



**COLECCIÓN
ESPECIALIZADA
AUDIOVISUAL**

DE LA CREACION AL GUIÓN

*Arte y Técnica de escribir
para cine y televisión*



**COLECCIÓN
ESPECIALIZADA
AUDIOVISUAL**

DOC COMPARATO
DE LA CREACION AL GUIÓN
*Arte y Técnica de escribir
para cine y televisión*



**COLECCIÓN
ESPECIALIZADA
AUDIOVISUAL**

Capítulo 1. El guión _____ 17

1. Reflexiones sobre el guión
2. Etapas de un guión
3. Sobre las etapas
4. Clasificación general de los guiones
5. Conclusiones
6. Ejercicios

Capítulo 2. Apuntes iniciales _____

1. Reflexiones sobre el capítulo
2. Cine y televisión
3. El emisor
4. La ideología del emisor
5. La tecnología y la revolución cultural
6. El medio. Diferencias técnicas y de lenguaje entre TV y cine.
7. El receptor
8. Conclusiones
9. Ejercicios

Capítulo 3. La idea _____

1. Reflexiones sobre la idea
2. Capacidad creativa
3. El psicoanálisis y la creatividad
4. Creatividad y riesgo
5. Las ideas no surgen de la nada
6. Construir un poema, una obra literaria
7. Las ideas son de oro
8. Conclusiones
9. Ejercicios

Capítulo 4. El conflicto _____

1. Reflexiones sobre el conflicto
 2. Clasificación del conflicto
 3. Story line
 4. Análisis de Story Lines
 5. Conclusiones.
 6. Ejercicios
-

Capítulo 5. El personaje _____ 17

1. Reflexiones sobre el personaje.
2. La sinopsis
3. ¿Por qué se hace un argumento o sinopsis?
4. Contenido del argumento o sinopsis
5. ¿Cuándo?
6. ¿Dónde
7. ¿Quién?
8. ¿Cuál?
9. La unión de los cuatro contenidos
10. Conclusiones
11. Ejercicios

Capítulo 6. La acción dramática _____

1. Reflexiones
2. Estructura
3. Tipos de estructura: Macroestructura. Microestructura
4. Emocionar
5. El control de audiencia
6. Anticiparse
7. Inversión de expectativas
8. El suspense
9. El plot y el núcleo dramático
10. Estructura clásica
11. Diagramas
12. Valores dramáticos.
13. Curvas dramáticas
14. Estructurando
15. La estructura piloto
16. La construcción
17. El proceso de estructurar
18. Análisis
19. Conclusiones
20. Ejercicios

Capítulo 7. Tiempo dramático _____

1. Reflexiones sobre tiempo dramático
2. Primer guión
3. El diálogo
4. Indicaciones
5. Los diez problemas más frecuentes de un diálogo
6. Anotaciones
7. Microestructura de la escena
8. El objetivo y la función de la escena
9. El trabajo de reescritura
10. Análisis
11. Conclusiones
12. Ejercicios

Capítulo 8. La unidad dramática _____

1. Reflexiones sobre la unidad dramática.
 2. La guerra del papel
-

3. La crisis
4. La necesidad del esquema
5. El reparto
6. Conversaciones con el director
7. Formas y formatos del guión final
8. La imagen
9. Conclusiones
10. Ejercicios

Capítulo 9. Otros guiones _____

1. Reflexiones sobre otros guiones
2. La adaptación
3. Espectáculos infantiles
4. Shows y musicales
5. Programas educativos
6. La publicidad y el clip.
7. Documentales
8. Fotonovelas, cómics y radio
9. El humor (sit com)
10. Deportes.
11. Conclusiones
12. Ejercicios

Capítulo 10. El guionista _____

1. Reflexiones sobre la profesión de guionista
2. Mercado de trabajo, contratos y derechos de autor
3. Un amplio y nuevo estudio bibliográfico, por Francesc Orteu

Apéndice _____

1. Guión inédito
2. El humor en la TV. Mauro Wilson, César Cardoso y Emanuele Jacobina
3. El ciberdrama: el guionista cibernético. Daniel Weller

Glosario de términos básicos _____

Bibliografía _____

Quién es Doc Comparato _____

Direcciones y contactos _____

Prólogo

*Se necesitan guionistas de calidad,
siempre se necesitarán guionistas.*

Cavilando sobre la presente reedición de "De la creación al guión", regresan a la memoria todas aquellas historias escritas a partir del legendario taller de guión de la EICTV y no se puede dejar de pensar en todo lo que hemos aprendido a partir de aquel maravilloso encuentro entre Gabriel García Márquez y Doc Comparato ya hace 28 años. No solamente una generación completa de guionistas latinoamericanos encontró en este faro de la escritura de guión una novedosa concepción de la dramaturgia, sino que llegamos anticipadamente al siglo XXI. La Escuela de Tres Mundos nos permitió, con Doc como maestro, apartar la mirada del norte y desarrollar alternativas mirando al sur. "De la creación al guión" ahora se transforma para hacer frente a un momento crítico, absurdo y complejo del panorama audiovisual de nuestro continente.

Es una constante, el guionista se debe transformar, en filósofo, en pensador, en visionario. Transitar por los vericuetos del cine, el teatro y la televisión nos convierte en modernos Teseos a la caza del Minotauro. Inmersos en el laberinto de un mercado absurdo y despiadado, que hizo de los miedos, la muerte y la violencia una droga de adicción a la pantalla; que desató una ola de banalidad nunca vista y un culto a la estupidez "ad nausea".

La violencia, siempre presente en la cotidianidad del hombre, es insumo del arte y se transforma en el drama. Nunca antes la pantalla se había teñido tanto de sangre, las salpicaduras, a veces, eran efectos para hacernos más humanos, ahora los coágulos nos hacen inhumanos. "De la creación al guión" aparece como una expresa referencia, un valioso compendio de la experiencia dramática, del ejercicio de escribir para la pantalla viva. Insiste en no olvidar que las emociones y los sentimientos nos hacen humanos, que la imaginación y la fantasía siempre han creado mundos mejores y peores para que aprendamos a conocernos, a convivir y a disfrutar la vida. Que el conocimiento y la práctica son el camino que aporta a la calidad, a la identidad y a la convivencia.

Resulta paradójico que este bello texto, "De la creación al guión" lleno de sabiduría creativa y oficio dramático, nos ofrezca en sus inteligentes reflexiones la posibilidad de descubrir y entender el complejo conjunto de relaciones humanas y transformarlas, y a partir de la dramaturgia, llevarla a espacios audiovisuales que, hoy precisamente, están al servicio de la deshumanización del hombre. La televisión comercial se ha dedicado a sacar lo peor del ser humano. Ser bueno no vende, es cierto; el drama es complejidad, pero complejidad no es degradación. El llamado "Efecto Pigmalión" que plantea la industria es una realidad, pero a la inversa, a fuer de buscar un bárbaro que consuma se toparon con una bestia que destruye. Y eso si da rating.

El morbo, la indecencia y la desfachatez campean por nuestros canales como "Pedro por su casa". El facilismo y la irresponsabilidad se impusieron como contendores ante la creación, la ética, la calidad y el profesionalismo de los guionistas. Ahora cualquiera es dramaturgo, basta con tener "suerte de principiante" para hacer carrera de guionista. Perplejos vemos a diario que son "flor de un día", pero flor al fin y al cabo. La industria ha optado por esta fórmula en detrimento del oficio y de los profesionales de experiencia. Consideran que intento tras intento es mejor que la continuidad de la experiencia. Somos sociedades ateridas cuyo pragmatismo no nos deja ver los acumulados culturales, ni respetar la experiencia del creador, ni considerar la capacidad del artista. Paseamos por jardines artificiales, sin aroma, sin energía y sin amor. Tal vez, es el signo de los tiempos que transitamos, tal vez, las malas decisiones políticas y económicas que abarrotan nuestra cultura. Pero con gran optimismo Doc Comparato nos recuerda en estas páginas que para un dramaturgo estar en crisis es "estar en su salsa". En todo caso, algo nuevo algo diferente algo bueno saldrá de esta y de todas las crisis venideras. Son la materia prima del drama y la posibilidad de transformarnos, de mejorar.

Lo humano siempre gana la partida en la pantalla. Cruel o piadoso, pacífico o violento, ganador o perdedor, romántico o depredador, son las historias y los guionistas los que nos llenan de esperanza y optimismo, nos permiten sentir en un mundo cada vez más carente de sentido. No es alentador que las crisis de la pantalla actualmente nos limite la oferta audiovisual. Sin embargo la oferta tecnología nos apabulla. Son vaivenes del mercado, de la apuesta tecnológica y de la producción audiovisual. Son los retos del "business" despiadado donde a veces todo vale. Son los bandazos en la búsqueda de alternativas comerciales que nos recuerdan que la industria del entretenimiento es un gran negocio. En todo caso, donde el guionista es una pieza de mayúscula importancia, no solo en la creación de historias y guiones, sino en la orientación y búsqueda de alternativas para el futuro de la industria.

"De la creación al guión" nos presenta un panorama sobre los nuevos medios y alienta al guionista a incursionar con sus propuestas, con su oficio y capacidad. Nos permite otear el futuro y, "asustarnos". Las incertidumbres, frente a este demoledor monstruo de mil cabezas y tentáculos que es internet y su infinita oferta visual, sonora, audiovisual e informática, son realmente un reto que apabulla. Lo que está por venir, ya llegó. Y es el guionista creador el que posee la brújula dramática. Es el guionista al que confluyen todos los lenguajes de las artes, las tecnologías y las innovaciones. Este contador de historias ahora tiene el abanico abierto lleno de posibilidades. Ahora sabemos que todo esto nos conecta con una nueva dimensión de la creación, formación e información. Lo nuevo ahora está en la mirada del guionista que le permita ver lo invisible y cultivar primorosamente crisálidas. Para que por siempre el guión será lo que nos recuerda magistralmente Doc Comparato: una mariposa que vuela.

Jorge Villa
Realizador, profesor de la EICTV

Capítulo I
Panorama,
Dramaturgia y Guión

¿Quién es tan firme que no pueda ser seducido?
Shakespeare (Julius Caesar, 1623, atol, escena 2,
línea 309)

La consistencia es el último refugio del sin
imaginación.

Oscar Wilde ("The relation of dress to art" [1885].
In: Miscellanies. Londres: David Price, 1908, p. 35)

1. 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 preconceito 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, perdiendo así su cadena genética y destruyendo 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.

Sólo 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.

Esa diabólica máquina 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 concedía al próspero editor Aldo Manúcio 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, quien 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 capítulo 6, "La construcción dramática").

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 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 vuelve hasta cierto punto en un mecanismo restrictivo al repetir varias veces la misma historia o el mismo deseo obsesivamente (ver capítulo 3, "La idea").

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, ésta 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, mini-series 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 ella puede llegar. El juego de la dramaturgia es mucho más aleatorio de lo que pueden ser las siete notas musicales y por consiguiente bordea el infinito, pues existen interminables tipos de identidad de escena, tanto de escenas esenciales como de escenas de transición e integración (sobre escenas, ver capítulo 8, "La unidad dramática"). 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 tiene el alma de un griego que camina de sandalias como hace dos mil años.

En otras palabras, a pesar de que tenemos toda esa tecnología a nuestra disposición, no cambiamos ni un milímetro de nuestra alma inconsciente y conflictiva. No seguimos salvajes, pero aún somos 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 da solución para 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 esa mujer hizo eso?", 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 la propia dramaturgia.

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 guión 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 (ver ítem "Diálogo", en el capítulo 7, "El Tiempo dramático").

Pero es diferente del escritor de libros, él 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 un 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 uno necesita apenas de un editor y de una librería, el otro 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 guión de los prepotentes teóricos norteamericanos, en dramaturgia no existen leyes. O mejor, existe una única ley que jamás debe ser rota: 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 guión 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 guión. También, y con certeza, la dramaturgia es anti-einsteiniana. Ella no gana contenido con el tiempo real, pues es abstraída por él. El tiempo real, que es implacable, al contrario del 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 guión y el arte dramático son anti-freudianos, pues no son atemporales como el inconsciente. Ellos colocan al espectador en determinada situación/tiempo/espacio, creando una identidad con uno de los personajes. Entonces pasa a reírse, llorar, alentar 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 guión 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 sólo sería una curiosa aberración, si no fuera verdadero.

Generalmente, los 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 adorados como obras selectas, excepcionales.

El tiempo, en el arte de escribir guiones para cine y televisión, 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, Shakespeare¹ sería un pirata esclavista y monárquico, los autores griegos pedófilos y sodomitas, Molière², un absolutista y Chejov³ apenas un autor zarista. Y todos nosotros sabemos que ellos son mucho más amplios que eso. Trascendieron sus épocas.

De una forma muy peculiar, varios autores revelaron para la humanidad cambios que vinieron a ser asimilados décadas después. Veamos algunos ejemplos. Ibsen⁴ y su realismo influenciaron maestros americanos que dieron vida al realismo que contaminó el cine a la mitad del siglo XX. Pirandello⁵ 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 el falso moralismo típico de la sociedad brasileña. No podemos olvidar a los primeros guionistas brasileños, añorados pioneros como Leopoldo Serran, Walter Durst, Armando Costa y Casiano Gabus Mendes. La escuela surrealista francesa y otras tantas, e innumerables culturas,

1. 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 extasiééxtasis, 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, Desdemonas, Romeos, Bufones, Julios Césares, Fiercillas Domadas, Viudas AlegresAlegres 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 39 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 el 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, es bastante especulativase especula bastante en cuanto a los reales acontecimientos de su existencia.

inclusive las orientales. Hasta que llegamos a Samuel Beckett⁶ que nos sorprende con la destrucción dramática, el absurdo total: piernas, manos, cabezas, voces en off, textos cortos, todo como si fuera un abrebotas 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 capítulo 12, "Guiónes para nuevas medios"). Es la curva exponencial de comunicación de masas apropiándose de nuestras vidas.

El 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,

2. Molière, Jean-Baptiste Poquelin (1622-1673). *La corte del Rey de la Francia Luis XIV 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 triada Tartufo, Don Juan y El misántropo 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. Ellos no se transforman en el transcurso de la acción dramática, ocasionando una concepción artística completamente diferente de la de Shakespeare. Aún, 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 concebidas para diversión de la corte, acompañados acompañadas de música de ballet, compuesta por Lully. Mientras la vida personal de Shakespeare permanece desconocida, la de Molière, a lo que todo indica, fue extremadamente infeliz.*

3. Anton Anton Chejov (1860 - 1904). Máximo Gorki escribió en sus memorias sobre la presencia física de Chejov: "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 un 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 incapacidad 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 el enredo 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 Chejov 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.

pero la gramática sigue cada día más complicada. Y, obviamente, un nuevo concepto de derecho de autor deberá surgir.

En fin, a lo que asistiremos es a 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 guión serán siempre las mismas, del mismo modo que no podemos huir de las fases de construcción de una casa. Tendremos siempre cinco etapas en la construcción del guión: idea, conflicto, personajes, tiempo dramático y unidad dramática (ver capítulo 2, "El guión").

En este libro no menciono reglas de guión, simplemente porque ellas no existen. Menciono principios dramáticos. Las definiciones son tratadas como fundamentos. La estructura de tres actos fijos con puntos determinados por "puntos de retorno" cronometrados por los teóricos norteamericanos me parece de un mecanicismo limitador, tan absurdo como si viviéramos en un universo pre-copernicano en donde planetas y estrellas estuvieran 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 necesidad de ser veraces, apenas la de expresar la sensación de credibilidad. Nada más y nada menos:

4. *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 ellas: 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.*

5. *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 obra mayor revela su amor por el teatro y tal vez 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.*

6. *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". El enredo trata 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, todavía marcadas por un elocuente sentido emocional. Cito aún El innombrable, La última cinta de Krapp y Fin de juego. Trabaja con textos cortos, emotivos e intensos. Sus personajes viven conflictos y desconocen la razón de su existencia. El autor simbólicamente pulverizó destruyó la estructura dramática.*

sólo 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. Lo 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 conocimientos a otros creadores.

Estoy consciente de que causa cansancio leer guiones y obras teatrales. Es trabajoso, podríamos decir. Eso requiere, sin sombra de duda, más concentración de la que se requiere para examinar un romance, ya que una obra literaria es escrita para el ojo del lector mientras que el guión 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 descote profundo, maquillaje cargado, que camina seductora por la vía y al aproximarse a un hombre con uno cigarrillo apretado entre los labios pregunta si él tiene fuego.

Ya el guionista escribe:

CALLE FRENTE PUERTO. EXTERIOR. NOCHE.

Prostituta vistiendo negro, maquillaje cargado, se aproxima 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, él captura lo jamás visto (ver capítulo 12, "Medios y lenguajes").

Una última observación: de acuerdo a la Sociedad de Autores y Escritores de Francia, el trabajo intelectual es regulado por la ley 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: 30 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, sólo en ideas. Ya ayudé a guionistas enfermos y con cáncer, sin techo o sin dinero. Ya los vi 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 altos y bajos. 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 fuera un personaje libre sin necesidad de autor.

Al contrario de lo que se imagina, no fui buen alumno de portugués, 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.

También soy pésimo para contratos y burocracias. Siempre tengo la sensación de que estoy siendo engañado y en la mayor parte de los casos realmente estoy siendo 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. Es que hay días extremadamente difíciles, en blanco. 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 nada.

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 guión; más que eso es echar reversa. No creo, por ejemplo, en innumerables versiones tipo diecisiete reescrituras del guión: eso es una sopa recalentada con caldo de mucha gente y poca gallina. En la mayor parte de los casos el guión pierde vigor, identidad, es una colcha de retazos.

El guión es la crisálida, el producto audiovisual es la mariposa. Es eso lo que el espectador ve, asiste y admira.

Entre el escritor y su pantalla (o su hoja de papel) existe una pérdida de 20% de la calidad imaginativa presente en el texto del guionista, pudiendo llegar a 40% de pérdida 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. A cada día crece el respeto por el trabajo del guionista ante la calidad de la dirección y de la producción. Pero esto es cada vez más raro.

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 para donde queramos ir. Donde 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 un personaje.

Dicen que tengo facilidad para escribir. Todavía tengo 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 se digitar, me complico con las teclas. El flujo de pensamiento es más veloz que mi miopía y coordinación motora. ¿Disparate, contradicción?

Por todo eso, creo que mi talento no es "saber escribir", el "flujo de pensamiento rápido", u otra bobada cualquiera. 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 vapor sin dejar vestigio hasta el 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 aquel ser que es capaz de hacer mucho con poco. Y después olvidar.

De todas formas me siento recompensado, como si hubiera 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, el cual 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". En la dramaturgia sólo existe una ley: no hay ley en la dramaturgia. Solamente principios, fundamentos, conceptos y cualidades del drama. Ella no sigue ni las leyes de la física newtoniana o einsteiniana y ni las leyes del psicoanálisis freudiano. Ella es regida por el tiempo dramático. En otras palabras, es guiada por la carga emocional transferida a quien recibe el drama.

El guión 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 aquella entre la palabra explícita y la implícita.

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

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

EJERCICIOS

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

Así, siempre cuando inicio mis cursos en el exterior, estímulo a mis alumnos a leer un guión, como en la Escuela de Cine de Múnich, y les pido que al final ellos traigan sus observaciones y notas. También puede ser una obra de teatro o una miniserie de televisión. No es una crítica, es un análisis dramático (ver ítems "Guión final completo", en el capítulo 9, "Tratamiento final"; "Cuadro de productos audiovisuales", en el capítulo 6, "La construcción dramática"; "Planillas de análisis", en el capítulo 8, "La unidad dramática").

- Actualmente en América Latina ya existen varios guiones para la venta en formato de libros.
 - Descargas de internet guiones autorizados y legales, internacionales y nacionales. Lectura libre en la red. También se encuentran en esos sitios guiones de algunas series y miniseries. 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.
-

- 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 se da mucho más valor a los autores extranjeros que a los latinoamericanos. En todo caso, se encuentran a la venta en versión de libro de bolsillo los clásicos de Shakespeare, Molière y Chejov.

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.

Capítulo 2

El guión

«Consejo para los dramaturgos... Intenta ser original en tu obra y tan solícito con la obra como te sea posible, pero no tengas miedo de mostrarte tonto. Debemos tener libertad de pensamiento, y sólo es un pensador emancipado quien no tiene miedo de escribir tonterías.

(...) La brevedad es hermana del talento. Recuerda, a propósito que declaraciones de amor, de infidelidad de maridos y esposos, viudos, huérfanas y otras desdichas vienen siendo descritos desde hace mucho tiempo.

(...) y lo principal es que padre y madre deben comer. Escribe. Las moscas purifican el aire y las obras, la moral.

A. Chejov. Letters on the Short Story, the Drama and other literary topics (Ed. L. S. Friedland. New York: Minton Balch and Co, 1924. pp. 170-180).

1. Reflexiones sobre el guión

Existen muchas formas de definir que es un guión. 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 guión en lo que respecta 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 guión 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.

Para Jean Claude Carrière -cuya postura comparto- el guión, o mejor aún, el guionista está mucho más cerca del director, de la

1. FIELD, Syd. *The Screen Writer's Work book*, Dell Publishing, New York, 1984, p.8.

2. DANCY GER, Ken, *Broat kast Writing, Electronic Media*.

imagen, que del escritor. El guión es el principio de un proceso visual y no el final de un proceso literario.

“Escribir un guión 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 de sonidos que pueden poseer 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 encabalgan, 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 filmes grabados en vídeo y narra como 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 guión no garantiza una buena película, pero sin un buen guión, seguro que no la habrá.

Un guión ha de tener tres aspectos esenciales.

Logos

Pathos

Ethos

La herramienta de trabajo es la palabra, que dará forma al guión y lo estructurará. El logos es la palabra, el discurso, la organización verbal de un guión, su estructura general.

Un guión, 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 su enunciación. Se escribe para producir una influencia. Estamos frente al Ethos, la ética, la moral, el significado último de la historia, sus implicancias

3. CARRIÈRE, Jean-Claude, *Práctica del guión cinematográfico*, Paidós, Barcelona, 1991, p. 15.

4. *Ibidem*, p. 101.

sociales, políticas, existenciales y anímicas. El Ethos es aquello que se quiere decir, la razón por la cual se escribe. No es imprescindible que sea una respuesta, puede ser una simple pregunta.

Generalizando, podemos decir que esta forma escrita que llamamos guión 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 -hay colecciones enteramente dedicadas a ello-, el guión propiamente dicho se asemeja a una crisálida que se convierte en mariposa, imagen propuesta por Suso d' Amico, una gran guionista italiana.

2. Etapas de un guión

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:

"Escribir, un guión es un proceso paso á paso. Un paso a la vez. Primero encuentra un tema, después estructura la idea, enseguida define los personajes, más tarde busca los datos que hagan falta, seguidamente estructura el primer acto en fichas de 3x5; entonces escribe el guión, día a día; primero el acto Primero, luego el acto Segundo y el Tercero. Cuando el primer borrador esté listo, hace una revisión profunda y realiza los cambios necesarios para ajustarlo 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 se siguen en la composición del guión provienen de una experiencia: bien del autor o de la empresa productora. No existen las recetas magistrales: sólo el talento y el trabajo.

Vamos a proponemos cubrir seis etapas en este proceso que nos lleva al guión final:

- idea
- conflicto
- personajes
- acción dramática
- tiempo dramático
- unidad dramática

2.1. Primera etapa: IDEA

Un guión 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 abarcar. Sin embargo, han de convertirse en el fundamento del guión, y esto exige el mayor cuidado para descubrir las, aislarlas y definir las. Sobre este tema y la filosofía de la idea en el capítulo hablaremos largamente en el capítulo tercero.

2.2. Segunda etapa: CONFLICTO

Pero la idea audiovisual y dramática debe ser precisada a través de un conflicto esencial. A éste primer conflicto que será la base del trabajo del guionista, lo llamaremos conflicto matriz. Si bien la idea sea algo abstracto, el conflicto-matriz debe ser concretizado por medio de palabras. Aquí es donde empieza el trabajo de escribir: hacemos un esbozo y comenzamos a imaginar una historia, teniendo como punto de partida una frase, a la que llamamos *story line*. Así, la *story line* es la condensación de nuestro conflicto básico cristalizado en palabras. Por ejemplo: "La historia explica el drama de una mujer que mata a sus cuatro hijos y después enloquece". Esta frase contiene, sugiere ya, el enredo, la intriga. Dícese que, un buen guión, una buena obra de teatro puede resumirse en una única frase.

Supongamos que Hamlet, de Shakespeare, se resume como sigue:

"Había una vez un príncipe cuyo padre, el rey, fue asesinado por su propio hermano con el fin de usurpar el trono. Ese crimen llevó al joven a una crisis existencial, que desembocó en una ola de muertes, incluyendo la suya propia."

Ciertamente, podría decirse que esta frase contiene, en síntesis, toda la historia de Hamlet, el conflicto matriz. Esto es la *story line*: el hilo, los fundamentos de la trama.⁶

He observado que a mis alumnos no siempre les gusta escribir los ejercicios de *story line* que acostumbro a encomendarles. En cierta ocasión, Jean Claude Carriere me contó que una *story line* inteligente da las posibilidades de la historia y proporciona un nuevo aspecto del conflicto. Me explicó que, para adaptar Cyrano de Bergerac al cine, buscó una nueva *story line* y, por consiguiente, una nueva visión del conflicto

6. La nomenclatura que se usa en este libro oscila entre lo literario y el convencionalismo del entorno. Así, el lector puede recordar los conceptos de tema, argumento (relato cronológico), trama (relato narrado) en el análisis literario. Todos ellos van a estar presentes en las fases de construcción del guión. El concepto de *story line* es muy específico y equivale a un apunte de la sinópsis.

escrito por Edmond Rostand que formuló finalmente más o menos del siguiente modo: "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 *story line* 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 *story line* y concretiza lo que vamos a desarrollar.

2.3. 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 sustentan 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 un film diciendo que los personajes no se desarrollan ni cambian. El desarrollo de un carácter 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 americanos. En el capítulo 5 hablaremos sobre ello.

Es fundamental en la sinopsis, la descripción del carácter de los personajes principales. En otras palabras: la sinopsis es reino del personaje; él es quién va a vivir esa historia, donde y cuando la situemos.

7. RED, Kit, *Revi sion, Ro bin son Pu blis hing*, Lon don, 1991, p. 74.

8. SE GER, Lin da, *Ma king a Good Script Great*, Sa muel French, Holly wood, 1987, p.141.

2.4. Cuarta etapa: ACCIÓN DRAMÁTICA

En la cuarta etapa construiremos la acción dramática. Esto es la manera en que vamos a contar este conflicto básico, vivido por esos seres llamados personajes. Al QUE, QUIÉN, DÓNDE y CUANDO le añadimos ahora el CÓMO. De qué manera vamos a contar esa historia. A esto se le llama acción dramática. Para trabajar en ella estamos obligados a construir una estructura. La estructura es uno de los fundamentos del guión y exige del guionista mayor creatividad.

La cuarta etapa será, de hecho, la construcción de la estructura. No es fácil definir ese concepto y trataremos de hacerlo de una forma pragmática. El filme o el 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 *escaletta*.

2.5. 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 seceteo, no solo para una buena comedia, sino también para cualquier buen texto dramático".⁹ Este tiempo dramático, juntamente con la acción dramática, nos da el sentido de la función dramática. Esta terminología, acción, tiempo, función, puede parecer difícil por ahora, con todo, espero que al final del libro les haya quedado claro.

A esta altura – quinta etapa – introducimos la noción de tiempo dramático: el cuanto, cuanto tiempo tendrá cada escena. Es decir, colocamos los diálogos en las escenas y a través de ellas, comenzamos a dar forma de guión 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 concretiza en el llamado primer guión.

9. JACKSON, Paul, *Debut on Two. A Guide to Writing for TV*, BBC Books, London, 1990, p. 56.

Los personajes se desarrollan – quien es quien, como y porque – hablan – hay 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 guión, en el que hay que hacer revisiones, correcciones o retoques. Los americanos llaman – *the first draft o treatment*.

El borrador del guión 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 guión esté listo para la producción. A esta etapa de múltiples revisiones, la llamo la guerra del papel.

2.6. Sexta etapa: UNIDAD DRAMÁTICA

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

Aquí, el director va a trabajar con una unidad dramática del guión, 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 guión 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 guión, error en la dirección o error en el montaje.

Existen varios formatos de guión. Existe también una diferencia entre "guión literario" y guión "técnico". Estos aspectos serán desarrollados cuando hablemos de "guión final". En este libro nos referiremos sobretudo al guión literario, aquel que contiene todos los pormenores necesarios para la descripción de la escena, la acción dramática y los diálogos, sin insistir excesivamente sobre 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.

3. Algo más sobre las etapas

Estas seis etapas componen el esqueleto didáctico de este libro. Por ello, las seguiremos, las analizaremos y las utilizaremos con el fin de presentar una metodología que consideramos mínima e indispensable para poder escribir un guión para cine o para televisión.

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 aquella lengua, en diversas partes y 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 consiguen 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 técnicamente que con la ayuda de traductores que, con frecuencia, no tenían ni idea de lo que traducían.

En mi primer libro sobre el guión¹⁰ enfoqué las etapas desde un punto de vista más operativo. Así, las dividí de la siguiente forma: 1) idea; 2) *story line*; 3) sinopsis; 4) estructura; 5) primer guión; y 6) guión final.

Actualmente, he optado por delinearlas en base a conceptos dramáticos. No obstante, hay una correspondencia entre estas etapas. Construir la *story line* es determinar el conflicto; escribir una sinopsis es descubrir los personajes; estructurar es organizar una acción dramática; elaborar el primer guión es llegar a los diálogos y al tiempo dramático; trabajar el guión final es manejar las escenas, esto es, la unidad dramática. Pienso que, con la nueva propuesta nos adentramos en la razón de ser de este sistema de trabajo.

4. Clasificación general de los guiones

Cuando escribimos una *story line*, ya sabemos qué tipo de historia queremos contar: ¿un drama?, ¿una comedia?, ¿una aventura?

Para el trabajo teórico y práctico del guión necesitamos saber cuáles son esas clasificaciones, para tener una referencia de la obra que queremos desarrollar. Con todo, no debemos mantenernos prisioneros de clasificaciones previas ni aplicarlas de una manera exageradamente estricta. Por otra parte, podemos combinar estas clasificaciones en un único guión. Como es el caso de la tragicomedia o el melodrama de aventuras. En tales casos, siempre se trata de una unión, no de una dispersión.

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

10. COMPARATO, Doc, *El guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*, Brasil, 1983, Argentina, 1986, (edición encastellano por el IORTV, Madrid, 1988; y en catalán por la UAB, p. 12.

Esta clasificación se divide en seis ítems genéricos:

- AVENTURA
- COMEDIA
- CRIMEN
- MELODRAMA
- DRAMA
- OTROS ("misceláneas")

En los cuales se realizan las siguientes subdivisiones: (*)

- AVENTURA:

Pim-pam	<i>Furia en el valle</i>
Acción	<i>En busca del arca perdida</i>
Misterio	<i>39 escalones</i>
Musical	<i>Camelot</i>

- COMEDIA:

Romántica	<i>Sabrina</i>
Musical	<i>Cantando bajo la lluvia</i>
Infantil - juvenil	<i>Melody</i>

- CRIMEN:

Psicológico	<i>Psicosis</i>
Acción	<i>Harry el sucio</i>
Social	<i>A sangre fría</i>

- MELODRAMA:

Acción	<i>Con la muerte en los talones</i>
Aventura	<i>El tercer hombre</i>
Juvenil	<i>Colmillo blanco</i>
Detectives y misterio	<i>Adiós, muñeca</i>
Asesinato	<i>Delitos y faltas</i>
Social	<i>¡Qué verde era mi valle!</i>
Romántico	<i>Obsesión</i>
Guerra	<i>Cuando se tienen veinte años</i>
Musical	<i>Ha nacido una estrella</i>
Psicológico y misterio	<i>Rebeca</i>
Psicológico	<i>El príncipe de las tareas</i>

- DRAMA

Romántico	<i>Tal como éramos</i>
Biográfico	<i>El joven Edison</i>
Social	<i>Las uvas de la ira</i>
MUSICAL	<i>Sweet charity</i>

11. Screen Writers Guide. Distribuido por Writers Guide of America, West Inc. 8955 Beverly Boulevard, Los Angeles, LA 90048. (*) Ejemplos de filmes clásicos del siglo XX.

COMEDIA	<i>Adivina quién viene esta noche</i>
ACCIÓN	<i>Solo ante el peligro</i>
Religioso	<i>El cardenal</i>
Psicológico	<i>Hannah y sus hermanas</i>
Histórico	<i>Beckett</i>
- OTROS	
Fantasia	<i>20.000 leguas de viaje submarino</i>
Fantasia/musical/comedia	<i>Brigadoon</i>
Fantasia/ciencia-ficción	<i>2001. Odisea en el espacio</i>
Farsa	<i>Aterrizaje como puedas</i>
Terror	<i>Frankenstein</i>
Terror/psicológico	<i>La mujer pantera</i>
Documental	<i>El desierto viviente</i>
Semidocumental	<i>En la cama con Madonna</i>
Dibujos	<i>Peter Pan</i>
Histórico	<i>Cleopatra</i>
Series	<i>Flash Gordon</i>
Educativo	<i>Col. Enciclopedia Británica</i>
Propaganda	<i>Los boinas verdes</i>
Mudo	<i>Silent movie</i>
Erótico	<i>El imperio de los sentidos</i>

Basta observar esta clasificación para descubrir no pocas contradicciones, que el lector informado en cuestiones de narrativa literaria habrá notado. 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 que precede sigue unas líneas de amplio pragmatismo industrial y es suficiente para que aquellos que pertenecen al 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. Como no vamos a teorizar en este campo, ésta sirve para entenderse desde un punto de vista industrial y conviene conocerla. Nos ayudará a definir el tipo de *story line* y a ceñirnos a las convenciones de género en cada uno de los casos, como veremos en su momento.

