues. *Estilística da língua portuguesa*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- Monteiro, José Lemos. *A estilística*. São Paulo: Ática, 1991.
- Panichi, Edina. *Processos de construção de formas na criação: o projeto poético de Pedro Nava*. Londrina: Eduel, 2016.
- Rei, Cláudio Artur O.; Simões, Darcilia. “Língua e estilo: uma tessitura especial”. En: Oliveira, Esther G. de; Silva, Suzete (orgs.). *Semântica e estilística: dimensões atuais do significado e do estilo. Homenagem a Nilce Sant’Anna Martins*. Campinas: Pontes, 2014. p. 445-61.
- Salles, Cecília Almeida. *Redes da criação: construção da obra de arte*. 2. ed. Vinhedo: Horizonte, 2006.
- . *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Intermeios, 2013.
- Willemart, Philippe. *Os processos de criação na escritura na arte e na psicanálise*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

9.5 CONCLUSIÓN Y EJERCICIOS

CONCLUSIÓN

Hemos articulado una máscara de tres caras. Los consejos para un guionista joven europeo, pero ciertamente pertinentes y ejemplares para cualquier guionista de cualquier parte del mundo, ya que las angustias, necesidades y temores de los hombres son en su esencia universales.

Después presentamos el llamado “Diario secreto de un guionista”, que cuenta, en forma de crónica, observaciones personales que viví durante el taller de confección de un guion con Gabriel García Márquez, “en una isla dentro de otra isla”.

Luego, presentamos los planes de los seminarios del autor y la declaración de Ramier Ayala, productor internacional.

Finalmente, me he quitados las máscaras para dejar que mi cara creativa fuese analizada por la competente profesora Livia Sprizão de Oliveira, quien reveló aspectos del movimiento creador dentro de mi obra.

EJERCICIOS

Como ejercicio para el lector le haré sugerencias: como lectura existen en el mercado los libros del taller de guion de Gabriel García Márquez, desde *Me alquilo para soñar* hasta *Como contar un cuento*, que ejemplifican el desarrollo de la creación de un guion.

También aconsejo el libro *La práctica del guion cinematográfico*, de Jean-Claude Carrière y Pascal Bonitzer.

Y, para terminar, una película: *Shakespeare enamorado*, escrita por Tom Stoppard. Una obra de ficción sobre el mayor dramaturgo de la humanidad.

Parte 10

ANEXOS

XESC

Una historia confusa, unos documentos manchados... Los guardas de las barreras van a desconfiar. No saldrá bien, maestro.

WILLEN

¡Claro que saldrá bien! Es una historia como cualquier otra. Por ejemplo: imagina ahora una judía pura y bella casada con un viejo carpintero, y que un día un ángel, de ojos verdes y cabellera rubia, cae de un pedazo de cielo y le entrega a la joven una cajita ¡con un bebé llamado Jesús! (pausa) En pocas palabras, fue así como comenzó la iglesia de Cristo.

XESC

¡Maestro, no seas profano! ¡Eso es blasfemia!

WILLEN

Es posible. Pero tengo el derecho de blasfemar. Tampoco deja de ser una historia confusa en la que todos creen.

XESC

Es fe. Todos los libros santos cuentan historias.

WILLEN

Absurdas. Todas las religiones y las civilizaciones son

prisioneras de libros. La Biblia, el Corán, la Torá, los Testamentos, todas las historias escritas por los hombres imperfectos que cuentan peripecias del Perfecto. Están llenos de hipérboles y metáforas, por lo que podemos concluir que la teología es hija de la imaginación. Son textos sangrientos: no pasan de códigos morales llenos de castigos y puniciones. Nunca leí un libro tan violento como el Antiguo Testamento. ¡Son historias bárbaras de fratricidios en serie!

XESC

Calma, maestro.

WILLEN

Confía en mí. La historia va a funcionar y a engañarlos a todos ... Tal vez sea así como se hace un pueblo: con falsedades, traiciones y amor... Tal vez sea así como se consiga fundar una nación. ¿Quién sabe? ¿Quién puede negarlo?

**Escena 23 de la obra de teatro *Jamás (Calabar)*,
de Doc Comparato, estrenada en 2018.**

10.1 AMPLIO ESTUDIO BIOGRÁFICO Y DE SITIOS WEB

“La estadística es tan manipulable que es capaz de medir incluso el misterio de la fragilidad de la existencia”.

Doc Comparato, 2019

REFLEXIÓN

A finales de la década de 1990, en los albores del tercer milenio, la disertación de uno de los alumnos de la Maestría en Guion de la Universidad de Barcelona tuvo como tema la anatomía y el análisis de la bibliografía existente en el mundo en materia de guiones.

Una misión “imposible” pero sumamente práctica, ya que a partir de ese estudio tendríamos una visión bastante amplia de cómo la materia creativa es vista y clasificada a través del tiempo, y cómo se objetiva la temática para las futuras generaciones. El estudiante recibió una beca y pasó algunos meses en Londres, donde frecuentó las bibliotecas más robustas sobre la materia, la British Film Institute y la University of London.

Antes que nada, es bueno señalar que no había ninguna tesis sobre ese mapa bibliográfico, demostrando que es única, original y muy bienvenida. Fueron consultados más de mil libros sobre la temática propuesta, algunos de los cuales fueron escritos en la década de 1920; esta investigación, sin embargo, se concentró en los libros editados a partir de los años 1980. Ese fue el primer límite demarcado.

El segundo tamiz fue clasificar el material de acuerdo con el enfoque que daba al tema guion. Cuatro enfoques fueron establecidos: *oficios, historias, guiones y análisis*.

La metodología fue equilibrada, paciente y fértil. Un trabajo robusto que no sucumbe frente al tiempo. Al contrario de lo que se imagina, si hoy observamos el espacio cibernético vemos que el mismo tipo de

clasificación y enfoque se ofrece en sitios específicos; entre otras cosas, todas las bases artísticas y creativas del guion se encuentran en esos autores y libros.

Solo me cabe aquí agradecer el trabajo de Francesc Orteu y convencer al lector de que prefiera las fuentes a las copias.

UN AMPLIO Y NUEVO ESTUDIO BIBLIOGRÁFICO*

Enfrentar todo el material que estaba a la disposición requería establecer algunos criterios de selección y tiempo hábil para leer, resumir, catalogar y clasificar todo el acervo encontrado. Además de bibliotecas bien organizadas, conté con la ayuda de ordenadores y de los equipos de las bibliotecas referidas. También hice uso de la internet para recibir y remitir el material.

Hice contacto con otras bibliotecas importantes como la del Congreso Americano, las indicadas por el Writers Guild of America (WGA) la del Real Instituto Oficial de Radio y Televisión de España, y los catálogos de empresas privadas como Amazon.com y thedramashop.com en Nueva York.

Sintetizando: a partir de 1980 clasifiqué la temática *guion* en cuatro epígrafes:

- **Oficio:** Son aquellos libros que explican, parcial o totalmente, el proceso de construcción de una historia, dirigiéndose a un lector que va a escribir: Son obras que pretenden ser herramientas de trabajo, como los llamados manuales.
- **Historia:** Estudios publicados sobre la historia del guion, vista desde ángulos muy diferentes. Desde la relación entre escritura y alcohol hasta biografías o memorias. En ese grupo se incluyen las ediciones de entrevistas con guionistas, que fueron un subgrupo extenso y pueden ser definidas como materiales de estudio históricos, aunque traten con autores activos. Inclusive libros de entrevistas y biografías.
- **Guiones:** Colecciones o sitios que publican guiones de una manera u otra. Podemos señalar desde guiones románticos o integrales que aparecen en el mercado simultáneamente con el estreno de películas de gran presupuesto, hasta colecciones como la Films in Print (Nueva Jersey, Rutgers University Press), cuyos volúmenes explican el proceso completo seguido de importantes

* Texto escrito por Francesc Orteu.

guiones de la historia del cine: desde los primeros bocetos hasta los cambios realizados en la sala de edición. Cabe señalar que en su mayoría los guiones publicados, aunque mantienen el formato del guion, no son los utilizados en la filmación, sino una reescritura de esos guiones después de que finaliza la película y en la que se puede ver la mano del editor.

- **Análisis:** Bajo el último epígrafe se agrupan los textos que tratan sobre aspectos teóricos que no están dirigidos exclusivamente a la escritura. Por ejemplo, son trabajos sobre géneros, parámetros de producción, interpretaciones semióticas o narratológicas, personajes, etc.

Consideraciones sobre la clasificación

Hay dos grandes formas de explicar cómo se escriben guiones: una mecánica y otra orgánica. Una expositiva y otra especulativa.

Todos los autores oscilan entre ambos polos al postular las reglas básicas de la narración, justamente con los parámetros que permiten detectar y corregir los desvíos, o en el polo opuesto, exponiendo los múltiples procesos, a veces contradictorios, que constituyen el oficio de inventar historias.

Es por la vía mecánica que pasa la mayoría de los trabajos analizados y por medio de ella se supone se instruye un lector que desea iniciarse en la escritura. Por el contrario, la vía orgánica abre, más que recetas, sugerencias intelectuales que permiten al individuo descubrir nuevas facetas en su trabajo.

Cinco categorías componen la tipología que organiza los títulos recientes sobre el oficio:

- **How to do it** – Manual – Cómo se hace
- **Formatos** – Cómo dar formato a series, películas y miniseries – Manual
- **Estructura** – Cómo estructurar su imaginación
- **Protagonista** – Cómo crear un personaje
- **Especialidades** – Declaraciones de la actividad vivida

Podemos considerar mecánicas las dos primeras y orgánicas las tres restantes.

Categoría I: How to do it

Cómo se hace. Es la forma más usual de hablar sobre el oficio: el

método. Explicar al neófito los pasos que debe seguir para convertir sus quimeras en algo se sea formalmente un guion. El paso a paso conveniente para construir y escribir historias, explicado de forma simple y contundente para infundir respeto por las “leyes” básicas del oficio.

Son libros paternalistas que tratan ampliamente de cómo insuflar coraje al iniciante. Libros, textos y sitios web que buscan esencialmente “evitar y corregir” los errores principales. Obras normativas que exponen reglas incuestionables y mecánicas.

El dogma es crear un protagonista que desee alguna cosa con la que el público pueda identificarse inmediatamente y ligarse a una serie de obstáculos y dificultades que crecen, hasta que al final alcanza su objetivo.

Todo eso organizado en una estructura de delineamiento, complicación y desenlace. Conservan estrictamente la estructura clásica de tres actos defendida por los teóricos norteamericanos (véase Syd Field).

Las fases usuales con las que se explica el texto son:

1. Busque una buena idea.
2. Conozca a su protagonista.
3. Organice su idea.
4. Escriba los diálogos.
5. Reescriba.
6. Venda su guion.

Esa última parte es fundamental en los *how to do it*, toda vez que agrupa todo tipo de consejos para que el joven guionista ensaye su vía de acceso a los negocios. Se explican trucos para llamar la atención de los agentes con el fin de poder vender una historia en dos frases (*pitching*, del inglés, “lanzar”, “arrojar”, y “saber vender” una historia rápidamente a un productor). Por ejemplo: la historia sobre una joven viciosa que encuentra un buen policía se transforma en una agente del FBI, mata al traficante de drogas mexicano y se casa con el agente.

Es relativamente fácil sintetizar la explicación de cómo funciona la estructura de tres actos, mientras; sin embargo, es más difícil establecer normas para escribir buenos diálogos. Los capítulos dedicados al tema costumbran a tener una lista de consejos más o menos sugerentes sobre cómo evitar diálogos demasiado repetitivos. También es común encontrar ejercicios que tienden a ayudar a un lector supuestamente

inmerso en la experiencia inquietante de escribir su primer guion.

Los *how to do it* son libros útiles para un primer acercamiento a la profesión o para recordar los elementos básicos que estructuran una historia. Son recetas para hacer que una película sea previsible. Aun así, las explicaciones sobre cómo construir historias convencionales pueden servir para comprobar hasta qué punto una historia más original propone soluciones atípicas a los problemas de la narración audiovisual clásica.

Dentro de esa categoría los textos más inteligentes son aquellos que mantienen una postura irónica al respecto de lo que están recetando. Ese es el caso del libro de Viki King *How to write a movie in 21 days* (Nueva York, Harper & Row, 1988), en el cual el lector es tratado como un recluta o aprendiz y les es asegurado que, si resiste la prueba, al final del libro tendrá su guion. Es un trabajo sugerente y una buena síntesis del método genérico de escritura para cine.

Otro trabajo representativo es el de Michael Hauge, *Writing screenplays that sell* (Nueva York, McGraw-Hill, 1983). Estructurado en tres partes (*desarrollar, escribir y vender*), contiene una de las sentencias típicas de los *how to do it*: “Cómo escribir un guion en una única y fácil lección – Capacite un personaje simpático a superar una serie de dificultades crecientes y obstáculos aparentemente infranqueables hasta que realice un deseo envidiable”.

A pesar de ser un texto simple, el libro de Hauge explica qué es el tema y cómo este se desarrolla durante la historia, simbolizado en la evolución del protagonista.

Un tercer título que se encuentra en la frontera de esa categoría es *Film scripting – A practical manual* (Boston, Londres, Focal Press, 1988), de Dwight Swain, de quien citamos otro libro más adelante. Swain presenta un trabajo extenso a alguien que necesite organizar la escritura en torno de pautas simples. El libro describe el proceso de la escritura de guiones no dramáticos, para los cuales ofrece la fórmula del “*Hey!-you-see?--so...*”, o sea, llamar la atención, implicar personalmente al espectador a explicar algo nuevo y sacar conclusiones.