En televisión se usa también esta clasificación. Mientras tanto, como en este medio es tan importante la forma como el género, se tiende a dividir los productos televisivos en: miniserie, serie, telefilme, telenovela, etc., y a mezclarlos con los géneros. Definiremos más adelante estas formas televisivas.

5. Conclusiones

En este primer capítulo hemos definido el guión y hemos descrito las etapas de su construcción, en base al plan de trabajo que usaremos como

guía para el libro. Y el qué, el quién, el dónde, el cuándo, el cómo y el por qué de escribir un guión.

Nos hemos referido también a algunos problemas terminológicos y hemos introducido la clasificación de los géneros del guión.

6. Ejercicios (*)

Cuando decidí dedicarme a escribir guiones, lo primero que hice fue leer guiones y compararlos con los filmes correspondientes. Me acuerdo que el primero fue La historia de Adele H, de Francois Truffaut; y, enseguida, 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 vídeo, es mucho más fácil estudiar las obras cinematográficas, teatrales y televisivas. Por todo esto, el ejercicio que propongo es:

- 6.1. Escoger tres guiones de autores y géneros diversos. Por ejemplo: uno de Ingmar Bergman, otro de Dalton Trumbo y otro de S. d'Amico. Leerlos con atención una sola vez. Ver/Visionar el vídeo correspondiente.
Comparar escena por escena la construcción del guión y el resultado en la pantalla.
- 6.2. Grabar un capítulo de una serie de TV (dramático, sitcom, etc...) Intentar "escribir" alguna de sus escenas.
- 6.3. Tomar la cartelera cinematográfica de cualquier periódico. Clasificar por géneros las películas que se hayan visto. Repetir la operación con la programación de TV.
- 6.4. 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 describir el resumen.
Asegurarse de que es diferente del escrito por el periodista, de que el nuestro es más profundo, más completo, más global. Buscar una fórmula propia de mirar el audiovisual y su conflicto.

(*) Todos los ejemplos para los ejercicios están basados en la filmografía clásica

Capítulo 3

Apuntes iniciales

*“Una vez que estos misterios me sobrepasan,
fingimos ser sus organizadores.”*
*Jean Cocteau, Les Mariés de la Tour Eiffel, Prefacio,
Editions de la Nouvelle Revue Française, Paris,
1924.*

1. Reflexiones sobre el capítulo _____

¿Por qué llamo a este capítulo "Apuntes iniciales"? En un principio pensé titularlo "Nociones previas"; después, "Algunas semblanzas y diferencias entre cine y televisión". Y creo que, en cierto modo, este último debería ser el título definitivo, pues es de esto de lo que hablaremos.

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".

Así, antes de empezar a trabajar en el concepto de idea 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.

Por esto es que doy el nombre de "Apuntes iniciales" a este capítulo, recordando que el guionista, antes de tener ideas y soñar ha de conocer la realidad que lo rodea.

2. Cine y televisión

A comienzos de los años 70 se derramó mucha tinta marcando las diferencias entre cine y TV. Siguen algunas líneas testimoniales de Christian Metz:

*"Entre cine y televisión, los préstamos, adaptaciones o reutilizaciones de figuras o de sistemas de figuras son muy numerosos; esto 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, por lo demás incontestables, que los separan, son de cuatro órdenes: diferencias tecnológicas; diferencias socio-político-económicas en el proceso de decisión y de producción por parte del emisor; diferencias socio-psicológicas y afectivo-perceptivas en las condiciones concretas de la recepción (la pantalla pequeña se opone a la grande, la sala familiar al edificio colectivo, la luz a la oscuridad, el escuchar distraído a la atención continua...); diferencias, finalmente, en la programación del vehículo y, sobre todo, en los géneros.

Las nociones de cine y de televisión se confunden. El público medio no distingue con claridad los espacios dramáticos de TV en su especificidad. La pantalla de TV se ha convertido en la mayor sala de proyección de cine. No sólo pasan por TV 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 en video", marcando plazos para cada una de ellas.

No obstante, el cine y la televisión tienen características propias, tanto desde el punto de vista del emisor como del receptor, sea de la forma de recepción o de las especificidades del mensaje. Vamos a hacer un breve recorrido sobre este asunto. Veremos, además, que la técnica ha avanzado y perturbado el arte. El concepto de "comunicación", por fin, ha evolucionado con ella y engloba una parte de esas nuevas artes habituales del cine y la TV. Diremos, pues, "(...) que el cine y la televisión son dos versiones, tecnológica y socialmente distintas, de un mismo lenguaje, que se define por un cierto tipo de combinaciones entre palabras, música, ruidos, menciones escritas, imágenes en movimiento..."²

Con la llegada de la alta definición, el camino se bifurca. Hubo críticos que dijeron que con *Julia y Julia* (1988), de Peter del Monte,

1. METZ, Christian, *Langage et cinema*, Larousse, París, 1971, p. 177.

2. *Ibid.*, p. 180.

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.

En todo caso, el guionista debe saber si va a escribir para el cine – pantalla grande– o para la TV –pantalla pequeña–; teóricamente, al menos. Claro está que no es sólo una cuestión de tamaño de pantalla sino de muchos otros condicionantes, alguno de los cuales –aquellos que consideramos esenciales para el escritor– pasamos a tratar en un análisis sumario. También debemos considerar, sin embargo, que tanto el cine como la televisión son industrias que responden igualmente a bases ideológicas y, de un modo general, mantienen y expanden el sistema establecido. Algunos filmes alteran esta norma de vez en cuando, como *Agenda oculta* (1991), de Ken Loach.

Televisión y cine son industrias que producen y vehiculan la llamada “cultura de masas” y, estructuralmente, se atienen a los tres elementos esenciales de todo acto de comunicación:

EMISOR (que enuncia el mensaje)

RECEPTOR (que lo recibe)

MEDIO (a través del cual se transmite)

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 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 La industria audiovisual funciona, pues, como un nuevo arte, con implicaciones éticas e ideológicas, estéticas y dialécticas.

3. El emisor

En el caso de la televisión, el emisor es el concesionario del canal X, o sea, es la empresa que explota comercialmente dicho canal.

3. Sobre esta base teórica se apoyó la escuela de críticos e historiadores catalanes durante el último cuarto de siglo, por influencia de su mentor, Miguel Portero, escritor e historiador, profesor en la Universidad de Barcelona.

En Brasil, donde adquirí mis primeras experiencias, la explotación de los servicios de radiodifusión sonora y de imágenes es monopolio del gobierno federal. El gobierno está facultado para autorizar a la iniciativa privada la explotación de estos medios de comunicación con una concesión "a título precario", es decir, que puede ser revocada en cualquier momento. El Departamento Nacional de Telecomunicaciones (DENTEL), órgano del Ministerio de Telecomunicaciones, controla la distribución de licencias a la iniciativa privada y, también, su funcionamiento a través de la red nacional de emisoras, lo que significa que todas las estaciones de radio y televisión son controladas las 24 horas del día por el Estado. Los requisitos básicos para que una empresa obtenga la licencia de un canal de radio y/o televisión son los siguientes: todos los miembros de la empresa tienen que ser brasileños de nacimiento y el capital social varía según la potencia de la emisora. Así, para una mayor potencia, se exige mayor capital.

El alcance de una emisora se corresponde con el volumen de capital del grupo concesionario. El nacionalismo y el capitalismo condicionan la concesión. Vemos, pues, que en este caso y en el de no pocos países de todo el mundo, el Estado es quien decide quién será concesionario, basándose en la premisa de que quien tenga más capital tendrá más potencia y, en consecuencia, más alcance; de ese modo se obtiene la concesión. Sin embargo, este razonamiento es una verdad a medias, ya que realmente son los gobiernos y no los Estados quienes adjudican, apoyan o controlan una emisora de TV. Factores políticos, falta de visión, oportunismo de los gobiernos y maniobras empresariales pueden favorecer a determinados grupos en detrimento de otros, a veces mucho más competentes, ricos y estables, que podrían contribuir a una considerable mejora del patrón artístico y cultural de la televisión, al mismo tiempo que ampliarían el mercado de trabajo.

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 esperar. ¿Por qué? Porque España tenía hasta hace poco un sistema televisivo cerrado. Sólo existía la televisión estatal. Este sistema se transformó de repente en 1989. Este fenómeno lo denominé "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. Desde mi punto de vista, esta situación durará aproximadamente cinco años, que es el tiempo que la televisión necesita para recuperar su identidad.

La realidad es que las estaciones de TV en España prefieren comprar programas a producirlos, lo que hace que el mensaje ideológico transmitido no es ni bueno ni malo, simplemente es ajeno, con la consiguiente despersonalización del espectador. Cuando escribí estas líneas (2003), tanto las televisiones privadas como, sobre todo, las públicas, entraron en una crisis que las hizo producir aún menos. La industria cinematográfica había confiado en la ayuda inminente de la televisión para cubrir su propia crisis; pero no fue así y se está a la espera de nuevas perspectivas. Mientras tanto, las televisoras compiten creando o adaptando concursos con sorteos de premios emitidos en horarios que podrían ser cubiertos por programas dramáticos. No hay que desesperarse; pero de momento, los guionistas españoles escriben programas de concursos.

En Europa y América Latina, el cine en general está ligado al dinero del Estado. Así, se convierte en un arma de doble filo: al mismo tiempo que deviene el único capital realmente importante capaz de ganar a la industria multinacional que invade el mercado y ahoga al realizador, puede censurar y retrasa 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 tendrá 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, 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 y, aun así, la competencia de los canales privados impide actualmente ese objetivo. 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, realizar filmes. 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 sea la cantidad.

Así podemos decir, pensando a escala mundial, que vaticinamos la muerte de la sala de proyección tal como la hemos conocido, en beneficio de un desarrollo alternativo de la industria audiovisual.

4. La ideología del emisor

Aunque llevo un par de años lejos de mi país, no puedo menos que mencionarlo de vez en cuando como mi primer referente. En Brasil, como en cualquier otro país capitalista, el capital y los medios de producción (industrias, etc.) están en manos de una clase íntimamente ligada al Estado: la clase dominante, cuya ideología impregna al resto de la sociedad. Así, la ideología como visión de la realidad específica de un grupo, como conjunto de ideas y de valores –institucionales, religiosos, políticos, morales, artísticos, etc.– se populariza y llega a transformarse en sentimiento común; es decir, que pasa a ser considerada como verdad por toda la sociedad. Es de este modo que esas ideas y valores que caracterizan a la clase dominante de turno son preservadas. Creo que Gramsci llamaba

a este fenómeno hegemonía. Sin que ello deba considerarse una posición política en ningún sentido y simplemente por prudencia, no es tarea ajena al escritor el hecho de establecer una diferencia entre ideología, que es, por lo tanto, una visión de la realidad específica de diversos individuos, y hegemonía, que entendemos como la conservación de la ideología de la clase dominante. Cada escritor es libre de escribir lo que quiera y para quien quiera; sólo que antes de empezar, debe pensar por un momento lo que va a hacer y para quién.

En España, los comités de subsidios a la cinematografía incluyen representantes de las asociaciones profesionales y de los sindicatos. Asimismo, entre las emisoras privadas es posible observar diferencias ideológicas que contribuyen a neutralizar las hegemonías. La televisión pública, por su parte, está bajo el control del Estado –que es plural– y no del gobierno, aunque con las naturales vacilaciones del espíritu humano en el ejercicio del poder.

La realidad es que los sistemas poseen sus defensas, sus métodos para evitar las infiltraciones de ideologías contrarias. Aquí entra en juego la censura, que pretende controlar la popularización de ideas y valores diferentes. En el terreno de las artes, la censura ejerce este control a través de la prohibición de libros, películas y espectáculos. Los cinéfilos españoles de los cincuenta y los sesenta contaban un sinfín de historias sobre la censura franquista, que llegó a convertir en hermanos a marido y mujer en Mogambo, creando un incesto para ocultar un adulterio, o inspiró a Luis Buñuel el provocativo final de *Viridiana*, a partir de los comentarios hechos al guión por parte de un alto funcionario.⁴ El anecdotario de TVE no es menos rico, destacando la famosa pañoleta que lucían en pantalla cuando las estrellas se presentaban con un escote más generoso de lo acostumbrado. La censura fue abolida en España en el post-franquismo. No obstante, no conozco país alguno que se resista al control de subsidios para la producción –televisiva o cinematográfica–, ejerciendo así la denominada censura económica.

Hoy en día, en el llamado "mundo democrático", los mecanismos de censura son más sutiles. Por ejemplo, la emisión de un documental que mostraba los efectos nocivos del tabaco fue suspendida por la poderosa cadena de televisión japonesa NTV (Nippon Television Network), atendiendo a la protesta del departamento responsable de ingresos publicitarios,

4. Puede consultarse, por ejemplo, el libro de Roman Gubern, *Un cine para el cadalso*, Barcelona, 1975.

5. Noticia publicada por *El País*, 4/3/92, p. 59.

que se quejó de su contenido y enfoque. Portavoces sindicales de NTV denunciaron que la libertad de información había sido perjudicada en beneficio de la tesorería de la cadena. El documental titulado "¿Por qué solamente en Japón?" sigue siendo inédito hasta la fecha.⁵

Generalizando, podemos decir que la televisión, principalmente en su vertiente informativa, tiende al uso indiscriminado de las verdades a medias.

Podemos recordar, como ejemplo reciente, las informaciones que recibimos sobre la Guerra del Golfo o la ocupación de Irak, absolutamente filtradas por el emisor norteamericano.

Conviene recordar que el espectador no es tan pasivo como cabría suponer, ya 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 afirma que la información emitida por televisión está controlada por el gobierno.⁶ Normalmente, en las democracias capitalistas, 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. Evidentemente, esto conlleva el problema de la colonización cultural, es decir, que los países más ricos como, por ejemplo, Estados Unidos y su industria de cultura de masas, acaban imponiendo su cultura a los países que no logran oponerseles.

En la década del 90, la presencia de filmes norteamericanos en salas francesas ha pasado del 31% al 59%. En contrapartida, el mercado norteamericano, el mejor protegido del mundo, apenas acepta un 2% de obras extranjeras. En materia de televisión o de discos sucede lo mismo.

En España (ver cuadro), de los veinte filmes con mayor recaudación del año 1991, quince son norteamericanos; y esto por citar únicamente dos países desarrollados y culturalmente fuertes.

Se puede pensar que la preferencia del público por las producciones norteamericanas se debe únicamente a una mayor calidad y creatividad de éstos. Cosa que no es del todo cierta. Existe un factor económico casi imposible de evitar que obligó, por ejemplo, a todas las emisoras mundiales que quisieran emitir la ceremonia de entrega de los Oscar de 1991, a comprar también toda la producción de la serie Luz de luna. Así, los ocho millones de dólares que costaba la transmisión de los Oscar ascendieron a veinte millones debido a la obligatoriedad de adquirir todo el paquete.⁷

6. Encuesta realizada por la empresa Norma. Noticia aparecida en *Público*, 13/4/92, pp. 2-3. (el margen de error era + - 5,6%).

7. Noticia aparecida en *El periódico*, 30/3/92

LAS 20 PELÍCULAS CON MAYOR RECAUDACIÓN

POSICIÓN	TÍTULO	NACIONALIDAD	RECAUDACIÓN
1	MADAGASCAR	EE.UU.	\$ 14.251.389
2	LA GUERRA DE LOS MUNDOS	EE.UU.	\$ 10.756.800
3	PAPÁ SE VOLVIÓ LOCO	ARGENTINA	\$ 10.211.266
4	LOS FOCKERS - LA FAMILIA DE MI ESPOSO	EE.UU.	\$ 9.641.379
5	STAR WARS: EPISODIO III - LA VENGANZA DE LOS SITH	EE.UU.	\$ 6.769.541
6	LOS 4 FANTÁSTICOS	EE.UU.	\$ 6.056.306
7	BATMAN INICIA	EE.UU.	\$ 5.103.744
8	SR.Y SRA. SMITH	EE.UU.	\$ 5.057.099
9	CONSTANTINE	EE.UU.	\$ 4.920.969
10	CRUZADAS	EE.UU.	\$ 4.545.175
11	HERBIE A TODA MARCHA	EE.UU.	\$ 4.478.897
12	LA NUEVA GRAN ESTAFA	EE.UU.	\$ 4.456.290
13	CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE	EE.UU.	\$ 4.183.097
14	EL AURA	ARGENTINA	\$ 4.060.006
15	ROBOTS	EE.UU.	\$ 3.914.662
16	MILLION DOLLAR BABY	EE.UU.	\$ 3.689.021
17	ELSA Y FRED	ARGENTINA	\$ 3.623.457
18	MENTE SINIESTRA	EE.UU.	\$ 3.539.265
19	BOB ESPONJA, LA PELÍCULA	EE.UU.	\$ 3.495.437
20	LA CAÍDA	EE.UU.	\$ 3.066.231

Los datos corresponden al periodo enero/diciembre 2005.

Fuente: información suministrada por Elisabet Otero (secretaria de Cultura del SICA) y Juan López (Deisica).

La producción europea global se encuentra en un momento de crisis bajo la presión de los monopolios de distribución que los Estados Unidos han logrado imponer en el viejo continente. Norteamérica produce un cine y una televisión que necesitan expandirse para amortizar los elevadísimos costos de producción originados por su nuevo star system.

Y eso no es todo: la historia muestra que incluso en las sociedades liberales, hay momentos en que la presión alcanza cotas máximas de represión y censura sobre todo tipo de obras que pongan en juego los valores de la clase dominante, no únicamente censurando las obras, sino también persiguiendo a los creadores. Es el caso de la época negra del macarthismo en los EE.UU. y también en los tiempos de mayor represión en Brasil y en otros países con condiciones similares. Todos los sistemas se organizan para evitar y controlar las posibles filtraciones de valores e ideas contrarias a las de la clase dominante. Evidentemente, en los países totalitarios estas presiones son mucho más fuertes e importantes.

5. La tecnología y la revolución cultural (antes de la tecnología digital)

Con su espectacular desarrollo, la tecnología ha producido un doble efecto sobre los creadores. Avances tecnológicos como fueron en su

momento las cámaras de Súper 8 o como son ahora los sistemas de video en 8 mm o el super VHS, que simplifican y facilitan la producción de películas domésticas o de aficionados, parecen haber puesto la producción al alcance de cualquiera. Los anuncios en los noticieros pidiendo que se envíen noticias o acontecimientos filmados con cámaras domésticas o los concursos ad hoc parecen corroborarlo.

No es ajena a este fenómeno la introducción de estudios de los medios audiovisuales en las escuelas. En Europa ha habido una eclosión en este campo en la década del 80. En sólo diez años, casi todos los centros de enseñanza han incorporado el video a sus programas educativos. Y no sólo para aprovechar los filmes didácticos, sino también para aprender el nuevo lenguaje de la imagen, a la que tan poca importancia se le dio en la época fotoquímica del cine, y a expresarse por medio de las imágenes, es decir, a producir. Universidades y escuelas técnicas producen ya; es más: hoy lo hacen también las escuelas secundarias. Finalmente, algunas escuelas se intercomunican gracias al milagro de la televisión vía satélite. Si bien es verdad que se trata de ensayos escolares, los profesores han asumido una nueva responsabilidad: la de enseñar no sólo a redactar, sino a producir medios audiovisuales.

Con efecto contrario, la tecnología de video profesional se ha sofisticado y la producción competente se ha encarecido. Los costos de la producción publicitaria, disparados por la oferta y la demanda y por el nuevo star system de los free lancers stars, han elevado los gastos de producción a cotas astronómicas. Los datos son insuficientes; sería precipitado hacer extrapolaciones al respecto para saber qué ocurrirá con la progresiva baja de los costos de la maquinaria de video profesional (sistemas Betacam y paralelos).

Si, por una parte, la figura del productor ha adquirido una dimensión industrial, por otra parte, los avances tecnológicos han favorecido las producciones económicas y han proporcionado al cineasta que comienza la oportunidad de realizar películas sin imposiciones de mercado. Fue una circunstancia similar la que permitió el nacimiento de una nueva estética en el cine brasileño en la época de "una idea en la cabeza y una cámara en la mano", frase que se le atribuye a Glauber Rocha y que aún hoy podría, en cierto modo, seguir siendo válida.

Actualmente los grandes problemas de producción de los audiovisuales profesionales son básicamente dos: la financiación (el despegue del avión) y su difusión (aterrizaje) o, dicho de otro modo, su rentabilidad. Es por tal motivo que el productor profesional ha cambiado tanto: ya no es aquel hombre con la billetera repleta de dinero que se sentaba tras una mesa a fumarse un puro; ahora es un verdadero "ingeniero económico"

que pasa el día pegado al teléfono buscando los financiamientos necesarios para llevar sus proyectos adelante.

El problema de la difusión se resolvió un día con la apertura de innumerables cine-club y con exhibiciones hechas fuera del marco de las salas de proyección tradicionales. Era la comunicación por la comunicación. El lenguaje avanzó, pero la industria no. Este fenómeno se diluyó en Europa en la década del setenta y el cineclubismo 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.

Mientras tanto, la televisión da muestra de una capacidad fagocitadora de materiales tal que hace que toda producción sea poca para sus necesidades. Yo llamo a esto "diarrea dramática".

Los programas de la Comunidad Económica Europea pretenden animar la producción competitiva pero, por la razón que sea, los productos americanos continúan siendo más atractivos en su presentación y más digeribles narrativamente por más que el mensaje sea de una banalidad impensable.

Europa, entretanto, continúa enviando sofisticados mensajes en un estilo excesivamente lento y autocomplaciente; y es este hacer endocéntrico –bajo la excusa intelectual– el que sigue generándose con el apoyo de la Comunidad. Por ahora no se ha conseguido un cine europeo. Sin embargo, el cine de cada país se consume exclusivamente en el mercado interior. Sólo el estadounidense llega a todas partes. La distribución está hoy más industrializada que nunca y se halla sometida a la dictadura de las multinacionales norteamericanas.

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 a difundir. Por ejemplo, el magnífico filme danés *La fiesta de Babette* fue transmitido por la televisión portuguesa en su versión original subtitulada en portugués, con lo cual la película resultó un gran fracaso televisivo, pues en los primeros diez minutos del filme oímos una voz en off monótona 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 conocen el danés y resulta muy agotador leer subtítulos continuamente en la pequeña pantalla.

No pretendo despreciar 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, sino considerar el hecho de que la producción de una película para televisión o cine se ha convertido en algo tan costoso y complejo que es casi imposible que se haga de manera artesanal, dado que la calidad técnica es muy cara y sofisticada y dado también que el público se ha acostumbrado de nuevo a exigir calidad para aceptar el mensaje.

6. El medio. Diferencias técnicas y de lenguaje entre TV y cine

¿En qué y cómo se diferencian el cine y la televisión en tanto que medios de comunicación? Cuando examinamos la cuestión, nos damos cuenta de que difieren en cuanto a técnica, lenguaje y en sus características básicas.

6.1. La técnica

Aunque el cine y la televisión se basan en el principio de persistencia de la imagen en la retina humana y en la presentación de imágenes fijas sucesivas para dar la sensación de movimiento, existen diferencias notables tanto de registro como de presentación.

El cine utiliza una sucesión de fotos fijas sobre tira de celuloide y se presenta por proyección sobre una pantalla blanca en una cadencia de veinticuatro imágenes por segundo. En televisión, la cámara no es sustancialmente diferente, pero se convierte la luz, punto a punto, línea a línea, en un mosaico de recreación constante que se traduce a señal magnética y acaba convertida en un bombardeo de electrones sobre la pantalla televisiva, que configura nuevamente un mosaico en constante sustitución de puntos y líneas. Si el medio es diferente, entonces el color, la agudeza visual, todo lo que el ojo percibe, es también diferente. Como es sabido, la imagen de televisión está formada de líneas: de 250 a 400 en video estándar, 525 en TV NTSC, 625 en PAL, y del doble en alta definición; mientras que en cine llega a tener 1.500. La historia de la televisión y el video es un constante perfeccionamiento en la forma. La balanza de la calidad y de las condiciones de visión sigue inclinada a favor del cine.⁸

También el procedimiento es diferente. Cuando filmamos, no podemos saber si lo que filmamos es bueno o malo; la única manera de averiguarlo es revelando la película. En televisión, sin embargo, sólo hemos de hacer retroceder la cinta para comprobar lo que hemos grabado. Hemos de decir, a pesar de todo, que ya es un método frecuente el uso simultáneo del sistema de video y de las filmadoras. De esta manera, el director puede saber al momento si lo que ha filmado es válido o si ha de repetir la toma,

8. Cfr. BONET y otros, *En torno al video*, Gustavo Gili. Barcelona, 1980.

lo que facilita enormemente el proceso de filmación. Muchos realizadores trabajan hoy en día un premontaje en video para agilizar y mecanizar el proceso. Todo esto se denomina hibridismo y va más allá del hecho de acoplar cámaras, ya que algunos realizadores graban en VTR y al acabar lo pasan a celuloide. También ocurre a la inversa.

Otra diferencia es el alcance: el cine es un narrow work, es decir, elaborado selectivamente para el público de las salas de proyección; mientras que la televisión es un network, es decir, concebido para ser visto simultáneamente en todos los receptores del país. Pero en la actualidad ya podemos hablar de narrow TV y de netfilm, por cuanto el cine se exhibe en televisión y la televisión se ha dividido en televisión por cable, circuitos internos, UHF, etc.

El mundo de la imagen magnética invadió definitivamente el cine. Terminator 2 se ha convertido en el filme emblemático de la combinación de la fotoquímica con la imagen magnética. El presente es ya un sistema de producción que utiliza cada sistema para su función ideal y que posteriormente genera copias en celuloide o en video a la medida de las exigencias de distribución.

6.2. El lenguaje

En lo referente al lenguaje, la diferencia está en el discurso: en la televisión es subdividido, en el cine es continuo.

El discurso subdividido o interrumpido debe ser construido de forma que mantenga en el televidente el mismo grado de atención antes y después de la interrupción publicitaria. En cambio, el discurso continuo no tiene esta necesidad. Los capítulos de los telefilmes y de las llamadas "miniserías" que se producen específicamente para televisión tienen ya estudiadas las pausas para la publicidad. Y la acción y el ritmo van en función de ellas. Mientras tanto, el cine clásico sufre la manipulación que supone estar sometido a un medio para el que no fueron pensados. En los últimos años se da una doble tendencia. Algunas estaciones de TV limitan el número de interrupciones publicitarias. En algunas privadas, como es el caso de Canal Plus, basan la captación de receptores en el hecho de emitir las películas sin cortes y hacen pagar por sus emisiones codificadas. Por otro lado, 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 acorta al mismo ritmo que aumenta el número de acciones.

Sólo el cinemascope se resiste a abandonar la pantalla grande, tal vez animado por el nuevo formato panorámico que prometen incorporar los aparatos de alta definición.

El lenguaje televisivo es polimórfico; en una hora de programación tenemos diversos tipos de lenguaje, como novelas, películas, periodismo, publicidad, etc.

El cine, en cambio, es monomórfico: un filme mantiene un mismo tipo de lenguaje durante toda la proyección, de cerca de dos horas, con el estilo del director y la historia del autor. Sin embargo, detectamos también en el lenguaje monomórfico del cine la presencia de la publicidad encubierta, que los norteamericanos llaman merchandising. Este tipo de publicidad, tan común en la televisión, ha penetrado en la industria cinematográfica para favorecer la rentabilidad de las películas, cada vez más costosas. Existen básicamente dos tipos de merchandising: horizontal y vertical.

El horizontal es aquel que se presenta en el fondo del decorado, en forma de una bebida colocada sobre una mesa o en los coches que los personajes conducen. Es una forma suave de publicidad, pero a veces excesivamente usada.

El vertical es la forma de merchandising en la que el personaje "habla sobre" o "actúa con" el producto. El ejemplo cinematográfico más conocido y reciente es *Volver al futuro*, de Spielberg, donde el personaje principal recibe el nombre de una marca de ropa interior internacionalmente conocida simplemente porque la usa.

En casi todas las novelas sudamericanas es muy utilizado este recurso, que llega incluso a desvirtuar la composición de personajes y escenas por esta sumisión a criterios puramente comerciales.

En el merchandising horizontal, el guionista no interviene ni es responsable, de manera que no recibe compensación económica alguna. Por el contrario, en el vertical sí lo hace, puesto que ha sido él quien ha creado una escena en función del producto que se anuncia.

6.2.1. Lengua y televisión

Siempre se temió la influencia que el lenguaje puede tener sobre el espectador al ser emitido por la pantalla. El cine español de los años cuarenta a sesenta mantuvo un estándar en el que sólo un cierto acento andaluz tipificado podía tener lugar; las apariciones esporádicas del acento catalán o gallego quedarían apenas para –muy poco usuales– gags. En el cine actual, los personajes hablan según corresponde a su descripción caracterológica.

El mismo temor se siente en la televisión. Una crítica generalizada es que homogeneiza la lengua, que anula las características propias de cada región del país. Esto es muy cuestionable, ya que no nos consta, por ejemplo, que el estándar de la NBC de Londres haya modificado las formas de hablar de las diferentes regiones y condados británicos, ni que las telenovelas mejicanas, de máxima audiencia en Perú, hayan interferido de manera drástica en el hablar peruano. En la televisión española de los sesenta los personajes hablaban según el español estándar de los doblajes

porque se difundían también en Sudamérica. Usar palabras tales como "ociso" o "receso" se convirtió en una gracia entre los seguidores de Perry Mason. Hoy en día, los acentos se consideran enriquecedores y aún está por valorar la influencia que podría tener en la lengua española la nueva moda de las telenovelas sudamericanas.

En varias ocasiones, allí donde he sido invitado a dar conferencias fui testigo de la abominación por la televisión que caracteriza a muchos profesores de diversas facultades de Letras. Parece como si hubieran olvidado que la palabra escrita no muere; y un guión se hace con palabras. Lo que sí considero apropiado es decir que el televisor no ha encontrado el lugar que le corresponde en los hogares, que aún no ha llegado a ser lo que es: un electrodoméstico que informa, entretiene y amplía horizontes, y en cualquier momento puede ser desenchufado. Lo cierto es que los jóvenes usan el lenguaje publicitario más que el de los noticieros. Siempre ha existido y seguirá existiendo el miedo a los medios de comunicación. Si a Don Alonso Quijano se le secó el cerebro, debió de ser de tanto leer subproductos y no por el hecho mismo de leer.

Si miramos hacia atrás, nos daremos cuenta de que tuvimos miedo de que la fotografía matase a la pintura, la radio acabase con los libros y el cine exterminase al teatro. Tal vez el status de "clásico" garantiza la inocuidad cultural. Pues bien, la televisión existe y ha venido para quedarse, y no nos escaparemos de ella, como probablemente será imposible también vivir sin la holografía. Estamos, eso sí, en un momento de transición que ha de pasar. La radio dominaba las telecomunicaciones en los años cincuenta; hoy tenemos en España una de las redes radiofónicas mayores del mundo, con decenas de emisoras que emiten noticias, cultura, prestan servicios, dan trabajo a miles de personas y hacen aumentar, indirectamente, la industria fonográfica. En fin, el monopolio de la radiodifusión ha muerto y ha nacido un concurrido mercado de trabajo autosuficiente e independiente cuyo lenguaje tiende a reproducir el mismo de la sociedad que refleja y no a imponerle uno artificial.

Por otra parte, las versiones cinematográficas o las miniserias han hecho aumentar la lectura –o por lo menos la venta de libros–, según se ha demostrado en España con las obras de Torrente Ballester o en toda Europa con Foster, Graves o Vaugh y en Brasil con Erico Veríssimo, Jorge Amado, Rubem Fonseca y Raquel de Queiroz.

Básicamente, como instrumento de comunicación de masas, la televisión tiene dos funciones: es una ventana hacia el mundo y fija la identidad cultural como espejo de una cultura.

Respecto de la cuestión del doblaje de películas extranjeras en televisión, resulta interesante recordar que con el doblaje se contribu-

ye a fijar la identidad cultural de un pueblo. Cuando éste carece de la capacidad de producir programas en su propia lengua e importa de forma sistemática audiovisuales hablados en otro idioma con contenidos ajenos a su propia cultura, una posible solución es recurrir al doblaje. En este sentido, considero positivo el uso de dicha técnica, ya que deviene una práctica integradora a través de la lengua frente a productos audiovisuales extranjeros.

El doblaje en televisión me parece igualmente positivo en cuanto sustituye las leyendas, inadecuadas para el medio televisivo, que minimizan la imagen de forma tal que los caracteres escritos resultan prácticamente ilegibles y provocan cansancio visual, sobre todo si son empleados de forma continua.

En resumen, como respuesta a la cuestión del doblaje televisivo, suscitada entre críticos pretenciosos que rehúsan escuchar a John Wayne si no es con su propia voz, la tecnología ha ofrecido la solución: ya algunas cadenas de televisión en España emiten programas en sistema dual, doblados y en versión original sin subtítulos, dando al espectador la oportunidad de elegir. Curiosamente, una gran mayoría del público opta por la versión doblada.

6.3. Características

Ya hemos mencionado las tres cualidades básicas de un guión: logos, pathos y ethos. Tanto en el cine como en la televisión, el ethos es el mismo, ya que está ligado a cuestiones del emisor.

La diferencia se presenta en el logos, es decir, en la forma que empleamos para contar la historia, porque el discurso cinematográfico es continuo y monomórfico, mientras que el televisivo es, por el contrario, interrumpido y polimórfico.

El pathos no difiere mucho en ambos, puesto que el drama –humano– es siempre el mismo. Lo que sí puede variar es la profundidad dramática, que en televisión tiende a ser menos profunda, lo que no quiere decir que sea necesariamente peor. Se dice que la televisión gana en extensión y pierde en profundidad, es decir, tiene una audiencia potencial sin ningún recelo. Por ejemplo: ¿seríamos capaces de explicar cómo acaba la serie que vimos anoche por televisión? No obstante, seguro que recordamos la última película que hemos visto. Y eso que la televisión nos ha obsequiado con momentos inolvidables. ¿Recuerdan el primer paseo del hombre sobre la Luna y de las explosiones de las Torres Gemelas en Nueva York?

6.3.1. La palabra

La palabra tiene mayor o menor importancia según sea el medio de comunicación. El tiempo de atención (la cantidad de minutos que permanecemos “engachados” a alguna cosa, tras los cuales nuestro grado

de interés disminuye) varía mucho de un medio de comunicación a otro. Pensemos un poco en las variaciones de este tiempo de atención y su relación con el peso de la palabra.

En la palabra impresa, cuando la relación entre lector y autor se da únicamente por medio del libro, el peso de la palabra llega al máximo. Por ello, los escritores y poetas pasan horas y horas buscando una palabra que exprese exactamente lo que quieren decir.

En un libro, el tiempo de atención es de alrededor de cincuenta páginas. Si a partir de entonces, el libro no ha cautivado al lector, probablemente lo dejará.

La palabra transmitida por el actor, vinculada a las emociones y los gestos, tiene sus peculiaridades. En el teatro, el tiempo de atención oscila entre treinta y cuarenta y cinco minutos. Con esto queremos decir que el autor teatral dispone de este tiempo para captar la atención del público; si pasado este lapso no ha seducido al espectador, el segundo acto probablemente se representará a teatro vacío. Por lo general, los primeros minutos de una pieza teatral se ven perjudicados por los movimientos en la platea: la gente llega tarde, los últimos carraspeos, etc. Estas interferencias suelen durar, aproximadamente, diez minutos.

Imaginémonos también lo que significa para un artista captar y mantener la atención de un público de veinte mil personas, tal y como sucede con los grandes intérpretes de nuestra música popular.

En el cine, la palabra pierde considerablemente su importancia debido al mayor peso de la imagen. Nos encontramos frente a la distorsión de la dimensión: la pantalla es enorme, la boca del actor es descomunal y la imagen nos domina. Esto sin mencionar el hecho de que una proyección se realiza en una sala oscura, lo que estimula la concentración. En el cine, el tiempo de atención está determinado por la intensidad del tiempo dramático en la sucesión de imágenes. El tiempo de atención se sitúa alrededor de los veinte minutos, o al final de la segunda bobina.

En televisión, el tiempo de atención es de apenas tres minutos. Si pasado este tiempo no hemos sido atraídos, cambiamos de canal. El hecho de que el televisor esté en un ambiente iluminado donde la gente conversa, suena el teléfono, un niño llora, la sartén está en el fuego, etc., exige que el tiempo dramático sea intenso y que las acciones se sucedan con mayor dinamismo que en el cine. En resumen: el peso de la palabra es menor.

Asimismo, cuando una escena es larga, hemos de trabajar con un gran número de tiempos dramáticos diferentes, de intenciones múltiples. En caso contrario, la acción no se aguanta y el espectador cambia de canal. Un ejemplo es el filme de cine que se pasa por televisión. Evidentemente, las imágenes concebidas para ser vistas en una gran pantalla, en una sala

de proyección oscura, pierden efecto cuando se visionan en un ambiente casero y, aún más, por la pequeña dimensión de la pantalla del televisor. Además de esto, un filme que fue concebido para ser visto de manera continua, se ve considerablemente perjudicado por las interrupciones publicitarias. Resultado: frecuentemente, el espectador tiene sueño y no consigue mantener la atención.

En síntesis: en televisión, el atractivo de la gran dimensión se substituye por el dinamismo de la acción. Un buen ejemplo es la publicidad, el anuncio. Un anuncio tiene, en promedio, apenas treinta 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, venderle el producto.

Para hacernos 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 doce de televisión.

6.4. Tipos de productos televisivos

Muchos de los conceptos que se han descrito son fruto de mis observaciones durante el período 1984-1986, cuando estuve trabajando en el centro de creación de la Red Globo, del que fui uno de sus fundadores. Durante ese tiempo mantuve un estrecho contacto con los mejores guionistas sudamericanos y establecí y desarrollé un centro de enseñanza para guionistas jóvenes donde pude recordar las dificultades que comporta iniciarse en una profesión.

El organigrama de aquel centro, que pienso que es válido para cualquier televisora moderna, fue concebido por mí. Estaba constituido por cuatro departamentos interrelacionados: el primero era un banco de datos e ideas; el segundo, un departamento de programas y nuevas propuestas televisivas; el tercero consistía en un centro de emergencia para los guionistas que encontraran dificultades para crear y escribir; y el cuarto era un departamento dedicado a la formación de guionistas jóvenes y al reciclaje. Por lo tanto, los guionistas noveles y los profesionales reciclados alimentaban el primer departamento con nuevas ideas (mecanismo de feedback).

Hablo sobre el centro de creación de la Red Globo porque me parece adecuado considerar que cualquier cadena de televisión debería dar prioridad al trabajo del guionista y su creación en papel. Primeramente, porque ésta es la actividad más barata entre todas las que se llevan a cabo en la producción de audiovisuales. Es, además, esencial puesto que da el esquema de la programación y proporciona la identidad a una determinada cadena de televisión.

Concluyendo, un culebrón de ciento cincuenta capítulos puede tener

cuatro o cinco directores sin que ello repercuta en la calidad del producto. Por el contrario, el cambio de guionistas en el mismo culebrón altera enormemente el producto audiovisual final. Así, mientras el cine funciona mayormente en torno a la figura del director, en televisión tiene mucho más peso el guionista.

Las posibilidades de productos audiovisuales televisivos, en cuya elaboración, la función del guionista es primordial, son básicamente seis: telenovela (culebrón), serie, telefilme, comedia de situación (sit-com) y docudrama.

Hablaremos más adelante sobre cada uno de estos formatos audiovisuales.

De momento podemos decir que la telenovela es una obra abierta, con varias historias (ver plot) que se interrelacionan durante un largo período de tiempo. En la serie, un mismo personaje –o grupo de personajes– vive una historia o aventura con final en cada episodio. Por su parte, la miniserie es una historia cerrada que se emite en un número determinado de partes, dos, tres, seis o diez, como si tratara de una minitelenovela, pero con un pathos mucho más profundo. El telefilme, obra también cerrada, se le considera el huevo de la dramaturgia televisiva, pues a partir de un telefilme de dos horas se crean personajes e historias con posibilidad de ser desarrolladas en futuras series o miniseries (Kojack y Los Ángeles de Charlie nacieron de esta forma). La comedia de situación es el más económico de los productos televisivos y también el más difícil de escribir. Un grupo de personajes, en una localización determinada, nos hacen reír con las situaciones cómicas que viven.

Finalmente, el docudrama es el formato televisivo que combina la información de los periódicos y la ficción con el objetivo de dramatizar un hecho informativo.

Día a día, la necesidad del trabajo del guionista es reconocida como esencial, en tanto que se extiende a nuevos campos televisivos que hasta ahora no lo tenían en consideración. Por ejemplo, en los informativos de la cadena norteamericana CBS se puede identificar en los créditos el papel destacado que tiene el guionista en un programa como éste, tan alejado de la ficción (¿estará tan lejos de la ficción?).

6.5. Estrategia creativa

Las cadenas televisivas de hoy en día funcionan como grandes empresas que son. Hacen auditorías jurídicas, económicas, comerciales, etc. Pero se olvidan, casi siempre, de que trabajan con una materia prima llamada artística. Tampoco se acuerdan de que la esencia de lo artístico se llama creatividad.

En este punto vamos a abordar las matrices conductoras que se usan para auditorías y análisis creativos, tan pertinentes en estos días.

La estrategia creativa tiene por finalidad práctica asesorar y repensar las empresas (o redes) de televisión, tanto aquellas establecidas (en estado amorfo) como las que están en el límite de la compra y venta, o que están en estado de transformación.

La compra y venta de empresas audiovisuales, un negocio "imparable" (el grupo sueco compra la TV portuguesa, el alemán compra la TV del este europeo, Planeta compra Antena 3, los ingleses compran..., etc...), actualmente está marcado no sólo por las evaluaciones y análisis financieros, mercadológicos y tradicionales, sino también por el potencial estratégico y creativo de la empresa a la venta, un tema que aún puede tornarse decisivo en una negociación de esta envergadura.

6.5.1. Estructura general del Trabajo del Centro Estratégico Creativo

El punto de partida de toda la concepción del trabajo nace de una premisa bastante simple:

- Se establece, tanto desde el punto de vista de la forma como del contenido, una televisión ideal. A partir de allí, cualquier cambio, por mínimo que sea, será en función de alcanzar esta televisión ideal.
- ¿Cuál es la televisión "ideal"? Aquella cuyo dueño o presidente, o el comprador, piensa que es el ideal o así lo desea. En otras palabras, buscar la famosa identidad televisiva.
- La función del estratega creativo es cuantificar y calificar parámetros, posibilidades, oportunidades y caminos aplicables para lograr el objetivo "ideal".
- Obviamente que el proceso es en etapas y es marcado por el montaje de cinco "escenarios" (o universos) televisivos.
- A partir de la planificación de cinco universos (o escenarios), se pasa a diseñar la producción, la programación y el programa. Se selecciona también el tipo de abordaje que se hará y la táctica para llevarlo a la práctica.

En fin, no se trata solamente de estrategia creativa, sino también de logística e concretización del producto televisivo.

Para facilitar la comprensión del proceso voy a utilizar un diagrama.



6.5.2. Diagrama general referente a la estrategia creativa

Observaciones y notas sobre el diagrama

- Es evidente que el ideal no existe sino, apenas como punto de referencia, porque no existe la TV ideal. Lo que observamos son momentos televisivos ideales en un determinado espacio y tiempo (ejemplo: la Rede Globo domina todo un país, en Brasil, ¿es por esto una TV ideal?).
- Dicho esto, podemos decir que el pasaje de lo correcto a lo ideal es extremadamente difícil. Igual ocurre con el pasaje de lo oportuno a lo concreto. Estos dos pasajes son conocidos como franjas frágiles.
- El pasaje de lo posible ahora a lo oportuno no es difícil; es casi fácil, pues depende del éxito de lo posible ahora. Esta franja es llamada franja fuerte.
- En resumen, si no hacemos nada (es imposible hacer alguna cosa en esta TV), estaremos condenados al pasado. Si actuamos, abrimos perspectivas para el futuro, como lo demuestra el cuadro.
- En este caso, la trayectoria del cuadro muestra franjas frágiles y franjas fuertes. Es como se inicia la exposición al público a través de lo posible ahora, próximo a una franja fuerte, la casualidad puede promover un suceso repentino en un programa recién nacido.
Proporcionándonos la sensación de que ese es el camino, de que comenzamos muy bien. Cuando, en realidad, el problema es saber si este programa forma parte de una planificación mucho más amplia y que puede estar presente en escenarios televisivos progresivos y futuros.

Contenido de los escenarios

Cada uno de los cinco escenarios (ideal, correcto, concreto, oportuno y posible ahora) contiene cinco diseños o estratos analíticos. Estos son:

1. Diseño de producción
2. Diseño de programación
3. Diseño de programa

El diseño de producción está unido al presupuesto y debe estar dentro de los límites de la empresa en cuestión. Todavía se debe trabajar en el sentido de la ampliación continua del presupuesto. Recordar que el término "presupuesto" de producción no significa necesariamente dinero. Existe lo que llamamos de "presupuesto realizado", esto es, capacidades, posibilidades y cambios que amplían el diseño de productos (ejemplo: la TVE es una empresa de servicio público que puede transmitir programas internacionales de gran calidad sin necesariamente comprarlos. ¿Dónde está el puente internacional de la TVE con el centro canadiense de documentales?)

El diseño de programación es concebido a través de la combinación de innumerables factores (casi el exponencial de n). Así, se puede afirmar que esos factores van de A-Z y cubren todo el alfabeto: desde A de arte, audiencia... hasta la Z de Zéfiro, el crítico. Mientras tanto, al contrario de lo que se piensa, cuanto mayor es el número de factores en juego, mayor es la independencia de la elección del diseño de programación (ejemplo: una televisión de final abierto tiene independencia mayor que una televisión católica temática, porque en la primera son tantos los intereses en juego que ellos se debilitan).

El diseño de programas tiene una concepción definida como parcialmente independiente, en el instante que debe seguir el diseño de la programación, por lo menos sin perjudicarlo, y poseer una identidad autónoma. El diseño de programas es elaborado a través de tres líneas: línea creativa (guionista, autoría), línea dirección (diseño de imagen con la selección de los planos esenciales y de transición de las cámaras, elenco artístico, diseño de luz, visage, maquillaje, etc.) y línea de producción (recursos, escenografía, escenotecnia, etc...).

Cantidad de los "escenarios"

Multiplicando cinco escenarios con tres diseños tendremos un total de quince caminos u opciones televisivas. Esto es obvio.

Y aun si pasamos esos quince elementos por el cedazo del análisis matemático combinatorio, llegaremos a un total de treinta y dos

posibilidades televisivas, que contienen todo el espectro audiovisual. Un ejemplo: solicitamos un programa próximo al ideal, para hacer ahora, con un diseño de producción liberado y con un diseño de programa de impacto. La respuesta a esta solicitud es... un evento.

Espero ser lo suficientemente claro como para mostrar que no estoy tratando ni de formas ni de contenidos televisivos. Es de esta manera que los abordaremos.

6.5.3. Relaciones de la estrategia creativa

Nuestra experiencia nos dice que la mayoría de las reacciones "negativas" a la implantación de la estrategia creativa en una red se materializan en tres historias tipos. A seguir:

- ¡OK! Es todo muy bonito en la teoría, pero ya estoy haciendo esto inconscientemente. Esta repuesta me hace acordar a la historia de la madre que lleva el hijo pequeño al médico y dice que tiene fiebre. El médico toma la temperatura y le dice que el niño tiene, efectivamente, fiebre. Treinta y siete y ocho, afirma. La madre dice que ya sabía que el niño tenía fiebre. Sin embargo, lo que ella no sabía era que la fiebre era de 37,8°. No tan alta como ella imaginaba, no tan baja como el médico deseaba. En fin, 37,8° cambia todo. Es apenas una cifra, es cierto, pero es un primer parámetro.
- ¡OK! Muy bien, pero no preciso decir que tengo quinientos amigos, personas y mil quinientos funcionarios que dicen, comentan y ayudan. Ellos conocen la empresa. Además, por supuesto del Comité central.
Entonces, tal vez sea hora de poner a esas personas todas juntas, dejarlas hablando entre sí y escucharlas en conjunto. ¿Será que ellas realmente saben lo que quieren y entienden por televisión?
- ¡OK! Muy bien. No necesito esto. Muchas gracias. Voy a tomar este plano de estrategia creativa aquí y se lo daré a Haroldo o a Ernesto, ellos son muy buenos. Copian todo e implantan todo a nuestro modo.
Si este fuera el caso, tendré el inmenso placer de indicar alguno de los pocos profesionales que hacen este trabajo. O me apresuro a conseguir una beca para uno de sus funcionarios en un centro especializado. Porque estrategia creativa es trabajo para profesionales calificados y no se hace de la noche a la mañana.

6.5.4. Tipos de concretización y abordaje

Después de la confección de los cinco escenarios y de sus respectivos diseños, se toma la decisión y se concreta la realización de los programas. No vamos discutir aquí cómo se construye o se realiza un programa de televisión. Simplemente destaco que existen tres tipos de approach en esta construcción.

- Conjunto total
- Conjunto parcial
- Atípico

Después de la construcción del programa continúa el abordaje televisivo. Esto es, la puesta en práctica (en la pantalla, en la parrilla de programación) de los programas.

Son tres los tipos de abordaje para implantar una nueva programación:

1. Invasión

Aprovechando una nueva temporada televisiva, por ejemplo, después de las vacaciones, se entra con una nueva imagen o contenido televisivo. Es el modo más fácil de implantación, pero también, el más caro y el más arriesgado.

2. Bloqueo

Se estrena nueva forma y contenido televisivo en franjas de audiencia, preferentemente en las puntas de la programación. Ejemplo: temprano por la mañana o bien tarde, por la noche

3. Cabeza de puente

Se implanta un programa con nueva imagen o contenido en el medio de la programación. A partir de allí, por contaminación y oportunidad, otros programas se irán transformando poco a poco. Es lo más lento y lo más difícil.

Resumiendo, los tipos de abordaje pueden ser completos, por tandas o por programas aislados. O los dos últimos combinados.

También sobre el tema abordaje es necesario resaltar que solo existen dos tipos de tácticas, o mejor, de posicionamientos en un horario determinado.

6.5.5. Tipos de tácticas (o políticas de posicionamiento)

- **Contra-programación**
El mismo tipo de programación en el mismo horario contra otro canal, ideología, partido, religión, etc...
 - **Antiprogramación**
Otra forma y contenido de programación contra otro canal (ideología,
-

partido, religión, etc...) en el mismo horario. La antiprogramación se constituye en la formación de un nuevo hábito. Por ejemplo, la TV rival emite noticias, el segundo canal emite dramaturgia.

Ante cualquiera de esas tácticas, es necesario saber cuándo usarlas.

6.5.7. Conclusión

Espero haber demostrado que la estrategia televisiva implanta un nuevo sistema de hacer televisión. Que se inicia a partir de su abordaje y no a partir de las formas de los contenidos.

Ese "cómo", por sí mismo, impulsará formas y contenidos, que a la vez alimentará el "cómo", en una cadena de "feedback creativo". Este es el verdadero objetivo de este trabajo.

Para finalizar, debo advertir que la elección de términos bélicos en la confección de ese resumen sobre estrategia creativa es intencional.

También puede parecer que cuando tejo comentarios sobre abordajes y tácticas de implantación de programas estoy siempre refiriéndome al otro canal, al competidor, como si estuviese en una guerra de audiencias perpetua.

Esta afirmación es parcialmente correcta, pero jamás debemos olvidar que como profesionales de comunicación, nuestra misión es alcanzar la plenitud de la función televisiva.

Son tres las funciones esenciales de la televisión: entretener, informar y formar.

Entretener el alma en el sentido aristotélico del drama, abrir espacios interiores, hacer de la pantalla una ventana para el mundo o un espejo mágico para sí.

Informar. Nunca 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 seres humanos mejores. Esa es nuestra verdadera lucha.

6.5.8. Ejemplo de diagnóstico creativo

Continuamos con lo que llamamos análisis y diagnóstico creativo en una gran red de televisión, el resumen final del relato que hice para una empresa de televisión europea de porte medio (Barcelona, 2004).

Por cuestiones contractuales omití el nombre de la red de televisión y, como puede notarse, el balance en el documento entre el proceso creativo y la administración económica de la empresa es fundamental para poder aplicar el diagnóstico.

MACRODIAGNÓSTICO CREATIVO SOBRE TV XX RESUMEN DEL DIAGNÓSTICO

El macrodiagnóstico tiene como tema central el estudio de los llamados "momentos televisivos", un panorama sobre los componentes de emisión de las redes.

Se clasifican en tres tipos:

1. Momentos esenciales. Son básicamente los programas que componen la programación, cualquiera sea. Desde dibujos animados hasta filmes o informativos (existe una subclasificación, mas por ahora no nos interesa).
2. Momentos de integración. Son los intervalos comerciales dentro de un programa. Además de las razones publicitarias, sirven para unir las partes de un mismo programa.
3. Momentos de transición. Durante el paso de un programa a otro, es habitual tener publicidad. Esto es fundamental para dar la sensación de "continuidad televisiva".

Dentro del análisis de TV XX, estos momentos se presentan de la siguiente manera:

1. Momentos esenciales (programas)

Ochenta por ciento (80%) de los programas son de contraprogramación, esto es, copias de espacios que son emitidos por la competencia en el mismo horario. Además, las copias de TV XX son más pobres desde el punto de vista creativo y, por lo tanto, menos atractivas que el original. Por eso tenemos la sensación de que TV XX está siempre un paso atrás. Es "lenta", "vieja" y propensa al dejavú. Resumiendo, la táctica de utilizar contraprogramación es tan válida como sería la de utilizar a antiprogramación. El problema es que una contraprogramación mal lograda es la que más pierde audiencia, o sea, dinero, además de no atar al espectador (o atar solamente un pequeño grupo social y de edades, con poca repercusión). De este modo, no nos sorprende que XX tenga audiencia baja.

2. Momentos de integración (intervalos dentro de un programa)

Sinceramente, acepto que en TV XX ninguno piensa en este factor. Estos espacios están desestructurados y se pierde "todo" lo del programa simplemente porque no hay recall. En cuanto los momentos esenciales actúan sobre la audiencia, los momentos de integración repercuten en los grandes anunciantes. Dudo que la TV XX tenga grandes anunciantes dentro de estos espacios.

3. Momentos de transición (intervalos entre programas)

TV XX llega a suprimir estos momentos, acreditando que de esta forma podría captar audiencia, por ejemplo, entre los dibujos animados y el informativo del mediodía. Nada más improductivo, pues esta "supresión" acostumbra ser eficiente en las grandes redes con mucha audiencia. Lo que TV XX precisa primeramente es un nuevo diseño para los momentos de transición, más intenso, más identificable, con mayor expectativa. Es cuando abriremos una tanda publicitaria de peso, con mayor contribución económica.

Conclusión

Analizando los tres momentos, podría decirse que la pérdida de audiencia de TV XX está intrínsecamente ligada a la táctica de la programación. No digo, por ahora, que los programas sean más o menos buenos o equivocados. Es la táctica de aproximación a la audiencia la que está errada. Este es el punto creativo más crítico de la emisora.

La pérdida de anunciantes, igualmente ligada al punto anterior, sufre una falta de diseño tanto en los momentos de integración como en los de transición.

Todo conduce, sin duda, a un círculo vicioso con pérdidas millonarias, programas cada día peores, menos anunciantes, menos audiencia y así sucesivamente.

Concluyo que TV XX no tiene un diseño televisivo en los momentos de transición y de integración, lo que la convierte en un problema aún más grave.

Ahora una buena noticia: TV XX posee todos los recursos humanos y técnicos para alcanzar un nuevo diseño y una nueva identidad televisiva en poco tiempo.

Sugiero, entonces, primero, cambiar los momentos de transición e integración (muy importante). Es más económico, de mayor impacto y, ciertamente, con retorno financiero asegurado. En cuanto a esto, se repiensen los programas y se proponen nuevas ideas.

La red debe tener una nueva imagen gráfica de presencia en la pantalla. No estoy hablando de alteraciones en el logo; simplemente, de ornamentar esos momentos de transición y de integración.

Ganaremos tiempo para pensar los programas. Claro, siempre escuchando con mucho respeto a las personas que trabajan en TV XX, y procurando una salida creativa dentro de la propia empresa.

Temo que la tendencia sea cambiar directamente los programas, por ejemplo, con la emisión de grandes eventos (me gustaría comprar la liga Europea de Fútbol. Por ahora, NO, después SÍ), musicales, deportivos o periodísticos, lo que sea. Estos son bienvenidos. Mientras tanto, hay que

corregir los momentos televisivos equivocados, pues de esa forma no se consiguen audiencia y anunciantes.

Primer paso: rediseñar gráficamente y organizar creativamente los intervalos dentro de los programas y entre-programas. Es más económico y seguro. El retorno financiero está garantizado en cuanto ganamos tiempo para repensar nuevos programas y tácticas de implantación.

7. El receptor

Cuando alguien se propone ir a ver un espectáculo, lleva una serie de expectativas que están relacionadas con su entorno social, su marco cultural y, podríamos decir, su mitología, sus deseos y sus fantasías. Por eso, como ya hemos dicho antes, la programación televisiva debe responder a un criterio de mercado basado en el receptor. Para configurar una programación, nos valemos de los departamentos de investigación y también, de nuestra intuición. Si tenemos noción de nuestras posibilidades como autores y nos guiamos por los sondeos, tenemos posibilidades de crear un programa adecuado. Pero no se trata de escribir sobre cualquier cosa. Generalmente, se descubren habilidades y tendencias muy pronto. Es un error pensar que un autor excelente de historietas infantiles también lo será de novelas, porque cada autor tiene una suerte de inteligencia creativa y es muy extraño encontrar autores que sean igualmente creativos en todos los géneros. Hay que examinar la propia capacidad, las propias habilidades. Otra cosa importante es saber el destino final de los filmes: televisión o cine.

En virtud de la existencia de la cultura de masas, dirigida a mercados cada vez más amplios, se ha llegado a la necesidad de que una película tenga un carácter universal, es decir, que pueda ser entendida y aceptada por las diversas culturas que configuran ese mercado.

Tiempo atrás, los investigadores del fenómeno televisivo trabajaban con espectadores tipo, estereotipados; es decir, si el programa era matinal, se dirigía a los niños; si era de sobremesa, se pensaba en las amas de casa; si era nocturno, se consideraba a los hombres como principales receptores. Hoy, felizmente, los estudios de audiencia van perdiendo esta visión estereotipada del público receptor y se habla ya de una red receptiva. Este concepto es mucho más amplio y me parece más acorde con la realidad, pues el ser humano es mucho más complejo y rico de lo que pretendían entonces los expertos en estadística. Este nuevo concepto entiende que un ama de casa puede tener un nivel cultural y de exigencia más alto de los que en principio se le atribuían. Se descubrió también que los niños constituyen la audiencia principal de las novelas y culebrones, que los documentales gozan de gran aceptación entre el público femenino y que a muchos hombres les interesan los programas culinarios.

La red receptiva se divide en seis tipos, atendiendo a su decreciente poder adquisitivo (A, B1, B2, B3, C y D), y en otras seis clases en función del nivel cultural (A, B1, B2, B3, C y D). Ambas clasificaciones se interrelacionan componiendo treinta y seis categorías diferentes de receptores. Un individuo puede ser económicamente potente (tipo A) puede ser culturalmente muy pobre (clase C) y, por lo tanto, entrará en la categoría AC. Todas las combinaciones son posibles y estos conceptos se van ampliando continuamente. En TV ha dejado de existir, pues, el espectador ideal para un programa concreto; se habla más bien de tendencias de espectadores para un tipo determinado de programa.

Ahora bien, una de las características básicas de la televisión es la velocidad con que la información se transmite al público, sin permitir que el espectador tenga tiempo de fijarse ni reflexionar sobre lo que se le comunica, como sucede cuando se lee un libro o un periódico. De esta forma, el cine y la televisión fueron llamados entretenimientos pasivos, es decir, que no había tiempo para volver atrás, rebobinar o centrarse en una determinada escena, diálogo o expresión de un autor. Naturalmente, esta circunstancia exige del escritor un guión siempre claro y de comprensión directa.

Este término, "pasivo", tan poco halagador, ha perdido validez con la llegada del video, que permite manipular aquello que vemos, acelerar lo que no interesa o repetir el pasaje apreciado. El zapping, ya casi un deporte, acabó por definir la actitud del espectador, capaz de cambiar de canal cada minuto y de ver, incluso, más de un programa a la vez. En el caso de los telediarios emitidos a la misma hora, el espectador se convierte en realizador de su propio telediario, cambiando según el orden e interés de las noticias que le ofrecen uno u otro canal.

Los estudios de audiencia son, además, muy efectivos en la actualidad, y eso permite que los programas se mantengan, cambien de hora o desaparezcan muy rápidamente según los resultados de las encuestas. No hay duda de que los filmes y los espacios dramáticos de calidad continúan siendo los espacios preferidos del receptor.

El espectador de hoy, acostumbrado desde varias décadas a ver cine y televisión, capta con cierto grado de profundidad los mensajes del medio y, sobre todo, se deja seducir por algunos de ellos. El escritor tiene así la oportunidad de descubrir qué es lo que va a dejar al espectador con el mando a distancia, inoperante, en su mano. El error en ese cálculo lleva a crear imágenes que se desplazarán en decenas de fragmentos tan poco atractivos como el que se ha rechazado. Y los gustos se van universalizando para bien o para mal. Un ejemplo de lo que ocurre es el caso de la antena parabólica, que el ciudadano instala en su casa orientada hacia un satélite

espacial que recibe y difunde programas de televisión de todo el mundo; de esta manera, es posible captar un canal japonés, cambiarlo por uno francés y acabar la tarde con uno chino. Alguno de ellos se quedará en pantalla hasta acabar; y, bueno o malo, será el mejor. Ese es el que debemos escribir.

8. Conclusiones

Llegamos, pues, a la conclusión de que la televisión produce un arte industrial que es creación colectiva y de autores (es decir, que depende de un gran equipo) y que juega con el código de lo permitido. Hemos de recordar que trabajamos en un espacio definido, bien sea televisión o cine; que este espacio impone limitaciones y que siempre hemos de luchar por superarlas, aunque nuestras únicas armas sean las palabras.

Debemos mantener la sensibilidad y no herir nuestros valores básicos, nuestra condición de seres conscientes y responsables ante la población que ha de recibir el mensaje.

Así, hemos tratado de semejanzas y diferencias entre cine y televisión en cuanto a técnica, lenguaje y características básicas de cada uno de estos vehículos, y hemos reflexionado sobre el emisor desde el punto de vista de la ética, la estética, la dialéctica y la ideología.

Hemos destacado la importancia del lenguaje (discurso interrumpido, continuo, polimórfico, monomórfico) e introducido el concepto de merchandising (publicidad encubierta).

Hemos demostrado la importancia de la palabra impresa, transmitida y televisiva, y hablamos todo el tiempo de atención y del peso de la palabra en cada uno de los vehículos.

Se ha descrito el funcionamiento de un centro de creación en una cadena de televisión moderna y se han definido los principales tipos de productos televisivos y hemos reflexionado sobre el receptor y sobre las nuevas formas de clasificarlo.

Recordemos, por fin, que no nos corresponde la responsabilidad de limitarnos al sistema ideológico que nos ampara y sí la de dar forma artística (dramática) a los conflictos del hombre de nuestro tiempo; expresar sus aspiraciones, necesidades, contradicciones y complejidades. Mostrar la injusticia en el mundo que nos rodea y revelar la profundidad de las pasiones o complacerse en lo establecido es una decisión de cada día y de cada persona. Eso sí: aburrir mortalmente al espectador no está permitido, bajo pena de zapping inmediato.

9. Ejercicios

Los ejercicios que propongo tienen como función mostrar las diferencias de guión entre los productos televisivos y los cinematográficos.

Propuse estos ejercicios en el Master en Comunicación Social de la Universidad Católica de Portuguesa de Lisboa en 1991, con excelentes resultados.

- 9.1. Comparar los tres primeros minutos de una película y de un serial de televisión.

Observar que la historia queda más evidente en los primeros minutos del formato televisivo que en el cinematográfico.

- 9.2. Identificar la mecánica de "gancho" en el producto televisivo (elementos dramáticos colocados para la inserción de los mensajes publicitarios, según el modelo de las antiguas series).

- 9.3. Observar la proporción de diálogo en el producto televisivo y en el cinematográfico (hacer la comparación en la misma escala de tiempo).

Notar que el guión televisivo es mucho más hablado que el cinematográfico.

- 9.4. Identificar, observar y comparar la imagen cinematográfica con la imagen televisiva, básicamente sobre su tiempo de exposición para identificar un nuevo escenario (el cine muestra mayor cantidad de objetos, la televisión "da más pinceladas": realismo contra impresionismo).
-

Capítulo 4 La idea

"Nadie está exento de decir necesidades; el mal consiste en decir las con pompa... Esto no va conmigo, que digo mis tonterías tan naturalmente como las pienso."

*MICHEL DE MONTAIGNE. Ensayos III
Ediciones Orbis, Barcelona, 1984, p. 7*

1. Reflexiones sobre la idea

El hombre es un ser curioso que indaga y nunca queda satisfecho con las respuestas, y, de esta forma, evoluciona. Tan pronto se plantea cuestiones a sí mismo como inventa respuestas; y, así, crea. A semejanza del Creador, él 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. Mas la sabiduría popular no está de acuerdo con esto, y dicen los aforismos que "el hambre aguza el ingenio" o que alguien es "es más ligero que el hambre".

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. 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 ello; pero

antes aclaremos lo que se entiende por idea, creatividad y originalidad aplicadas a la dramaturgia.

Para escribir un guión 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".¹ 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 salomónico.² "Nada es nuevo bajo el sol", repetimos eternamente; pero, al parecer 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 tiempos.³ "Es propio del genio proveer de ideas a los cretinos veinte años más tarde", afirma un tanto irónicamente Louis Aragón.⁴

2. Capacidad creativa

Siempre he sentido una gran curiosidad por esa diferenciación y mi memoria está llena de recuerdos desordenados de mis lecturas sobre los intentos de entender el proceso creativo.

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 o nutritivas y tantas otras circunstancias. En EE.UU., Terman y Cox elaboraron un test para, con un mínimo de error, evaluar la inteligencia del hombre. Este test, conocido con el nombre de QI (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 70 QI y 200 QI.

Después de la primera aplicación del test, se observó que sólo habían medido la capacidad de razonamiento lógico, con énfasis en la rapidez de razonamiento.

1. *Diccionario de la Real Academia Española.*

2. *Eclesiastés 1:10.*

3. *Tratado de Psicología. Cap. 20.*

4. *ARAGÓN, Louis, Traité du style, Gallimard, Paris.*

Si no me engaña 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 de la creatividad, su procedencia, su razón de existir. ¡Y a mí me encantan los misterios! Sugiero a los guionistas que no intenten definir totalmente estos conceptos; pero sí, 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.

3. 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 Lacan.

En *Escritores creativos y delirio en la "Gradiva de Jensen"*, 5 escrito en 1907, 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 día.⁶

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. También los sueños nocturnos serían realizaciones de anhelos reprimidos que sólo se expresan de manera distorsionada; 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".