La parte dedicada al guion dramático contiene un magnífico capítulo sobre el arte de la confrontación, en el que se evidencian los 25 años de docencia de Swain cuando explica mecanismos complejos de forma nítida, sin reducir normas.

Categoría II: Formatos

Otro tipo de trabajos que pueden ser considerados maneras

mecánicas de explicar la profesión corresponde a los textos, cuyo objetivo es mostrar las características de las diversas clases de guiones.

Así como los *how to do it* se dirigen al lector inexperto que pretende escribir su propia película, los formatos son dirigidos a alguien que ya superó la primera fase del contacto con el método y orienta su escritura para algo más concreto: la televisión.

En televisión, cuando hablamos de **géneros** nos referimos a algo más que simplemente los temas de las historias. Si en cine los géneros crearon narrativas propias, en televisión se agregan a cada género duraciones específicas y parámetros de producción propios. Por ejemplo, una *sitcom* o comedia de situaciones dura media hora y se estructura en dos actos, mientras que un telefilme puede durar hasta dos horas, dividido en siete actos, que corresponden a seis cortes publicitarios.

Cada género tiene reglas propias en lo que respecta a la creación de personajes, estructuras narrativas, estilo, temas de fondo, construcción de diálogos y hasta la presentación formal de los guiones. La relación más actual de formatos descritos incluye la *sitcom* de media hora, el episodio de serie de una hora, la *teleplay* o el teatro televisivo, la *movie of the week* o el telefilm de dos horas, y los *daytime serials*, *soap operas* – novelas – o series de 60 minutos.

Los formatos buscan explicar básicamente cómo son y cuáles requisitos deben obedecer los guiones usados en los diferentes géneros televisivos. Con eso indican las variantes usuales del método genérico que los *how to do it* explican y a la que acostumbran a dedicar espacio esbozando el tema de la escritura colaborativa.

Un lector seriamente interesado en escribir dentro de un formato no puede utilizar más que un punto de referencia formal de los modos usuales en la industria, pero raramente serán útiles para alguna cosa más que una introducción a una investigación que deberá ser individual.

Títulos representativos de los formatos son *Successful scriptwriting*, de Jurgen Wolf y Kerry Cox (Ohio, Writer's Digest Books, 1991) y *How to write for television*, escrito por Madeleine DiMaggio (Nueva York, Prentice Hall Press, 1991).

El trabajo de Wolf y Cox es simple pero completo. Incluye un capítulo interesante dedicado a la escritura para **dibujos animados**, mientras que el texto de DiMaggio ofrece más información sobre las especificidades estructurales de cada formato, al tiempo que dedica un capítulo a mostrar lo que debe contener el guion de un episodio piloto. DiMaggio recuerda algo que generalmente se olvida en los textos dirigidos a los guionistas: “La televisión es el ámbito de las estrellas.

La estrella es el inicio, la razón es el resultado”. Otro título que aborda la creación de series televisivas es el libro *Cómo crear una serie de televisión*, de Gonzalo Toledano y Nuria Verde.

El ciberespacio está poblado de sitios televisivos y sus respectivos manuales con tendencia mecánica.

Categoría III: Estructura

Entramos ahora en las obras que optan por ver un guion, más que como una pieza de maquinaria, como un cuerpo orgánico. **No pretenden mostrar leyes sintéticas, sino que proponen sistemas de análisis complejos aplicables a obras.** Por ser creativos, guardan siempre un ámbito propio irreductible. Eso hace que los textos presenten explicaciones más complejas y originales, en que los autores sustituyen el *deber ser* por *lo que podría ser*.

Sorprendentemente no se encuentran grandes teorías confrontadas en las cuales se puedan basar metodologías totalmente diferentes. Hay una única gran tradición de la cual parten todos los autores, pero en la que se puede detectar una polaridad que oscila entre interpretar el proceso creativo del guion con base en la dimensión de construcción estructural, o con base en la dimensión de encuentro con los personajes.

Dentro de la categoría de estructura están reunidos los textos que entienden la historia como una secuencia ordenada de acontecimientos. Tratan de enumerar tipos de acontecimientos que una historia debe contener y qué orden es más eficaz para situar los principios que rigen la relación de cada pieza con un conjunto, y cómo afecta el funcionamiento global de la historia o la disfunción de una de sus partes.

Entre los hechos y la historia el mecanismo conceptual más usado es el de la triada *exposición-complicación-resolución*, o estructura de tres actos modificada, múltiple y creativa.

Esto es extrapolado a los diferentes niveles en que se puede dividir una historia, como las escenas (*necesidad-obstáculo-acción*), los *plots*, los propios actos o la evolución del tema de la historia. Dentro de los tres actos están situados los ejes sobre los cuales giran los acontecimientos y que propulsan la historia hacia una etapa superior.

Los modelos estructurales pueden tener una complejidad variable. Los más simples ofrecen una visión medular del funcionamiento de un guion. Su eficacia reside en el hecho de que pueden ser aplicados fácilmente a una gran cantidad de variaciones narrativas, lo que permite análisis comparativos, rápidos y claros.

Los modelos de estructura más complejos, que propician análisis más

sutiles, pueden convertirse en herramientas conceptuales ambiguas. La diferencia principal con relación a los modelos simples es que los complejos tratan de integrar mecanismos que funcionan en diferentes niveles: la evolución de los hechos, la evolución del protagonista y la evolución de tema. De esta forma, se multiplican tanto los nudos que deben tejer la historia como los principios que tratan de explicar las relaciones entre nudos de diferentes niveles. Esa complejidad exige la transformación en modelos abiertos, provocadores pero frágiles. No sirven para medir, como sucede con los modelos simples, y sí para buscar o investigar. Crear. Imaginar.

Un último parámetro que puede ser tenido en cuenta, a la hora de comparar diferentes modelos estructurales, es el peso que tiene el protagonista sobre ellos. Ningún autor se atreve a prescindir totalmente de la figura del protagonista, ya que la definición usual de las piezas de una historia se hace con respeto al objetivo de este. La necesidad de un protagonista continúa siendo uno de los dogmas más respetados.

Los acercamientos estructurales tienden a entender las historias como objetos autónomos, acabados y, por ende, pueden fácilmente dar menos valor a la actividad del espectador. Se supone que la audiencia debe buscar algunos puntos de fijación estereotipados que sirvan para interpretar de forma inmediata y única los actos que se muestran. De esta manera, hay poca tolerancia con la perplejidad y las alteraciones estructurales importantes, y los analistas de guiones no son solidarios con esas novedades.

En *The understructure of writing for film and television* (Austin, University of Texas Press, 1990), Ben Brandy y Lance Lee exponen un modelo de estructura complejo, organizado en torno de los diferentes niveles en que se producen variaciones del mismo conflicto. No utilizan los tres actos y, más que lecturas de hechos horizontales, proponen interpretaciones verticales que tratan de encadenar elementos de diferentes categorías. Por ejemplo: “El dialogo comunica sentimientos. Esos sentimientos expresan la situación inmediata de los personajes y son los que conducen a la acción.

Ken Dancyger y Jeff Rush son los autores de *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules* (Boston/Londres, Focal Press, 1991). Es un trabajo que abre vías por medio de las cuales puede transcurrir la evolución de esa única categoría genérica de la narrativa audiovisual. El texto describe cómo se lograron historias magnificas construyendo un texto de forma contraria “a las reglas”. Todo eso explicando como la intensión de demostrar que se puede utilizar creativamente la

complicidad del espectador.

En fin, son libros que estimulan la imaginación del lector, demostrando que la dramaturgia aún tiene un largo camino por recorrer.

Categoría IV: Protagonista

¿Qué son los guiones si no retratos móviles?

No se ha desarrollado una teoría de la narrativa audiovisual basada exclusivamente en la creación de personajes. Buena parte de la producción audiovisual es concebida como una plataforma al servicio de la presencia de una estrella.

Es habitual encontrar en los manuales capítulos enteros dedicados a los personajes y a la estructura, como si fuesen dos perspectivas fácilmente complementarias cuando se convierten en dimensiones antagónicas entre las cuales es difícil circular. No es fácil ser un relojero para ajustar el engranaje del guion y, al mismo tiempo, practicar la esquizofrenia de desdoblarse en el papel de varios personajes.

Las construcciones teóricas sobre los personajes no están tan desarrolladas como las que se refieren a la estructura. Los problemas se concentran ahora en conseguir un protagonista con motivaciones fuertes, comprensibles e identificables para el público. Motivaciones que desencadenen conflictos que conduzcan a la transformación del protagonista.

Muchas páginas son dedicadas a la construcción del protagonista en dique seco. A su retrato inicial, aspecto, discurso, psicología, biología. Y comparativamente pocas son las que intentan explicar los modos de su acción física, intelectual o moral que no restrinjan su movimiento posterior.

No es fácil encontrar análisis de los modos arquetípicos en que un personaje evoluciona contra sí mismo: del encuentro de dos fuerzas antagónicas que desencadenan los acontecimientos (deseo/deber) a la síntesis en el final de la historia. La definición de un protagonista requiere del esbozo de dos personajes diferentes: la relación entre su posición inicial y su posición final corresponde metafórica y subterráneamente a las paradojas vitales sentidas por el espectador. Y, por ende, por el creador-guionista.

La teoría genérica clásica entiende que la función del protagonista es crear la posición desde la cual el espectador vive la historia. Eso hace que la construcción del protagonista pretenda ser una aproximación más íntima al espectador, con respecto a la función

racional que se supone desde trazos estructurales que dan prioridad a la comprensión de una trama delante de la identificación emotiva.

La creación con base en personajes o en estructuras implica posiciones estéticas totalmente diferentes. Se trata de cautivar y modular los sentimientos del espectador, estimulándolo en puntos diferentes. Es el deseo de controlar un juego o la necesidad de entregarse a una pasión; de ahí nace, pues, la interactividad.

El retrato del protagonista acostumbra a mostrar un personaje individualista, definido como poseedor de determinados valores que no se encuentran en los demás personajes, cuya función es dar relieve al conflicto básico del protagonista. Ese modelo de protagonista se encaja mejor en géneros de carácter épico (aventuras, *thrillers*) que en historias del género melodrama, en el cual es imposible entender al protagonista solo, como quiera que el objetivo que encara se funde en los otros personajes.

En la contundencia con la que se define el protagonista reside una de las principales diferencias entre la tradición cinematográfica europea y americana. En la tradición europea, cuando no se da un objetivo contundente al personaje, este no es puesto en situaciones urgentes, y se crean las condiciones que permiten retratos más sutiles que los americanos. Trabajos representativos de esa categoría son: *Creating characters*, de Dwight Swain (Ohio, Writer's Digest Books, 1991), y *Creating unforgettable characters*, de Linda Seger (Nova York, Henry Holt & Company, 1990). El texto de Swain dedica una primera parte a definir las cualidades de un buen personaje, "la capacidad de hacerse querer", dimensiones básicas, aspectos, motivación, background, emoción y concreción del personaje en el guion, descripciones, diálogos, diferentes formatos y personajes habituales. Swain también compara las características de los personajes de radio, teatro, cine y televisión.

Por su lado, Seger, autora de un interesante *how to do it* titulado *Making a good script great* (Nueva York, Dodd Mead, 1987), propone la construcción de un personaje siguiendo el progreso aditivo de la idea. Características preponderantes, núcleos, paradojas, emociones, actitudes, valores y detalles. Una parte interesante del libro es que se refiere a la construcción de triángulos. Señala vías para el retrato dinámico de los personajes, y además analiza las funciones de los personajes secundarios frente al objetivo del protagonista, y las modalidades de relación entre personajes: atracción, conflicto, contraste y transformación.

Categoría V: Especialidades

La característica fundamental de los títulos que se agrupan en esta categoría es que definen con exactitud el tipo de escritura que tratan de analizar. Son normalmente trabajos escritos con base en una experiencia profesional sólida, y eso nos lleva con frecuencia a la enumeración y reflexión sobre casos concretos, más que las construcciones teóricas sistematizadas.

Comedias, adaptaciones y documentales son los ámbitos específicos más usuales a los cuales debemos añadir algunos trabajos concretos sobre la escritura de series, películas, publicidad (*copywriting*) y drama radiofónico.

Otro rasgo general que los define es su sorprendente escasez hasta hace muy poco tiempo. Aunque sean los libros adecuados para que el guionista encuentre información específica, parece que no había mercado profesional que lo reclamase. Actualmente es al contrario. Principalmente en la internet, donde los guiones grabados son expuestos sin el menor pudor.

Otras profesiones y disciplinas cercanas a las de guionista tienen textos especializados que pueden ser útiles: el periodismo, la historia, la dramaturgia, la literatura o la filosofía permiten comparar métodos interpretativos y creativos semejantes a los de los guionistas. Dos títulos interesantes son: *Comedy writing step*, de Gene Perret (Hollywood, Samuel French, 1990), y *Funny business: the craft of comedy writing*, de Sol Sacks (Los Ángeles, Lone Eagle, 1991). Con el tono de una explicación simple dirigida a principiantes, ambos son trabajos extensos y están escritos desde el punto de vista de profesionales maduros. El libro de Perret tiene una primera parte dedicada a explicar los mecanismos del humor, y una segunda centrada en la escritura de los dos formatos principales: los sketches y las comedias de situación (*sitcoms*). Saks presenta un trabajo lleno de historias y referencias, en el cual describe una parte de la historia de la comedia al tiempo que expone su método de trabajo. Jean Rouverol es autora de *Writing for daytime drama* (Boston/Londres, Focal Press, 1992), uno de los primeros textos sobre la escritura de series, en las cuales se definen sus leyes en lo que respecta a la creación de personajes, los temas utilizados, el estilo y las variantes del formato. El texto no está escrito a partir de lineamientos teóricos, sino con base en una experiencia sólida.