Jung, en su teoría del "inconsciente colectivo", sigue la línea de estos pensamientos. La fantasía (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" serían lo mismo que el niño cuando juega y reorganiza el mundo a su gusto utilizando la imaginación, las fantasías como materia prima. Lo contrario del juego sería simplemente la realidad. Para un niño, jugar es una actividad en la cual vierte una gran cantidad de emociones estableciendo vínculos entre lo imaginario y lo real. El jugar del niño viene determinado por el deseo de ser adulto; no obstante, el niño distingue perfectamente lo imaginario de la realidad y le gusta relacionar sus objetos con cosas del mundo real. Y eso es lo que diferencia el jugar infantil de las fantasías del 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, las palabras *Spiel* (pieza teatral) y *Spiel* (jugar, fantasía) dan lugar a *Lustspiel* (comedia) o *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, *play* (jugar o actuar); en español *lugar* (jugar) y *jugar* (representar un papel en la vida o en un conflicto). En portugués, *peça de teatro* está relacionado con *pregar una peça* (hacer una jugarreta a alguien).

5. Versión francesa de Gallimard, *Delires et rêves dans la Gradiva de Jenssen*, 1933.

6. *Der dichter und das phantasiere*, 1908, editado por Gallimard en 1933, incluido en *Essai de Psychanalyse appliqué*.

Aun así –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. Su integración al medio la realiza a través de la literatura, en la medida en que crea realidades ficticias que equivalen a las fantasías del ser humano en general; y de esta manera, el artista se reencuentra con la realidad. Pero para los que no son artistas, la habilidad de obtener satisfacción a partir de las fuentes de la imaginación es muy restringida. Para el receptor, sin embargo, constituye un gozo exteriorizable, ya que el hecho de presenciar sus propios fantasmas actuando bajo una apariencia estética atenúa sus tensiones internas.

4. 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, ha explicado a modo de parábola aquello que le sucede cuando está, aparentemente, sin hacer nada. Dice tomar todas las decisiones por intuición. Lanza un dardo en la oscuridad, y eso es la intuición. Después envía allá todo un ejército para recuperar el dardo, y eso es 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, dicen, no sabía cómo le venían las ideas, pero creía que cuando dormía no las tendría. Por lo tanto, no dormía y pasaba las noches en vela esperando que llegase la inspiración. Y con aquellos sonidos musica-

les que surgían en medio de la noche, él 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, según 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 otro día, ya que este 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 o, de forma más generalizada, 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. Un buen guión, como otros trabajos creativos, aflora de cuidadosos borradores; se edifica sobre diseños y tratamientos de una historia cimentado sobre roca sólida".⁷

Y ya que hablamos de guiones, ésta 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 guión.⁸ Aunque Jean-Claude Carrière –en la clausura del Master de Escritura para TV de la Universidad Autónoma de Barcelona, en 1991– dijo que lo importante es sentir que detrás de una idea hay una historia. En otras palabras, descubrir la cantidad de historia oculta que hay en una idea.

7. ARMER, Alan A., *Writing Screenplay TV and Film*, Belmont, Wadsworth Publishing Company, 1988, p. 42.

8. SEGER, Linda, *Making a Good Script Great*, Samuel French Trade, New York, 1989, p. 78. *Las otras dos son "comercialidad" y "estructura"*.

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 un filme, 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.

5. 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.

Tú, lector, ¿cómo piensas? Cuando escribes algo, ¿ves palabras en tu imaginación como si fuera una pantalla? El acto de escribir, ¿es una recopilación de palabras que se revelan en tu 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. Cierto día, trabajando con Xesc Barceló –ese gran amigo y guionista catalán– me dijo: "Vamos a repetir otra vez más, porque no estoy viendo nada, no estoy sintiendo la escena".

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 Herman elaboró lo que denominó cuadro de ideas.

Este cuadro (en el que introduje algunas modificaciones) es de gran ayuda en nuestro trabajo de mineros a la búsqueda de oro.⁹

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

5.1. Idea seleccionada

Proviene de nuestra memoria o vivencia personal, como cuando soñamos despiertos. Tiene un carácter absolutamente personal; surge de 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, de una idea seleccionada pueden obtenerse resultados excelentes. 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.

5.2. Idea verbalizada

La idea verbalizada es la que surge de lo que alguien nos cuenta: un caso, 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*, serie de TV que dirigió Ruy Guerra para TVE e ING (1991) en cuyo guión trabajé, cuando oyó de un conocido la frase siguiente: "Me gustaría trabajar mientras duermo".

5.3. Idea leída (for free)

La idea leída es lo que Lewis Herman denomina "idea gratuita"¹⁰ y que encontramos al leer un periódico, una revista, un libro o incluso un folleto

9. *A Practical Manual of Screenplay Writing*, New American Library, EE.UU., 1951.

que nos han dado en la calle. Sam Goldwyn escribió un guión a partir del título de una carta publicada en el Times; de aquel título, *The Best Years of Our Lives* (Los mejores años de nuestra vida), nació una historia que conservó el mismo título de la obra y fue una gran película.

Los periódicos y revistas son una excelente fuente de ideas. La sección policial de O globo ha dado pie a diversas historias escritas por mí para la serie *Plantao Policial* de la TV Globo como, por ejemplo, aquella historia del hombre que salió a comprar cigarrillos, fue tomado como rehén por una banda de ladrones de bancos, se integró en 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.

5.4. 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, de los temas y de los tópicos, las variaciones sobre los mitos, es el sistema más específicamente clásico de la creación literaria. Esto se llama contaminación. 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 sobre la obra de Eurípides.

Mientras tanto, es preciso dejar en claro la diferencia entre un plagio y una idea transformada: el plagio es la transcripción *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 finca 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 nueva historia.

Hay que tener cuidado en no confundir la transformación de una idea con la adaptación (ver Adaptación).

Ver televisión e ir al cine es mi deporte preferido. A veces me quedo perplejo cuando un alumno de guiones o incluso algún profesional, son demasiado críticos respecto del nivel de la televisión actual o al 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 aun más: ver el trabajo de los demás no sólo 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...

5.5. Idea propuesta

Una idea propuesta es una idea encomendada. Un productor nos plantea un guión sobre la historia de algún héroe nacional o una película educativa sobre el problema del movimiento de la Tierra, 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 Zelig,¹¹ 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 Luis María Güell me presentó el libro sobre la leyenda del Conde Arnau. Me veo en un avión, camino de casa, mirando el libro y preguntándome: ¿cómo voy a poder trabajar sobre una leyenda catalana del año 1000? ¿Qué recursos deberé buscar en mi mente para comprender y

11. Personaje creado por Woody Allen en la película del mismo nombre (1983), que sufría una enfermedad que lo hacía adaptarse físicamente a su entorno.

manejar un personaje tan lejano a mi cultura personal? Entonces decidí que dedicaría mis vacaciones de verano, 1991, a leer libros sobre la Edad Media y la historia de Cataluña, y a ver filmes sobre temas medievales... Así comencé la investigación.

5.6. Idea buscada

Una idea buscada es la que encontramos tras un estudio para saber cuál es el tipo de película que demanda el mercado. 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 frances* fue hecha a partir de esta realidad, y así ocurrió igualmente con las series televisivas brasileñas de la Red Globo, *Malú Mujer* o *Plantao Policial*, que nacieron debido a la ausencia de este tipo de productos para la audiencia de origen sudamericano.

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, en temporadas recientes, como fue el caso de *Love story* (Historia de amor), la renovación de un género como *Star Wars* (La guerra de las galaxias) o *Raiders of the lost arc* (Los cazadores 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 ésta bastante frecuente en televisión.

La película *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, 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 *Heart of Darkness* (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, mucho lujo... Pero, para desgracia de los que trabajaron en ella, el público no gustó de la idea.

6. Construir un poema, una obra literaria

Stephen Spender, en su libro *The Making of a Poem*,¹² 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 guión. 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 su opinión, el artista tiene lo que llamamos autoscopía, 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 y memoria, talento y autoconfianza.

Concentración es ser capaz de aislarse, 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.

Inspiración es la idea luminosa. Es el comienzo y el fin de un poema, de un guión. El trazo de unión entre principio y fin; una carrera de obstáculos.

Hay quien opina que la droga facilita la labor creativa, 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 de afecto y 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".¹³ 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. 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".¹⁴

Para Coleridge, la inspiración poética es, entre otras cosas, "a sunny pleasure dome, with caves of ice"¹⁵ (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...

12. SPENDER, Stephen, *The Making of a Poem*, B. Ghiselin, 1952.

13. DAICHES, Davies, *A Critical History of English Literature*, Londres, 1969, p. 898

Ideas sin palabras / palabras sin sentido... Memorias y deseos / de cosas que no existen...".¹⁶

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.

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 sólo escuchó 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 guión es algo particular y propio de cada uno.

La quinta cualidad es la fe, la autoconfianza. Nos entregamos al trabajo con la seguridad absoluta de que haremos una obra perfecta. Sin fe no se puede hacer nada. Después, con la obra acabada, vendrá la auto-crítica; pero siempre cuando la obra esté acabada. Entonces necesitamos recibir la crítica de un amigo y ser capaces de distanciarnos emocionalmente para saber si, realmente, la obra ha quedado bien o no.

7. 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 sólo por dar ideas, como sucede en el trabajo de tutorías en los cursos de formación. También el de script editor o el de script doctor¹⁷ 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.

14. BENAVENTE, Jacinto, *La mariposa que voló sobre el mar*, acto 1, escena 1.

15. COLERIDGE, S. *Kubla Khan*, último verso, tercera estrofa.

16. BÉCQUER, Gustavo Adolfo, *Rima III*.

Las ideas valen dinero y, por lo tanto, es preciso tener cuidado. Cuando tenemos una idea, un guión, un título, una obra de teatro, una letra musical, etc., hay que registrarla inmediatamente. Hay órganos que se ocupan de ello: como las sociedades de autores y compositores que existen en cada país. (ver Capítulo 10).

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 fete* (Día de fiesta) para *Tiempos modernos*.¹⁸ Todos los guionistas han pasado por la experiencia de “sentirse robados” y ver sus ideas transplantadas 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 *story line* que escribimos un día y guardamos en un cajón.

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 cablebrón. En ninguno de los casos reaccioné jurídicamente, pero lo sentí. Tal vez cometí una equivocación; tal vez no.

Vemos, pues, que algunas ideas son un valor en el mercado. Como el oro.

8. Conclusiones

Hemos intentado definir las ideas desde el punto de vista del escritor de guiones. Hemos tratado los conceptos de creatividad y originalidad. Hemos clasificado distintos tipos de idea y cómo debe trabajar el guionista para hallarlas. Por fin, hemos demostrado que las ideas son de oro.

17. Cfr. Capítulo 9.

18. René Clair contó, en una conferencia celebrada en la Universidad de Barcelona hace unos cuantos años, que Chaplin confesó el plagio y él optó por no presentar la denuncia porque le había parecido un honor ser copiado por el maestro

9. 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.

9.1. Cierre los ojos por unos momentos. Relájese. Deje que vengan imágenes a la mente. Intente visualizar escenas lo más detalladamente posible. Tome una de ellas y fjela 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.

9.2. Buscar en el periódico del día anterior tres noticias que se puedan convertir en historias separadas. Reducirlas al mínimo posible de palabras.

9.3. Ver un documental, o varios, en video. Tomar uno de ellos e intentar transformarlo en la base de una historia de ficción.

9.4. Dar un paseo por la calle, el metro, en un ascensor, y recopilar palabras o frases que escuche en ellos, al vuelo. Tomar una o dos... y escribir una pequeña historia en cinco líneas.

Capítulo 5 El conflicto

"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. La vida sería imposible."

*LAJOS EGNU. The Art of Creative Writing.
The Citadel Press. Secaucus. N.J. (EE.UU.),
1965, pp. 29-30*

1. Reflexiones sobre el conflicto

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" –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 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 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, ésta 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 se adónde voy, no se dónde estoy).¹

1. Fedra, Acto III, I

2. Clasificación del conflicto

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

2.1. El personaje puede estar en conflicto con una fuerza humana, con otro hombre o grupo de hombres. Por ejemplo, en *Pelotón* o en cualquier filme de acción violenta o filme de guerra. En televisión, encontramos los ejemplos de *Bonanza* y *Dallas*.

2.2. Ese conflicto puede ser con fuerzas no humanas, la naturaleza u otros obstáculos. Por ejemplo: la lucha contra el fuego en *Infierno en la torre* y, en general, todas las películas "de catástrofe".

En televisión podríamos citar *Dimensión desconocida*, serie episódica en la que los protagonistas se veían acosados por las más diversas circunstancias extraordinarias e inusuales, en conflicto con elementos tales como el tiempo, el espacio y fenómenos paranormales.

2.3. Por último, el personaje puede estar en conflicto consigo mismo, con una fuerza interna. Por ejemplo, en *Las tres caras de Eva* y, generalmente, en los filmes de temática psicológica. *Twin Peaks* es un buen ejemplo televisivo, como también lo es *Malú Mujer*.

Al igual que en todas las clasificaciones que venimos realizando, no se trata de estados estancados; tanto en filmes como en programas de televisión suelen aparecer combinaciones entre estos tres tipos de conflictos. Como decíamos anteriormente, ésta 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, y únicamente uno ellos puede serlo.

3. Story line

Story line es el término que usamos para designar, con un mínimo de palabras, el conflicto matriz de una historia. Yo no asignaría a la story line más de cinco o seis líneas, porque es justamente la síntesis de la historia. Una story-line debe contener lo esencial de la historia, esto es:

- La presentación del conflicto
- El desarrollo del conflicto
- 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:

- Sucede alguna cosa
- Alguna cosa debe ser hecha
- Se hace alguna cosa

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.

"En la Edad Media –cuenta Jean-Claude Carrière– un maestro japonés del No definió la famosa regla de Jo-Hai-Kiu: división en tres movimientos no sólo 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 sólo sea para violarla"²

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

2. CARRIÈRE, Jean-Claude, *Práctica del guión cinematográfico*, Paidós, Barcelona, 1991, pp. 34-35.

orden, tendremos una story line, que 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 guión, la historia cambia de rumbo, e incluso todo puede acabar de forma totalmente distinta. En realidad, una story line sirve de base, de punto de partida; no es preciso ser rígida en lo que respecta a su desarrollo.

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

En estas páginas definimos la story line como la mínima expresión del conflicto y la más breve de las sinopsis. Al tratarse sólo 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 story line representa el qué, cuál de los posibles conflictos humanos hemos elegido para dar fundamento al drama o comedia que contaremos o desarrollaremos en el guión.

Hacer una story line 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 story line es ese mismo pero a la inversa: contar el resumen de una historia que todavía no existe.

Ahora quisiera especificar lo que no es una story-line:

- No es únicamente una declaración sobre la vida
- No es únicamente una cuestión sobre la vida
- No es únicamente una moral de nuestra historia

Veamos un ejemplo de story line servido por Graham Greene, el famoso guionista y novelista inglés:

Idea: "Fui al entierro de un amigo. Tres días después, él caminaba por las calles de Nueva York".

De aquí surgió la siguiente story line, que dio lugar a la película *El tercer hombre*:

"Jack va al entierro de su amigo en Viena. No se resigna, investiga y acaba descubriendo que su amigo no ha muerto; está vivo y fingió su entierro porque lo buscaba la policía. Descubierto por la curiosidad de Jack, el amigo es abatido por los disparos de la policía".

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.

No son necesarias más explicaciones; si no, en lugar de una story line tendríamos un argumento.

El diseño del conflicto debe ser muy conciso. Para chequear una story line podemos responder mentalmente a una serie de preguntas:

- ¿Es realmente una story line o no lo es?
- ¿Cuál es el conflicto?
- ¿Qué productos audiovisuales hemos visto anteriormente que contengan este mismo conflicto matriz?
- ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de nuestra story line en comparación con esos otros audiovisuales con similar o idéntica temática?
- ¿Cuál es la tesis? ¿Qué queremos decir con esta story line?

4. Análisis de story lines

En mi curso de guión dedico un par de días al estudio y elaboración del conflicto matriz y de la story line. Normalmente mantengo muchas discusiones con el alumnado debido a que al principio es difícil entender la mecánica de la story line. En general, las story lines 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 story line. Por ejemplo: viejo siempre será más claro, preciso y conciso que hombre mayor con el cabello blanco.

Las story line que se incluyen a continuación fueron escritas por algunos alumnos del master 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 story line fueron redactadas durante las clases como ejercicio práctico.

4.1. Primer análisis

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 story line.

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 de la ciudad vuelven las diferencias y, después de una pelea, se separan. Pronto son capturados y deportados".

Observaciones y análisis

La story line 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. Advértase que esta story line tiene tejido dramático conflictivo para ser desarrollado en un telefilme o en una película.

Propuesta

Se sugirió una segunda parte del ejercicio, que consistió en pedir a otro alumno que rescribiera esta story line 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 les 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 y constatando que existe la posibilidad real de que se convierta en un producto audiovisual de cuatro horas de duración. Todavía me parece que el final no está del todo bien resuelto.

4.2. Segundo análisis

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

"Mary, la empleada doméstica del relato, es el nexo 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 story line esta incompleta. No hay final. El desarrollo podría ser más claro, menos literario. Sin embargo, se vislumbra que la historia tiene posibilidades dramáticas.

Propuesta

La segunda parte de este ejercicio consistió en pedir a otro alumno que, en sólo cinco minutos, clarificara la story line y la describiera para una miniserie televisiva.

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 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 story line es completa e incompleta a la vez. Si se convierte en una serie de episodios cerrados, existe material suficiente para ser desarrollados. Sin embargo, sigue estando incompleta porque tiene un final poco creativo y, a mi entender, vago, en caso de desarrollarlo en una novela.

4.3. Tercer análisis

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 story line.

"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 story line 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. Además, otorga al artista un carácter mágico, 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 story line.

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, alcanzando gran posición y fama. Cuando intenta liberarse de su adicción a la bebida comprueba que pierde la inspiración frente a las telas. Angustiada por este callejón sin salida, opta por renunciar al lujo y la fama e ingresa en Alcohólicos Anónimos, mientras para subsistir acaba trabajando de cajera en un supermercado."

Observaciones y análisis

La story line también está completa. Se ha añadido en este caso una moralidad exagerada: "renunciar al lujo y a la fama", "Alcohólicos Anónimos"...; sólo le faltó añadir al final que ingresaba en un convento de monjas.

Recuerdo ahora que esta story line 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.

4.4. 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, ya sea en un tiempo largo o corto (película/serie o miniserie). Grosso modo, la story line es un fotograma representativo y significativo de una compleja y extensa estructura dramática.

5. Conclusiones

Se ha introducido la argamasa principal de la dramaturgia: el conflicto, que se ha definido y clasificado. También se ha indicado que el conflicto básico se presenta en cinco líneas a la que se llama story line y, por último, se han comentado algunos ejercicios realizados por alguno de mis alumnos.

6. Ejercicios

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

6.1. Buscar en los periódicos del día tres noticias o reportajes. Sintetizar cada uno de ellos en una story line.

6.2. Escoger un telefilme o un filme en cartelera. Luego de verlo, escribir su story line.

6.3. Redactar la story line de los siguiente filmes: Barton Fink, de Joel y Ethan Coen. Thelma y Louise, de Ridley Scott y El Rey Pasmado, de Imanol Uribe. Repetir el mismo ejercicio con las siguientes obras televisivas: Twin Peaks, La huella del crimen, Luz de Luna, Dallas, La joya de la Corona.

Es difícil encontrar productos televisivos en los videoclubes. En América, tanto en el Norte como en el Sur, ya existe cierta tradición de hacer resúmenes de miniseries en formatos de dos horas; en Europa, esto no suele hacerse todavía. Si no es posible conseguir estos productos, sugiero que se realice el ejercicio con series actualmente en exhibición. Lo mismo con tres novelas; por ejemplo: Madame Bovary, de Gustav Flaubert, Los hermanos Karamazov, de Fedor Dostoievskyy, Asangre fría, de Truman Capote.

6.4. Pasar un filme de un par de horas, en video. Cada media hora, interrumpirlo y hacer, cada vez, una story line. Notar que a cada una nueva que se redacta, se van añadiendo conceptos nuevos y eliminando otros de la anterior. En la última, se dispone de la story line definitiva. Examinar cada una de las incompletas y añadirles finales diferentes al original.

6.5. Construir una story line a partir de un dibujo animado. Por ejemplo, Tom y Jerry.

Capítulo 6 El personaje

“Estaba en la mesa un hombre sabio y de buen gusto que corroboró lo que decía la marquesa. Hablaron luego de tragedias; la dama preguntó por qué había tragedias que, aunque a veces se representaban, no se podían leer. El hombre de buen gusto explicó muy bien cómo una obra puede tener algún interés., el escritor debe... ser nuevo sin ser extraño, a menudo sublime y siempre natural, conocer el corazón humano y hacerlo hablar; ser gran poeta sin que ningún personaje de la obra parezca nunca poeta; conocer perfectamente su lengua, hablarla con pureza, con continua armonía, sin que nunca el sentido sufra por la rima.”

VOLTAIRE, Cándido, Ed. Cátedra S.A, Colección Letras Universales, 1985, p. 134.

1. Reflexiones sobre el personaje _____

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?"¹

1. Citado por BARNET, BERMAN y BURTO en *A Dictionary of Literary Terms*, Constable, Londres, 1960, p. 112.

2. La sinopsis

El argumento o sinopsis es la story line desarrollada en forma de texto. Una vez que el conflicto-matriz se presenta en la story line, 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 guión.

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 guión. 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 sólo 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 guión. Ha de especificar de manera clara y concreta los rasgos de la historia. Una buena sinopsis es una guía perfecta para obtener el guión. 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 europeo.

2.1. La terminología

En latín, argumentum recibe 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 confluír.

En español, la tradición literaria opone argumento –como resumen descriptivo de la historia tal como sucede en el tiempo– a la trama o conflicto, que es el resumen de la historia tal y como se narra, aunque los dos 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 del tema de "amor", o de "amistad", de "traición" o de "negocios" o de "capacidad de adaptación a las diversidades".

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 sólo sea por un sentido pragmático.

2.2. 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, de dos 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.

La gran sinopsis está más relacionada con una tradición europea y con el guión 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, y los americanos la llaman 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 story line hasta el guión.

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 guión 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, EE.UU. e Inglaterra, suele realizarse un proceso muy sencillo y curioso para que un autor obtenga la seguridad de su autoría sobre una sinopsis o guión. 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 el juicio podrá ser abierto el sobre.

3. ¿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, artística y autoría.

3.1. 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 mil millones de pesetas. 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 RTP (TV portuguesa), 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.

El audiovisual es 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 súper ego, 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 como 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, "... 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 grúa, estás en dificultades..."²

3.2. Mercado

En la viabilidad de mercado se analiza si hay público para el espectáculo y qué facturación 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 las pegas 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 *Lampiao y Maria Bonita*, supuse que sería sólo bien recibida 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.

3.3. Técnica y arte

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 ésa es otra historia.

Existen mil y un problemas que pueden condenar una sinopsis antes de que se convierta en guión: 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*, dirigida por mi amigo Jorge Marecos Duarte, de producción portuguesa, creé personajes africanos. El productor, Pedro Martins, no logró encontrar estos actores en Portugal y tampoco en Francia. Finalmente, se contrató a una actriz brasileña y a un actor norteamericano. Recuerdo que cuando mostré la sinopsis al director, él me dijo: "Tendré problemas con este casting".

3.4. 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 un culebrón de ciento cincuenta capítulos.

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 y, si tuviera mucha fe en la primera, reescribirla. Debo decir que los guionistas profesionales escriben muchas más sinopsis que guiones.

El guionista inglés Allan Baker me dijo en una ocasión que el proble-

ma es recibir el primer no y tener que reescribir, y recibir el noveno y ir reescribiendo. La persistencia es una cualidad esencial a este proceso.

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 guión.

4. Contenido del argumento o sinopsis

Una sinopsis tiene unos contenidos muy precisos:

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

Así como la story line 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).

5. ¿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 éste 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 *Dos en la carretera* o *el tenebroso* mientras que *Solo ante el peligro* o *El dorado* suceden en un tiempo continuo.

No se debe confundir temporalidad con tiempo dramático (ver Capítulo 7). 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".

6. ¿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 sólo contiene un componente geográfico, con oportunas puntualizaciones 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.

7. ¿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. Por dar un ejemplo no humano, mencionaremos al perro Rintintín.

No se han de confundir protagonista, coadyuvante 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.

El actor secundario o coadyuvante es el personaje o personajes que están al lado del protagonista. Generalmente, el coadyuvante nace a medida que vamos construyendo el drama.

Por último, el componente dramático es un elemento de unión, explicación o solución. No tiene la profundidad del personaje; su función es complementaria.

7.1. Observaciones sobre la configuración del perfil del personaje

En efecto, hay que conocer al personaje. "Habiendo diseñado al personaje, debes ahora, mediante tu imaginación creativa, hacerlo verdaderamente tuyo. Piensa en él, concéntrate en él, entra en su piel; conoce qué

le molesta, si siente miedo, o ama, o desea, o cualquier otra cosa. Conoce sus debilidades: las obvias, desde luego –bebida, mujeres, juego–, pero presta 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 sólo cuando conduce su coche”.³ Trataremos ahora diez observaciones básicas para la configuración del personaje. Son indicaciones frecuentes entre los profesionales del gremio, aunque no se consideran reglas.

7.1.1. Adecuación del personaje a la historia

Cuando hacemos una story line, 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, hemos discutido mucho sobre este punto. El es de la opinión de que entre el personaje y la historia se da lo mismo que entre “el huevo o la gallina”: ¿qué apareció primero?⁴

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.

7.1.2. El pensar y el sentir del personaje

El personaje piensa y siente, pero lo hace de una manera muy particular. Existe una ley de dramaturgia muy popular que sostiene que cada vez que el personaje piensa, habla.

3. Conviene consultar la obra de Vladimir Propp, *Morfología del cuento*.

4. Para Field, el personaje se opone a la acción. Acción es “lo que pasa”, mientras que personaje es “a quién pasa”. Cfr. *Screenplay. The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing, New York, 1979, pp. 14 y 19-29.

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.

En 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 última película de Martin Scorsese, Buenos muchachos (Goodfellas, 1991): un magnífico filme que utiliza muchísimo este procedimiento; pero, lo dicho, se trata de una excepción a la regla, por más que el cine norteamericano reciente usa y abusa de él.

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; a veces, ni siquiera llegamos a tomar conciencia de que están ahí. Con el personaje, esto nunca acontece; 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 hablan queda implícito que se comunican no sólo verbalmente, se comunican 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 Capítulo 2), 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".

7.1.3. El modo de hablar

En este punto sólo clasificamos o definimos su forma de hablar: si tartamudea o es lento, si tiene acento del Sur o 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 de la novela negra se han caracterizado por un hablar escueto y rico en acentos cerrados y duros. Los héroes de tragedia, por un acento puro y una voz profunda. Recientemente, en *El silencio de los inocentes*, era precisamente el modo de hablar lo que precisaba y oponía dos perfiles psicológicamente muy complicados.

Hasta que no escribí *Lampiao e Maria Bonita*, apenas había tenido contacto alguno con el modo de hablar del nordeste de Brasil. De la misma forma, hasta que no escribí la miniserie *Me alquilo para soñar con Gabriel García Márquez*, ignoraba cómo se hablaba y se vivía en la ciudad de Méjico. En ese último caso, una investigación a posteriori fue del todo indispensable. Las peripecias de un héroe medieval, el Conde Arnau, que escribo mientras se reelabora este manuscrito, presentan el doble problema de hacer hablar de un mundo creíble y convertir una leyenda en una aventura histórica. Los personajes de *Clockwork Orange* (La naranja mecánica) hablan un argot 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 puntualizar que con este método se pierde parte de la riqueza y detalle de la composición del personaje.

7.1.4. 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 personaje.⁵ Un personaje rural puede llamarse Pepe 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 cincuenta, los personajes llevarán nombre compuesto –"José" o "María de 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 éste 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.⁶

7.1.5. 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 sólo tienen significación en aquel 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 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 los humanos; pero, por encima de todo, una historia que es únicamente 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 francés Barouchs dijo que los impulsos son más fuertes que la acción, son inconscientes; que 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.

5. FELSEY, F., *Writing for TV*, A & Black, London, 1990, p. 104.

6. La guía telefónica española es una de las pocas del mundo en las que, desgraciadamente, sólo aparece el nombre indicado con su inicial. De todas maneras, sugerimos su utilización para buscar apellidos.

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.

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 (¿recuerdan el Jack Palance de *Shaine*?), los granjeros inocentes pero cobardes, la madrastra implacable de los cuentos, etc.

En cambio, los "personajes redondos" presentan aspectos diferentes. 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; y no es que sea una práctica necesariamente negativa, por más que el gran dramaturgo inglés E. M. Forster, recordar que, en *Aspects of the novel*, manifestara sus dudas sobre la validez de este tipo de personajes, que sí asumía como correctos para la comedia. En realidad, 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.

7.1.6. 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 que 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; 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.

7.1.7. Cuadro de algunas características básicas

La gente actúa y reacciona 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 personaje.⁷ Transcribimos algunas de ellas:

parco - pródigo	sucio - inmaculado
gentil - violento	inteligente - tonto
alegre - lánguido	gracioso - apático
delicado - estúpido	valiente - cobarde
generoso - avaro	fanfarrón - humilde

claro - confuso	obstinado - dócil
gregario - aislado	justo - injusto
moral - inmoral	optimista - pesimista
crédulo - incrédulo	tranquilo - nervioso
sano - enfermo	sensible - insensible
ingenuo - malicioso	arrogante - cortés
cruel - benevolente	extravagante - mesurado
dubitativo - impulsivo	sencillo - complejo
vulgar - noble	pretencioso - modesto
lúcido - alienado	natural - afectado
misterioso - evidente	torpe - hábil
impetuoso - sereno	astuto - franco
egoísta - altruista	histérico - plácido
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, éstas 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.

Ni siquiera dramaturgos y teóricos en dramaturgia se inclinan por estas características básicas. También los poetas, tales como el sorprendente Alexandre O' Neil, que nos muestra en el poema "HOMBRE", esa diversidad infinita del ser humano.

Me parece oportuno transcribir el referido poema para englobar el tema:

HOMBRE*

SUFRIDO TEMIBLE AMADO PURO SAGAZ INTELIGENTÍSIMO MODESTO
 RARO CORDIAL EFICIENTE CRITERIOSO EQUILIBRADO RUDO VIRTUOSO
 MEZQUINO CORAJUDO BELLO PELEADOR ALTIVO ROTUNDO VIL INCAPAZ
 TRABAJADOR IRRECUPERABLE POPULAR ELOCUENTE ENMASCARADO
 JUERGUERO GORDO HILARANTE PREJUICIOSO ROMÁNTICO MALÉVO-
 LO INFANTIL SINIESTRO INOCENTE RIDÍCULO ATRASADO SOBERBIO DE-
 LICIOSO COCHINO HOSTIL INCREÍBLE SERENO ONANISTA ABONIMABLE

7. Cfr. *The Keys to Writing for TV and Film*, Iowa Kendall/Hunt Publishing Co., Iowa.

RESENTIDO PLANIFICADO AMARGADO EGOCÉNTRICO CAPAZ MORDAZ
 MALCRIADO PONDERABLE VOLUBLE INDECENTE ATURDIDO MOLES-
 TO FUGITIVO SONRIENTE COBARDE MINUCIOSO ATENTO CLANDESTINO
 ALBINO MARICA OPORTUNISTA GENTIL OSCURO FALAZ MÁRTIR MA-
 SOQUISTA DESENVUELTO AGITADOR ROÍDO PODEROSÍSIMO CULTÍSIMO
 DESORDENADO ENTREGADO BONITO HERMOSO IRRESISTIBLE PESADO
 ARROGANTE DEMAGÓGICO ÁSPERO VIRIL PROLIJO AFABLE TREPIDAN-
 TE RECHONCHO MALCRIADO FAMÉLICO GOLPEADO BRUTO HABLADOR
 SESUDO IMPOLUTO MAGNÁNIMO INCIERTO INSEGURO BONDADOSO
 OMNIPOTENTE COSA BANANA VIDRIOSO CONFIDENTE PELUDO BESTIA
 CONFUSO TARTAMUDO ATILDADO PROVOCADOR JOVENCITO EQUIVO-
 CADO INSINUANTE MELIFLUO ARRUINADO HIPOCONDRIACO HOLGAZÁN
 DESOPILANTE FLOJO CANALLA CONTUNDENTE SANTITO ARRASTRADO
 IMPECABLE MISERICORDIOSO VOLUPTUOSO HOSPITALARIO IMPACIEN-
 TE SERVICIAL MOROSO ZURDO FASCISTA SOEZ PRESENTE PLACENTERO
 BIGOTUDO VALIENTE PELEADOR HERIDO ECHADO IDIOTA MORALIS-
 TA AMORDAZADO COLABORADOR INSENSATO CLAVO VULGAR CELOSO
 REMANIDO INMORAL VIEJO IDEALISTA RACISTA PEQUEÑO GRITÓN PO-
 BRE-DIABLO ENOJADO ADULADOR VORAZ ALARMISTA INCOMPRENDIDO
 VÍCTIMA FELIZ ADULADO BRUTALIZADO HARTO PROGRAMADO IMBÉCIL
 ESCANDALOSO INAMOVIBLE

7.1.8. El contraste

El hombre es muy variable; hay tantos tipos como huellas digitales. Por lo tanto, cuando creamos un personaje, le damos una personalidad, una manera de ser, una originalidad, un estilo.

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, que 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

* O'Neil, Alexandre, en *Poesías completas 1951/1986, Biblioteca de Autores Portugueses, Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 3ª Edición, Portugal, 1990, pp. 336, 337.*

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, porque 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.

Más adelante desarrollaremos el concepto de objetivo dramático.