En *L'Adaptacion du roman au film* (París, Diffusion, 1990), Alan Garcia parte de una teoría genérica basada en el tratamiento del tiempo y, con base en ella, desglosa sistemáticamente los diferentes tipos de

adaptaciones, analizando punto por punto los mecanismos que entran en juego en ellas.

Palabras finales sobre el estudio

La posición normal desde la cual se habla de la profesión es desde una pedagogía de manual que repite variaciones de una concepción genérica del protagonista en una estructura de tres actos. Existe un claro desplazamiento del cine hacia el terreno más fértil de la televisión y otros. La proliferación de trabajos específicos sobre cada formato televisivo acabará rompiendo el molde clásico para engendrar teorías propias que posiblemente tendrán influencia sobre el modelo cinematográfico, obligando a una transformación y evolución. Los análisis de los géneros televisivos son aún demasiado formales y se refieren más a condiciones de producción que a parámetros narrativos. Se ignoran los espacios vacíos entre los géneros. De cualquier manera, la existencia de una importante industria televisiva con un acompañamiento constante de la respuesta del público, con la utilización de múltiples recursos creativos, hace suponer que esas teorías específicas existan de algún modo en la práctica profesional, aunque no se haya materializado aún en textos.

No existen trabajos que relacionen de forma exhaustiva la escritura audiovisual y el comportamiento de los diferentes tipos de público. No existen trabajos específicos sobre la piel de las historias, esto es, sobre el diálogo. Tampoco hay nada centrado en la reescritura, aun siendo una fase tan compleja que existen profesionales especializados en dar asesoría sobre la materia. Aparte de algunas referencias sueltas, ningún texto describe en profundidad los diferentes trabajos especializados relativos a la escritura (de documentalista a *story editor*).

Hace falta un estudio comparativo sobre la escritura para novelas, teatro, cine, televisión y géneros periodísticos con base en posiciones narrativas cuando la información se expande hacia espacios tradicionalmente dramáticos. A pesar de todo lo que ha sido publicado, es indiscutible que la práctica de la profesión está más avanzada que la especulación teórica sobre ella. Esto contradice la realidad de cualquier otra industria competitiva actual, en las que una parte importante del esfuerzo se destina a la investigación y al desarrollo, y no a la historia y a la pedagogía.

BIBLIOGRAFÍA

- Abstaz, Cecilia. *Mujeres peligrosas: la pasión según el teleteatro*. Buenos Aires: Planeta, 1995.

- Almeida, Cândido José Mendes de. *O que é vídeo*. São Paulo: Nova Cultural, 1984.
- Amyes, Tim. *Audio post-production in video and film*. Boston: Focal Press, 1998.
- Aristóteles. *Retórica*. Ed. bilingüe de Antonio Tovar. Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1973.
- _____. *Poética*. Ed. trilingüe de V. García Yebra. Madrid: Gredos, 1974.
- Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra, 1985.
- Bare, Richard. *The film director*. Nueva York: Collier Books, 1971.
- Barthes, Roland. “Introduction à l’analyse structurale des récits”. *Communications*, 8. París: Seuil, 1966.
- _____. “Introduction à l’analyse structurale des récits”. En: Barthes, Roland *et al.* *Poétique du récit*. París: Seuil, 1977.
- Beggs, Josh; Thede, Dylan. *Projetando web áudio*. Río de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.
- Bentley, Eric (org.). *The theory of the modern stage*. Nueva York: Penguin, 1980.
- Blakeston, Oswald. *How to script amateur films*. Londres: Focal Press, 1949.
- Blum, Richard A. *Television writing: from concert to contract*. Boston/Londres: Focal Press, 1981.
- Bordwell, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin, 1985.
- Borges, Jorge Luis. *La memoria de Shakespeare*. 1. ed. Buenos Aires: Emecé, 2004.
- Brady, B.; Lee, L. *The understructure of writing for film and television*. Austin: University of Texas Press, 1990.
- Brady, John. *The craft of the screenwriter*. Nueva York: Simon and Schuster, 1982.
- Brenes, Carmen Sofía. *Fundamentos del guion audiovisual*. Pamplona: Eunsa, 1987.
- Brook, Peter. *The empty space*. Nueva York: Atheneum, 1981.
- Buchanan, Andrew. *Film making from script to screen*. Londres: Faber & Faber, 1937.
- Burch, N. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1987.
- Canosa, Fabiano. *Nelson Pereira dos Santos*. París: Casterman, 1971.
- Carrière, J. C.; Bonitzer, P. *Práctica del guion cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Casacajosa, Concepción. *Prime time. Las mejores series de TV*

- americanas. De CSI a Los Soprano*. Madrid: Calmar, 2005.
- ———. *De la TV a Hollywood. Un repaso a las películas basadas en series*. Madrid: Arkadin, 2006.
 - Cascales, Francisco. *Cartas filológicas. Libro I: epístolas 8, 9 e 10*.
 - Castelevetro, Lodovico. “The poetics of Aristotle translated and annotated (1571)”. En: Gilbert, Allan. *Literary criticism: from Plato to Dryden*. Detroit: Wayne State University, 1962.
 - Castilla Del Pino, Carlos. *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
 - Cavalcanti, Alberto. *Filme e realidade*. Rio de Janeiro: Casa do Estudante do Brasil, 1957.
 - Chandler, Charlotte. *Eu, Fellini*. Río de Janeiro: Record, 1995.
 - Chatman, Seymour. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Londres: Cornell University Press, 1978.
 - ———. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell, 1980.
 - Cole, Toby. *Playwrights on playwriting*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux, 1980.
 - Comparato, Doc. *Roteiro, arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. Río de Janeiro: Nórdica, 1983.
 - ———. *El guion: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Garay Ediciones, 1985. (Edición catalana: Barcelona: SPUAB, 1989).
 - ———. *Da criação ao guião: a arte e a técnica de escrever para cinema e televisão*. 3. ed. Portugal: Pergaminho, 2004.
 - Corliss, Richard. *Talking pictures: screenwriters in the American cinema*. Nueva York: Penguin Books, 1975.
 - Cozarinsky, Edgardo. *Borges em/e/sobre cinema*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
 - Cressot, Marcel. *Le style et ses techniques*. París: PUF, 1969.
 - Crowe, Cameron. *Conversations with Wilder*. Nueva York: Alfred A. Knopf, 2001.
 - Curran, Trisha. *Financing your film: a guide for independent filmmakers and producers*. Nueva York: Praeger, 1986.
 - Dancyger, K.; Rush, J. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. Boston/Londres: Focal Press, 1991.
 - Diegues, Carlos. *Cinema brasileiro: ideias e imagens*. Porto Alegre: UFRGS, 1988.
 - Dimaggio, M. *How to write for television*. Nueva York: Prentice-Hall, 1990.
 - ———. *Escribir para televisión*. Barcelona: Paidós, 1992.

- Dmytryk, Edward. *On screenwriting*. Boston/Londres: Focal Press, 1985.
- Durán, Juan J. *Iluminação para vídeo e cinema*. São Paulo: Ed. do Autor, 1994.
- Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen, 1985.
- ———. *Sobre a literatura*. Río de Janeiro: Record, 2003.
- Egri, Jajos. *The art of dramatic writing*. Nueva York: Simon and Schuster, 1946.
- Eisenstein, Sergei. *O sentido do filme*. Presentación, notas y revisión técnica: José Carlos Avelar. Traducción al portugués: Teresa Ottoni. Río de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- Esquivel, L. *Como agua para chocolate*. Barcelona: Mondadori, 1990.
- Ewald Filho, Rubens; Lebert, Nilu. *O cinema vai à mesa – histórias e receitas*. São Paulo: Melhoramentos, 2007.
- Feeney, F. X. Orson Welles: *joyous creation*. Colonia: Taschen, 2006.
- Fellini, Federico. *Fazer um filme*. Río de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- Field, Syd. *The foundations of screenwriting*. Nueva York: Dell, 1979.
- ———. *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid: Plot, 1995.
- Filho, Daniel. *O circo eletrônico: fazendo TV no Brasil*. Río de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- Forster, E. M. *Aspects of the novel*. Nueva York: Harvest-Harcourt, 1985.
- ———. *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate, 2003.
- Garcia, A. *L'Adaptation du roman au film*. París: Diffusion, 1990.
- Gaudreault, A. *Du littéraire au filmique. Systeme du récit*. París: Méridiens Klincksieck, 1988.
- Genette, Gérard. *Narrative discourse: an essay in method*. Nueva York: Cornell University Press, 1983.
- Gilbert, Allan (org.). *Literary criticism: from Plato to Dryden*. Detroit: Wayne State University, 1962.
- Goldman, William. *Adventures in the screen trade: a personal view of Hollywood and screenwriting*. Nueva York: Warner Books, 1983.
- ———. *Adventures in the screen trade*. Nueva York: Warner Books, 1984.
- ———. *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Plot, 1992.
- Gomes, Paulo Emilio Salles. *Paulo Emilio: um intelectual na linha de*

- frente. São Paulo: Brasiliense/ Embrafilme, 1986.
- Gracián, Baltasar. *Arte de la prudencia*. Madrid: Temas de Hoy, 1992.
 - Guerra, Ibrahim. *Telenovela y consumo comercial: desde “El derecho de nacer” hasta “Betty la fea”*. Buenos Aires: E-libro.net, 2005.
 - Hauge, Michael. *Writing screenplays that sell*. Nueva York: McGraw-Hill, 1983.
 - Herman, Lewis. *Practical manual of screen playwriting*. Nueva York: World Publishing, 1952.
 - Hodge, Francis. *Play directing*. Nueva Jersey: Prentice-Hall, 1971.
 - Howard, David; Mabley, Edward. *Teoria e prática do roteiro*. São Paulo: Globo, 1993.
 - Hulke, Malcolm. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1982.
 - Jakobson, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.
 - Johnson, Randall. *The film industry in Brasil*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1987.
 - Jost, François et al. *El personaje y el texto en el cine y la literatura*. Caracas: Comala.com, 2004.
 - Joyce, James. *Portrait of the artist as a young man*. Londres: Penguin, 1977.
 - Jung, Carl G. *Man and his symbols*. Nueva York: Dell, 1979.
 - Kelsey, G. *Writing for television*. Londres: A&C Black, 1990.
 - King, Stephen. *Mientras escribo*. Barcelona: Dobolsillo, 2003.
 - King, Viki. *How to write a movie in 21 days*. Nueva York: Harper & Row, 1988.
 - Klaue, Wolfgang. *Alberto Cavalcanti*. Berlín: Staatlichen Filmarchiv der Deutschen Demokratischen Republic und den Club der Filmschaffenden der D.D.R., 1962.
 - Kotscho, Ricardo. *A prática da reportagem*. São Paulo: Ática, 2000.
 - Lausberg, Heinrich. *Elementos de retórica literária*. Lisboa: Calouste Gulbekian, 1966.
 - _____. *Manual de retórica literaria*. Madrid: Gredos, 1966-1968. 3v.
 - Lee, Robert; Misorowski, Robert. *Script models: a handbook for the media writer*. Boston/Londres: Focal Press, 1978.
 - Lubbock, Percy. *The craft of fiction*. Nueva York: Viking, 1963.
 - Lumet, Sidney. *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp, 2004.
 - Maciel, Pedro. *Jornalismo de televisão*. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 1995.
 - Márquez, Gabriel García. *Notas de prensa, 1980-1984*. Madrid: Cátedra, 1991.