7.1.9. La dificultad

Si, por ejemplo, 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 faltan. Muchos autores dan sólo 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 guión.

7.1.10. 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 G. Berlanga ha desarrollado en su obra una galería de colectivos que llevan adelante sus películas, y entre los cuales, los que destacan, lo hacen a veces más por su propia personalidad que por la extensión de los 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 Sagliari que el propio Mozart, que se mantiene debido a la leyenda pero no a la fuerza dramática de su propio personaje. En la obra de James Cameron *Terminator*, el antagonista, un cyborg asesino, 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 cyborg 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*, el desarrollo de la historia viene dado por una saga familiar cuyos miembros se erigen en protagonistas y antagonistas, mientras que su personaje narrador en primera persona se reserva un discreto papel mientras nace, se desarrolla y madura.

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 acoso".⁸ El antagonista debe tener el mismo peso dramático que el protagonista, no es necesario desarrollarlo con la misma profundidad dramática.

7.2. Los componentes dramáticos

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

El colaborador es un personaje secundario que está al lado del protagonista o del antagonista y forma parte del universo en que se mueven ambos o, mejor aún, del mismo núcleo dramático (ver *Acción dramática*, Cap. 6). Como son secundarios pueden ser menos complejos.

Un buen ejemplo de coadyuvante no humano es el ordenador Hall de la película *2001, Odissea en el espacio* (2001: *A space Odyssey*). Se expresa, actúa, reacciona y tiene voluntad propia. Un error de programación o avería lo convierte al final en el antagonista del astronauta superviviente. El lector puede recordar famosos colaboradores, como el ambiguo gen-darme de *Casablanca* o el ayuda de cámara "Passepartout" de *La vuelta al mundo en ochenta días*.

En último lugar de esta jerarquía, hablamos de componentes dramáticos, que sirven como elementos explicativos, de conexión y conclusión. Normalmente suelen ser personajes estereotipados, sin complejidad alguna (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 sólo para entregar un telegrama son dos ejemplos).

El acierto o la gratuidad del componente dramático determina la consistencia de la obra. Desde las películas corales, donde puede llegar a ser

8. PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Juan Goyanarte, Ed. Buenos Aires, 1972, p. 121.

protagonista, a aquellas cargadas de humor absurdo, donde un personaje puede aparecer para justificar un simple chiste⁹ 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 el 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 haciendo de condesa en la película *Cortina rasgada*, de Alfred Hitchcock.

7.3. Análisis

Vuelvo a tomar como referencia la clase del master de escritura para cine y TV de la Universidad Autónoma de Barcelona, curso 1991/1992, para dar algunos ejemplos sirviéndome de los trabajos presentados.

El ejercicio propuesto consistió en crear un perfil de personaje respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo es el personaje? Descripción física. Personalidad.
2. ¿Cómo piensa y cómo habla?
3. ¿Dónde vive? ¿Con quién y en qué circunstancias?
4. ¿Dónde trabaja? ¿Qué hace para vivir, cómo es su entorno (familia, amigos)?
5. ¿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.

7.3.1. Primer perfil

Fue escrito a raíz de la story line sobre la noticia aparecida en el periódico: "Extranjeros ilegales en Barcelona" (ver Capítulo 4).

"Jelio Iskur, 25 años. Varna. Bulgaria.

Complexión atlética: cabello corto; piel oscura. Viste deportivo: jeans sexy, tejanos y cazadoras. Su aspecto inspira confianza. Hace un año re-

9. La obra de Muñoz Seca *La venganza de Don Mendo*, llevada al cine por Fernando Fernán Gómez, es un excelente ejemplo de divertidísimas insensateces en el componente dramático, cuya máxima exageración son los hermanos de Pravia, sólo justificables para hacerles rimar "agravia" y "Heno de Pravia" (una marca de jabón) en su única intervención en la obra.

side, 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 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".

Observaciones 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:

7.3.2. Segundo perfil

En este caso, se creó en base a la story line surgida de una idea transformada del libro de Truman Capote *Música para camaleones*:

"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 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 sesiones de vudú, práctica que conoce a la perfección.

Epifanía vive cada día en dos mundos opuestos. Primero está su fami-

lia 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 todo caso, 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".

Observaciones y análisis

El perfil está completo. Sin embargo, es excesivamente largo. Por ejemplo, no era necesario dar los nombres de los hijos. El vudú me parece un dato exagerado e innecesario.

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?

7.3.3. Tercer perfil

Para comparar, escogemos una nueva empleada doméstica basada en la misma story line.

"Es una mujer de unos cincuenta años, gordita, no muy alta, con gafas, peinada con permanente. Apenas sabe firmar; vota a Felipe porque su marido es de izquierdas y andaluz. No habla catalán, pero lo entiende bien. Vive en Bellvitge. Calle Nápoles, bloque C, puerta 3, piso 8 C. 5 marido trabaja a temporadas en una fábrica; y bebe. Tiene cinco hijos. Los dos mayores están casados. De los otros, dos están en paro, uno se pincha y la pequeña, que tiene catorce años, repite 8º de EGB.

Sale de casa a las seis de la mañana y regresa a las ocho de la tarde. Limpia pisos y cuida ancianos. Lleva faldas largas, calcetines gruesos y zapatillas de tela. Aunque la asistente social del barrio le está arreglando los papeles, no confía mucho en ella, porque nunca le ha dado soluciones tangibles. Le duelen las piernas y los riñones; el médico siempre le receta las mismas pastillas para la presión.

No le gustan las filipinas porque le quitan el pan de sus hijos.

Cuando trabaja en casas ricas, apenas habla. En los pisos compartidos sermonea a los jóvenes cuando ve caras nuevas o bragas en los lavabos..., lo hace discretamente..., al final les da un poco la razón: son cuatro días, pero que tengan cuidado, que ellos son demasiado buenos y hay mucho desvergonzado por ahí...".

Observaciones y análisis

Este personaje no es creíble. Es casi caricaturesco y confuso. No sabemos qué papeles le están arreglando: ¿para ingresar al hijo que se pincha?

¿Para algo relacionado con su trabajo o con su salud?

¿Sería diferente si viviera en la puerta 4, piso 9 D?

En la tentativa de dar vía libre a una desbordante creatividad, la composición perdió equilibrio e identidad.

7.3.4. Cuarto perfil

Este perfil se basa en la story line sobre la pintora alcohólica (ver Capítulo 4):

"Ana Turner sólo 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 desvelar poco a poco la dulzura que contiene el reino de su voz y el brillo de su mirada adolescente".

Observaciones 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.

7.4.4. Análisis final

Cuando alguien me lee 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 fin de carrera 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 un ser vital. Es responsable del departamento de comunicación de la ONCE 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 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. Él está totalmente enamorado, pero no quiere reconocerlo y mantiene las distancias: no querría ligarla para siempre a una persona en silla de ruedas."

1. ¿Está el personaje preparado para vivir una historia?

Esta preparadísimo para vivir varias historias; cualquier productor americano estaría encantado con él, con su radio-transmisor resolviendo problemas a distancia y, además, con una novia guapa, cuya relación está condicionada por la moral vigente. Lo haría protagonizar una serie sin dilación.

2. ¿Tiene posibilidades de cambiar su mundo interior con la historia?

No me lo parece. Es interesante advertir en la descripción que no hay lugar para el mundo interior del personaje, que resulta mecánico y vacío.

3. ¿Cuáles son los sentimientos y valores de este personaje que están en juego?

Es una lástima que un inválido que, por supuesto, ha sufrido mucho, y a la fuerza ve el mundo de una forma muy particular, no tenga sentimientos en juego, ni conflictos internos o valores particulares. Finalmente, podemos concretar que no hay personaje; o que éste, aunque tiene posibilidades de vivir historias es, en cualquier caso, artificial.

Este ejemplo, escrito por un alumno, nos da la medida exacta de lo que acontece en las televisiones del mundo. Esto es: historias sin fin, vividas por personajes robóticos, sin alma.

En otras palabras, 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 coches, secuestros y asesinatos parecen más fáciles de crear que personajes reales y complejos que puedan vivir estos hechos.

Y con estas reflexiones, vamos al cuarto contenido del argumento: el transcurso de la acción dramática, el cuál, la historia.

8. ¿CUÁL?

Suelo decir que si la lectura de una sinopsis no despierta nuestro interés, tampoco lo hará el guión o producto audiovisual resultante; estará falto de emoción.

El cuarto contenido de una sinopsis es la historia que vamos a contar, creada o adaptada especialmente para unos personajes concretos.

"Tu historia, con todo, no tiene que ser una representación directa de tal acontecimiento. La perspectiva que elijas, junto con todo lo demás, es cosa tuya. Aquí es donde tu individualidad puede brindar un ángulo interesante; donde comienzas a aplicar la estrategia narrativa que mejor sirve a tu historia; donde tu experiencia vital te ayuda a extraer una perspectiva inusual de tu historia."¹⁰

En dramaturgia, la historia recibe el nombre de acción dramática (transcurso o curso de la acción dramática).

La acción dramática es el conjunto de acontecimientos interrelacionados que se irán resolviendo a través de los personajes hasta el desenlace final. En esencia, la acción dramática es la ficción.

8.1. La ficción

Antes de abordar el curso de acción conviene hacer referencia a un par de conceptos cotangentes para dejar bien clara la separación entre el mundo real y el universo creado e inventado: ficción y también estética. Etimológicamente, la palabra ficción proviene del latín *fictione* (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 *aisthesis* (percepción).

10. DANCYGER, Ken; RUSH, Jeff, *Alternative Scriptwriting. Writing Beyond the Rules*, Focal Press, Boston-London, 1980, p. 196.

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".¹¹

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 lo que llamamos verosimilitud, lo que nos parece realidad: el verosímil fílmico o televisivo. En cualquier caso, "el lenguaje de los media grabados 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 hacia 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 hechos".¹²

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.

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 sólo unidas sino también identificadas: en realidad, una proviene de la otra".¹³

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, incorpo-

11. TODOROV, Tzvetan, *Estructuralismo y poética*, p. 35, Cultrix (trad. española: ¿Qué es el estructuralismo? Poética, Losada, Buenos Aires, 1975).

12. Cfr. MONACO, James, *How to Read a Film*, Oxford University Press, NY-Oxford, 1981 (rev. ed.), p. 7.

rando las características del tiempo histórico. El espacio-tiempo se puede parar, como en los close-up; puede volver atrás, como en los flash-back; y dar un salto adelante y revelarnos el futuro. Al respecto, la comparación más inmediata con el mundo literario es la novela. La mayor imaginación que exige el mundo de la novela con respecto al mundo, pongamos por caso, del teatro, cambia de sentido en el cine en cuanto el primer nivel de imaginación –ensoñación de imágenes– ya se ha dado.

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.

8.2. 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 estos tres momentos es algo natural que acaba descubriéndose en cualquier tipo de estructura. "La composición dramática, casi desde el principio del drama, ha tendido hacia una estructura en tres actos, tanto si es una tragedia griega como una obra shakespeariana en cinco actos, una serie dramática en cuatro actos como una película de TV semanal en siete, vemos aún la estructura básica en tres actos: principio, medio y fin, o set up (exposición), development (desarrollo) y resolution (desenlace)".¹⁴

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.

13. Hauser, Arnold, *A era do filme. Sociologia del Arte, vol. I*, Rio, Zahar Editores, p. 70.

14. Cfr. SEGER, Linda, *Making a Good Script Great*, Samuel French. Hollywood, 1987, p. 4

8.3. La cualidad 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.

8.4. 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 –colgado en un abismo, por ejemplo–, el espectador debe experimentar su angustia, como si él también estuviese atrapado 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".

8.5. 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.

8.6. 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 sólo 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 la platea.

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. A fin de cuentas, los guionistas somos creadores de ficción que queremos emocionar al público con nuestra historia. Si no fuera por este motivo, ¿por qué otro habríamos de escribir, si no?

8.7. 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 la película *El hombre que pudo reinar*, de John Houston, inspirada en la novela de Rudyard Kipling, a modo de ejemplo. 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).

Se puede responder a la tercera pregunta 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).

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.

8.8. Acción dramática versus personajes

A partir del ejemplo descrito, podemos decir que el personaje genera conflictos –exteriores o interiores– en base a sus necesidades o carácter, y éstos, a la vez, dan paso a otros.

Como vemos, el conflicto parece depender cada vez más del personaje, su manera de presentarse y de su voluntad, que puede ser directa o indirecta.

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.

8.9. 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

$$\begin{aligned} &+ \text{decisión conflictiva del personaje} \\ &\quad + \text{cambios} \\ &= \text{acción dramática} \end{aligned}$$

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 y hasta 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.

9. La unión de los cuatro contenidos

Ésta es mi fórmula matemática y súper teórica:

Cuándo + dónde + quién + cuál = argumento o sinopsis

Desde un punto de vista formal, la sinopsis está constituida por: una cubierta con el título, nombre del autor, fecha y registro; una segunda hoja que puede contener una story line; después, un bloque de páginas en las que desarrollamos el perfil de los personajes principales; y, finalmente, un último texto en el que contamos la historia ya entrelazada con los personajes.

Algunos guionistas describen el perfil del personaje junto con el texto. Personalmente, prefiero escribir y colocar ambas cosas por separado (al final de este libro el lector encontrará algunos ejemplos). La acción dramática, la historia, será desarrollada desde un punto de vista teórico y práctico en el próximo capítulo.

10. 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 ésta: cuándo, dónde, quién y cuál. Recordamos que la sinopsis es la expresión escrita de un futuro trabajo de guión que se hace para ser leída, por lo que es conveniente que texto sea claro, fluido y esté bien redactado: algo sugerente y atractivo que apele ha 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 personajes redondos que vivan historias inolvidables.

11. Ejercicios

Propongo hacer algunos ejercicios prácticos sobre la composición del personaje. Podemos dividirlos en dos tipos: estáticos y dinámicos.

Como un pintor que empieza a bocetar para, más adelante, buscar movimiento en las figuras que dibujó en sus telas, vamos a empezar por lo estático para progresar hacia el dinamismo.

11.1. Ejercicios estáticos

Estos ejercicios 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.

11.1.1. Buscar fotos de rostros expresivos en un álbum, la pausa en un video o tres fotogramas de películas, y hacerse las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo es el personaje? Descripción física. Personalidad.
2. ¿Cómo piensa y cómo habla?
3. ¿Dónde vive? ¿Con quién y en qué circunstancias?
4. ¿Dónde trabaja? ¿Qué hace para vivir? ¿Cómo son su entorno, familia y amigos?
5. ¿Tiene alguna peculiaridad?

11.1.2. Leer tres cuentos (por ejemplo: uno de Gabriel García Márquez, otro de Guy de Maupassant, y uno de Patricia Highsmith).

Formular las mismas preguntas del ejercicio anterior con los protagonistas de estas narraciones.

11.1.3. Repetir este mismo ejercicio mentalmente con personas que vemos casualmente en el metro, en la consulta del dentista o en la cola 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.

11.2. Ejercicios dinámicos

El objetivo de estos ejercicios es enlazar el personaje con la acción dramática, reconocer sus cambios mientras vive una historia.

11.2.1. Escoger videos de películas conocidas (como Laura, de Otto Preminger; Los intocables, de Brian DePalma, o Cría cuervos, de Carlos Saura). Después de los primeros diez minutos de película, volver a las preguntas del ejercicio anterior y añadir estas otras:

- ¿Qué piensa de la vida?
- ¿Cómo crees 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?

Terminar de ver las películas y entonces repensar nuestras respuestas comparándolas con las que el propio filme ha dado.

11.2.2. Mirar tres videos de filmes con el mismo actor o actriz protagonista, (por ejemplo, de Kevin Costner: Danza con lobos, JFK y Robin Hood, príncipe de los ladrones; aunque puede hacerse también con filmes de William Hurt o Robert de Niro). Observar el desempeño del actor en cada uno de los filmes. Intentar olvidar que es el mismo actor y hacer 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.

11.2.3. Observar la propia historia, la de algún familiar o amigo.

Intentar 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 es que acaso lo somos?

Capítulo 7

La acción dramática

"Toda criatura del mundo de la fantasía o del arte necesita, para existir, tener su drama, en el cual pueda ser un personaje (...). Este drama es la raison d'être del personaje, la función vital necesaria para su existencia."

LUGI PIRANDELLO, *Six characters in search of an author*,
Naked Masks, New York, E.P. Dutton and Co.,
1952, pp. 363.

1. Reflexiones sobre la acción dramática

En su *Poética*,¹ 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 y no sólo se nos cuenta...".

Así, nuestros antecedentes remotos, los primeros guionistas, pudieron ser los trágicos griegos e, incluso antes, los autores de aquellos cantos que alternaban recitador y coro, o de los posteriores diálogos entre aquél y el corifeo; 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 flash back, que hace "recordar" a Odiseo y narrar sus andanzas; o el suspense, 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...

De cualquier modo, desde un punto de vista estético y teórico, Aristóteles y su *Poética* constituyen un punto de reflexión obligada 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, y por eso ha llegado a convertirse en una obra de culto, de conocimiento obligado para los que nos dedicamos a escribir para el cine y la televisión.

1. GONZÁLEZ, Anibal, *Poética*, de Aristóteles, edición bilingüe, que incluye también la *Epístola a los Pisones*, de Horacio, Ed. Taurus, Madrid, 1987.

Para Aristóteles, lo dramático es una relación de hechos y acontecimientos, entre causa y efecto, encadenados en un orden creado por el autor.

Dividió el drama en seis partes esenciales:

Alma
Personaje
Pensamiento
Dicción
Música
Espectáculo

Del personaje ya hablamos en el capítulo 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 sólo 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.

Él habla también de fábula y de fuerzas motivadoras; pero el núcleo, lo más importante, es este cómo, porque todas las historias ya fueron contadas.

Estos conceptos, que datan del siglo IV a. de Cristo, son válidos y fundamentales. Hoy contamos con otra terminología, pero la esencia es la misma. Acción dramática continúa siendo el encadenamiento de los hechos y los acontecimientos que forman la historia.

Al centro de la acción dramática lo llamamos plot. El plot es la espina dorsal de una historia, el núcleo central de la acción dramática, es decir, las acciones organizadas de manera conexa, de forma que si suprimimos o alteramos alguna, alteramos el conjunto.

Así, un guionista debe añadir el cómo, al cuál, al cuándo, al dónde, al qué, y al quién.

Ese cómo consiste en desarrollar la acción dramática a través de uno o varios plot y buscar la forma más creativa, armónica y emotiva de contar una historia. Es decir, el guionista debe saber estructurar su historia. Una buena estructura es uno de los puntos clave en la construcción de un buen guión.

Los conceptos construcción dramática y escaletta, de procedencia italiana, éticamente son sinónimos de estructura.

2. Estructura

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 el cómo explicaremos nuestra historia al público.

Digamos que la estructura es la ingeniería del guión. 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 el estilo persona.

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 de montar 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 la 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.

3. Tipos de estructura

Cuando pensamos en estructuras, privilegiamos dos tipos:

- Macroestructura
- Microestructura

3.1. Macroestructura

La macroestructura es la estructura general de un guión, 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 un culebrón.

Después decidiremos si la explicaremos en flash-back, 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 flash-back: el viejo indio va recordando cómo sucedió todo. Se trata de la película *Little Big Man* (Pequeño gran hombre), 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. 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"²

Aún diría más: de la buena exposición del punto de partida dependerá que consigamos o no llegar al público.

La macroestructura de una telenovela, o de una serie, implica la estructura general y la estructura de cada semana. Por ello, los puntos clave habrán de ser distribuidos de forma que se mantenga la tensión dramática en cada capítulo.

Habitualmente, al cabo de sesenta capítulos, el autor ya no sabe qué explicar, le parece que lo ha dicho todo; por ello, 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.

La intención del autor es que el público no se desconecte de su serie; debe inventar ganchos, situaciones cruciales que sólo 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 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 ¡há-

2. FIELD, Syd, *The Screenwriters Workbook*, A Dell Trade Paperback, New York, 1984, p. 93.

3. SWAIN, Dwight V., *Film Scriptwriting*, Focal Press, Boston & London, 1988.

galo, al menos, con cierta proporción!"³

En cambio, en algunas series y casos especiales, los puntos críticos van rodeados de una atención especial. Esta atención especial se basa en tres reglas:

- 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.

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.

En televisión, tenemos los siguientes casos:

a) Culebrón o telenovela (historia abierta)

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 innumerables semanas.

b) Miniserie (historia abierta)

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 compongan. Por ejemplo, en la miniserie *Yo, Claudio*, tuvimos el Imperio de Augusto en los primeros capítulos; después, los de Tiberio y Calígula, llegando hasta el de Claudio, y terminando con el de Nerón. Me parece conveniente que hablemos de capítulos si nos referimos a las telenovelas, y de episodios en relación con las miniseries.

c) Serie (historia cerrada)

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.

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 (entre noventa y ciento veinte minutos).

3.1.1. 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.

3.2. Microestructura

La microestructura hace referencia al trabajo de estructuración de cada escena, se trate de una película, un culebrón o una serie.

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 y con mayor detalle, cuando tratemos el tiempo dramático y la unidad dramática.

4. Emocionar

No estará de más que remarquemos 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. Incluso así, sucede a veces que el público tiene una reacción inesperada que el autor no había previsto; por ejemplo, cuando ríe nervioso. Lo que no puede aceptarse es que esa reacción sea siempre contraria a la que el autor espera. Si esto ocurre es que hay algo equivocado en nuestra manera de relatar esa historia.

Claro que hay momentos en que la tensión dramática decae y el público comienza a disgustarse. Para evitarlo, disponemos de una serie de recursos que dan agilidad a la acción dramática. Con todo, no debemos pensar que la única forma de dar impulso al espectáculo es introducir un tiroteo ni mucho menos; frecuentemente, un momento de silencio

contiene una enorme carga dramática. La idea de agilidad es intrínseca a la estructura; sin ella no hay acción dramática. Hemos visto, pues, que estructura equivale a acción dramática; su función, presentar el drama, despertar el interés, mantener ese interés y aumentarlo.

5. El control de audiencia

La función del control de audiencia es medir el grado de interés del televidente. Si en el cine se basa fundamentalmente en el éxito de taquilla, en la televisión, la única forma de averiguar el grado de aceptación de un determinado programa es elaborar un cuadro de control de audiencia.

Normalmente se establecen tres tomas de contacto: al principio, al medio y al final de un programa; y, al final, se realiza 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 éstos varía de un lugar a otro, el punto también es modificado según el número de aparatos existentes en la zona estudiada.

Actualmente, existen 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; pero, por más que se mida, jamás conoceremos las sensaciones reales que provocamos en los televidentes.

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, por ejemplo, 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.

A continuación, estudiaremos los mecanismos clásicos que impulsan una estructura dramática.

6. Anticiparse

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

6.1. 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, éste último deja entrever que no todo no acaba allí, que se vengará. Esto crea una expectativa en el público, aunque ésta 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).

6.2. 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 (miniserie) norteamericana Alf, el personaje extraterrestre siempre quiere comer, preferentemente dulces; esta manía, aunque se repite constantemente, sigue generando nuevas situaciones cómicas.

En una miniserie que escribí, Lampiao e Maria Bonita, aparecía de vez en cuando el insert de una víbora. Esto advertía al público que estuviese atento porque alguna cosa terrible iba a pasar y se creaba cada vez una expectativa mayor.

Y 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.

6.3. Por contraste

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; en fin, desea revivir aquella historia específica. Un clásico es la película Titanic: sabemos que el barco se hundirá pero, aun así, queremos vivir el drama del naufragio.

El contraste es esta rara capacidad que tiene el público de mirar 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, ¿porqué miramos 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?

7. Inversión 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 la 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 clown 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... y, en lugar de saltarla, pasa por al 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 vivencias.

Si alguien lanza una cerilla a unas matas secas, 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 estar formado a partir 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, éste declara: "Yo soy tu padre".

Como vemos, la anticipación es un elemento móvil de la estructura, ya que presupone una expectativa, una espera. Ésta puede ser agradable si, por ejemplo, el padre perdona al hijo después de muchos años de separa-

ción; o puede ser desagradable en caso que el padre muera poco antes de poder decirle al hijo que lo perdona.

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. Por este motivo, 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.

8. 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 es que, mientras en el primero existe 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. 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 bastante 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.

8.1. Clases de suspenso

Suspenso del personaje o suspenso 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 tele-novelas).

Suspenso por incidentes o suspenso 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.

9. El plot y el núcleo dramático

Todos esos 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, 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 colaboradores)
+ acción (historia)
+ plot (el cómo)
= acción dramática

Nuestro problema estructural es contar el cómo, esto es, el plot y su desarrollo. Muchos autores hablan de plot y jamás mencionan núcleo dramático. Yo mismo utilizo los dos términos indistintamente, pero conviene saber que un núcleo dramático puede desarrollarse en varios plot.

El plot siempre se mueve en función de crear más anticipación 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 plot e incluso con varios tipos de plot. La dramaturgia moderna habla ya de plotless play; es decir, obras sin plot o donde éste carece de 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 las estructuras formales y se disminuye o elimina el drama humano, representaciones estético-teatrales o happenings de artes plásticas más que obras dramáticas.

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: el aspecto puramente formal, el soporte, cuyos inicios están en el ideario del "arte por el arte" de final del siglo XIX. Pero, sea como

sea, independientemente de la importancia que pueda tener, este arte no pretende, seguramente, explicar una historia y, por lo tanto, no nos entenderemos sobre él.

Como ejemplo, haremos un breve análisis sobre una serie muy conocida, L. A. Law (La ley de Los Ángeles), Hill Street, 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 plot 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 (culebrón) es crear tres núcleos dramáticos. Gilberto Braga,⁴ famoso guionista de telenovelas brasileño, normalmente divide los núcleos dramáticos por clases sociales: uno de la clase alta, otro de la clase media y un tercero, proletario (todos ellos con varios plot). A través de componentes dramáticos, esos tres núcleos, con sus respectivos plot, empiezan a integrarse, a confluir y a mezclarse.

9.1. Principios del plot

Los principios del plot son totalidad y unidad.

Aristóteles habla de la totalidad como un conjunto de las partes que forman el todo, ordenado según el criterio de principio, medio y final.⁵ 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 un principio, medio y final, decíamos, cuando a veces nos cuesta entender las cosas directamente, como en las películas de Bergman o Fellini, de plot más complejos, este principio también está presente.

Hablemos ahora de la unidad.

Hemos visto que la totalidad es una suma de todas las partes y que éste es el principio básico de la unidad. Desde este punto de vista, "la supresión o cambio de alguna de las partes alterará el todo".⁶ De modo que 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, con su 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.

4. Gilberto Braga, autor de *Dancing Days* y *La esclava Isaura*.

5. ARISTÓTELES, *Poética*, Capítulo 7.

6. *Ibidem*.

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 asis tido 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 y donde unos crucificados intentaban estacionar en el mismo hueco. La censura política española sustituía sistemáticamente mediante el doblaje, aquellos conquistadores que cometían actos poco ortodoxos en las películas de aventuras, por ciudadanos portugueses. 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. Y esa masacre fue hecha sólo por razones comerciales.

En cualquier caso, ya nos hemos referido a este tema páginas atrás (ver Capítulo 2).

La lógica intrínseca de un plot no puede ser quebrada; no podemos hacer saltar escenas desvirtuando el sentido del plot.

9.2. Probabilidad. Necesidad. Credibilidad

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 sea verosímil. 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.

Repetimos: todas las historias tienen una lógica que no puede romperse y se basa en cómo son las cosas en la realidad. Todo guión debe contener este sentido de credibilidad.

9.3. 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 cuestan ser entendidos, son difíciles, 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, da unas cabezadas, 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.

El cómo se ha mostrado esta story-line, 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 flash back 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.

9.4. Tipos 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, así que vamos a ver las clases de plot que puede tener un guión.

Plot principal

Como su mismo nombre indica, es la espina dorsal de la historia, la historia principal, la story line 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 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 subplot en interacción con el plot principal. Dicen que el más hábil de los subplot 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".⁷

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* (*Enredo*) en formato de serie.

En realidad, a medida que avanza la telenovela, solemos perder la noción de cuál es el plot principal, ya que éste no se define totalmente hasta el final; suele ser, normalmente, con el que se acaba.

Se dice que en una telenovela hay una alternancia de plot principales y multiplot.

Plot paralelo

Se habla de plot paralelo cuando se crean dos o más historias de la misma importancia, que suceden paralelamente, sin unión aparente entre sí, y que 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. Igualmente, más de una obra

7. KELSEY, Gerard, *Writing for TV*, A&C Black, London, 1990, p. 88.

8. *A Practical Manual of Screenwriting*, New American Library, EE.UU., 1951.

maestra del cine universal sigue esta línea, como *Intolerancia*, de D. W. Griffith, o *Las tres edades*, de Buster Keaton.

9.5. Formas y formatos de un plot

La clasificación de los plot según sus formas y formatos fue elaborada por Lewis Harman basándose en los estudios de George Polt ("36 situaciones dramáticas").⁸

1. Amor (plot de...)

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 *Obsesión* 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.

Suelen tener un trasfondo social, político o ético (*El ciudadano*, *El candidato...*).

3. Cenicienta

Transformación de un personaje humilde en destacado, según las convenciones sociales vigentes: *Mi bella dama* (*My Fair Lady*).

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 Et Jim*, *The gobetween*, 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 éste se pasa al partido opuesto; igualmente, un jugador puede dudar entre firmar un contrato con dos equipos, y mil nuevas combinaciones.

Por otra parte, el tercero en discordia de una pareja puede competir por razones diferentes a las amorosas. Por ejemplo: una mujer puede dudar entre una brillante profesión que exige dedicación absoluta –cantante de ópera, monja...– y casarse con su novio. Finalmente, las combinaciones sexuales son múltiples, así que el triángulo continúa siendo uno de los plot más sugestivos para los autores.

5. Regreso

Parte de la idea de la parábola evangélica del hijo pródigo que vuelve a casa de los padres, el mando que regresa de la guerra o cualquier otro retorno. Ejemplo: Regreso sin gloria.

6. Venganza

Se comete un crimen o una injusticia, y el héroe –o el antihéroe– intenta hacer justicia por su cuenta.

Una variable es la búsqueda de la verdad por parte del héroe. Así, en *Conspiración de silencio*, un exsoldado descubre el asesinato racial de su amigo, héroe de guerra. En *Asesinato en el Expreso de Oriente*, el protagonista era el objeto de la venganza colectiva.

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 samurais y su revisión americana, *Los siete magníficos*, son un buen modelo.

8. Sacrificio

Un héroe se sacrifica por alguien o por una causa. Ejemplo: La pasión de Cristo.

9. Familia

Relación entre familias o grupos relacionados por alguna cosa; la interrelación en un mismo núcleo dramático. Por ejemplo: *The group* y *Los chicos de la Banda*.

10. El diferente

Por ejemplo, ET.

Esta clasificación según la tipología de los plot ha sido configurada por estudiosos del tema; pero, mientras escribo estas líneas, advierto que ningún autor suele tenerla demasiado en cuenta; conscientemente, al menos. Es más: no se puede ser fiel a ninguna clasificación a la hora de escribir un guión, ya que inventar es, precisamente, quebrar las reglas.

Estas clasificaciones sirven únicamente para tener una idea de las características principales de nuestro trabajo cuando ya lo hemos acabado y también, para valorar y calificar el trabajo de otros (una especie de divertimento, además de tener un dato más en el cajón).

9.6. El origen de la fábula

Según el investigador ruso, Vladimir Propp,⁹ el núcleo más antiguo, la fábula, se encuentra en los rituales de iniciación de las sociedades primitivas.

9. PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Col. *Crítica y Natureza*, Buenos Aires, 1972.

De acuerdo con su teoría, la fábula reproduce la estructura de los rituales que marcaban el pasaje del mundo infantil al mundo del 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.

No obstante, Propp opina que la fábula continúa teniendo rasgos que actúan en el inconsciente colectivo, uniendo al niño contemporáneo con el niño prehistórico.

Según esta teoría, la fábula se compone de treinta funciones –aunque no contenga necesariamente todas, sí, una buena parte de ellas– con una sucesión siempre idéntica.

Si bien no todos los autores la sustentan, me parece interesante para aquellos que quieran escribir para niños.

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 o culebrones; es un clásico la boda de la protagonista en el último capítulo.

10. Estructura clásica

Con todo lo hablado hasta ahora sobre acción dramática, podemos construir una estructura dramática. Empecemos por analizar la llamada estructura clásica.

“Sabemos que un guión 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.”¹⁰

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:

Acto primero:

- Exposición del problema y/o
- y/o • Situación desestabilizadora
- y/o • Y una promesa, una expectativa
- Anticipación de problemas
- APARECE EL CONFLICTO

Acto segundo:

- Complicación del problema
- y/o • Empeoramiento de la situación

10. FIELD, Syd, *The Screenwriters Workbook, A Dell Trade Paperback, New York, 1988, p. 27*

- y/o
- Intento de normalización, llevando la acción al límite
 - CRISIS

Acto tercero:

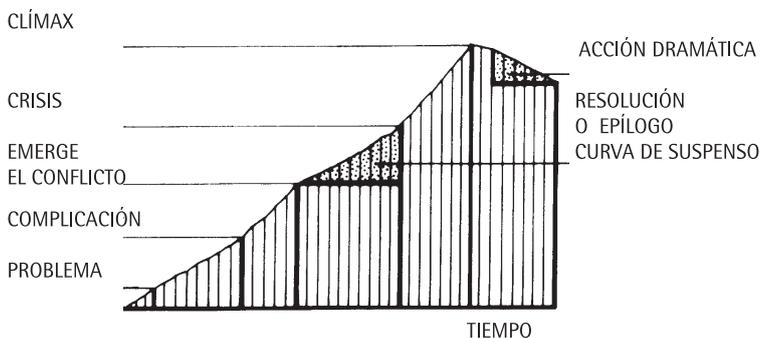
- Clímax (o alteración de expectativas)
- RESOLUCIÓN

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.