- ———. *Me alugo para sonhar*. Prefacio y comentarios: Doc Comparato. Río de Janeiro: Casa Jorge Editorial, 1997.
- May, Mark A.; Lumsdaine, Arthur A. *Learning from films*. New Haven: Yale University Press, 1958.
- Mckee, Robert. *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba, 2004.
- Melly, George. *Paris and the surrealists*. Nueva York: T&H, 1991.
- Mernit, Billy. *Writing the romantic comedy*. Nueva York: Happer Collins, 2000.
- Miller, Gabriel. *Screening the novel*. Nueva York: Ungar, 1980.
- Mirol, Victor A. *Dicionário de áudio e vídeo*. São Paulo: Cavi, 2002.
- Musburger, Robert B. *Roteiro para mídia eletrônica*. Trad. Natalie Gerhardt. Río de Janeiro: Elsevier, 2008.
- Nash, Constance; Oakey, Virginia. *The screenwriter's handbook*. Nueva York: Barnes & Noble, 1978.
- Newcomb, H.; Alley, R. S. *The producer's medium*. Nueva York: Oxford University Press, 1983.
- Nietzsche, Frederich. *The birth of tragedy and the case of Wagner*. Nueva York: Vintage, 1967.
- Ninco, Uvermar Sydney. *Sistemas de TV e vídeo*. Río de Janeiro: LTC, 1988.
- Ottobre, Salvador. *Elogio del autor*. 1. ed. Buenos Aires: La Crujía, 2005.
- Peñafiel, Carmen; Ibañez, José Luiz; Castilla, Manu. *La televisión que viene*. Bilbao: Universidad Del País Vasco/Euskal Herriko Unibertitatea, 1991.
- Perret, G. *Comedy writing step by step*. Hollywood: Samuel French, 1990.
- Pirandello, Luigi. "Spoken action". En: Bentley, Eric (org.). *The theory of the modern stage*. Nueva York: Penguin, 1980.
- Pizzotti, Ricardo. *Enciclopédia básica da mídia eletrônica*. São Paulo: Senac, 2003.
- Platão. *A República*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- Pudovkin, V. I. *Film technique and film acting*. Nueva York: Groove Press, 1978.
- Rabiger, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estética*. 3. ed. Trad. Sabrina Ricci Netto. Río de Janeiro: Elsevier, 2007.
- Ramos, Murilo César. *Às margens da estrada do futuro: comunicações, políticas e tecnologias*. Brasília: Ed. da UnB, 2000.
- Rede Globo. *Autores: história da teledramaturgia, livro 1 e 2/Memória*

- Globo*. São Paulo: Globo, 2008.
- Reed, K., *Revision: how to find and fix what isn't working in your story*. Londres: Robinson P., 1991.
 - Rocha, Gláuber. *Deus e o diabo na terra do sol*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
 - ———. *Saggi e inventtve sul nuovo cinema*. Turim: RAI, 1986.
 - Rodrigues, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.
 - Rodríguez, Merchante Oti. *Amenábar, vocación de intriga*. Madrid: Páginas de Espuma, 2002.
 - Rodríguez, Víctor Manuel Amar. *El cine nuevo brasileño (1954-1974)*. Madrid: Dykinson, 1994.
 - Roiter, Ana Maria; Tresse, Euzebio da Silva. *Dicionário técnico de TV*. São Paulo: Globo, 1995.
 - Root, Wells. *Writing the script*. Nueva York: Holt, Rinehart & Winston, 1979.
 - Rouanet, Sérgio Paulo. “Os campos práticos-noéticos: notas introdutórias”. *Revista Tempo Brasileiro*, Rio de Janeiro, n. 11-12, 1966.
 - Rouverol, Jean. *Writing for the soaps*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1984.
 - ———. *Writing for daytime drama*. Boston/Londres: Focal Press, 1992.
 - Saboya, Jackson. *Manual do autor roteirista*. Rio de Janeiro: Record, 1992.
 - Saks, S. *Funny business: the craft of comedy writing*. Los Angeles: Lone Eagle, 1991.
 - Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel, 2002.
 - Santerres-Sarkany, St. *Théorie de la littérature*. Paris: PUF, 1990.
 - Saraiva, Leandro; Cannito, Newton. *Manual de roteiro ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV*. São Paulo: Conrad, 2004.
 - Saussure, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 1969.
 - Schanzer, Karl; Wright, T. L. *American screenwriters*. Nueva York: Avon, 1993.
 - Seger, Linda. *Making a good script great*. Nueva York: Dodd, Mead and Co., 1987.
 - ———. *Creating unforgettable characters*. Nueva York: Henry Holt, 1990.

- ———. *Cómo crear personajes inolvidables, guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós, 2003.
- ———. *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Rialp, 2004.
- Smith, Anthony. *Television: on international History*. Oxford: Oxford University Press, 1995.
- Sófocles. *Edipo rey*. Buenos Aires: Losada, 2004.
- Staiger, Emil. *Conceitos fundamentais da poética*. Río de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.
- Stanislavsky, Constantin. *A preparação do ator*. Río de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.
- ———. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
- Stasheff, Edward et al. *O programa de televisão: sua direção e produção*. Trad. y adapt. Luiz Antônio Simões de Carvalho. São Paulo: EPU/Edusp, 1978.
- Stasheff, Edward; Bretz, Rudy. *O programa de televisão*. São Paulo: Edusp, 1978.
- Swain, Dwight V. *Scripting for video and audiovisual media*. Boston/Londres: Focal Press, 1981.
- ———. *Creating characters*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1991.
- Swain, Dwight V.; Swain J. R. *Film scriptwriting: a practical manual*. 2. ed. Boston/Londres: Focal Press, 1988.
- Tomachevski, Boris et al. *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1971.
- Truffaut, François. *Hitchcock*. Nueva York: Touchstone, 1985.
- Vale, Eugene. *Técnicas del guion para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa, 1985.
- Vayone, Francis. *Guiones modelo y modelos de guion: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Vilches, Lorenzo (org.). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- Villanueva, D. (org.). *Curso de teoría de la literatura*. Madrid: Taurus, 1994.
- Vogler, Christopher. *The writer's journey*. Studio City: Michael Wiese, 1992.
- Voltaire. *Diccionario filosófico*. Madrid: Temas de Hoy, 1995. 2 v.

ESCUELAS AUDIOVISUALES, ACERVOS Y ASOCIACIONES DE GUIONISTAS

España

- ALMA – SINDICATO DE GUIONISTAS
- <https://www.sindicatoalma.es/>
- BERLANGA FILM MUSEUM – ACERVO DE GUIONES DE LUIS GARCÍA BERLANGA
- <https://berlangafilmuseum.com/archivo/guiones/>
- BIBLIOTECA VIRTUAL CERVANTES – HISTORIA Y CRÍTICA DEL CINE ESPAÑOL
- http://www.cervantesvirtual.com/portales/historia_y_critica_del_cine_espanol/catalogo_general/
- ESCUELA DE CINE Y VIDEO / ZINE ETA BIDEO ESKOLA
- www.escivi.com/
- ESCUELA DE CINEMATOGRAFÍA Y DEL AUDIOVISUAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID
- www.ecam.es/
- ESCUELA SUPERIOR DE CINEMA Y AUDIOVISUALES DE CATALUNYA
- <https://escac.com/>
- FAGA – FORO DE ASOCIACIONES DE GUIONISTAS AUDIOVISUALES
- <http://fagaweb.org/>
- GIDOI – ASOCIACIÓN DE GUIONISTAS VASCOS – EUSKAL GIDOIGILEAK
- <https://www.gidoi.com/>
- GUIONISTES ASSOCIATS DE CATALUNYA
- <http://www.guionistes.cat/>
- TRANSFORMING ARTS INSTITUTE
- <https://www.escuela-tai.com/es/estudios-de-cine-y-tv/>

Internacionales

ARGENTINA

- ESCUELA NACIONAL DE EXPERIMENTACIÓN Y REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA (ENERC)
- <http://www.enerc.gov.ar>
- SOCIEDAD DE ESCRITORES DE ARGENTINA
- <http://www.sadecor.org>
- SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES DE LA ARGENTINA
- <http://www.argentores.org.ar>

- UNIVERSIDAD DEL CINE
- <http://www.ucine.edu.ar>

ALEMANIA

- FILMAKADEMIE
- <http://www.filmakademie.de>
- HAMBURG MEDIA SCHOOL
- <http://www.hamburgmediaschool.com/>

AUSTRALIA

- FLINDERS UNIVERSITY
- <http://www.flinders.edu.au/>
- NATIONAL INSTITUTE OF DRAMATIC ARTS
- <http://www.nida.edu.au/>
- SCREENWISE
- <http://www.screenwise.com.au/>

BRASIL

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE AUTORES ROTEIRISTAS
- <http://www.abra.art.br/>
- ROTEIRO DE CINEMA – GUIONES CINEMATOGRAFICOS Y TELEVISIVOS DE BRASIL
- <http://www.roteirodecinema.com.br/>

CANADÁ

- THE MEL HOPPENHEIM SCHOOL OF CINEMA – CONCORDIA UNIVERSITY
- <http://www.concordia.ca/finearts/cinema.html>
- VANCOUVER FILM SCHOOL
- <http://www.vfs.com>
- YORK UNIVERSITY
- <http://www.yorku.ca/index.html>

CHILE

- UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN
- <http://universidad.uniacc.cl>

CHINA

- BEIJING FILM ACADEMY
- www.bfa.edu.cn

COLOMBIA

- CECOLDA – CENTRO COLOMBIANO DEL DERECHO DE AUTOR
- <http://www.cecolda.org.co/>
- DASC – DIRECTORES AUDIOVISUALES – SOCIEDAD COLOMBIANA DE GESTION
- <http://directorescolombia.com.co/>
- REDES – RED COLOMBIANA DE ESCRITORES AUDIOVISUALES
- <http://www.redescriptorescolombia.org/es/>

CUBA

- ESCUELA INTERNACIONAL DE CINE & TV DE SAN ANTONIO DE LOS BAÑOS
- <http://www.eictv.org>

ESTADOS UNIDOS

- E-SERVER – ACERVO DE ENSAYOS, CRÍTICA, ANÁLISIS Y GUIONES
- <http://eserver.org>
- FLORIDA STATE UNIVERSITY
- <http://film.fsu.edu/>
- FOLKPLAY PLAY RESEARCH – GRUPO DE INVESTIGACIÓN
- <https://folkplay.info/>
- LMU SCHOOL OF FILM AND TELEVISION
- <http://sftv.lmu.edu/>
- NEW YORK UNIVERSITY
- <http://tisch.nyu.edu/film-tv>
- NEW YORK FILM ACADEMY – CURSOS DE GUION PRESENCIALES Y VIRTUALES
- <http://www.nyfa.com/>
- THE WRITING CENTER – PRODUCCIÓN ACADÉMICA EN DRAMATURGIA
- <https://writingcenter.unc.edu/>
- UCLA FILM AND TELEVISION ARCHIVE – PORTAL DE INVESTIGACIÓN AUDIOVISUAL
- <http://www.cinema.ucla.edu>
- UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA – CURSOS EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
- <http://www.usc.edu/>
- WGAW – WRITER'S GUILD OF AMERICA WEST – SINDICATO DE GUIONISTAS
- <http://www.wga.org>

- YALE SCHOOL OF DRAMA
- <https://drama.yale.edu/>

FRANCIA

- ÉCOLE INTERNATIONALE DE CRÉATION AUDIOVISUELLE ET DE RÉALISATION
- <https://www.eicar.fr/en/home/>
- ÉCOLE SUPÉRIEURE D'AUDIOVISUEL TOULOUSE LE MIRAIL
- <http://www.esav.fr/>
- LE CONSERVATOIRE LIBRE DU CINÉMA FRANÇAIS
- www.clcf.com
- UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE
- <http://www.univ-paris3.fr/>

GRECIA

- HELLENIC CINEMA AND TELEVISION SCHOOLS STAVRAKOS
- <http://www.stavrakos.edu.gr/en/>

INDIA

- ASIAN ACADEMY OF FILM & TV
- <http://aaft.com/>
- FILM AND TELEVISION INSTITUTE OF INDIA
- <http://www.ftiindia.com>
- INDIAN FILM ACADEMY
- <http://www.ifacinema.com>

ITALIA

- CIVICA SCUOLA DI CINEMA LUCHINO VISCONTI
- <http://www.fondazionemilano.eu/cinema/>

JAPÓN

- JAPAN INSTITUTE OF THE MOVING IMAGE
- www.eiga.ac.jp/index.html
- NIHON UNIVERSITY COLLEGE OF ART – DEPARTMENT OF CINEMA
- <http://www.art.nihon-u.ac.jp/english/course/cinema.html>

MÉXICO

- CENTRO DE CAPACITACIÓN CINEMATOGRAFICA
- <http://www.elccc.com.mx/sitio/>
- CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS DE

LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

- <http://www.cuec.unam.mx/>
- CUADERNOS DE CINEMA23 – ACERVO DE GUIONES, MEMORIAS Y REFLEXIONES SOBRE CINE
- <https://cinema23.com/loscuadernos/>

PORTUGAL

- INSTITUTO CAMÕES
- <http://www.instituto-camoes.pt/en/>
- Análisis, artículos y estudios sobre literatura en lengua portuguesa, su historia y grandes autores.

REINO UNIDO

- ACADEMY OF LIVE AND RECORDED ARTS
- <http://www.alra.co.uk/>
- ARDEN SCHOOL OF THEATRE
- <http://www.thearden.co.uk/>
- DRAMA CENTRE LONDON
- <http://www.arts.ac.uk/csm/drama-centre-london/>
- DRAMA STUDIO LONDON
- <http://www.dramastudiolondon.co.uk/>
- FRANCES' SCHOOL OF DRAMA – ESCUELA DE TEATRO
- <https://www.fsddramaschool.co.uk/>
- MANCHESTER METROPOLITAN UNIVERSITY SCHOOL OF THEATRE
- <http://www.theatre.mmu.ac.uk/>
- UNIVERSITY OF EXETER – DRAMA RESEARCH
- <http://humanities.exeter.ac.uk/drama/>
- THE OXFORD SCHOOL OF DRAMA – CURSOS EN ARTE DRAMÁTICO
- <http://www.oxforddrama.ac.uk>

RUSIA

- RUSSIA STATE INSTITUTE OF CINEMATOGRAPHY (VGIK)
- <http://www.vgik.info/>

10.2 GLOSARIO

Nadie va a moldearnos otra vez
en tierra y barro”.
Doc Comparato, 2019

“La ciencia y la inteligencia artificial
son incapaces de explicar el nacimiento de un poeta”.
Doc Comparato, 2018

A

ACCIÓN DIRECTA Guion que obedece al orden cronológico

ACCIÓN DRAMÁTICA Suma de la voluntad del personaje, de la decisión y del cambio.