11. 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.

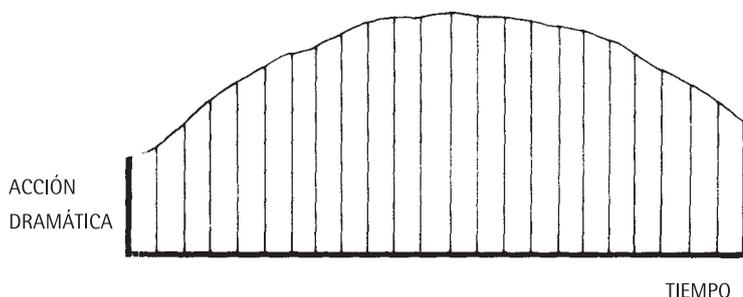
CUADRO 1
Diagrama de estructura clásica



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.

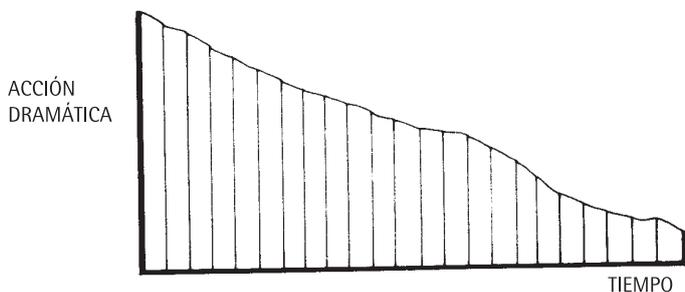
Desde el momento en que aparece el conflicto hasta el punto de crisis, se produce la curva de suspenso; es donde los problemas y conflictos parecen concentrarse en un callejón sin salida aparente, que lleva al protagonista y a la historia al momento de crisis. Esta curva es muy importante. Atención, pues, a la forma de desarrollarla, porque la intensidad con que estallará la crisis depende de la tensión acumulada en esta curva.

CUADRO 4
Diagrama de una estructura en declive



Un guión que nadie querría escribir: pérdida total de interés; un esquema clásico invertido que hay que evitar (ver cuadro 5)

CUADRO 5
Diagrama mostrando pérdida del interés



Este tipo de diagrama es el que normalmente presentan las series televisivas.

Un guión que nadie querría escribir: pérdida total del interés; un esquema clásico invertido que hay que evitar (ver Cuadro 5).

Otro lugar que afecta a la estructura dramática es el llamado punto de ataque o punto donde comienza la crisis y se precipitan los hechos.

Si el punto de ataque es prematuro se denomina *ab ovo*; y entonces se hace muy difícil continuar manteniendo la tensión dramática hasta la resolución.

Si el punto de ataque llega tarde se denomina in media res; se deja todo para el final, los hechos se precipitan como una avalancha y resulta un final confuso.

12. Valores dramáticos

Los valores dramáticos se pueden evaluar y cuantificar.

Al finalizar nuestro trabajo de estructura, es interesante hacernos las siguientes preguntas:

1. ¿Queda claro el problema al principio de la estructura? ¿Es real mente un problema importante? ¿Cuántas escenas vemos 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?
Quede claro que la estructura de que hablamos se refiere al plot. Cada plot o subplot tendrá su propia estructura, que se integrará en la estructura del plot principal.

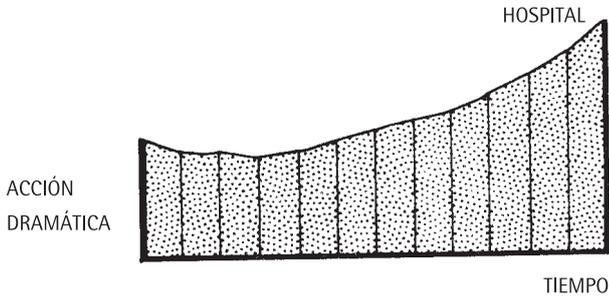
13. Curvas dramáticas

De esta manera, montar un guión significa ir uniendo, entrelazando las curvas de los diversos núcleos dramáticos (plot), creando puntos de interferencia de una curva en otra, armonizando los diferentes plot, creando una nueva y única: la curva dramática de la película. Por ejemplo:

Primer plot

Un joven lleva una vida tranquila, tiene un accidente de coche y lo llevan al hospital

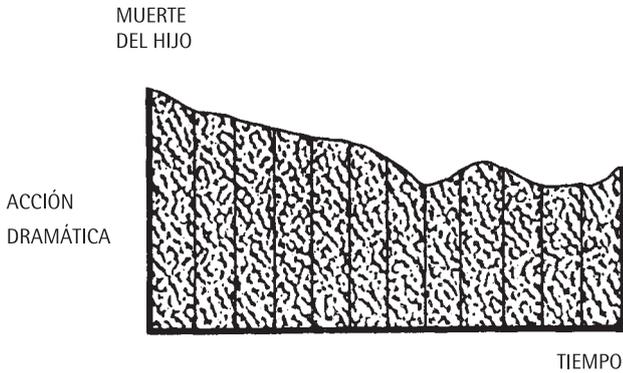
CUADRO 6A



Segundo plot

En el hospital, la doctora que lo atiende acaba de perder un hijo con leucemia y ha pasado una fuerte crisis.

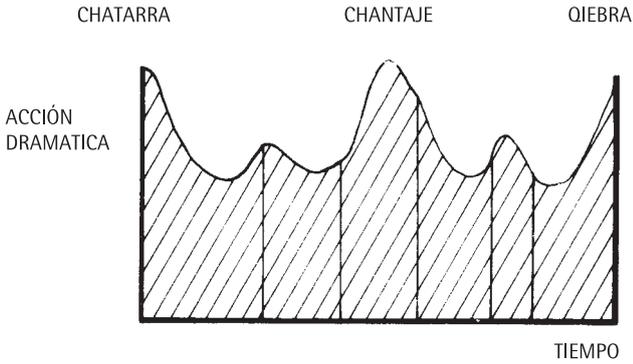
CUADRO 6B



Tercer plot

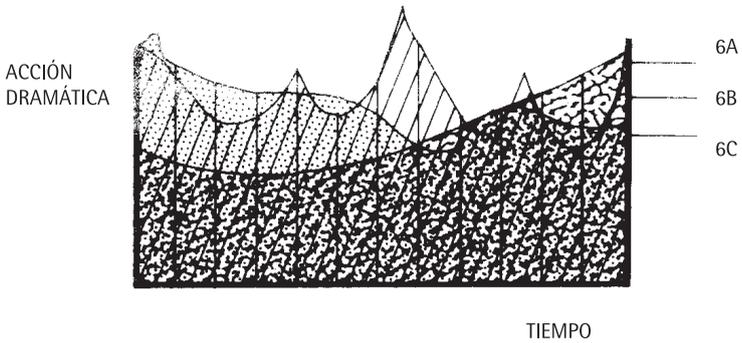
Venden el coche del accidente como chatarra; pero el dueño, a punto de quebrar, aprovecha que el coche es robado para chantajear al chico.

CUADRO 6C



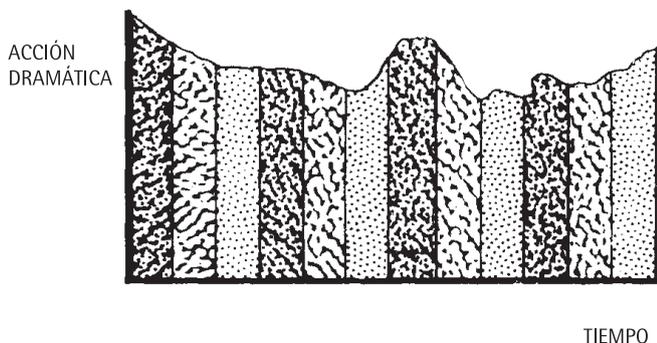
Así, este entrelazado de plots nos dará una curva dramática total de la obra que será la siguiente:

CUADRO 6D



El resultante sería:

CUADRO 6E



14. Estructurando

Hemos visto que la estructura es un problema que hay que resolver. Dado que se trata de una construcción, hemos de tratarla como tal, planificarla y organizarla de manera que se mantenga en pie.

Si nos basamos en criterios lógicos, pueden darse dos tipos de errores: error por falta de información inicial o error en la respuesta, en la solución del problema.

Cuando comenzamos una estructura, primero hemos de documentarnos con todas las informaciones necesarias, partiendo de la premisa de que tenemos una historia y el perfil de los personajes.

14.1. Investigación

La investigación es importantísima para el guionista; no sólo 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.

14.2. Estructurar para el medio televisivo

Por lo que respecta a la televisión:

Telefilme

El telefilme suele tener una duración próxima a la hora y media, aunque existe también el telefilme corto, de veinticinco minutos, y los documentales 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. Desde el punto de vista estructural y a 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.

En todos los formatos televisivos, la primera parte se llama encabezamiento o exposición del problema. También puede haber una escena aislada, generalmente de mucha acción, antes de los créditos, que los norteamericanos llaman teasing o pre-créditos.

La última parte se denomina cola o resolución del problema. Es el epílogo, que en caso de culebrón o telenovela, como ya hemos dicho, contendrá un gancho.

Este formato televisivo de veinticinco minutos cayó en desuso hace unos años. Ahora, en el momento en que escribo este libro, parece ser que vuelve a utilizarse, al menos en lo que a la televisión europea respecta.

Formato de 50 minutos

Este es un formato clásico para las miniseries e incluso para algunas series televisivas. 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 (encabezamiento, 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 realizar 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 guión.

Podemos decir que la apertura de un guión debe ser un momento fascinante; su final debe resultar sorprendente, pero es en el desarrollo de la parte central del guión donde se reconoce el verdadero talento del guionista en estructurar.

14.3. Estructuras 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.

Una película suele tener una duración media 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.

En el telefilme de hora y media se trabaja, a grosso modo, con una estructura similar a la cinematográfica, aunque este debe, según las teorías norteamericanas, buscar temas, historias o personajes que más adelante puedan ser desarrollados en series o miniseries. Así, el telefilme constituye una especie de ensayo para otros productos televisivos; aunque, 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. No obstante, 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)

14.4. Relación tiempo/dimensión de script

La correspondencia entre tiempo y dimensión del script se puede medir como sigue:

En televisión

90 minutos de acción equivalen a 100 hojas estándar

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

14.5. 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 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 ahorra 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; es decir: censura libre, mayores de catorce, de dieciséis y de dieciocho años.

Es importante conocer estos códigos, ya que, cuando un productor nos contrata para hacer el guión de una película de censura libre, hemos de pensar en lo que se puede mostrar y qué tipo de asuntos pueden tratarse y desarrollarse.

14.6. Número de actores, instalaciones 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 una media 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 los escenarios e instalaciones necesarias que, en cine, es algo muy variable. 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.

14.7. Resolución del proceso

Ahora que ya sabemos cuáles son nuestras limitaciones y las reglas del juego, podemos comenzar a resolver nuestra estructura. Antes que nada, sin embargo, es conveniente saber que una hoja corresponde a un minuto/minuto y medio de acción.

Claro que esto puede variar según la acción dramática (una página puede equivaler a treinta segundos), pero la media suele fijarse en un minuto.

14.8. 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. El autor se sienta y piensa el tema; si es necesario, indaga, consulta otras obras que traten del mismo tema. En fin, reflexiona, gesta y se provee del máximo material posible.

Recuerdo una ocasión en la que me quedé durante horas mirando videos sobre la India antes de empezar a estructurar la miniserie *La boca del dragón*. Una de mis hijas hizo la siguiente observación: "qué trabajo interesante el de mi padre, que se pasa horas mirando videos; 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, no para leer".

Si el trabajo es compartido, 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 una lengua que no es 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 diálogo concreto.

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 Hammond (norteamericano).

Cuando en 1992 acababa de escribir la serie *Arnau, los días secretos*, con Xesc Barceló, y ya empecé a pensar y sentir que en el futuro también tendría de él un magnífico recuerdo.

Una buena colaboración es como un casamiento: uno alimenta al otro y todo unido ayuda en la elaboración de una obra en común. También está, por supuesto, el trabajo con el director. Famosos o no, muchos directores acostumbran a intervenir en todas las facetas, incluso en la estructura, y contribuyen a la obra final del guión con su óptica personal.

No es raro que directores, actores y productores participen en este proceso y colaboren en él dentro de sus posibilidades. Son lo que se llama "reuniones de creatividad" o "estructura italiana" (el nombre proviene del boom del neorrealismo italiano, cuando eran varios guionistas quienes escribían el mismo guión en colaboración con todos los demás miembros del equipo).

Sólo cuando todo el mundo ha intervenido, cuando las dudas principales están resueltas, el guionista, solo, confecciona su estructura.

15. La estructura piloto

Una estructura piloto es aquella que aún no es la definitiva, porque ésta va completándose a medida que se va desarrollando el trabajo, ya que mientras escribe el primer guión, el guionista sigue modificándola, variando sutilmente el rumbo de los acontecimientos.

La estructura piloto es, pues, una especie de guía. Cuando montamos una estructura, las primeras preguntas que nos hacemos son: ¿qué macroestructura haré?, ¿dónde situaré el clímax?

Para contar una historia tenemos cuatro caminos clásicos de desarrollo de la macroestructura. La macroestructura se desarrolla por mediación de un narrador (alguien presente o en off que nos cuenta la historia a través de imágenes); con la ayuda de letreros (con los que entramos a nuevos universos y períodos de la historia); a través de acción directa (obedeciendo a un orden cronológico, directo y simple); o, finalmente, por medio del flash back (contamos el pasado).

El 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, el paso del tiempo –“un año después”, “seis meses después”, “años antes”–, como en *Amo tu cama rica*, de Emilio Martínez Lázaro; los cambios de estación (verano, invierno); o, también, 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.

Acción directa

La acción directa es un guión que obedece a un 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 (ver Capítulo 7). Algunos cineastas, como Godard, han realizado experimentos cinematográficos en los que, de hecho, se han registrado sólo dos horas de un hecho cualquiera, de forma que la acción obedecía al tiempo real. Hitchcock también lo ha intentado (*Festín diabólico/La sogá*).

Flash back

No debe confundirse con el flash-back aislado dentro de un producto audiovisual.

El flash-back indicado aquí es el camino estructural que escogemos para construir la historia; es decir, cuando todo el filme es un gran flash-back.

Como ejemplo de esta técnica podemos citar, en cine, *Sunset Boulevard*; 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 flash-back puede comportar una 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 fuera así, mejor no utilizarlo, podría entorpecer el desarrollo de los hechos.

Todas estas técnicas que hemos visto, narrador, acción directa, letreros y flash-back, no son soluciones incompatibles. Podemos hacer una película utilizando todas ellas combinadas, como en el filme *Amarcord*, de Fellini.

Otros ejemplos:

- En flash back: Amadeus (en TV, la miniserie Pobre niña rica).
- De acción directa: Barton Fink (en TV, la serie Dallas).
- Con letreros: El silencio de los inocentes (en TV, la miniserie Lampiao e Maria Bonita).
- Narrada: Uno de los nuestros (en TV, la serie Magnum o Mac Gyver).

En realidad lo que importa no es la pureza del género, sino el uso que hacemos de estas técnicas, de estas posibilidades.

16. La construcción

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 guión. No 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 guión empezamos a hablar de 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.

Aquí voy a abrir un paréntesis: en la técnica y arte del guión –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 story line pasamos a la historia, de un ser desdibujado llegamos al personaje, y otra vez, empezamos por un apunte o resumen de la escena para concluir con ella como tal; que será lo que nos ocupe en el próximo capítulo (microestructura, diálogo y tiempo dramático).

Pero aquí, en este momento estructural, debemos conocer, por lo menos, cómo se dividen dramáticamente las escenas; es realmente indispensable para la construcción orgánica y dramática de una historia.

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 estas funciones.

16.1. Escenas esenciales

Las escenas esenciales son las que contienen lo fundamental para el desarrollo del drama.

Actualmente se clasifican en cinco tipos:

Escenas de exposición

Son las más adecuadas para exponer un motivo, un problema, una información. Debemos ser muy cautelosos en la confección de este tipo de escenas para no resultar demasiado didácticos.

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.

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.

Escenas de clímax

Evidentemente, son el punto más alto del drama. Los norteamericanos las llaman obligatory scene (escena obligatoria), porque sin ellas no existe el gran momento dramático.

Escenas de resolución

También llamadas terminales o de conclusión, son las que se encuentran al final de cualquier producto audiovisual.

16.1.1. 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.

El orden de factores no es necesariamente el que acabamos de exponer; lo podríamos modificar o alterar, pero lo importante es que todo responda a la intencionalidad de aumentar la carga dramática de la es-

estructura, de manera que la historia resulte más interesante. Por ejemplo, podemos montar una estructura de la manera siguiente:

1. Comenzamos con una complicación.
2. Exponemos los hechos y los problemas con un flash back (exposición).
3. Entramos en el clímax.
4. Escenas de preparación de las complicaciones que ayudarán a la interpretación del clímax (otro flash back).
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.

16.2. Escenas de transición e integración

También se denominan intermediarias y sirven para ligar las escenas esenciales.

Cuando componemos éstas últimas, se crea entre ellas un vacío intermedio que deberemos superar con elementos de integración y/o transición.

Diversas son las soluciones para unir las escenas: el paso de tiempo, el flash-back u otras formas de transición.

El 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 las acciones.

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 integrador de las escenas.

Flash back

Hablaremos ahora del flash back, precisamente, como elemento integrador. El flash back puede ser brillante pero es, con frecuencia, engorroso. Ni al público ni a los productores les inspira confianza. "Como regla general... es sensato evitar los flash back donde sea posible; simplemente porque interrumpen el avance de la historia. Esto puede aburrir o confundir a sus espectadores".¹¹

Un flash back puede ser de tres tipos:

Flash back evocador:

Un personaje solitario evoca, recordándolo, lo que le pasó tiempo atrás para explicar mejor el presente.

Flash back explicativo:

Un personaje (por ejemplo, un detective) explica en flash-back cómo se perpetró realmente el crimen. Se trata, entonces, de un revival, por cuanto alguien explica a otro lo que sucedió.

Flash back atípico:

Este tipo de flash-back es el que no se puede considerar ni explicativo ni evocador, sino que se clasificaría como una mezcla de ambos o como un elemento de enlace. Casi siempre se presenta como un elemento sorpresa.

Otras formas de transición

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 video clip, diseñado en base a este tipo de escenas que, por no ser esenciales, dejan al espectador en un bajo nivel de asimilación.

Finalmente, cualquier cosa que inventemos o imaginemos para aumentar y agudizar el interés del público es válida para esta clasificación.

Escenas oníricas:

Las ilusiones de un personaje que, aunque parecen reales, son únicamente el reflejo de su subjetividad; normalmente, un sueño.

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.

11. SWAIN, *Dwight V.*, op. cit., p. 198.

Por ejemplo, el insert de la cobra en la serie *Lampiao e Maria Bonita* –citado anteriormente–, significaba que el protagonista se iba a enfrentar con algún problema importante.

Previsión o flash forward

Es una escena que nos señala, parcialmente, lo que ocurrirá más adelante.

Encabezamiento de escena (trailer)

Es otro tipo de flash-forward, compuesto por trozos pequeños y emocionantes o incitadores de un determinado programa que se exhibirá al cabo de unos días. Se utiliza como reclamo del estreno, o unos minutos antes de la presentación. Era un recurso muy utilizado en *Malu Mulher*. Todo trailer es un flash-forward.

Flash back dentro de un flash back:

Es una técnica muy peligrosa, ya que puede hacer perder el hilo de la historia. En la medida de lo posible, el guionista principiante debe evitarlo.

Cuando escribí *O tempo de o vento* adopté esta técnica; y, aún hoy, los primeros episodios de esta miniserie, que ganó el premio del Festival de la Habana, me parecen poco claros para un espectador medio.

17. 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; pero 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.

Rift Fournier, guionista americano –autor de *Kojak* y *Los ángeles de Charlie*, entre otros–, me contó que él acostumbra a usar fichas multicolores. Cada color corresponde a un núcleo dramático. Por ejemplo, las de

los policías son rojas, las de los bandidos, azules, y las de familias secuestradas, verdes. Rift cuelga todas estas fichas en una gran pared.

Drew Hamond, amigo mío y colaborador en el guión de *Red Buick on Via Veneto*, usa complejas pantallas de ordenador coloreadas. Cualquier metodología es válida para lograr una buena estructura, pero 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 una platea perpleja: "Me sentaba mirando el jardín con una hoja de papel y un lápiz, y hacía mi escaleta... Escribía 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 consistía en pocas palabras simples que solamente yo entendía".¹²

18. Análisis

El ejercicio propuesto consistió 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 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 de 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 hermana, ya que son cómplices en contra del 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.

12. Suso D'Amico, en una conferencia dada en el Centro ACARTE de Lisboa, en 1991.

La estructura que reproducimos a continuación fue elaborada por un grupo de alumnos del curso de guiones realizado en la Casa de Arte de Laranjeiras (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 contemporáneo. 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 rehecho 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 flash back, infancia de Pedro cuando maltrataba a los animales.

Análisis de la primera parte

Se trata de una parte introductoria, de preparación. Se presenta el hilo conductor de la historia. Se ha hecho la localización de los hechos y hay una anticipación en flash back, 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; se abre, así, 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. Flash back 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 ella es en flash back. 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. Flash back. 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. Sólo a través de esta escena sabemos lo que hizo Pedro; es decir, 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 esta solo en la prisión.

Escena 30. Fiesta.

Escena 31. El padre no reza. Escena 32. Pedro esta 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

Se trata de un trabajo sencillo basado en un argumento muy complejo. Hay que señalar que este ejercicio se hizo en una hora de clase, con poco tiempo para ser tranquilamente meditado.

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.

Observemos, no obstante, cómo los alumnos se han preocupado de colocar ganchos antes de cada interrupción.

Hay un problema: la figura del padre debería haberse desarrollado más. Recordemos que esta estructura es sólo una primera guía para nuestro trabajo; a partir de aquí, elaboraremos el primer guión; por lo tanto, se puede rehacer y volver a componer.

Normalmente, la estructura es sólo una orientación para el guionista. Este trabajo, aparentemente sin sentido, sin gracia, sirve de base para el despliegue del primer guión y es esencial para un buen resultado.

Se hicieron unos cuantos ejercicios como éste en clase y todos resultaron igualmente satisfactorios.

19. Conclusiones

El capítulo se ha dedicado a la acción 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 Aristó-

teles 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 y cinematográfico.

Hemos descrito la resolución del proceso y el tiempo de reflexión para hacer una estructura; hemos estudiado la construcción dramática de una estructura piloto, punto fundamental de este capítulo y del trabajo del guionista; y hemos introducido 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 guión 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.

20. 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 peruano Mario Vargas Llosa. En esa entrevista 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 he hecho.

Vamos a proponer tres tipos de ejercicios:

20.1. 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 algunos guiones. Mientras escribo este libro se estrena en España la película Hook, de Steven Spielberg, cuyo guión novelado ya está en los escaparates de las librerías. También se ha publicado recientemente Corazón salvaje, de David Lynch y El cielo protector, de Bernardo Bertolucci, además de los ya clásicos guiones de Hitchcock, Truffaut y Bergman.

Para el estudio estructural de películas, sugiero analizar cualquier guión publicado haciéndonos las siguientes preguntas:

1. ¿Queda claro el problema al principio de la estructura? ¿Es realmente un problema importante? ¿Cuántas escenas fueron necesarias para exponer el problema?
2. ¿Cuántos plot existen? ¿Cuál es el principal? ¿Cuántos núcleos dramáticos hay?
3. ¿Se detecta algún conductor dramático en alguna escena concreta?
4. ¿Está bien colocada la crisis dentro de la estructura dramática? ¿Es crucial? ¿Cuántos momentos de crisis hay en esta estructura?
5. ¿Cuáles son las escenas esenciales? ¿De qué modos distintos se especifica el paso del tiempo?
6. ¿Es el conflicto matriz la base central de la estructura?
7. ¿Está el clímax en el sitio adecuado (esto es, al final)? ¿Es dramáticamente fuerte?
8. ¿Es satisfactoria la resolución? ¿Quedó algún plot o núcleo dramático sin solucionar en la estructura?

Si es posible, vale la pena ver la película cuyo guión se ha estudiado.

Televisión

Hacer el mismo ejercicio formulando las mismas preguntas; pero, en esta ocasión, sobre un episodio de una serie o miniserie que se haya grabado y que se pueda ver varias veces.

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.

20.2. Ejercicios de creación estructural parcial

Hacer los mismos ejercicios descritos anteriormente añadiendo dos preguntas más:

9. ¿Qué cambios podrían realizarse, en cuanto al orden e incluso 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.

10. ¿Qué cambios podrían realizarse, en cuanto al orden e incluso 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.

20.3. Ejercicios de creación estructural total

Se trata de intentar configurar una estructura propia.

Sugiero que se empiece con una de treinta minutos, pequeña, sencilla, para un corto televisivo, por ejemplo.

Podemos imaginar que este corto contendrá una pausa publicitaria a la mitad, así que habrá necesidad de un gancho en este momento.

Aconsejo, también, que no se trabaje sobre historias surrealistas o en exceso fantásticas. Cuando se está empezando, el guionista debe constatar la dificultad de estructurar historias con un gran componente de credibilidad.

Capítulo 8 Tiempo Dramático

BARTON: Por extraño que parezca, Charlie, supongo que escribo acerca de personas como tú; el trabajador corriente, el hombre común.
CHARLIE: Tienes la cabeza sobre los hombros.

Fragmento de diálogo de Barton Fink. Dirigida, producida y escrita por JOEL y ETHAN COHEN. Palma de Oro del Festival de Cannes en 1991.

1. Reflexiones sobre el tiempo dramático _____

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 él 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 marcas”¹

Barcelona, diciembre de 1991: la última semana de clases del Master 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 misma, pregunté a cada uno de los alumnos cuáles eran los conceptos teóricos sobre el guión 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.

1. COMPARATO, Doc, *Nostradamus*, Editora Clube do Livro, Sao Paulo, 1988, p. 23. (*Nostradamus* se estrenó en Sao Paulo el 12 de noviembre de 1986. Se mantuvo un año en cartel. Después se estrenó en Río de Janeiro y en Roma en 2002).

Utilicé el siguiente ejemplo para aclarar sus dudas:

"Imagine que hoy, en vez de martes, fuera 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 éste 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 guión 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 sólo 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 (The Tope, 1948), según 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 ciento veinte minutos. Se trata de una coincidencia, no es 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; ésta 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 historia."*²

El ritmo es la cualidad que tiene un guión 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 cincuenta 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, como cabría pensar, su tamaño, puesto que una escena corta puede darnos una sensación de aburrimiento y de un paso de tiempo larguísimo y, 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

2. TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Alianza Editorial, Madrid, 1990, pp.152-153.

3. DURAS, Marguerite, *Hiroshima mon amour*, Ed. Gallimard, París, 1960, p. 110.

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 actuaron sobre el tiempo dramático, reduciéndolo. Por lo tanto, demostramos cómo el diálogo se constituyó en el fundamento utilizado para alcanzar el cuánto de esta escena. Así, el tiempo dramático de una escena está íntimamente ligado al diálogo y a las indicaciones en ésta. Resumiendo: el tiempo dramático parcial, el cuánto, se construye, desde un punto de vista formal, a través del diálogo; y nos referimos a escribir escenas.

En este capítulo, y en el próximo, vamos a analizar este cuánto a través del estudio del diálogo y de la escena.

Una vez visto cómo se hace una estructura, pasaremos a la quinta parte de la confección de un guión: el primer guión, el borrador, el primer tratamiento, el first draft o treatment.

2. Primer guión

El primer guión se escribe a partir de la noción siguiente: la escena es la unidad dramática de un guión. Por lo tanto, cuando hablamos del primer guión, lo hacemos, básicamente, de la 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 Chamber 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.⁴ Shakespeare siempre se ajustó a esta definición, con la única excepción de Antonio y Cleopatra, donde encontramos cuarenta y dos escenas en tan sólo doce localizaciones distintas.

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 ésta 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.

4. CHAMBER, Edmund, *The Elizabethan Stage*, London, 1923.

El primer guión es, pues, el desarrollo de las escenas indicadas en la estructura. Es el guión desarrollado en un texto para ser ya filmado. Sin embargo, como todavía no está retrabajado y repensado, no se lo considera un guión final (ver próximo capítulo).

3. El diálogo

Etimológicamente, diálogo deriva del griego dialogos, que equivale a conversación. El diálogo es un texto dramático para ser recitado por el intérprete y que, en el guión, se encuentra subordinado a las indicaciones de escena. Más concretamente, diálogo es el intercambio discursivo entre los personajes; en tanto que conversación, se aparta de las otras categorías de discurso dramático.

3.1. Soliloquio

Del latín soliloquiū (m), de hablar (loqui) y solo (solus). El soliloquio es hablar en solitario; el actor, solo en el escenario, 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 aun el cine lo usa con prudencia a veces deviene un recurso elegante, como en la versión cinematográfica de la referida obra dirigida por Sidney Lumet, o en *Sunday, bloody sunday*, de John Schlesinger.

3.2. Monólogo interior

Del griego monos (uno) y logos (discurso). Se caracteriza porque transcurre en el pensamiento del personaje, como si éste 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 la reciente *Mira quién habla*.

3.3. Coro (Chorós)

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 el musical, como en la secuencia de *Ascot* de la película *My fair lady* (*Mi bella dama*), dirigida por George Cukor.

3.4. Narración

Del latín *narratione* (m), 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. En la producción televisiva se destaca su uso espléndido en la no menos brillante *Yo, Claudio*.

Estas interlocuciones, distintas de la conversación o diálogo, se han de emplear con extremo cuidado tanto en cine como en televisión.

El diálogo es el lenguaje esencial del drama; la forma en que se construirá 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, en versos blancos; o en la línea que el de algunas adaptaciones recientes, como la que hizo Jean Claude Carrière en *Cyrano de Bergerac*, totalmente versificado.

El diálogo es el cuerpo de comunicación del guión, 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 introduciendo el cuánto.

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 acontece a cada personaje.

Todos los libros sobre guión tratan este tema. Las funciones del diálogo son casi siempre descritas como: caracterizar los personajes, proporcionar información y hacer avanzar el plot. En una obra reciente, Ken Dancyger y Jeff Rush⁵ sostienen que una de las funciones del diálogo es el humor: "Desde 1927, los filmes han tenido sonido, diálogos, efectos sonoros y música". Cuando se usa el diálogo en una película, éste realiza tres funciones:

Primera: caracterizar. La forma en que habla nos dice si el personaje es culto, de dónde proviene, su profesión, edad aproximada y su estado emocional.

Segunda: el diálogo ayuda a definir el plot. Lo que el personaje dice depende de su papel en la historia. Louis, en *Four Friends*, es un moribundo que ama la vida como oposición a la tentativa de aproximación a la vida del personaje central. Su función es demostrar, a través del diálogo, su

5. DANCYGER, Ken y RUSH, Jeff, *Alternative Scriptwriting, Writing beyond me Rules*, Focal Press. Boston, 1991, p. 4.

alegría de vivir, su entusiasmo por la ciencia y el sexo, y todos aquellos elementos ausentes en la vida del personaje principal.

Tercera: aliviar la tensión mediante el humor. El humor sirve para aproximarnos a los personajes. Nos "entra" más fácilmente un personaje, después de haber reído.

El diálogo es el sentimiento del personaje en una situación.

4. Indicaciones

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. No todos los guionistas dan indicaciones. Particularmente, soy de la opinión de que se deben reducir las indicaciones a aquellas que consideremos esenciales e indispensables. Un guión repleto de anotaciones de este estilo puede convertirse en una especie de receta culinaria.

Siempre es conveniente recordar que el guión es un producto de creación colectiva y que la contribución de los actores es básica para la composición del personaje, su modo de hablar y 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 escena (ver Escena/Unidad dramática).

Por ejemplo: una indicación específica que marca el estado de ánimo al hablar:

IGNACIA (nerviosa)

¡Ya he dicho que no iré! ¡Esa casa me aterroriza!

También existen rúbricas para indicar un cambio de tono en el habla. Por ejemplo:

IGNACIA (nerviosa)

¡Ya 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)

¡Ya 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 sobremanera en los actores:

“Los buenos actores comprenden la necesidad de este trabajo; saben que las frases poéticas deben ser dichas de una cierta forma, con un cierto ritmo, y las frases corrientes, de otra. No es sólo 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 estilo”⁶

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 estos 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 habrá de 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 transluce en un gasto económico ineludible; pero para un guionista que comienza, puede bastar, si hay entusiasmos e imaginación suficientes, el documentarse en una biblioteca pública que, además, resulta más económico.

En fin, no se pueden decir muchas cosas 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 Capítulo 10). La mejor práctica para escribir buenos diálogos es leer buen teatro, buenos guiones y, sobre todo, escuchar lo que se dice a nuestro alrededor.

6. Cf. *La política de los autores*, Ed. Ayuso, Madrid, 1974., p. 268.

5. Los diez problemas más frecuentes de un diálogo

Creo que fue Richard A. Blum⁷ quien elaboró por primera vez una lista de problemas o errores que deben evitarse. Voy a proponer una lista –probablemente influida por aquélla– 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.

5.1. 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:

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 ortografía se ve alterada.

5.2. Diálogo recortado

Es el diálogo construido por frases cortas. 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.

7. Cf. *Television Writing. From Concept to Contract*, Hasting House, New York, 1980.

Mucho más adecuada a estos medios sería la siguiente variante:

ÉL: Tengo hambre. ¿Y si fuéramos a comer?

ELLA: De acuerdo.

5.3. Diálogo repetido

Es el que repite 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.

Sólo 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 aporta nada nuevo.