ACCIÓN Término utilizado para describir la función del movimiento que sucede frente a la cámara.

ACENTO Conjunto de las particularidades fonéticas, entonativas y rítmicas de una cierta región geográfica. Uno de los aspectos que deben atenderse en la confección de los diálogos.

ACOTACIONES Anotaciones que se hacen en el guion sobre la escena, el estado de ánimo de los personajes, etc.

ACTO INCONSCIENTES Acciones que ocurren sin ser percibidas. Asociados al subtexto y a los valores particulares del personaje.

ACTO La mayor subdivisión de una obra teatral. Clásicamente se divide el espectáculo teatral en tres actos.

ACTOR SECUNDARIO o DE REPARTO Actor de apoyo que comparte el escenario con los actores responsables por desarrollar la trama principal. Su interferencia ayuda al protagonista a transmitir sus ideas y mensaje.

ADAPTACIÓN Proceso de transformación de un lenguaje audiovisual a otro

AGILIDAD Está relacionada con la velocidad del producto audiovisual. Sin ella no hay acción dramática.

ALMANAQUE DE LA TELENOVELA Documento que reúne informaciones sobre la telenovela como nombres completos de los personajes, acontecimientos importantes, diálogos y líneas específicas, acontecimientos específicos y la información de dónde están todos esos datos en los capítulos ya escritos. Se actualiza todos los meses.

ANÁLISIS CRÍTICO Estudio general de determinado sector, proyecto, producto, servicio, proceso o información con relación a requisitos preestablecidos, teniendo como objetivo la identificación de problemas con el objetivo de resolverlos (vea en el segmento 2.3 el ítem “Planillas de evaluación”).

ANATOMÍA DRAMÁTICA Es el estudio de la estructura dramática.

ÁNGULO Es la región de un plano concebida por la apertura de dos segmentos de recta que tienen un origen común: la cámara.

ANTICIPACIÓN Capacidad de prever una situación. Creación de una expectativa.

ANTIPROGRAMACIÓN Es la utilización de forma y contenido diferentes de programa contra otra cadena en el mismo horario.

APERTURA Corresponde a la introducción de un producto audiovisual.

ARGUMENTO Desarrollo de la acción, resumen que contiene las principales indicaciones de la historia: localización, personajes, etc. Es la sustentación de la historia.

ARTE DE LA ILUSIÓN Actividad creativa de construcción de falsas imágenes. Arte del engaño.

ARTE RUPESTRE Representaciones artísticas prehistóricas realizadas en paredes, techos y otras superficies de cavernas y abrigos rocosos, o incluso sobre superficies rocosas al aire libre.

ATMÓSFERA DE LA ESCENA Todo aquello que el director y los actores agregan cuando encuentran diálogos sin muchas indicaciones. Con eso contribuyen a crear esa atmósfera. Indicación que el autor da en las acotaciones.

AUDIO Parte sonora de una película o programa.

AUTOCONFIANZA Término usado para describir cómo una persona está segura de sus decisiones y acciones. En dramaturgia, hace parte de la quinta cualidad del proceso creativo autoconfianza en el sentido de la determinación artística. Es un entusiasmo creativo y personal. Puede ser pariente de la fe o del fanatismo, pero efectivamente distante, ya que estos no pasan de accesorios en nuestro código genético.

AUTOR Es el individuo que hace, que crea. El autor, en relación con

la literatura u otro tipo de arte, es aquel a quien se debe una obra. Es alguien que tiene determinada visión del mundo y la expresa en términos artísticos.

AVATAR Representación personalizada de un individuo en el espacio cibernético.

B

BACKGROUND Trasfondo. Conjunto de las condiciones, circunstancias o antecedentes de una situación, acontecimiento o fenómeno.

BANCO DE IDEAS Archivo con varias ideas, que pueden ser extraídas de diarios, libros o sitios web; o ideas del propio autor guardadas para uso posterior.

BARRIDO o PANEÓ La cámara corre, cambiando la imagen de lugar rápidamente.

BIT Abreviatura de *binary digit* (dígito binario), es la unidad mínima de información que un ordenador o computador puede almacenar. En estado *off* asume valor de cero y en estado *on*, el valor de 1. Cuanto mayor el número de *bits* en una imagen, mejor será su resolución. Cabe señalar que el *bit* es usado como unidad de medida de transmisión de datos.

BITCOIN Véase Criptomonedas.

BRAINSTORM Traducido literalmente como “tormenta cerebral”; en español, **LLUVIA DE IDEAS**, es una técnica de poner en el papel ideas sueltas que vienen a la cabeza. Casi siempre grupal, es una actividad desarrollada para explorar la potencialidad creativa de cada individuo, y para que utilicen las diferencias que existen en sus pensamientos e ideas para llegar a un denominador común eficaz con calidad y generar ideas innovadoras. Torbellino de pensamientos.

C

CÁMARA SUBJETIVA La que ocupa el lugar de la óptica del actor, como si fuese sus ojos.

CÁMARA TONTA o REALIZADOR DESPISTADO Cuando el realizador no identifica el momento capital, el mensaje esencial de la escena, y no acentúa los instantes pertinentes, el acontecimiento en cuestión. El realizador falla en el posicionamiento de la cámara y deshace la razón de ser de la escena.

CAMBIO DE EXPECTATIVAS Cuando el curso de la historia cambia de repente.

CAPACIDAD CREATIVA Aptitud para crear. Inclinação, talento.

CASTING Formación del reparto o elenco. Véase Reparto.

CENSURA Es usada por el Estado o por grupos de poder para controlar e impedir la libertad de expresión. La censura criminaliza ciertas acciones de comunicación, o incluso la tentativa de ejercer esa comunicación. En un sentido amplio y moderno, consiste en cualquier intento de suprimir información, opiniones y formas de expresión, como ciertas facetas del arte.

CHROMA KEY Técnica de sobreposición de imagen por separación de colores. Se reemplaza un color específico del fondo (azul o verde) por una imagen generada por otra fuente como cámara, videocinta u ordenador.

CINEMATOGRAFÍA Arte del cine.

CLAQUETA Pequeño utensilio de madera o electrónico compuesto de dos planchas unidas por una bisagra, en la cual se indican las escenas y las tomas con información sobre el plano que va a grabarse. Es usada al inicio de cada toma. Al cerrarse, su barra permite que los sonidos separados sean sincronizados en la edición y montaje.

CLÍMAX Punto culminante de la acción dramática.

CLOSE-UP Primer plano. Plano que acentúa un detalle.

COMPONENTE DRAMÁTICO Es un elemento de unión, explicación o solución. No tiene la profundidad del personaje. Su función es complementaria.

COMPOSICIÓN Características psicológicas, físicas y sociales que definen a un personaje (composición del personaje, tipología).

CONCENTRACIÓN Proceso cognitivo por el cual el intelecto se enfoca y selecciona estímulos, estableciendo relación entre ellos. Es una cualidad del proceso creativo.

CONFLICTO Choque de fuerzas y personajes con el cual la acción se desarrolla.

CONFLICTO MATRIZ Conflicto principal de la trama, un conflicto esencial. Es el primer conflicto y será la base del trabajo del guionista.

CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA Realización de la estructura dramática.

CONTADOR DE HISTORIAS Presente en el imaginario de muchas generaciones a lo largo de la historia en un universo desprovisto de recursos mediáticos. El contador de historias era imprescindible para la formación de los futuros adultos, dando a los niños, por medio de narrativas, anécdotas, mitos y leyendas, una imagen menos aterradora de una realidad entonces poblada por lo desconocido. O al contrario.

CONTRAPROGRAMACIÓN Es la utilización del mismo tipo de programa en el mismo horario que otro canal. Ficción contra ficción, periodismo

contra periodismo, etc.

CONTRASTE Creación de diferencias explícitas en la iluminación de objetos o zonas.

COPYRIGHT Derecho de autor.

CORTE DE CONTINUIDAD Corte a la mitad de una escena que se retoma enseguida debido a un espacio corto de tiempo.

CORTE Paso directo de una escena a otra. Ofrece la noción de concomitancia a la acción dramática.

CREACIÓN COLECTIVA Cuando opiniones e ideas de otras personas (actores, técnicos) son integradas a la obra.

CREDIBILIDAD Está intrínsecamente unida a la verdad de las cosas. Matriz aristotélica de la ficción en que no se necesita ser verdadero, sino transmitir el sentido del creer para vivir el drama. De la lógica de una posible verdad.

CRÉDITOS Relación de las personas físicas o jurídicas que participaron de la realización de un producto audiovisual o contribuyeron en algo. Generalmente se muestran al final de la proyección de una película o producto audiovisual. Su presencia es obligatoria.

CRIPTOMONEDAS Medio digital de intercambio que usa la tecnología de blockchain y criptografía para asegurar la validez de las transacciones y la creación de nuevas unidades de moneda.

CRISIS DEL PAPEL EN BLANCO Lo mismo que crisis creativa. El autor se cierra al mundo.

CRISIS DRAMÁTICA Punto de gran intensidad y cambios de la acción dramática. No debe confundirse crisis con clímax. En la crisis no hay solución a la vista.

CRÍTICAS Y CRÍTICOS Hay un instante en que la obra artística tiene tres jueces: el público, la crítica y el tiempo. De estos tres vectores, se puede afirmar que la crítica, en ochenta por ciento de los casos, es el arte del error. Las obras de Shakespeare fueron reconocidas únicamente cien años después de su muerte. Podemos agregar a Cervantes y a Van Gogh a una lista que es interminable. Por eso concluimos que la crítica trabaja con una visión efímera del presente y, como dijo Jung, juzgar es más fácil que pensar. Advierto por experiencia propia: una crítica positiva no construye público, pero una negativa puede destruir un espectáculo.

CRONISTA Autor de crónicas, género literario cuyo vehículo principalmente es la prensa. Texto sobre una captación de la realidad circundante, sin la profundidad ni desarrollo dramático de un cuento.

CROSSMEDIA Obra audiovisual que reúne varios lenguajes (ficción, documental, dibujos animados, etc.) en una misma obra. Por ejemplo,

la película *Los dos papas*, dirigida por Fernando Meirelles (2019), y *Giri/Haji*, serie anglojaponesa de Netflix (2020).

CUERPO DE COMUNICACIÓN Véase Diálogo.

CURSO DE LA ACCIÓN Camino por el cual la acción transcurre a lo largo de la historia.

CURVA DE SUSPENSO Es cuando los problemas y conflictos parecen concentrarse en un callejón sin salida aparente, que lleva al protagonista y a la historia al momento de crisis. Surge en el instante en que el conflicto aparece y dura hasta el punto de crisis.

CURVA DRAMÁTICA Variación de la intensidad dramática en relación con el tiempo. Diagrama en que las vertientes son tiempo real e intensidad dramática.

CURVA EXPONENCIAL DE LA COMUNICACIÓN Varios medios de expresión explotando en múltiples narraciones y formatos, siendo imposible para el ser humano alcanzar la velocidad y abarcar la multiplicidad de todas las formas de comunicación actuales. De otro lado, la gran cantidad produce baja calidad; es decir, la mayoría de los mensajes no tienen expresión.

D

DEADLINE Plazo límite. Tiempo máximo para la realización de una tarea, tiempo concedido al guionista para presentar su trabajo.

DÉCOUPAGE Voz francesa que designa la planeación de la filmación, la división de una escena en planos y la previsión de cómo estos planos van a conectarse unos a otros por medio de cortes. Estudio del guion para la evaluación de los gastos y viabilidad de la producción. Véase Guion técnico.

DECURSO DE LA ACCIÓN Conjunto de sucesos relacionados entre sí por conflictos que se resuelven a lo largo de la historia.

DESACRALIZAR Hacer perder el carácter sagrado o místico.

DESCARGA Proceso de copia de archivos entre ordenadores por medio de la red.

DESENFOCAR La cámara altera el objeto enfocado.

DIALECTO Forma en que la lengua se habla en determinada región frente a otros derivados de un tronco común.

DIÁLOGO Cuerpo de comunicación del guion. Discurso entre personajes.

DIALOGUISTA El que escribe diálogos.

DIARREA DRAMÁTICA Muestra aparente de una capacidad devoradora de materiales que hace que toda la producción sea poca para sus necesidades, principalmente cuando se trata de telenovelas.

DIDÁCTICA Doctrina de la enseñanza y del método. Dirección del aprendizaje.

DIGRESIÓN Desvío momentáneo del asunto sobre el cual se habla o escribe.

DISCURSO Del latín *discursus*. Exposición oratoria proferida en público. Habla, acto de la capacidad discursiva.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Búsqueda del financiamiento necesario para sacar un proyecto adelante.

DISEÑO DE PROGRAMACIÓN Véase Parrilla, Antiprogramación, Contraprogramación, Repetición de capítulos.

DOCUMENTAL INTERACTIVO Narrativa interactiva con perfil de documental. Puede ser transmitido en sitios web, aplicaciones para dispositivos móviles o instalaciones (este mismo concepto se aplica a documentales institucionales y/o publicitarios).

DOLLY BACK Movimiento de la cámara sobre una plataforma móvil (*dolly*) en que la cámara se aleja del objeto.

DOLLY IN Movimiento de la cámara sobre una plataforma móvil (*dolly*) en que la cámara se acerca del objeto.

DOLLY OUT La cámara retrocede y abandona el objeto.

DOLLY SHOT Movimiento de cámara caracterizado por acercarse y alejarse del objeto, y también por movimientos verticales.

DRAMA Voz derivada del griego que significa “acción”.