5.4. 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 un edicto; y absolutamente inapropiados 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; hay que evitar que se alargue y debe emplearse sólo cuando sea absolutamente necesario.

5.5. Diálogo clónico (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.

5.6. Elección léxica equivocada

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 FAVELA: Aquí no vivimos, chico: sobrevivimos.

La corrección fue:

PERSONAJE DE FAVELA: Aquí no vivimos, chico: vamos tirando.

Bajo 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.

5.7. Diálogo discursivo

Es una mezcla de los diálogos literario, largo y repetido. Se da cuando el personaje utiliza demasiados conceptos, repitiéndolos y enfatizando las reglas, como si en vez de hablar estuviera escribiendo. Este tipo de diálogo es exhaustivo y aburre al público.

5.8. Diálogo inconsciente

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 sólo lo hemos de utilizar cuando el riesgo de una pérdida de interés total en el plot es remota.

5.9. Diálogo introspectivo

No es el monólogo, es hablar solo. Se origina en los antiguos "apartes" del teatro. El actor se distancia de la escena y habla dirigiéndose al público. Debe evitarse en cine o televisión, aunque lo podemos utilizar sólo para casos específicos, si lo preferimos a un narrador.

5.10. Diálogo imposible/artificial

Es el que no parece real, que no tiene credibilidad ni razón de existir; es formalmente correcto, pero le falta algo. A menudo, cuando pasa esto, es que hay una falta de motivación e intencionalidad por parte del personaje. En estos casos, hay que revisar la historia y tratar de encontrar los fallos en la trama, ya que se trata de un error de estructura.

6. Anotaciones

Estas anotaciones no son reglas que hay que seguir, sino aspectos que se han de tener presentes en la confección de un diálogo. Veámoslas.

6.1. 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 amándose en la escena siguiente; sólo puede darse el caso si se trata de un flash back o si ha quedado bien claro que ha habido una reconciliación. Se han de respetar los estados de ánimo de los personajes o, mejor aún, la continuidad de dichos estados.

6.2. 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.

6.3. Quién es quién

Educación y clase social del personaje. Estas informaciones deben proporcionarse o el personaje quedará sin identidad, descontextualizado socialmente.

Cuando nos presentan a una persona, consciente o inconscientemente, hacemos una valoración sumaria e intentamos ubicarla socialmente.

Esta misma necesidad la tiene el público ante un nuevo personaje; y no podemos frustrarla. En la vida real, nos identificamos, mostramos de qué clase social somos y qué estudios y profesión tenemos. Hacemos esto de manera indirecta y natural, cuando nos expresamos.

Las informaciones 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 curriculum vitae ya que, además de resultar cansino, resta toda emoción.

6.4. El clímax

En el diálogo de cualquier escena, hay un momento de mayor intensidad dramática; es su punto culminante, que debe ser destacado tanto como sea posible, utilizando las rúbricas y enfatizando por medio de indicaciones al intérprete y/o al director (por ejemplo, se puede sugerir un close).

6.5. 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 sólo para caracterizaciones muy marcadas; su abuso resulta caricaturesco, pero su ausencia denota falta de naturalidad.

Por otro lado, es interesante señalar que todos los hombres –y, por con siguiente, todos los personajes– tienen su propio modo de hablar; es decir, cada uno de nosotros tiende a repetir una serie de palabras.

Los estudiosos llaman a este mecanismo el idiolecto. Así, en algunos de mis guiones he creado una especie de vocabulario personal para ciertos personajes que éstos repiten sistemáticamente. A esta práctica la denomino el idiolecto del personaje y sugiero su uso, especialmente, en series largas o miniseries.

6.6. El acento

¡Cuidado con el uso del acento! Sólo hay que hacer una selección de aquellas palabras típicas más representativas, las justas para que el

público identifique la zona o el habla diferente del personaje. En los filmes de época se corre el peligro de perder naturalidad, por lo que el habla debe cuidarse en extremo: no utilizar la segunda persona del singular, siempre que sea posible usar el imperativo, y tener cuidado con los tratamientos mayestáticos y específicos para los reyes, así como los tratamientos de respeto; son indicaciones muy a tener 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"⁸. Sin embargo, pienso que algunos audiovisuales de peso sí pueden ser escritos en dialecto. 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, me parece interesante señalar que actualmente se tiende a reducir la producción de audiovisuales hablados en dialecto.

6.7. Ganchos del diálogo

Atención a los grandes momentos verbales del personaje. Por ejemplo, el momento de una revelación. Son pasajes emocionantes que pueden servir de atractivo al final de una escena. Son los llamados ganchos del diálogo, que mantienen el suspenso del público y sirven de puente para el próximo capítulo (en las series). Atención, pues, al vocabulario usado en estos momentos.

6.8. El subtexto

Es lo implícito en el texto, lo que puede "leerse" entre líneas. El subtexto se puede manifestar en gestos, actitudes y posiciones de los personajes o darse a entender en el habla. Hemos de hacer que el público se dé cuenta de que el personaje está pasando un mensaje –o está revelando su identidad y complejidad– a un tercer o cuarto personaje (o al público mismo), mientras conversa con su interlocutor.

6.9. 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 de telegrafiar es cerrar

8. SCIASCIA, Leonardo, entrevista en *El País*, *Babelia*, 4 de abril de 1992, p. 17.

una determinada escena con el personaje que dice: "María vive ahora en el sur, en una hacienda, y esta 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 la Pampa". La escena ha sido telegrafiada, 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.

6.10. Puntuar o no puntuar

Algunos autores puntualizan, con criterios, 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.

6.11. Limitaciones de los niños

Hay que considerar siempre las limitaciones de los niños que, en un guión, sólo 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-talento-infantil se prodiga muy poco. Normalmente, los niños se sienten intimidados y pierden naturalidad ante toda la parafernalia del estudio, lo que yo considero 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".

6.12. El teléfono

Entre los directores suele decirse que no hay ningún autor que sepa escribir un buen diálogo telefónico, ya que este tipo de diálogo suena siempre artificial. 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; y tal vez sea ésta la razón por la que los directores opinan así. Si el uso del teléfono es imprescindible, hay que ser breve y puede utilizarse un split-screen (ver próximo capítulo).

7. Microestructura de la escena

Como dijimos, para añadir el cuánto (tiempo dramático) a nuestro primer guión debemos trabajar con el diálogo para ir construyendo la escena.

Diálogo y construcción de la escena se mezclan totalmente y se convierten en una sola actividad. Sin embargo, normalmente, antes de empezar a escribir estructuramos la escena mentalmente, es decir, reflexionamos sobre la microestructura de la escena y, por lo tanto, buscamos el mejor camino para alcanzar el objetivo dramático.

Hemos visto que el cuerpo de un guión se compone de escenas y que una escena es una acción continua en un mismo espacio geográficamente definido. La escena, pues, es la unidad dramática del guión.

Cuando escribimos un guión, sabemos que cada escena tiene su razón de ser, aunque sólo 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 guión, presupone una estructura que, en el caso de las escenas, se conoce como microestructura de escena.

Todas las acciones humanas que se desarrollan en un espacio delimitado tienen un comienzo y un final. De igual forma, en dramaturgia, toda escena tiene su unidad propia en un espacio de tiempo determinado. Veamos un ejemplo: en una casa suceden diferentes acciones concomitantes en diversos puntos:

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 dividirán y estructurarán en un orden determinado. De esta manera, sugeriremos una concomitancia que, de hecho, no se daba, ya que teníamos una pantalla que se repartía en tres partes, y cada parte mostraba una escena.

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. Así:

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).

Cada una de estas partes de la acción puede tener las siguientes acciones dramáticas.

Así:

Comienzo (A)

- Presentación: presentamos a los personajes.
- Identificación: identificamos el lugar de la acción y los personajes.
- Obertura: comienza la escena.
- Aparición del personaje: el personaje habla y/o actúa.
- Exposición de motivos: el conflicto se desarrolla.

Desarrollo (B)

- Evolución: evolución de la acción.
- Acontecimiento: lo que pasa.
- Evolución del motivo: el conflicto se agrava.
- Desencadenamiento: clímax.
- Digresión: cambio de expectativa.

Resolución (C)

- Cierre: final de la acción.
- Remisión: el final de la escena remite a otra escena.
- Cuestión: queda una cuestión en el aire por aclarar.
- Revelación: se sabe un motivo no conocido.
- Final: se cierra la escena.

Como vemos, todas las acciones de la casa tienen un inicio, un desarrollo y un final. Aun así, si queremos trasladar a una escena alguna de estas acciones descritas, probablemente no lo haremos incluyendo todo el tiempo de la acción o, como mínimo, en el orden cronológico estricto.

Dramáticamente, hay muchísimas formas de mostrar, por ejemplo, un ladrón en el tejado. Veamos algunas de estas 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)

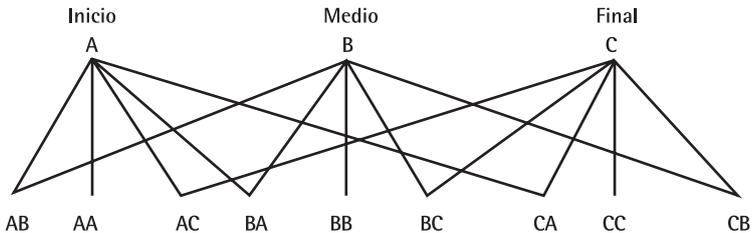
Segunda opción: la escena comienza por U (desarrollo)

- B. El ladrón resbala y casi cae.
- C. Llega al otro lado y baja por la escalera.

Tercera opción: la escena comienza por B, vuelve a A y acaba en C

- B. El ladrón resbala y casi cae.
- A. Mira hacia atrás y se da cuenta de que ha dejado huellas.
- C. Llega al otro lado y baja por la escalera.

Si separamos ahora el comienzo, desarrollo y el final de la acción y hacemos acoplamientos por dobles, tendremos el resto de posibilidades. Las estructuras de la escena podrán ser las siguientes:



Escena AA: la escena se abre y cierra al comienzo.

Ej: el ladrón sube al tejado/corte.

Escena AB: se abre en el comienzo y se cierra en el desarrollo.

Ej: el ladrón sube al tejado, resbala y casi cae/corte.

Escena AC: se abre en el comienzo y se cierra al final.

Ej: el ladrón sube al tejado y ve el otro lado por dónde bajará/corte.

Escena BA: se abre en el desarrollo y se cierra al principio.

Ej: el ladrón resbala; casi cae; mira hacia atrás y ve que ha dejado huellas en el camino/corte.

Escena BB: se abre y se cierra en el desarrollo.

Ej: el ladrón resbala; se agarra para no caer al tiempo que siente las sirenas de la policía/corte.

Escena BC: se abre en el desarrollo y se cierra al final.

Ej: el ladrón resbala; cae, pero consigue agarrarse; se rehace, llega a la escalera y baja/corte.

Escena CA: se abre al final y se cierra en el inicio

Ej: al final de la escalera, el ladrón ve el camino y las huellas que ha hecho hasta entonces/corte.

Escena CB: se abre al final y se cierra en el desarrollo.

Ej: el ladrón está en la escalera y ve un trozo de ropa suya donde resbaló.

Escena CC: se abre y cierra en el final.

Ej: el ladrón, disimulando, baja la escalera de forma sospechosa/corte.

Vemos, pues, que sólo 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. Imaginemos cómo es en realidad la acción.
2. Seleccionemos una parte de esta acción y montemos 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.

8. 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 descubrirnos 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 realización y el montaje, debe cumplirlo.

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 en base a su objetivo dramático.

La cámara absurda 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 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 ha de mostrarla y los actores quienes han de interpretarla dándole, entre todos, una función.

Su situación en 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 de la película.

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.

Un ejemplo de escena con múltiples puntos capitales es el que reproducimos a continuación, extraído de un episodio de la serie *Malú Mujer*:⁹

MALU MUJER

ESCENA 12 (INTERIOR / SALA 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, Jó da cinco billetes de mil a la enfermera, que los cuenta antes de marchar. Jó lleva ropa blanca, larga. El médico tiene unos cuarenta años, lleva un chaleco bien ajustado y es muy simpático. Con todo, Jó se siente incómoda.

MÉDICO: –¿Estás segura de que no quieres tener la alegría de ser madre? Jó se queda aún más aturdida.

MÉDICO: –De acuerdo... cada uno tiene sus motivos... Bien; ahora relájate... de aquí a una hora, como mucho, volverás a estar en ca- sa. Te irá bien descansar. ¡Nada de baños calientes! Te puedes lavar la cabeza, pero sólo con agua fría, ¿de acuerdo?... (ESCRIBE UN NOMBRE EN UN PAPEL SIN SELLO Y SE LO DA). Y esta medicina, Metergin, tómalo cada seis horas hasta que acabes el frasco. Si no lo tomas, el útero no se contraería y tendrías hemorragias.

Ella le toma suavemente del brazo y se van al fondo de la sala. Jó no puede dejar de mirar hacia la cama. El médico corre la cortina bruscamente ante la cámara y corta la escena.

Se siente amplificado el respirar y los latidos del corazón. Se enfocan los detalles de las correas, las hebillas, las manos que aguantan a Jó en la cama. Ella mira el techo intentando concentrar todas sus fuerzas para soportar la experiencia.

9. Producción Rede Globo, Río de Janeiro, 1979/80/81. Estrenada en TVE con el nombre de *Malú Mujer*.

Una anestesista, que no se sabe de dónde sale y ni siquiera va vestida de blanco, le estira el brazo.

DOCTORA: –Respira hondo, hija mía...

Detalle del émbolo de la inyección.

Subjetiva de J6, es decir, punto de vista desde la cama. Se ve al m6dico y la anestesista deformados por el gran angular. La imagen se va desenfocando totalmente.

FUNDIDO

En este fragmento, vemos c6mo se han pasado diversas informaciones al p6blico:

1. El personaje aborta.
2. Tenía miedo y dudaba sobre hacerlo o no.
3. Descripción de la atm6sfera y el clima de una cl6nica clandestina.

9. El trabajo de reescritura

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. Aun as6, todo el mundo puede darse cuenta de que est6 bien montada si es dram6ticamente eficaz; la que est6 mal construida siempre cansa y aburre.

Una escena ha de introducir alg6n elemento importante de la historia, ha de tener una funci6n clara y objetiva.

Las metodolog6as son infinitas y dependen exclusivamente del talento del guionista, de su capacidad de colocar varios objetivos dram6ticos 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 6l.

Para lograr un buen resultado en este trabajo, el guionista cuenta solamente con un arma: el acto de reescribir.

Atenci6n a la escena que se puede eliminar sin estropear el conjunto; es obvio que no tiene ning6n objetivo ni raz6n de ser y, por lo tanto, no ha de tener cabida en el gu6n si queremos que 6ste tenga una funci6n. Vigilemos tambi6n la tendencia a rellenar el gu6n con escenas de paso del tiempo.

Y, finalmente, al escribir una escena, el guionista ha de tener siempre en la cabeza este pensamiento: 6c6mo montar6 la acci6n (construir6 la escena) de forma sint6tica, veros6mil y dram6tica?

10. 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 capítulo, presento seis escenas en su primera versión, y, después de haber sido reescritas, en su tercera versión.

Son escenas escritas junto a Xesc Barceló para la serie Arnau, y que se presentan aquí por cortesía de Lluís Maria Güell, O VIDEO y TV3.

10.1. Primer análisis

Las siguientes escenas fueron escritas en Barcelona durante el mes de marzo de 1992.

Guión e historia original de Xesc Barceló y Doc Comparato
ARNAU

Serie dramática de seis capítulos para televisión

Primer capítulo: LA MUERTE DE ARNAU.* PRIMERA PARTE

101. Exterior del castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

Plano general del castillo.

Sobreimpresión: Castillo del noble Arnau. Corte.

102. Interior. Habitación de Sancia. Castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

Sancia. 30 años, esposa de Arnau, está en su habitación. Agobiada porque ha de estar en muchas cosas a la vez, peina a su hija pequeña, de ocho años.

La criada ayuda a vestir a la hija mayor, de diez años.

Bernat, un joven de 17 años, criado de Arnau, está más interesado en tocar un vestido de tela fina que está sobre la cama, que en escuchar las órdenes que le da Sancia.

La hija pequeña se queja porque la madre le estira demasiado el pelo y le hace daño.

SANCIA: ¡Estate quieta! (A LA HIJA MAYOR) Tú, basta. (A BERNAT,

(*) Para la miniserie Arnau (Premio de las Letras Catalanas).

RIÑÉNDOLE) ¡Bernat! ¡Ve a encerrar a los perros antes que lleguen los invitados!

BERNAT: Los invitados hace rato que están aquí, señora.

SANCIA: ¿Ha vuelto ya la guardia? (A LA HIJA PEQUEÑA) ¡Estate 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 quedará 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 cuñada de Arnau; 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: (COGE EL CEPILLO DE LAS MANOS DE SANCIA Y ACABA DE PEINAR A LA NIÑA) Deja, Sancia; ya 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.

103. Interior. Dependencia del castillo de Arnau. Escalera. Día. Entretiempo.

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: 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 comparece 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 ya ha llegado.

SANCIA: Y ahora, qué le digo?

Corte.

104. Exterior. Patio del castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

Ató llega con el monje Jerónimo, de su misma edad, con expresión preocupada y atormentada. El patio está lleno de gente: otros nobles, soldados de Arnau y Odalric, servicio del castillo, campesinos. 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 gordo 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 ríen la gracia. Corte.

105. Exterior. Cruce de caminos. Día.

Silencio.

Bernat, subido en una piedra, mira alrededor. De pronto, su expresión cambia; baja de la piedra y se aleja corriendo.

Corte.

106. Interior. Sala del castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

Ató, en presencia de la familia y los nobles, pasea arriba y abajo. Está molesto por la ausencia de Arnau. Sólo 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!

Murmullo de decepción general. ODALRIC: Pero Abad Ató, nosotros... ATÓ: Tú, 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 sucede la acción.

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 tímido 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.

10.2. Segundo análisis

Las mismas escenas fueron rescritas en dos ocasiones y el producto final fue el siguiente:

101. Exterior del castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

Plano general del castillo. Sobreimpresión: castillo del noble Arnau. Corte.

102. Interior. Habitación de Sancia. Castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

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 chico de 17 años, criado de Arnau, está tocando 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: ¡Me haces daño, madre! ¡No sabes peinarme!

SANCIA: (A LEDGARDA, QUE COQUETEA CON BERNAT Y NO PARA DE MOVERSE) Tú, 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. (A RIQUILDA) ¡Estate quieta!

BERNAT: Ah, sí; ya han vuelto. En el bosque no estaba.

SANCIA: (EN VOZ BAJA) Me gustaría saber dónde se mete... (A BERNAT, QUE LE MOLESTA) Va, 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. Va; muévete.

BERNAT: (SALIENDO, EN VOZ BAJA) Ya veo que me quedaré sin ver la fiesta...

SANCIA: (A LAS CHICAS) ¡Si no paráis de moveros no acabaremos nunca! Bernat sale. Entra Garsa, cuñada de Sancia. Garsa, 30 años, de la alta nobleza (es 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:

(QUEJOSA) 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. Ahora sube. (PAUSA) ¿Y Arnau? Sancia no responde. Garsa se le aproxima.

GARSA: (COGIENDO EL CEPILLO) Ya te ayudo, Sancia... (DESPUÉS DE UNA PAUSA) Tienes las manos frías...

Sancia, preocupada, coge un brazaletes. Se lo pone.

GARSA: Sancia, te veo angustiada... Sancia se toca los dedos, nerviosa.

SANCIA: Una angustia que no me deja desde hace tiempo. No soy feliz...

GARSA: Sí, el tiempo... (CAMBIANTE Y PRÁCTICA, HACIA LAS NIÑAS). ¡Déjate de historias! Tú, al menos, tienes hijas. ¡Eso es la felicidad!

SANCIA: (APARTE A GARSA) Arnau hace dos días que no comparece en el castillo.

Corte.

103. Exterior. Cruce de caminos. Día.

Silencio.

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.

104. Interior. Dependencia del castillo de Arnau. Escalera. Día. Entretiem-

Es una escalera estrecha, oscura, iluminada únicamente por la luz de las espilleras.

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, bien venido a nuestro castillo", y le habéis de besar 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: Odalric, ¿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) Va; pon buena cara...

Corte.

105. Exterior. Camino. Día. Entretiempo.

El caballo de Arnau ("Estel"), malherido, relincha encabritado. Bernat, asustado por la tragedia que intuye, intenta calmarlo, hablándole.

BERNAT: (ASUSTADO) ¡Cálmate, Estel, cálmate! ¿Qué ha pasado? ¡Cálmate...!

Lo amansa y lo lleva de las riendas hacia el castillo. Corte.

106. Exterior. Patio del Castillo de Arnau. Día. Entretiempo.

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: "¿Ves? Todo ha ido bien".

ATÓ: (ECHANDO SAL SOBRE LA CAMPANA)... y 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 y 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. 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.

¡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 coje la capa llena de sangre.

ODALRIC: (A BERNAT) ¿Qué has visto?

BERNAT: (LLOROSO) Nada. El caballo venía herido. (HACIA EL CABALLO) Se está muriendo, se está muriendo. ¡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.

Los soldados salen.

Odalric, con la capa en las manos, se dirige hacia Sancia.

BERNAT: Señor, ¿y Estel?

ODALRIC: Que maten al caballo y repartan la carne.

Odalric entrega la capa a Sancia, que no puede decir nada.

ODALRIC: (CONMOVIDO) Hermana: quisiera equivocarme, pero creo que... 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 escena tercera está mucho mejor descrita. Advuértase 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.

11. Conclusiones

En este capítulo hemos reflexionado sobre el tiempo dramático, añadiendo al qué (conflicto), al quién (personaje), al cuándo (temporalidad), al dónde (localización), al cuál (acción dramática) y al cómo (estructura), el cuánto (tiempo en que todo transcurre).

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 guión.

También hemos hablado de tiempo dramático total, parcial, ritmo, tiempo ideal y tiempo real; hemos definido la escena como unidad dramática del guión y hemos descrito el diálogo y sus categorías (soliloquio, monólogo interior, coro, narración).

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 ésta 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.

12. 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 sólo 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; pero, 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; lo que necesita es la posibilidad de establecer un feed-back 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 feed-back 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 provoca algún contratiempo con mis vecinos. Propongo, de todas formas, tres tipos de ejercicios.

12.1. 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.

12.2. Ejercicios de segundo grado

Buscar situaciones conocidas, muy explotadas en audiovisual, 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, pero él huye herido.
 - Discusión, y lucha posterior, entre dos obreros en lo alto de un rascacielos en construcción.
-

12.3. 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 tópicos:

- 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 pecho.
- Declaración de amor de una pareja.

12.4. Observaciones finales

Adviértase que todos los diálogos y escenas que propongo se pueden escribir tanto con un tono trágico como de comedia.

Finalmente, quiero señalar que leer guiones y mirar 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.

Capítulo 9 La Unidad Dramática

François Truffaut: –El “Mac Guffin” es el pretexto, ¿no?

Alfred Hitchcock: –Es un rodeo, un truco, una complicidad; lo que se llama un “gimmick” (...)

François Truffaut: –Debe haber una especie de ley dramática cuando el personaje se halla realmente en peligro; y en el transcurso de la acción de supervivencia de este personaje principal, se convierte en algo que preocupa tanto, que se termina por olvidar completamente el “Mac Guffin”(...)

Alfred Hitchcock: –Mi mejor “Mac Guffin” –y, por mejor, entiendo el más vacío, el más inexistente, el más irrisorio– es el de North by Northwest (Con la muerte en los talones) (...). En la escena que tiene lugar en el campo de aviación de Chicago, el hombre del Servicio de Inteligencia Central se lo explica todo a Cary Grant, que entonces le pregunta, hablando del personaje de James Mason, “¿A que se dedica el?”; y el otro contesta:

“Digamos que es un tipo que se dedica a importaciones y exportaciones.”

“Pero, ¿qué vende?” “Precisamente, secretos de gobierno”. Ya ve que, en este caso, redujimos el “Mac Guffin” a su expresión más pura: nada.

TRUFFAUT, FRANÇOIS, El cine según Hitchcock, Alianza Editorial, 1990, pp. 115-18.

1. Reflexiones sobre la unidad dramática _____

"EL realizador va a trabajar con la unidad dramática del guión, esto es, con las escenas. Podrá llamarte por teléfono y decirte: '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 guión: la unidad dramática.

Elegí el título "Unidad dramática" porque, en el guión 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 sólo 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 guión final se transforma en producto audiovisual. 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 guión final reciben un soplo de vida.

Se debe recordar que cada una de las etapas de la confección de un guión resulta muy distinta de las otras. Así, entre story line 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 guión. En cada una de estas etapas, el guionista ejerció diferentes habilidades, manejó técnicas distintas y varió su modo de pensar. Esta diversidad, este repensar y esta constante suma de conceptos en el trabajo del guionista es

precisamente lo que creo que constituye la riqueza de nuestra profesión. Pero ¿cuál es la gran diferencia entre primer guión y guión final? Yo creo que es la reescritura.

Se trata de transformar el primer guión –un texto– en una herramienta de trabajo que se entregará a un equipo para ser traducido en imagen y sonido. Así, el guión 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 guión final es un texto que nos pone en contacto, no sólo 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 guión literario y guión 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, éstas, 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 guión 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 guión literario en guión 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 guión 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 iluminador 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.

1. ROSELLINI, en *La política de los autores*, Ed. Ayuso, Madrid, 1974, p. 99.

2. La guerra del papel

Hemos terminado el primer guión, pero el proceso de creación no ha acabado aún: empieza la guerra del papel. Llamo así al acto de reescribir el guión 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 guión.

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 guión, 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.

Normalmente, el primer guión es más largo que el guión 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, al 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.

2. DANCYGER; RUSH, *Alternative Scriptwriting. Writing beyond the Rules*, Focal Press, Boston, Londres, 1991, p. 191.

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 visto".³

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 guión 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 Estados Unidos, a este técnico se le denomina script doctor. Un buen script doctor adopta siempre una postura ética ante una obra de otro autor, y va con mucho cuidado de no interferir demasiado en ella, para no desvirtuar el trabajo del colega, ya que sería una falta de ética imperdonable que cambiase el guión sin la autorización previa del autor.

Un script doctor famoso es el norteamericano Simón O'Neil, conocido también como Doc. En Europa, la función del editor de texto o del guionista final no está aún reconocida.

El trabajo de reescribir el primer guión es también el acto de analizar los elementos dramáticos punto por punto y representa un esfuerzo de autocritica. 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 más de un año.

En la guerra del papel discutimos el guión 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 la primera es destructiva, la segunda es constructiva.

Cuando entregamos el guión al productor, se estudiará su viabilidad según la propuesta.

Normalmente, 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 guión final llega a la productora, pasa a ser racionalizado, estudiado para que el productor

3. CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal, *Práctica del guión cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1991, pp. 46 y 47.

evalúe los gastos y la viabilidad de producción. Este estudio se llama *découpage* del guión.

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 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.

No hemos de olvidar, por otra parte, el parecer del actor, o actores implicados, ya que tienen una experiencia "vívida" que nos puede ayudar mucho a resolver problemas del guión o, incluso, a mejorarlo.

Otras personas a las que hay que escuchar son los amigos íntimos, aquellos en quienes confiamos especialmente. Cada autor tiene su público preferido, los lectores que más lo aprecian. La franqueza de un amigo nos puede ayudar mucho; es más: la franqueza siempre es la mejor consejera. Como hemos visto, todos nos pueden ayudar a hacer un análisis del guión dando su opinión, pero siempre con la voluntad de mejorar el material, de corregir los posibles errores.

La primera fase del análisis y de la reescritura es evaluar y separar todos los elementos del guión: ritmo, personajes, plot, estructura, diálogos, etc. Generalmente, la crítica hace una valoración del conjunto; nosotros haremos lo contrario: iremos palmo a palmo.

En la segunda fase se intenta ver si el guión 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.

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 error al principio puede ocasionar una cadena. Hemos de estar alerta con este efecto dominó y rehacer todo lo que sea necesario. Cuando hemos de 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 guión.

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. Como en todo, existen fórmulas. La de Reed es: "pregúntate a ti mismo: ¿es esta escena efectiva y está todo claro? Una escena efectiva mueve los caracteres 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 hablantes. Es otra forma de decir que en las escenas lo- gradas sucede algo. Intenta 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 guión:

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 guión? ¿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. Las informaciones para poder seguir la historia, ¿tienen el grado de claridad deseado?
6. Las exposiciones de motivos, hechos o acciones, ¿son explícitas o implícitas? ¿Hay suficiente información?
7. ¿Hay flash back? ¿Están bien situados? ¿Ayudan a la acción dramática? (la misma pregunta sirve para los insertos, flash-forward, 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? La historia, ¿es suficientemente clara?
12. ¿Es real? ¿Es creíble? ¿Es probable? ¿Son comprensibles los símbolos?
13. Reflexionemos 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?

4. REED, K., *Revision*, Robinson Publishing, London, 1991, p. 86.

19. ¿Hay suspense? ¿Dónde?
20. ¿Hay anticipaciones? ¿Son suficientes?
21. ¿Hay un interés general? ¿Se desarrolla la expectativa?
22. La expectativa, ¿se presenta en el suspense? ¿Y las sorpresas?
23. La exposición, las informaciones y la presentación de los personajes, problemas y situaciones, ¿son muchas o pocas? ¿No las hemos exagerado?
24. ¿Hay conclusión? ¿Qué implica esta conclusión?
25. En algunos momentos, ¿los personajes hablan más 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 a estas preguntas habremos hecho un buen análisis del guión. Así que, igual que se escribe críticamente, habrá que leerse críticamente la obra y reescribirla. Es un gran error pensar que los grandes creadores hacen obras maestras a la primera de cambio; lo que suele suceder es que ellos sí hacen esta lectura analítica con afán, reescribiendo y rehaciendo hasta que quedan satisfechos.

Quiero señalar, por último, que el acto de reescribir un guión tiene un punto ideal a partir del cual cualquier otra escritura dejará de ser beneficiosa.

3. La crisis

Uno puede pensar que el acto de reescribir puede suponer un momento de crisis, lo cual es cierto y falso a la vez. He leído en alguna parte que el ideograma chino que representa el concepto de progreso es el mismo que significa la noción de crisis. La diferenciación de los dos conceptos viene dada por la localización del idioma en el texto, su contextualización. Esta identificación que hacen los chinos entre las nociones de progreso y crisis me parece del todo válida.

El paso de una etapa a otra en la escritura del guión puede suponer para el autor momentos de crisis, que pueden ser personales cuando el guionista piensa, en un momento dado, que no está capacitado para hacer evolucionar su trabajo. Por otro lado, las crisis se pueden establecer con otras personas, ya que un guión es juzgado, analizado y criticado constantemente por otros profesionales. El autor puede calificar estos

momentos como de crisis. Yo, sin embargo, los entiendo como momentos de cambio que contienen, a la vez, las dudas de la crisis y las esperanzas del progreso.

En realidad, el guionista nunca está seguro de si su trabajo se va a convertir o no en un producto audiovisual. Incluso, por contrato, existen dos tipos de pago diferentes según si el guión se rueda o no (ver Cap.10). Con esto quiero decir que el guionista debe convivir con la incertidumbre, pero sin desistir jamás, teniendo siempre confianza en su trabajo sin, claro está, aferrarse a él en exceso.

Es fácil imaginar, por ejemplo, las presiones que puede sufrir el guionista de una telenovela (culebrón) en los momentos en que la audiencia del programa decae y se ve obligado a repensar y reescribir rápidamente su trabajo. Por ello, sugiero que los guionistas de novelas, de series largas, o de obras con un plot múltiple no sólo estén psicológicamente preparados para estas eventualidades, sino que también lo estén técnicamente. Esto es, que confeccionen siempre esquemas del desarrollo del guión para tener claros los hechos, los personajes y las posibilidades de la historia.

4. La necesidad del esquema

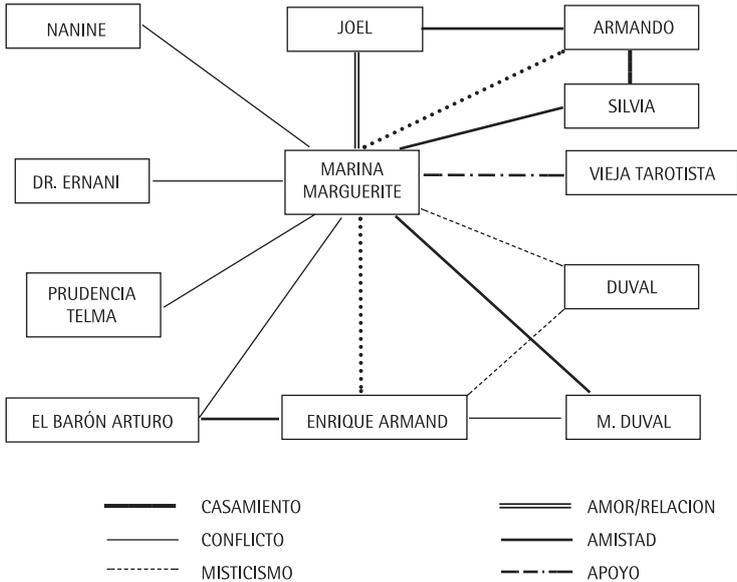
Generalmente, es en la producción donde diseñan estos esquemas para facilitar el trabajo del equipo. Son pocos los autores que utilizan esquemas, excepto, claro está, los autores de telenovelas. Sería imposible mantener el hilo conductor de una obra con personajes y hechos numerosos sin la ayuda de un buen esquema. Cuentan que Dostoievski extendía cordeles en su casa y, como quien tiende la ropa, colgaba notas explicativas sobre los personajes y el desarrollo de los hechos.