DRAMATURGIA Es el arte de componer el texto destinado a la representación actoral.

DRAMATURGO La persona que escribe dramas. Es quien compone el texto destinado a la representación de lo humano.

E

EDITOR DE TEXTO Programa de edición de archivos de texto.

EFECTO DOMINÓ Efecto en cadena. Sugiere la idea de un efecto ser la causa de otro, con lo que genera una serie de sucesos semejantes de mediana, larga o infinita duración.

EFECTO EXTRAÑO Véase Sorpresa.

EGO Suma total de los pensamientos, ideas, sentimientos, recuerdos y percepciones sensoriales del individuo. Es su parte más superficial, más narcisista. Se equipara el ego a la figura del director.

EJE Línea invisible trazada entre la cámara y el personaje en la composición.

ELIPSIS Paso muy rápido del tiempo. Brusco e intenso.

EMISOR Que transmite un mensaje.

EMOCIÓN Proviene del latín *emotionem*, “movimiento, conmoción, acto de mover”. Es un impulso neural que mueve un organismo para la acción. La emoción se diferencia del sentimiento porque es un estado neuropsicofisiológico. Se trata de una reacción.

EMPATÍA Identificación del público con el personaje.

EMPÍRICO El conocimiento que proviene, desde diversas perspectivas, de la experiencia.

ENCABEZADO DE ESCENA Señala dónde y cuándo transcurre una escena. Indica si la escena es interna (INT) o externa (EXT) y la temporalidad, si es por la mañana, en el día, en la noche, etc.

ENCADENADO Fusión de dos imágenes en que una se sobrepone a la otra.

ENCUADRE Área captada por el objetivo de la cámara.

ENTRETENIMIENTO Conjunto de actividades asociadas a la creatividad que el hombre practica sin otra utilidad sino el placer. Juego, distracción, diversión.

EPÍLOGO Escenas de resolución.

EQUILIBRIO Estado de reposo en que se encuentran los cuerpos impelidos por fuerzas iguales y contrarias. Igualdad de peso y de fuerzas entre dos cuerpos. Compensación, armonía.

ESCENA Unidad dramática del guion. Sección continua de tiempo durante una acción, en un mismo lugar.

ESCENAS DE INTEGRACIÓN o INTERMEDIAS Sirven para conectar las escenas esenciales e interactuar con ellas. No son esenciales.

ESCENAS DE TRANSICIÓN Indican cambio de una escena a otra. Actúan sobre el ritmo dramático. No son esenciales.

ESCENAS ESENCIALES Son las que contienen lo fundamental para el desarrollo del drama.

ESCRITOR Artista que se expresa por medio del arte de la escritura o, tradicionalmente hablando, de la literatura. Es autor de libros publicados.

ESFUMAR La imagen se disuelve en color blanco o se funde con otra.

ESQUEMA Representaciones gráficas sintéticas de ideas, hechos, conceptos, principios, modelos, procesos y otros conocimientos.

ESTÉTICA Filosofía de las bellas artes, ciencia que trata de lo bello en la naturaleza y en el arte. Belleza física.

ESTILO Conjunto de las cualidades de expresión características de un sector o de una época en la historia de la literatura, las bellas artes o la música. Uso, costumbre, modo.

ESTRUCTURA o ESCALETA Fragmentación del argumento en escenas.

Esqueleto de la secuencia de las escenas. Estructura dramática es *cómo* se contará una historia.

ESTRUCTURA PILOTO Estructura inicial, la que conduce y orienta el trabajo que ha de desarrollarse.

ETHOS Ética, no necesariamente relacionada con la dimensión moral de la historia. Desde el punto de vista de la ficción, contiene la razón por la que se escribe determinado material.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE Proceso de cambio del personaje a lo largo de la historia.

ÉXITO El éxito es una sucesión de fracasos en la que no se pierde, sin embargo, la convicción. Éxito y fracaso son dos caras de la misma moneda. El éxito también puede ser como un virus: siempre ataca a la hora equivocada.

EXPERIMENTADOR Usuario que se comunica con la interfaz de una narrativa interactiva. Término que reemplaza a *espectador*. En la experiencia de interacción, su cuerpo es invitado a interactuar físicamente con la obra para que la historia avance.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS Escenas explicativas, de información.

F

FÁBULA Narrativa corta que contiene una lección de moral. Normalmente es inverosímil y fantástica, con un trasfondo didáctico y de buenas maneras.

FADE IN Aparición de la imagen en una pantalla oscura que va aclarándose.

FADE OUT Oscurecimiento gradual de la pantalla.

FANTASÍA Considerado género cinematográfico. En referencia a la creatividad, no debe confundirse imaginación con fantasía, ya que esta elabora un mecanismo repetitivo de imágética y placer.

FEEDBACK Utilizado como procedimiento de un centro creativo de guionistas o dramaturgos de una empresa cinematográfica o televisiva. Alerto que debe ser autosuficiente y de retroalimentación; en otras palabras, la respuesta al sistema creativo alimenta creativamente el sistema.

FICCIÓN Acción de inventar, componer e imaginar. Recrear la realidad.

FINAL CUT El último corte del producto.

FLASHBACK Escena que revela algo del pasado. Interrumpe la acción dramática.

FLASHFORWARD Escena que revela parcialmente algo que va a suceder

FLUJO DE CONSCIENCIA Se caracteriza por correr en el pensamiento del personaje, como si este estuviese hablando consigo mismo, y por la desarticulación lógica de las frases.

FLUJO DE PENSAMIENTO Corriente de ideas y conceptos que fluyen desde la consciencia en el acto de pensar.

FOTONOVELA Véase telenovela.

FRAGMENTACIÓN Fraccionamiento, desarticulación. Acto de dividir en escenas o fragmentar estructuras.

FREELANCER Persona que hace trabajos sin vínculo laboral.

FREEZE Mantener una misma imagen por repetición del cuadro. Congelar la imagen.

FUERZA INTERNA Motivación. Lo que mueve al personaje de adentro hacia afuera.

FUERZAS NO HUMANAS Aquellas que provienen de otras fuentes, como la naturaleza o el mundo sobrenatural.

FULL SHOT Véase *Long shot*.

FUNCIÓN DRAMÁTICA Cuando el objetivo dramático de una escena se realiza.

G

GANCHO Momento de gran interés que se inserta antes de una pausa.

GANCHOS DE DIÁLOGOS Momentos de gran interés que se insertan en los diálogos. Pueden contener revelaciones. Mantienen al público en suspenso y sirven de puente para el próximo capítulo (en las novelas) o episodio (en las miniseries).

GÉNERO Clase de asuntos artísticos de la misma naturaleza.

GIMMICK Recurso utilizado para resolver una situación problemática. Cambio de expectativas. Giro corto en la narrativa.

GLOBALIZACIÓN Fenómeno generado por la necesidad de la dinámica capitalista de formar una aldea global que permita mayores mercados para los países centrales o “desarrollados”, cuyos mercados internos ya están saturados.

GRAN SINOPSIS Está ligada a la tradición europea del *grand livre* (gran libro) y al guion literario. Ocupa diez páginas por hora audiovisual y es más detallada.

GROUP CONTROL Conjunto de espectadores que indican tendencias, admiración, frustración y una gama de sentimientos por programas exhibidos o que van a exhibirse, para señalar direcciones en la confección de las parrillas. Las empresas especializadas se encargan de esas investigaciones sobre la trayectoria de la telenovela asesorando y

auxiliando al autor.

GUERRA DEL PAPEL Momento de discusión y análisis después de la escritura del primer guion.

GUIÓN Forma escrita completa de cualquier espectáculo audiovisual. Debe contener *logos*, *pathos* y *ethos*.

GUIÓN FINAL Guion aprobado para el inicio de la filmación.

GUIÓN LITERARIO Guion que no contiene indicaciones técnicas.

GUIÓN TÉCNICO Guion que contiene indicaciones referentes a cámara, iluminación, sonido, etc., seccionado en secuencias y planos.

H – I

HALO DESENFOCADO La cámara se desenfoca en torno de un objeto mientras este se mantiene enfocado.

HEGEMONÍA Preponderancia de alguna cosa sobre otra.

HOJA DE DESGLOSE Página del guion donde se anotan los datos sobre personajes, escenarios, locaciones, etc.

HOJA DE ROSTRO Véase Portada.

HOLOGRAFÍA Técnica de registro de patrones de interferencia de luz, que pueden generar o presentar imágenes en tres dimensiones.

HUMOR Disposición del espíritu. Vena cómica, ironía delicada y alegre. Gracia.

IBOPE Órgano que mide la audiencia de los medios de comunicación en varios países de América.

ID Término freudiano usado por el autor para designar metafóricamente la figura del guionista, el inconsciente, aquel que sueña. El ego se equipara al director, aquel que se presenta en público; y el productor es el superego, el que corta costos y los pone a todos en la cruda realidad.

IDEA Semilla de la historia. Primera idea. Es un ejercicio mental originado en la imaginación. Véase Imaginación.

IDENTIDAD Mezcla de los valores individuales y universales que dan forma al personaje, expresados por su texto, subtexto y acciones.

IDEOLOGÍA Ciencia de la formación de las ideas. Tratado de las ideas en abstracto, sistema de ideas y/o convicciones religiosas o políticas. En la práctica, todo emisor (productor) actúa bajo el manto de un sistema ideológico, sea cual fuere (político, económico, etc.); sin embargo, el autor sí puede fugarse del sistema ideológico que lo abriga, ya que el arte supera el tiempo y el espacio y, en ese mismo sentido, la ideología que lo patrocinó.

IDIOLECTO Número de palabras y expresiones que cada individuo posee, usa y repite como si fuese su documento de identidad verbal.

Usado también como glosario o lista de palabras utilizadas por los personajes principales. No debe confundirse con muletilla.

ILUSIÓN DE LA REALIDAD Creación de una falsa realidad o realidad alternativa. Utilizada en mundos virtuales, cibernéticos, holográficos y juegos. También en 3D.

IMAGEN Representación de algo mediante un dibujo, pintura, escultura, etc. También en película y actualmente en bits. La imagen no solo refleja la percepción del ojo humano, sino también la imaginación del ser humano. Para algunos, el siglo XX estuvo marcado por grandes avances en la imagética en todos los campos.

IMAGINACIÓN Se trata de un ejercicio de la memoria. Capacidad fundamental de un ser creativo. No está ligada a la cantidad de memoria, sino al uso que de ella se hace. En la mayoría de los casos “se piensa en imágenes” y se expresa en palabras. De allí la correlación entre los términos imagen, imaginación e imagética. Hace parte de una de las cualidades del proceso creativo.

INCONSCIENTE COLECTIVO Capa más profunda de la psiquis humana. Es constituido por los materiales que fueron heredados por la humanidad. Es en él donde residen los trazos funcionales, tales como imágenes ancestrales que serían comunes a todos los seres humanos. Basado en los estudios del profesor Jung.

INDICACIÓN MUSICAL La que se hace sobre una inclusión musical en el guion. Véase Pasaje musical.

INGENIERO DE PRODUCCIÓN Lo mismo que productor ejecutivo. Responsable por los gastos y la adquisición de productos para la producción audiovisual.

INSERT Imagen rápida recurrente que antecede un hecho con significado específico.

INSPIRACIÓN Idea luminosa. Es el comienzo y el fin de un poema, de un guion. O algunos momentos imaginativos entre el principio y el fin. Una revelación, o más empeño en una carrera de obstáculos. Concepto jamás definido correctamente, pero que siempre está presente como cualidad del proceso creativo. Pequeña explosión de la imaginación, causada por una inesperada sinapsis cerebral.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Inteligencia similar a la humana programada en mecanismos o *softwares*. Creada por humanos para robots, equipos electrónicos y sistemas.

INTENCIÓN Voluntad implícita o explícita del personaje.

INTENSIDAD DRAMÁTICA Fuerza, energía, grado de la tensión dramática. Ligada al discurso dramático, al diálogo. Correspondiente al

cuánto dramático.

INTERACTIVIDAD Capacidad de relacionarse de forma recíproca con el medio. Término usado en los medios digitales.

INVASIÓN Ocupación, dominación, agresión. Técnica de programación televisiva en la que una cadena intenta suplantar a otra en audiencia. Existen varios tipos de invasión.

INVERSIÓN DE LA EXPECTATIVA Provocar una sorpresa. Ir contra lo anticipado por el espectador.

K – L

KINECT Tecnología capaz de permitir a los jugadores la interacción con los juegos electrónicos sin la necesidad de tener un control o *joystick* en las manos.

LENGUAJE CIBERNÉTICO Expresiones poco descifrables (para los no iniciados) que sirven para atender a la velocidad que imponen los nuevos medios de comunicación en línea. Es una especie de mixtura de los lenguajes escrito y oral, con derecho a muchas abreviaciones.

LEYENDA Comentarios, títulos y subtítulos.

LINE PRODUCER Profesional que articula las diversas fuentes de producción.

LÍNEA DRAMÁTICA Historia de un personaje o de un grupo de ellos, en la cual están contenidos los eventos de su historia y sus respectivas relaciones emocionales.

LINEAL Todo aquello que sigue en línea recta, sin desvíos, complicaciones o complejidad.

LINEALIDAD *Continuum* sensorial y estético. Un *continuum* dramático.

LOCACIÓN Espacio utilizado para filmaciones fuera de un estudio cinematográfico.

LOCALIZACIÓN Situación de una historia en el espacio.

LOGLINE La historia resumida en una frase. Las palabras son escogidas para transmitir el máximo de información en el menor espacio posible.

LOGOS Palabra, discurso, estructura verbal de un guion.

LONG SHOT o FULL SHOT Plano general, plano que abarca todo el escenario. Utilizado para mostrar un gran ambiente.

LOOP Cinta o aro. Fragmento de cinta cortado y separado para montaje.

LUDOPATÍA Alteración progresiva del comportamiento de un individuo que siente una necesidad incontrolable de jugar o apostar.

M – N – O

MACROESTRUCTURA Estructura general del guion, esqueleto de las

escenas.

MAKING OF, DETRÁS DE CÁMARAS o CÓMO SE HIZO Vídeo documental que registra en imagen y sonido el proceso de producción, realización y repercusión de una película, serie televisiva, telenovela o cualquier otro producto audiovisual.

MEDIO Por donde se transmite el mensaje.

MEMORIA Facultad de retener las ideas adquiridas anteriormente. Memoria, reminiscencia. Narraciones históricas escritas por testigos presenciales. Escritos en que alguien describe su propia vida. Véase Imaginación.

MICROESTRUCTURA Estructura de la escena.

MINISERIE Obra cerrada, con varios plots, que se desarrolla durante un número de episodios generalmente no superior a diez.

MISCASTING Distribución incorrecta de intérpretes, reparto o elenco.

MOVIOLA Primera máquina utilizada en el montaje de películas o videos. Actualmente el proceso de montaje se hace digitalmente.

MULETILLA o BORDÓN Expresión usada por un tipo específico de personaje o figura caricaturizada en determinada situación. También sirve para facilitar la identificación de diversas figuras en el medio humorístico. En música, bordón también puede ser un verso quebrado que se repite al final de una copla.

MULTICANAL Cuatro canales más en la gama de cada canal abierto.

MULTILOT Diversas líneas de acción, igualmente importantes, en una misma historia.

MÚSICA INCIDENTAL Pasajes musicales que sirven para subrayar un detalle o para resaltar un momento de suspenso.

NARRADOR Aquel que cuenta o narra una historia o evento.

NARRATIVA INMERSIVA Obra digital que incorpora la inmersión del usuario como elemento fundamental de la narrativa, por medio de *headsets* o lentes de realidad virtual. Por ejemplo, un guion para realidad virtual con usuario-personaje en movimiento.

NARRATIVA INTERACTIVA Obra digital que incorpora la interactividad como elemento fundamental de la estructura de la narrativa. Requiere un usuario activo que tome decisiones e interfiera para que la historia avance. Por ejemplo, un guion para realidad virtual con usuario-personaje.

NARRATIVA MÓVIL Historia interactiva en dispositivos móviles, como *smartphones* y *tablets*.

NARRATIVA TRANSMEDIA Ocurre cuando la obra presenta un conjunto de narrativas digitales que exploran el mismo universo

temático en diferentes medios y plataformas, para ofrecer al público experiencias que se complementan. Por ejemplo, objeto dramático con variadas programaciones.

NÚCLEO DRAMÁTICO Reunión de los personajes relacionados entre sí por una misma acción dramática y organizados en un *plot*.

OBJETIVO DRAMÁTICO La razón de ser de una escena.

OFF Voces o sonidos presentes, sin que se vea la fuente que los produce.

OJO DE LA CÁMARA Objetivo. Dispositivo que capta las imágenes.

OUTLINE Especie de medio camino entre la *storyline* y la pequeña sinopsis, que llega al tamaño de una a dos hojas y contiene el extracto de la historia con un breve perfil de los personajes.

P – Q

PALABRA EXPLÍCITA Palabra escrita para ser leída por una segunda persona, intérprete. Ejemplo: el actor, que la interpreta para una multitud por medio de un personaje.

PALABRA IMPLÍCITA Palabra escrita que se encuentra en el libro, es decir, palabra para ser leída y no para ser declamada o interpretada en voz alta.

PANORÁMICA Cámara que se desplaza horizontalmente (*pan*) o verticalmente (*tilt*) para dar una visión general del ambiente.

PARRILLA DE PROGRAMACIÓN Especie de calendario con mes, día y horarios de los programas de un medio, como una cadena de televisión o radio.

PARSIMONIA Moderación en los gastos. Austeridad.

PASO DEL TIEMPO Artificio utilizado para mostrar que el tiempo pasó.

PATHOS Drama, conflicto.

PAUSA Interrupción temporal de la acción, movimiento o sonido.

PEQUEÑA SINOPSIS Aquella de un tamaño de entre tres y cinco páginas. Contiene un pequeño perfil de los personajes.

PERÍODO GENERACIONAL Constante, medida para vislumbrar la historia de la dramaturgia.

PERSONAJE Quien vive la acción dramática.

PESO DE LA PALABRA Es lo que diferencia la escritura para cada medio – teatro, cine, televisión y nuevos medios – y cómo será sentida la comprensión de su palabra por parte del receptor.

PICTÓRICO Relativo a la pintura; que se asemeja a la pintura.

PIRATERÍA Referente a la copia, distribución y venta de materiales sin el reconocimiento de derechos de autor.

PLANILLA Formulario estándar para el registro de información;

cuadro demostrativo, recurso que posibilita al usuario la creación de tablas analíticas.

PLANO MEDIO En el objetivo de la cámara, la persona es vista de la cintura hacia arriba.

PLANO SECUENCIA Toma sin cortes durante un tiempo dilatado. Puede integrar diferentes planos en la misma toma.

PLANOS FIJOS DE CÁMARA Planos captados en determinado punto y fijos en un trípode.

PLAYER Individuo capaz de interpretar el flujo de archivos, toda vez que comienza a ejecutarlos mucho antes de que el resto del archivo llegue. Un productor también puede ser considerado un *player*.

PLOT Espina dorsal dramática del guion, núcleo de la acción dramática.

PORTADA Hoja del guion que contiene el título del trabajo, el nombre del autor, etc.

PREAUDIENCIA Audiencia que precede a la audiencia real.

PREPARACIÓN Escenas que anticipan una complicación y/o clímax. Tipo de escena esencial.

PROCESS SHOT Manera ingeniosa de simular movimiento. Una escena pregrabada se proyecta detrás de los actores.

PRODUCCIÓN Causar, fabricar, realizar. Es uno de los tres soportes de la realización artística: autoría, producción y dirección. Desde la Antigüedad y en la forma de mecenazgo, la producción ha tenido varias denominaciones y aptitudes en la historia. De cualquier manera, la producción es la que reúne los recursos necesarios y los equipos especializados, tomando en cuenta los factores circunstanciales para la concreción del espectáculo audiovisual.

PRODUCTO AUDIOVISUAL Producto finalizado tras la conclusión de todas las etapas de producción iniciadas con el guion.

PRODUCTOR El que produce. Es aquele que además puede poner dinero. Responsavel por la contratación del time de la película.

PROGRAMACIÓN DEL MEDIO Véase Parrilla.

PROGRESIVO Movimiento de aproximación de la cámara a partir de un punto referencial.

PROTAGONISTA Personaje principal de una historia.

PULVERIZACIÓN DRAMÁTICA Fragmentación, diseminación y exploración de la dramaturgia.

PUNTO CAPITAL Es el momento máximo o clímax, que no es necesariamente el punto de mayor intensidad dramática, aunque sí su porqué. El objetivo principal del protagonista ha sido alcanzado.

PUNTO CULMINANTE El momento clave del discurso. Véase Diálogo.

PUNTO DE GIRO Cambio por el cual la acción toma un nuevo rumbo, llevando la historia a otro nivel.

PUNTO DE IDENTIFICAÇÃO Relación convergente entre el público y la acción dramática. El espectador está integrado al espectáculo. Abstraído. Arrebatado.

PUNTO DE PARTIDA Conjunto de escenas que inician el espectáculo.

PUNTO DE VISTA SUBJETIVO La cámara se sitúa al nivel de los ojos del personaje para dar la sensación de que vemos a través de él.

QUICK MOTION Cámara rápida. Movimiento acelerado.

R

REALIDAD AUMENTADA Tecnología utilizada para unir el mundo real con el virtual por medio de un marcador, cámara o *smartphone*, con la inserción de objetos virtuales en el ambiente físico. Es mostrada al usuario en tiempo real con el apoyo de algún dispositivo tecnológico, usando la interfaz del ambiente real, adaptada para visualizar y manipular los objetos reales y virtuales.

REALIDAD VIRTUAL Tecnología de interfaz avanzada entre un usuario y un sistema, con el objetivo de recrearle a un individuo la sensación de realidad al máximo, llevándolo a adoptar esa interacción como una de sus realidades temporales.

RECEPTOR Quien recibe el mensaje.

REGRESIVO Movimiento de alejamiento de la cámara a partir de un punto referencial.

REINO DEL PERSONAJE Es la sinopsis. Véase Sinopsis.

REMAKE Cuando se produce nuevamente una historia ya conocida por el público y que tuvo una o más producciones anteriores. Los casos más comunes son *remakes* de películas y telenovelas.

RENDERIZACIÓN Es la obtención del producto final de cualquier procesamiento digital.

REPARTO o ELENCO Conjunto de actores seleccionados.

REPETICIÓN Usada en comedia. El guion repite situaciones dramáticas ya conocidas por el público.

REPETICIÓN DE CAPÍTULO Estrategia típica de las cadenas de televisión por cable, que consiste en estrenar el capítulo de un programa en horario *prime* y luego repetirlo durante una semana en los diversos horarios de la programación, hasta completar el ciclo de horarios de 24 horas. Utilización máxima del mismo producto. Saturación. No debe confundirse con reposición, que es la emisión de un contenido audiovisual emitido anteriormente con el fin de llenar vacíos en la

programación.

RESOLUCIÓN Final de la acción dramática. Solución. Conclusión. Epílogo.

REVERSIÓN DE EXPECTATIVA o INVERSIÓN DE EXPECTATIVA Aquello que no se espera. Se anticipan acciones que no ocurren.

RIGGING Técnica de animación gráfica en 3D.

RITMO Cadencia del guion. Armonía. Es la cualidad del guion de relacionar un conjunto de acciones dramáticas dentro de un tiempo dramático que consideramos ideal.

RITMO DRAMÁTICO Es la consecuencia y la cadencia de los tiempos dramáticos.

S

SCREENPLAY Guion para cine.

SCRIPT Guion listo para ser entregado al equipo de filmación.

SECUENCIA Serie de tomas.

SELECCIÓN Acto de escoger, elección fundamentada, conjunto de los mejores (actores, directores, equipo técnico, etc.).

SERIE Obra cerrada, con personajes fijos, que viven una historia completa en cada capítulo o episodio.

SERIE WEB Serie creada específicamente para ser transmitida por la internet. Los episodios son cortos y totalmente basados en la interacción con el público.

SET Lugar de grabación o rodaje.

SHARE Nombre dado al porcentaje de televisores encendidos.

SHOOTING SCRIPT Guion elaborado por el director, con base en el guion final, que contiene detalles técnicos para el equipo de producción.

SHOT Plano. Imagen grabada o filmada.

SHOWRUNNER Encargado del trabajo diario de un programa o serie de televisión, que busca dar coherencia a los aspectos generales del programa. Este cargo es ocupado por el creador del programa.

SIMPATÍA Solidaridad del público para con el personaje.

SINOPSIS Visión de conjunto. Narrativa breve. Argumento.

SITCOM Comedia de situaciones. Serie cerrada de humor, normalmente de *plot* único.

SOBRETEXTO Es la idea que está en juego, aun cuando las palabras dichas en el texto no se refieran explícitamente al asunto que está en discusión. Recordar que existen el texto, el subtexto y el sobretexo. *Uptext*.

SONIDO Efecto producido en el órgano de la audición por las vibraciones

de cuerpos sonoros. Aquello que estimula el oído. Ruido, emisión de voz o cualquier otro efecto sonoro. Una de las seis partes esenciales del drama (música).

SORPRESA Alteración arbitraria de los elementos familiares con la intención de sorprender al público, de producir un efecto extraño, de provocar un cambio violento en el curso de la historia. Es llamada suspenso menor.

SPLIT SCREEN División de la pantalla mostrando, al mismo tiempo, imágenes de dos acontecimientos separados. También puede ser múltiple, en cuyo caso se denomina *multiscreen*.

STORYBOARD Serie de esbozos en secuencia de las principales tomas o escenas.

STORYLINE Síntesis de una historia. Conflicto básico visto desde un determinado punto de vista.

STREAMING Forma de distribución digital de transmisión continua, también conocida como flujo de medios, en oposición a la descarga de datos.

SUBPLOT Línea secundaria de acción.

SUBTEXTO Sentido implícito. Entrelíneas. Puede manifestarse en gestos, actitudes y posturas de los personajes, o darse a entender en lo que se dice.

SUPEREGO Representa la censura de las pulsiones que la sociedad y la cultura imponen al id, impidiéndole satisfacer plenamente sus instintos y deseos. Papel que se refiere metafóricamente al productor. Véase Id y Ego.

SURREALISMO Movimiento artístico y literario surgido en París en los años 1920 en el contexto de las vanguardias que definirían el modernismo. Reunió artistas anteriormente ligados al dadaísmo y se extensión posteriormente a otros países.

SUSPENSO Anticipación urgente.

T – U

TALENTO Aptitud natural o habilidad, inclinación. Conocida como una de las cualidades creativas del hombre, “capacidad para”. En inglés es conocida vulgarmente como *song*, la música que solo el individuo escucha. Facultad natural e intrínseca para tocar un instrumento, manejar el balón, escribir, danzar, silbar, etc.

TELEFILME Hipotéticamente, película hecha y producida exclusivamente para televisión.

TELENOVELA Obra abierta con *multiplot* que se emite por televisión,

con historia recurrente y situaciones redundantes.

TELEVISIONPLAY Guion de ficción para televisión.

TEMA MUSICAL Música instrumental o cantada repetida intencionalmente que ayuda a evocar momentos clave dentro de cualquier obra audiovisual.

TEMPO DRAMÁTICO TOTAL La suma de todos los tiempos dramáticos parciales.

TEMPORALIDAD Localización de una historia en el tiempo.

TIEMPO DRAMÁTICO PARCIAL Partes del tiempo dramático total.

TIEMPO DRAMÁTICO Tiempo estético. Cadencia. La capacidad de fluir en el espacio y en el tiempo en perfecta armonía. Caracterizado por la síntesis de horas, meses o años en momentos de espectáculo. Síntesis.

TIPOLOGÍA Conjunto de rasgos físicos, psicológicos y sociales que forman el perfil de un personaje. No debe confundirse con “tipos”, que son figuras caricaturizadas usadas en la comedia.

TOMA Acción de registrar o filmar. Se inicia cuando se enciende la cámara, y dura hasta que esta es apagada.

TOTALIDAD Principio básico aristotélico que, sumado al principio de unidad y al de credibilidad, se concreta en las exigencias del drama. En el principio de la totalidad toda historia debe tener un inicio, un medio y un final. Aun cuando este último quede abierto.

TRÁILER Clip de divulgación de cualquier película que va a entrar en cartelera, con una muestra de algunos fragmentos. Casi siempre contiene una narración.

TRATAMIENTO FINAL Véase Guion final.

TRAVELLING Cámara en movimiento que acompaña, por ejemplo, a los actores mientras caminan, con la misma velocidad. También se denomina *travelling* a cualquier desplazamiento horizontal con la cámara.

TRIDIMENSIONAL Aquello que tiene tres dimensiones.

TURNING-POINTS Plot points. Véase Punto de giro.

UNIDAD Principio aristotélico que concreta una de las exigencias del drama. El sentido de la unidad o integridad dramática reza que, si retiramos, transformamos o cambiamos cualquier parte del drama, aun de manera aislada, cambiamos todo el sentido de la obra.

UNIDAD DE TIEMPO Cantidad convencional de tiempo que se convierte en punto de referencia entre magnitudes de la misma especie.

UNIDAD DRAMÁTICA Véase Escena.

UPTEXT Véase Sobretexto.

V – W – X – Z

VALORES DRAMÁTICOS Puntos clave de un guion.

VERBORRAGIA Utilización excesiva y generalmente irritante de palabras para decir cosas de poco contenido o sin importancia. Tipos de diálogos encontrados normalmente en telenovelas y radio.

VEROSÍMIL Aquello que nos parece realidad.

VIABILIDAD ARTÍSTICA Comprobación de la disponibilidad de técnicos y actores capaces de desempeñar satisfactoriamente determinados papeles.

VIABILIDAD DE AUTORÍA Análisis de la capacidad y del talento del autor para desarrollar el trabajo sugerido en una sinopsis.

VIABILIDAD DE MERCADO Análisis de público para un espectáculo y de la recaudación que este pueda representar.

VIDEOGRAFÍA Toda identidad visual y diseño gráfico del producto audiovisual.

VISIÓN DE CONJUNTO Visión del todo: de la calidad del guion, de la cinematografía y de la interpretación de los actores.

VoD Acrónimo de *Video on Demand*, vídeo bajo demanda, es una solución de vídeo con tecnología de banda ancha. Por medio de una página web en la pantalla del televisor, ordenador o teléfono inteligente, el suscriptor puede escoger diferentes películas o programas que estén disponibles. Es un videoclub en la palma de la mano.

VOLUNTAD DIRECTA Es la que se expresa en el texto y se refiere a algo concreto.

VOLUNTAD INDIRECTA Es el subtexto, el impulso interior.

WEBDOC Documental interactivo que se cuelga en un sitio web.

ZAPPING Cambio de canales que el espectador hace, de manera que crea su propia programación.

ZIPING Avanzar o retroceder la imagen de una película saltando escenas y comprimiendo el tiempo dramático. De allí nació la expresión *ZIP*, tipo de compresión de los medios electrónicos que disminuye el tamaño total de los archivos, lo que permite una transferencia mayor de datos en menos *bytes*.

ZOOM Efecto óptico de aproximación o alejamiento del objetivo de la cámara.

10.3 POSFACIO Y AGRADECIMIENTOS

“Escribo conflictos que no quiero vivir”.
Doc Comparato, 2020

Fueron muchos meses de meticuloso trabajo, siempre en busca de las fuentes más seguras y sólidas para el lector. Agregué al material existente sobre el tema mis propios conceptos, conclusiones y experiencias.

Fue extenuante, sí, y tan placentero como frustrante escribir este libro. Como autor, fui cautivado por la búsqueda del saber y viví el universo de las emociones contradictorias que cualquier caminante en esta senda siempre soporta.

He escrito varios libros, obras de teatros y guiones, y viví en diversos países y culturas. Nunca llegué a imaginar hacer el tipo de agradecimiento a continuación. El principal, sin el cual el libro no se habría materializado, por la simple razón de haberme parecido siempre cliché y ya presente en el nombre del autor: el agradecimiento a su familia.

Si este libro nació y se solidificó fue gracias a la generosidad de mi hermano, el doctor Sebastião José Loureiro Comparato, que con un gesto de atención y amor renovó mi existencia. E *in memoriam* de mi madre, Maria de Lourdes Loureiro Comparato, y de mi padre, Antonino Comparato.

También fue importante la ayuda de varias instituciones, universidades, amigos, alumnos y profesionales, que por medio de notas, documentación y trabajos contribuyeron directa o indirectamente en la elaboración del texto. Cito particularmente la Universidad Autónoma de Barcelona, a los profesores Pilar Vázquez y Pere Luis Cano Alonso, los alumnos y exalumnos Alicia Briones y Xabier Puerta, así como la Escuela de Cine de Munich, la Escuela de Cine de Berlín, la Universidad Católica Portuguesa, la Universidad de Londres, el British Film

Institute, la Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE), la International Confederation of Societies of Authors and Composers (CISAC), la Universidad de São Paulo (USP), la Facultad de Comunicación de Buenos Aires y el Centro de Documentación de la TV Globo (CEDOC y ACERVO).

Destaco a los guionistas internacionales Xesc Barceló, Francesc Orteu y Jonathan Gelabert, y el trabajo realizado en Barcelona por Eulàlia Carrillo i Torros, además de la ayuda indispensable de una gama enorme de profesionales cuyo nombre está presente en el texto. Toda mi gratitud.

A Carla Giffoni, Jonathán Gelabert, Arthur Protasio, Fábio Hofnik, Priscila Guedes, Eduardo Nassife, Antônio Torres, Maurício Xavier, Alessandra di Blasi, Carlos Henrique Marques, Altenir Silva, Olga de Mello, José Vitor Rack, Ducca Rios, Livia Oliveira, Celso Garcia, Cesar Cardoso, Daniel Weller, Emanuel Jacobina, Ivana Rowena, Romulo Barros, Mauro Wilson y Sylvia Palma les agradezco su buena voluntad y generosidad, así como la composición de la parte de la SGAE elaborada por Maria Rita Araújo.

Para dar un final a este posfacio, me quito de la cabeza mi sombrero tricornio. Hago una reverencia final de agradecimiento.

En la primera punta del tricornio, mis agradecimientos a Jonas de Almeida, mi asistente en Brasil; y a Andrés Bolaño Mostacilla por la magnífica traducción y adaptación del libro.

En la segunda punta del tricornio se encuentran todos mis amigos de Colombia, especialmente en Cali, con mis agradecimientos a todo el personal del Centro de Estudios Brasileños de Cali, y a su director el profesor Nicholas Accorsi Sodr .

Dedico la  ltima punta del sombrero al lector. Le agradezco que haya esperado durante mis cuarenta a os de carrera art stica un libro enciclop dico, donde distribu  todo mi conocimiento y experiencia en esta aventura llamada *guion*.

Para finalizar, si alg n creador fue omitido o se sinti  olvidado, no fue con malicia, por venganza o por injusticia. Intent  siempre abrigarme en la imparcialidad, agradezco su perd n por mi negligencia.

Hago la reverencia y entrego el tricornio, con mi abrazo de agradecimiento, a mi talentoso amigo y editor H ctor Mario Cifuentes Villa, de Sofar Producciones y Ediciones, que siempre me estimul  y apost  en mi trabajo.

Espero les guste.

Mil gracias.

DC

Rio de Janeiro / Cali, abril de 2020

www.doccomparato.com

www.facebook.com/doc.comparato

www.facebook.com/doccomparato2

www.linkedin.com/in/doccomparato

www.youtube.com/doccomparato

10.4 POSFACIO ESPECIAL DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

“Dicen que escribir es un acto solitario.
Afortunadamente soy una excelente compañía
para mí mismo”.
Doc Comparato, 2020

Querido Mario,

¿Recuerdas la primera vez que nos encontramos? Creo que fue en Bogotá, en una cena con Fernando Gaitán. No, creo que fue en la segunda cena.

Como rezala tradición mediterránea, toda comida es una celebración. Creo que no hay nada más propicio para confesar que todos nuestros encuentros fueron celebraciones.

Encuentros de ideas, puntos de vista, gustos, disgustos y una verdadera amistad que nos lleva a conversar por teléfono varias veces al mes.

No voy adelante. Todo esto es solo para proclamar que eres el padrino de la primera versión de mi libro de guion, más completo y actualizado para los nuevos medios.

Y el padrino se hizo editor, y me ofreció una ventana iluminada para la divulgación de mi trabajo: el mundo hispanohablante.

Por todo eso, recibe mi gratitud y admiración.

Agradezco también a todo el equipo que me acogió en Cali durante las dos semanas que trabajé con el traductor y adaptador Andrés Bolaño Mostacilla, a los funcionarios del Centro de Estudios Brasileños, a su director Nicholas Accorsi, y la gentileza de Andrea y Ricardo, tus funcionarios.

Cordialmente,

Doc Comparato
Río de Janeiro / Cali, abril de 2019

LIBROS DE DOC COMPARATO PUBLICADOS ALREDEDOR DEL MUNDO

Teatro

Trilogia do Tempo

- 01 - *Michelangelo* – Teatro – Brasil
- 02 - *Círculo das Luzes* – Teatro – Brasil
- 03 - *Nostradamus* - Teatro – Brasil – Premio Anna Magnani (Italia)
- 04 - *Nostradamus* - Teatro – en inglés – Premio Anna Magnani (Italia)

Trilogia da Imaginação

- 05 - *Sempre* – Teatro – Brasil – *O Drama de uma escritora* - Teatro – Brasil
- 06 - *Eterno* – Teatro – Brasil – *Os Dias Secretos de Orson Welles no Brasil.*
- 07 - *The Secret Days of Orson Welles in Brazil* – Teatro – en inglés
- 08 - *Jamais* – Teatro – Brasil – *Calabar, Herói ou traidor da pátria?*

Trilogia do Amanhã

- 09 - *O Despertar dos Desatinados* – Teatro – Brasil
- 10 - *Rainforest* – Teatro – en inglés
- 11 - *O Beijo da Louca* – Teatro – Brasil – Premiado.
- 12 - *Plêiades* – Teatro – Brasil

Novela y cuento

- 13 - *Prisioneiros de Paraísos* – Novela – Brasil
- 14 - *Prisoniers of Paradise* – Novela – en inglés
- 15 - *Contos e Crônicas* – Brasil

Libros internacionales sobre guion

- 16 - *Scrivere un film* – Italia
- 17 - *De l'idée au scénario* – Francia
- 18 - *De la creación al guion* – Argentina
- 19 - *De la creación al guion* – Colombia
- 20 - *Da criação ao roteiro* – Brasil – La más reciente edición en Brasil, que incluye nuevos medios



**“El guion es el espectáculo audiovisual escrito.
Es una crisálida que luego se transforma en mariposa y vuela.”**

**“Ídolos, superhéroes o celebridades, todos los días
volvemos a la mitología griega sin pensarlo.”**

“Y entonces el hombre creó a Dios para soportar su propia transitoriedad”

**“El arte es la expresión de la imaginación del hombre,
sabiendo que la imaginación es el alma de su existencia.”**

**“La distancia más corta entre los seres humanos son
las emociones provenientes de la ficción.**

Cuidado: puede crear adicción.”

“Está libre de conflictos únicamente quien nunca nació”

**“El peor destino de un ser humano es morir en amargura.
No obstante, ese es el destino de los antagonistas.”**

“La inspiración es un instante agudo de imaginación”

Frases de Doc Comparato

“El nombre de Doc Comparato ha sido omnipresente desde los inicios de mi vida como guionista. No solo por sus apabullantes éxitos en televisión, cine y teatro, sino porque desde siempre ha sido una luz en el camino del guionista, especialmente el latinoamericano, y es uno de los pocos autores que tienen el don de combinar su actividad con la escritura de textos de guion, como un gran teórico que proviene de las entrañas de la escritura audiovisual.”



Fernando Gaitán (1960 - 2019)

Guionista colombiano