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 aquel día y si éste 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. Un esquema, pues, puede ser un instrumento útil para un proyecto u obra muy compleja, facilita el trabajo y evita agujeros de continuidad o desajuste del perfil de los personajes.

El esquema de ejemplo (Cuadro A) se ha montado a partir de las interrelaciones de los personajes de un telefilme que yo escribí.

CUADRO A
LA DAMA DE LAS CAMELIAS 83
(ESPECIAL/TVGLO BO)



5. El reparto

Dice el anecdotario hollywoodiano que uno de los hermanos Warner bajaba de su avión particular cuando recibió la noticia de que Ronald Reagan había sido nominado para gobernador de California. Al saberlo, comentó:

"Eso es un miscasting. Ronald Reagan sólo 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 elenco en la realización de una película o un programa de

televisión. El elenco 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 guión. Un error de este tipo puede ocasionar un cambio total del clima deseado por el autor.

Por lo tanto, 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 sólo puede descubrir un actor que lo entienda.

Los actores poseen un baúl de vivencias, montones de conocimientos aprendidos y experiencia. Y es con ellos que el actor aporta matices que revelan toda la potencialidad del personaje. Se dice que un actor es malo por dos motivos:

1. Cuando el actor va tras el personaje. Esto sucede cuando éste sobrepasa al actor, que no tiene suficiente bagaje para conseguir la profundidad necesaria.
2. Cuando el personaje va tras el actor. Cuando éste es más fuerte que el personaje y no sabe rebajarse para acoplarse a él.

El casting –es decir, el reparto– no es sólo 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. A veces, un actor puede ser muy bueno para un papel, pero no encaja con la actriz con quien ha de compartir escena. A este problema la gente de cine y teatro le llama error químico. 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.

Otra cosa que se ha de hacer a la hora de elegir actor es darle el script para ver si realmente se siente bien en la piel del personaje, si es capaz de hacer frente a las expectativas, aunque, 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.

Por lo 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 te llamaran para remediar la situación; en ese caso, prueba estos trucos: a) flexibilidad –muéstrate disponible a cambiar líneas, si hace falta–; b) adulación – haz lo posible por convencer al intérprete de que tus líneas le presentan con mayor distinción–; c) líneas a interpretar – averigua las que son difíciles, haciendo que tus amigos menos dotados las lean frente a una grabadora... rebobina entonces y observa si en verdad suenan como habla la gente..."⁵

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 acostumbra a pasar, sin embargo, es que cuando se hace la lectura del guión 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.

5. SWAIN, Dwight V., *Film Scriptwriting*, Focal Press, Boston, London, 1988, p. 228.

6. Sobre la imagen televisiva

Consideraciones generales

La televisión es pequeña. La transmisión y recepción está sujeta a variaciones constantes de calidad, dependiendo del local, la antena y hasta de la TV. En casa, el espectador está rodeado por teléfonos, criaturas, etc. De ese modo, el vehículo exige un lenguaje especial que puede ser resumido en una simplificación de la imagen para que la lectura sea clara, directa y libre de elementos perturbadores. Desde el punto de vista de la composición visual, escenarios, muebles y objetos de escenas y vestuario, existen patrones internacionales establecidos que hemos conseguimos aplicar en la Globo por muchos años. Como ellos parecen olvidados, es bueno recordarlos:

1) Escenarios

- A. Fuertes contrastes están rigurosamente prohibidos en cualquier caso. Colores básicos y tonos pastel son fundamentales.
- B. No se admiten listas verticales, paredes florales o muy diseñadas.
- C. Divisiones horizontales de pintura sólo están aceptadas con reglas divisorias. Entre paredes y pisos, usar rodapiés u otros detalles de acabado.

2) Mobiliario

- A. Deben ser evitados muebles de maderas oscuras.
- B. Deben ser evitados estampados, especialmente los florales o a rayas. Cuando fueran absolutamente necesarios no podrán ser aberrantes o contrastantes; preferentemente utilizar "tonsurton".
- C. Evitar el exceso de muebles en una escena.

3) Objetos de escena

- A. Evitar el uso exagerado de objetos de escena, preferentemente solo lo esencial.
- B. Al caracterizar ambientes de clases sociales, evitar elementos obvios como pingüins, San Jorge, cortinas de cuentas y otros colgajos.

4) Vestuario

- A. Deben evitarse el uso de cuadros o de listones, dándose preferencia a colores lisos, lo mismo en los vestuarios de clases sociales C y D.
 - B. Evitar el uso de estampados de forma general y cuando se necesita en alguna producción, evitar que varios personajes usen ese tipo de vestuario en la misma escena.
-

5) General

A. Del mismo modo en producciones de época o regionales, los vestidos o trajes deben ser simplificados, evitando que remeden una caricatura de las clases sociales ciudadanas o rurales. En televisión, la línea sarcástica no funciona para las producciones de época y tampoco el neorealismo es adecuado a las producciones de la actualidad.

B. Planos generales deben ser usados solamente para localizar la acción. Primeros planos, close y extreme-close-up son recomendados. Cuando la historia o el texto exigen comportamientos diferentes de los recomendados, será necesaria la previa aprobación del director general del CGP.

Este texto fue sacado de un memorando que data de 1987, y fue gentilmente cedido por el director general de la Red Globo, J. B. de Oliveira Sobrinho. Por cierto, poco o nada ha cambiado desde aquella época.

7. Conversaciones con el director

El contacto entre director y autor siempre ha de quedar abierto. Las conversaciones y consultas son necesarias y se han de poder hacer en cualquier momento, siempre que el director lo necesite para buscar el tono y perfilar el espectáculo: "Cualquier director que valore su ingenio alterará el guión; si no le hace ninguna modificación será porque algo le ocurre. Durante todo el período de preparación irán surgiendo situaciones que exigirán que el guión sea retocado".⁶

A partir de estas conversaciones y lecturas atentas del texto, el director dará las primeras indicaciones al iluminador, al técnico de sonido, al director de escena, en fin, a todo el personal implicado en el rodaje.

Es así como el director entra de lleno en el trabajo propiamente dicho: aconseja cambios, apunta soluciones a problemas del guión, etc. Hecho esto, el director pasará el texto a todo el equipo. Vemos como, en esta primera fase, el director viene a ser una especie de coordinador general.

Volviendo al guión, y en lo referente al formato, sufrirá una transformación: de guión definitivo se convertirá en shooting script, guión de rodaje o guión técnico.

El shooting script lleva todas las indicaciones técnicas necesarias para el trabajo del director, editor, operador, director artístico, productor, etc. Es donde el director indica qué tipo de tomas se harán, cuál será el

6. Citado por ST. JOHN MARNER, Terence, en *Cómo dirigir cine, Fundamentos, Ma-drid, 1972, p. 70.*

lenguaje de la cámara, cómo serán los escenarios, las ambientaciones, la iluminación, etc. Estas indicaciones habrán de ser suficientemente claras para que las entienda todo el equipo.

Es entonces cuando comienzan las presiones, pues en los organigramas se controlan el tiempo y el costo del trabajo que se lleva a cabo.

A veces, ocurre que el guión es un poco largo y deben recortarse algunas escenas. Esto ocurre a menudo, y son el director y el editor quienes toman estas decisiones y las llevan a cabo. A pesar de todo, puede requerirse la ayuda del guionista para realizar esta tarea, sobre todo en los casos más complejos.

En realidad, el guión técnico se utiliza más en cine que en televisión, debido a la velocidad del proceso de producción de ésta última. Generalmente, el director de televisión elabora su guión de rodaje en la memoria o, simplemente, hace las anotaciones pertinentes en el mismo guión final (guión literario).

Se puede decir que el trabajo de dirección es el trabajo central en la realización de un producto audiovisual. Cuando el guión llega a manos del director, sólo es un texto callado e inmóvil. El director es quien lo convierte en realidad, quien da movimiento y vida al espectáculo.

Además del guión técnico, a veces el director diseña su *story-board*:⁷ una serie de pequeños dibujos donde se indica cuáles serán las principales tomas, los *takes*. Ahora, el guión técnico se ha transformado en una especie de tira de dibujos, de manera que todo el equipo sepa exactamente lo que ha de filmar y cómo, es decir, cuál será el lenguaje de la cámara, las características de los actores, etc. El *story-board* es una técnica sofisticada que suele emplearse en las grandes producciones. Son pocos los directores que utilizan esta técnica, por el costo que representa pagar al dibujante, los pintores, etc.

A la luz de lo anteriormente expuesto, podemos concluir que, en la dirección, existen cinco etapas:

1. Conversación con el guionista
2. Reunión con los actores del reparto
3. Confección del guión técnico, o del *story-board*
4. Especificación de los trabajos del equipo
5. Realización, rodaje, grabación y edición

El director cuenta con la asistencia de otros profesionales, que son:

- Asistente de dirección, que le asiste en todas las etapas de su trabajo.

*7. A menudo, el término *story-board* designa también un guión dibujado plano a plano.*

- Director de escenografía, que crea los escenarios.
- Director artístico, que determina los objetos utilizados en escena y adecua los objetos a la época en que se desarrolla la acción. Este trabajo se hace partiendo de investigaciones, para evitar que aparezca un teléfono en una mesa de una sala del siglo XVII, por ejemplo. Esta documentación también afecta a los amaneramientos, comportamientos, vocabulario, etc.
- Operador, que da la textura precisa al enfoque de la cámara.
- Director de fotografía, responsable de la parte artística y óptica del espectáculo.
- Iluminador, responsable de la luz.
- Técnico de vestuario y adornos.
- Técnico de sonido.

Este equipo de profesionales que actúan al lado del director son una especie de cabeza pensante que controlará toda la confección del espectáculo audiovisual.

Concluyendo: las conversaciones y contactos con el director se pueden mantener incluso hasta el mismo día del estreno del producto audiovisual. El guionista nunca debe interferir en el trabajo del director, aunque sí debe estar siempre dispuesto a colaborar y aconsejar. Vuelvo ahora al libro de Jean-Claude Carrière en el que dice:

“Prever siempre una última sesión de trabajo sobre el guión con el director, en la semana anterior al rodaje, cuando ya se han localizado todos los decorados y se ha contratado a todos los actores. La película empieza a precisarse, a aparecer. Es asombroso ver los importantes cambios que parecen de pronto necesarios, a las pocas horas del inicio del rodaje. Repetir tres veces en voz alta, cada mañana, aquella cita de Chejov (en su Carnet de Notas): ‘Lo mejor es evitar toda descripción de un estado de ánimo. Hay que intentar hacerlo comprensible por las acciones de los héroes’”⁸

8. Formas y formatos del guión final

Se viene diciendo que el guión final es, más que un texto, una herramienta de trabajo que puede tener varias formas y formatos. Pasemos, pues, a introducir parte de la terminología técnica que podríamos considerar básica. Sin embargo, siempre es bueno recordar las palabras de Wells Root:

8. CARRIÈRE, J.-C., p. 48.

“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 guión son personajes y emociones, risas, fantasías, conflictos e ideas. Y a ellos corresponde traducir esto para la pantalla.”⁹

8.1. Diferencias entre escena y secuencia

Considero la diferencia entre escena y secuencia como 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 y exteriores de la casa

En cambio, 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 sería un todo: las habitaciones están dispersas por el estudio o escampadas por la ciudad.

Cuando escribimos para televisión, lo hacemos por escenas. Podríamos decir que una secuencia se compone de un conjunto de escenas.

No se debe confundir secuencia con plano-secuencia. Plano secuencia supone integrar diferentes planos en una misma toma. Esto puede ser realizado a través del movimiento de la cámara o de los actores, o de ambos.

8.2. La portada

Cuando hacemos nuestro guión, lo último que escribiremos será la portada, que deberá incluir la siguiente información:

1. Título de la película o programa de TV
2. Nombre del autor
3. Dirección y teléfono del autor

9. ROOT, Wells, *Writing the Script, Holt Rinehard and Winston, New York, 1979, p. 122.*

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 guión
9. Tipo de trabajo: adaptación, argumento, primer guión
10. Si es un original: si es drama, comedia, etc.
11. Número de registro de propiedad intelectual, copyright

8.3. El espejo

La penúltima cosa que se hace en un guión es lo que se denomina espejo o segunda portada, es decir, la hoja de producción. Mediante este espejo nos entenderemos con el equipo de producción, ya que en él se especifican:

1. Personajes (los que hablan y los que no)
 2. Escenarios (interiores)
 3. Localizaciones (exteriores)
 4. Figurantes
- (Ver reproducción N° 1)

En el caso de una estructura comentada, vale la pena hacer un pequeño resumen de la historia (poca cosa más que una story line) en la página siguiente al espejo.

8.4. Formato del script por escenas

Montaremos ahora nuestras escenas en hojas estándar.

La hoja estándar 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 guión en una especie de plano, dividido en áreas específicas, donde cada profesional del equipo encontrará las indicaciones que le afectan. Así, tenemos:

8.4.1. En el lado izquierdo

1. El número de escena
 2. La identificación de la escena (exterior o interior, lugar, día o noche)
 3. La descripción sumaria de la acción (conducta del personaje, apariencias)
 4. Indicaciones del movimiento de cámara (planos)
 5. Indicación de la ambientación general de la escena
- (Ver reproducción N° 2)

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. 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; tanto da si es un close fijo o con zoom, pero será él quien determine el plano.

La selección de un plano determinado no es del todo gratuita, tiene una función; así que sólo 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 los figuristas. 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 figuristas 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, etc. No podemos olvidar un factor importantísimo: el tema musical. Si lo hay, debe ser indicado siempre que se precise.

“No olvidar nunca el sonido; no considerarlo nunca como accesorio. Se construye la banda sonora de una película desde el guión.”¹⁰ Así piensa Jean-Claude Carrière, si bien otras escuelas de guión consideran que la música no se ha de indicar; yo mismo, actualmente, no lo hago. Las indicaciones musicales sirven para remarcar mi detalle o enfatizar un

momento de suspense. Todos conocemos los momentos musicales del circo: cuando los timbales redoblan es el momento crítico del salto mortal. Este tipo de apuntes es lo que llamamos cuñas o pequeños fragmentos musicales.

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 cuñas 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, ya que no ponemos escena de enlace. 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 cuantas indicaciones necesite el equipo a fin de facilitarles su trabajo.

8.4.2. En el lado derecho

En el lado derecho de la hoja se escribe el diálogo, el nombre de los personajes y las actitudes de interpretación (ver las reproducciones 3A y 3B).

8.5. Observaciones

Cuando el profesional coge un script, le gusta encontrar su función bien especificada y clara, sin que falte información. Es, por lo tanto, fundamental escribir a doble espacio y con un buen ordenador, para que el script quede lo más limpio posible, ya que los profesionales tienen la costumbre de hacer anotaciones en el script, y esto debe tenerse presente al diseñar la página.

Algunos autores y productores tienen la costumbre de colocar el diálogo en la zona central de la página, siguiendo el modelo americano. Una hoja para programas informativos de televisión se divide igualmente por la mitad, en sentido vertical. A la izquierda se especifican las imágenes y a la derecha, el texto de las noticias.

En radio se sigue el mismo procedimiento, con una diferencia, sin embargo: a la izquierda sustituimos las indicaciones de imagen por las sonoras o cuñas musicales.

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. Sólo será necesaria una descripción más detallada si, dado el caso, el vestido incorpora un detalle

10. CARRIÈRE, *op. cit.*, p. 47.

específico (que tenga pliegues porque el personaje habrá de esconder allí el brillante que ha robado).

REPRODUCCION NÚMERO 1

TÍTULO DEL PROGRAMA: LA DAMA DE LAS CAMELIAS 83

Doc Comparato

PERSONAJES	
HABLAN	NO HABLAN
1. Marguerite /Marina	Nina de los patos (1847)
2. Armand /Henrique	Hombre del fracnegro (1847)
3. Barón de Varville/Artur	Hombre de negro (1847)
4. Prudence /Telma	Sacerdote y sacristán (1847)
5. Nanine	Invitados a cenar (1847)
6. Vieja del Tarot	Personal de la TV (1983)
7. Armando	Enfermera (1983)
8. Joel	Modista (1983)
9. Monsieur Duval	Personal del hospital (1983)
10. Niño de laqueta	Figurantes (1983)
11. Dr. Ernani	
12. Gastao	
13. Silvia	
14. Hombre en off 1	
15. Hombre en off 2	

Nota: Los números 1, 2, 3 y 4, que hablan, corresponden a dos personajes distintos que serán interpretados por el mismo actor.

LOCALIZACIONES

Exteriores:

1. Bosque de París (1847)
2. Edificio (1983)
3. Patio del estudio (1983)
4. Playa desierta (1847)

Interiores:

- Habitación de Marguerite (1847)
- Sala de Marguerite (1847)
- Habitación de Marina (1983)
- Cuarto de baño de Marina (1983)
- Sala de Marina (1983)
- Fondo del estudio (1983)
- Estufa (1947)

Sala de control de TV (1983)
 Sala de maquillaje (1983)
 Sala de vestidores (1983)
 Sala de casa de Armando (1983)
 Sala de urgencias/hospital (1983)

REPRODUCCIÓN NÚMERO 2

TÍTULO DE LA SERIE: MALÚ MULHER (CADENA GLOBO)

Capítulo: Parada obligatoria (1980)

Doc Comparato

Malú sale. Carme está delante del espejo. CORTE

PUBLICIDAD

ESCENA 23 INSERCIÓN 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. Como todo el mundo cuando se despierta, se ha de situar en el tiempo y el espacio. Elisa está en medio de la habitación, de pie, con una bandeja en las manos.

PLANO GENERAL

MALÚ: ¿Elisa? ELISA: ¡Le he traído el desayuno! TRAVELLING

Elisa camina y deja la bandeja sobre la cama. MALÚ: ¡Formidable!

ELISA: Me ha parecido que le vendría bien. MALÚ: ¡Ah! Qué buena. ¡Gracias!

Elisa se sienta al lado de Malú.

CLOSE de la bandeja y del típico café del desayuno. MALÚ: ¡Buenos días, amor mío!

REPRODUCCIÓN NÚMERO 3A

(Modelo de dactilografía en caja alta)

TV GLOBO / Plantel de Policía (1979)

ACUERDO DIPLOMÁTICO - PÁG. 2

Doc Comparato

EMBAJADORA: 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 HABÍAMOS DE 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.

EMBAJADORA: SÍ... FINALMENTE ME OLVIDÉ DE LA CAJA Y NOS MARCHAMOS. Y VOLVIMOS MUY TARDE.

PERIODISTA: ¿USTED NO SABÍA QUE ÚLTIMAMENTE HA HABIDO MUCHOS ROBOS SEGUIDOS DE JOYAS EN DIVERSOS HOTELES DE LUJO Y QUE SE SOSPECHA DE LA PRESENCIA DE UN LADRÓN PROFESIONAL INTERNACIONAL?

REPRODUCCIÓN NÚMERO 3B

(Modelo de dactilografía en caja baja o normal)

MARIA BONITA E LAMPPIO (Miniserie. Capítulo 6)

Zé Rufino comienza a leer el papel y descifrar el telegrama.

CLOSE de la cara de curiosidad del telegrafista. Con esta imagen sentiremos el ruido del telégrafo.

FUNDIDO

ESCENA 25: Exterior/pirañas/día

Lampiao está sentado en una hamaca en el balcón de una casa.

Una vieja espanta las moscas con un abanico de paja. Gaviao llega con un frasco de perfume en las manos.

GAVIAO: He traído el perfume, capitán. Y es del bueno.

Lampiao coge 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.

LAMPPIO: A la Santinha le gustará este olor que llevo ahora... (le devuelve el frasco a Gaviao). Ponte tú también. Hoy quiero que todo el mundo vaya perfumado (mira a su alrededor). Este es un buen lugar para quedarse unos días.

9. La imagen

Hablaremos ahora de la imagen y daremos una ojeada a las posibilidades técnicas de la cámara, que trabaja por tomas (takes).

Una toma es el tiempo en que se filma sin interrupciones.

La claqueta es un pequeño cuadro negro donde se especifican los datos que registra la cámara al principio de cada toma, con el objetivo de facilitar el trabajo de edición.

De forma teórica, decimos que la escena es la unidad dramática del guión y también la unidad de la cámara; la claqueta es el factor de conversión entre ambas.

Para ser editada, la película –ya revelada– se corta en tiras (loops).

Cada tira es una toma con la correspondiente claqueta (o un trozo de cinta de video, en el caso de la televisión).

La claqueta es importante porque numera la secuencia de escenas, aspecto importante para la edición.

9.1. Movimientos de la cámara

La cámara no es un objeto estático. Como prolongación del ojo humano, realiza todos aquellos movimientos que el hombre desea, ya que se inventó para ampliar el alcance de las imágenes y su grabación. 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.; muchas cosas que seguramente no podríamos hacer con los ojos. 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".¹¹

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.

Un guionista puede verter sus fantasías en el papel, pero la cámara podrá mostrar todo cuanto imagine. Cuando movemos la cámara, decimos que está en ángulo: en ángulo a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo, etc.

Como es móvil, su desplazamiento puede ser progresivo (se aproxima), regresivo (se aleja) o repetitivo (va y viene, reiteradamente).

El uso de lentes, filtros o el propio movimiento ya no es asunto del guionista; la definición y los conocimientos técnicos del lenguaje de la

cámara son función del director y del operador. Lo único que necesita saber el guionista es que la cámara se mueve desde cualquier ángulo.

9.2. Clasificación de los planos

Los planos –o shots– pueden ser fijos o estar en movimiento. Veamos cuáles son los principales planos fijos.

9.2.1. Primer plano (close up)

El término inglés close up designa un plano próximo al objeto y se corresponde tanto con el “primer plano” (rostro cortado por debajo de los hombros) como con el “plano detalle”. Por extensión, también suele utilizarse para designar un “primerísimo plano” (plano de ojos y boca), que en inglés se especifica como big close up o very close up.

Este plano enfatiza 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. Dicen que ha sido muy utilizado en la televisión y que ha perdido 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; aunque, lógicamente, el hábito televisivo de los espectadores de cine –o de los realizadores– ha producido cambios en la lectura y en la escritura de los planos próximos.

Actualmente, se vuelve a usar con frecuencia en el cine, como en el caso de *Thelma y Louise*, de Ridley Scott.

9.2.2. Plano medio (o americano)

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 aquel en que vemos una persona de cintura para arriba (desde la rodilla, en la variante del plano americano); un intermedio entre el plano general y el close que sugiere movilidad y aproximación a la vez.

9.2.3. 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.

9.3. La cámara se mueve

Hemos descrito algunos de los planos en los que la cámara permanece inmóvil sobre el trípode, grabando sólo lo que sucede frente a ella. Pero

esos planos fijos se pueden combinar con los planos en movimiento (moving shots). Veamos algunos:

9.3.1. Dollyshot

Se acostumbra a designar como travelling cualquier desplazamiento de cámara que sea básicamente horizontal, ya que, si existe un componente vertical significativo, se precisa una "grúa".

Este movimiento se caracteriza por la aproximación o alejamiento del objetivo, a la vez que se mueve de arriba a abajo o perpendicular al objeto. Es el movimiento ideal para filmar algo que cae o rueda hacia abajo. 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 se va.

9.3.2. Punto de vista

Cuando la cámara se sitúa a la misma altura que los ojos del personaje y tenemos la sensación de estar mirando 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. Vemos lo que ven los ojos del asesino. El efecto es magnífico, ya que nosotros somos el asesino.

9.3.3. Travelling shot

En este caso, la cámara acompaña el movimiento del personaje o de alguna otra cosa que se mueve (un caballo que galopa), 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), que dirigió Piero Fosco.

9.3.4. Panorámica (Pan)

A menudo se suele distinguir entre panorámica horizontal (panning) y panorámica vertical (tilting); también se habla de panorámica oblicua o de seguimiento. Esto ocurre cuando la cámara se mueve de derecha a izquierda o de arriba a abajo sobre su eje, y da 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 enseñar un paisaje.

9.3.5. Process shot (transparencia)

Se trata de un ingenio técnico gracias al cual se proyecta una escena prefilmada detrás de los personajes, y es corriente en el cine americano (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 americano 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 se acuerda de Harold Lloyd?– o cruzando abismos.

9.3.6. 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. Su uso más frecuente es mostrar acciones simultáneas, como una conversación telefónica; aunque algunos autores le han extraído un profundo dramatismo, como Richard Fleischer, en *El estrangulador de Boston* (1968).

9.3.7. 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 la velocidad constante y, sobre todo, la pérdida de la profundidad de campo, lo convierten en algo artificioso, a pesar de sus enormes posibilidades dramáticas.

9.3.8. Desenfoque (transfocador)

Ante dos elementos, la cámara se concentra en uno solo, definiéndolo, mientras que el otro queda desenfocado. Actualmente es un recurso de uso restringido.

9.3.9. Halo desenfocado (flou)

La cámara desenfoca todo cuanto rodea al objeto con el fin de remarcarlo (enaltecerlo). 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.

Resulta evidente que los planos en movimiento son más emocionantes que los fijos, ya que hacen participar al público de la acción; pero,

precisamente por este motivo, deben ser utilizados con sumo cuidado. No hay público que aguante emociones que nunca se acaban, ni producción que soporte tanto movimiento. Los planos en movimiento se han de utilizar para hacer crecer la emoción dentro de un desencadenamiento dramático y cuando así lo requiera la acción.

9.4. Otros aspectos importantes

1. La cámara sólo debe moverse por algún motivo concreto.
2. Las indicaciones de los planos solamente constarán en el guion si fueran juzgadas imprescindibles. De lo contrario, debemos dejar la decisión al director.
3. Si el guionista no recuerda el término técnico exacto, basta indicar lo que uno quiere. Por ejemplo: en lugar de close up, puede indicar aproximación total.

9.5. Los efectos ópticos

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 guión.

Veamos algunos efectos ópticos de montaje (edición) y de cámara que sirven para abrir y cerrar escenas, puntuar y estilizar:

9.5.1. El 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.

9.5.2. El fade in

La imagen va apareciendo en una pantalla oscura que se va aclarando. Se utiliza normalmente para abrir una escena.

9.5.3. El fade out

La pantalla se oscurece gradualmente haciendo desaparecer la imagen. Da sensación de cierre o de haberse acabado aquel instante dentro del período en que estamos.

9.5.4. El encadenado

Refundido de dos imágenes. La segunda se va superponiendo a la primera. Se utiliza para indicar un paso de tiempo más rápido que un fade.

9.5.5. Encadenado con desenfoque

En este caso, la imagen se difumina, pierde intensidad, clarea hasta que desaparece o entra otra distinta. Es un recurso sofisticado de paso de tiempo, de transición o bien, de cierre.

9.5.6. Congelado

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 cerrar una escena. François Truffaut inmortalizó a su personaje adolescente de *Los cuatrocientos golpes* (1959) mediante un congelado en la escena final.

9.5.7. 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–.

9.5.8. 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.

9.5.9. Cámara rápida

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.

9.5.10. 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).

9.6. Efectos especiales

Con los avances tecnológicos, la creación de efectos especiales es cada vez más sofisticada. Todas las películas los utilizan. Quién no recuerda 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 y la escenografía hasta la ingeniería. El mundo de los efectos especiales es, hoy en día, el taller común de procedimientos foto- químicos y magnéticos. Cada día se complica más y más, hasta llegar a refinamientos como los de la película Terminator 2. Las nuevas mesas de edición, en efecto, llevan incorporados una infinidad de recursos y procesos que, poco a poco, son asimilados e incorporados al quehacer diario de una técnica que debe considerarse vi-deocinematográfica.

9.7. Observaciones finales

En lo que respecta a la imagen, el interés del guionista se basa sólo 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 sólo 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.

10. Conclusiones

En este capítulo hemos hablado de la unidad dramática como unidad narrativa del guión.

Hemos descrito los pasos que debemos dar desde el primer guión al guión 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 guión final, hemos diferenciado entre guión literario y guión técnico,

añadiendo que el trabajo de reescribir el primer guión es también un acto de análisis de los elementos dramáticos, punto por punto, que representa un esfuerzo de autocritica. Hemos hablado de la guerra del papel como el análisis del primer guión por parte del productor, del director y de otros profesionales, demostrando que el guión final es una herramienta de trabajo.

Nos hemos referido a la crisis del guionista, sus conversaciones con el director y su responsabilidad en cuanto al reparto.

Hemos introducido las diversas formas y formatos del guión final, diferenciando entre escena y secuencia.

Tomando reproducciones como ejemplo, hemos mostrado la forma de un guión tradicional, la esencialidad de las indicaciones y el contenido de los campos derecho e izquierdo de la hoja del guión.

Finalmente, 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).

Concluyendo, cabe señalar que, mientras existe una forma clásica de presentación del guión final, cada uno debe encontrar su propia forma de expresarse a través de éste.

11. Ejercicios

En otra de mis conversaciones con mi amigo Jean Claude Carriere 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 Master de la UAB, y también en todas las escuelas de guión que he visitado en EE.UU., los alumnos deben realizar 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:

- Asistir a parte del rodaje de un producto audiovisual televisivo o cinematográfico; preferentemente, uno cuyo guión 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.

- Seguir parte de un trabajo de post-producción (edición, música y sonorización).
Notar cómo la edición puede modificar “milagrosamente” el tiempo dramático de la escena, el ritmo del producto e, incluso, la propia estructura del guión (es evidente que la edición tiene cada día más posibilidades; incluso algunos autores sostienen que es precisamente después de la edición cuando realmente existe el guión final).

Por lo que respecta a la música y la sonorización, percibir cómo la introducción de éstas otorga una nueva dimensión a la escena.

- Como ejercicio de reescritura sugiero que este trabajo se lleve a cabo sobre las escenas ya escritas a propuesta de los ejercicios del Capítulo 8.
Reducir algunas escenas de tres hojas (el encuentro en el ascensor, los cazadores) a escenas de hoja y media.
Ampliar otras escenas (la ruptura de una pareja, el entierro del profesor) en dos hojas más.
-

Capítulo 10 Otros guiones

RHETT BUTLER: He aquí un soldado del Sur que te quiere, Scarlett, que quiere sentir tus abrazos, que desea llevarse el recuerdo de tus besos al campo de batalla.

Nada importa que tú no me quieras, Scarlett, bésame, bésame una vez.

Fragmento del diálogo del filme Lo que el viento se llevó. Adaptación y guión de SIDNEY HOWARD, basado en la novela de MARGARET MITCHELL, 1939, Metro Goldwyn Mayer.

1. Reflexiones sobre otros guiones _____

En la actualidad, el trabajo del guionista no se limita a la escritura de guiones originales para el cine y la televisión, sino que cuenta con muchísimas otras posibilidades. Las técnicas de escritura de guión 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 otro tipo de guiones. Es este, precisamente, uno de los objetivos del libro: fijar una metodología básica y fundamental para la escritura de cualquier tipo de guión.

Así, un guión para un video institucional debe contener algún tipo de expectativa para ser emocionante; un programa educativo debe concebirse estructuralmente para no perder el interés en ningún momento y un show televisivo de variedades debe tener al final un gran momento, el clímax.

En la categoría de otros guiones, se observan aquí: la adaptación, los documentales y las películas o videos institucionales y educativos, aunque también se va a hacer referencia al clip, el humor, las fotonovelas y la publicidad, entre otros.

El campo de trabajo de los guionistas es cada vez más extenso. Existen ya autores especializados en la escritura de guiones para dibujos animados y parece lógico suponer que los programas holográficos del próximo milenio requerirán nuestro aporte.

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 cómics, en ballet e incluso en un

documental sobre fútbol, *Game of billions* (Spectrum Production, Londres, 1990).

Quiero que quede claro que no hay que minimizar su valor o importancia. 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 la especificidad de cada uno de ellos, remarcando brevemente sus características propias. Es, pues, una cuestión de especialidad, no una categorización.

2. La adaptación

A menudo, el guionista novel suele encontrar más fácil la adaptación que la escritura original. No obstante, no hay que engañarse: la adaptación es una transcripción de lenguaje que cambia el soporte lingüístico empleado para explicar la historia. Esto equivale a transubstanciar, es decir, transformar la sustancia, ya que una obra es la expresión de un lenguaje. Por lo tanto, ya que una obra es una unidad de contenido y forma, en el momento en que hacemos nuestro el contenido y lo expresamos en otro lenguaje, forzosamente estamos dentro de un proceso de recreación, de transubstanciación.

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 para otro tipo de soporte dramático. La adaptación implica escoger una obra adaptable, es decir, que se pueda transformar sin que pierda calidad; y no todas las obras se prestan a esta transcripción. Un ejemplo típico de adaptación imposible es la novela *Ulises*, de Joyce, ya que lo que caracteriza 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 se ha de atener al contenido de la obra, es decir, a 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.

2.1. Grados de adaptación

Existen varios niveles o grados de adaptación en base al mayor o menor aprovechamiento de los contenidos de la obra original. 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. Se debe tener en cuenta que este tipo de trabajo no es una mera ilustración audiovisual, sino que se traspasan los límites de la fidelidad hasta conseguir un guión correcto y eficaz. Un buen ejemplo reciente del cine español es el excelente guión –idéntico a la novela y, sin embargo, original– de *El rey pasmado y la reina desnuda* (1991), sobre la obra de Torrente Ballester (*Crónica del rey pasmado*). No obstante, 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, y aunque la fidelidad que el adaptador guarda con el original es menor, éste debe poder ser reconocido. Los clásicos de terror romántico "adaptados" al cine pueden ser un ejemplo apropiado: los diversos *Drácula*, basados en Stoker, tan diferentes entre sí y, no obstante, fieles a la obra original, etc.

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. Sin embargo, 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), se inspiró –a la vez, según la novela de Sol Yurick– en la *Anabasis* de Jenofonte.

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 *Profanación - Fedra* (Francia-Grecia, 1962), mientras que Manuel Muroti lo había hecho en 1956 partiendo de Séneca.

Por otro lado, no se debe confundir recreación con desvirtualización. Desvirtuar es hacer que la obra original quede desfigurada en su ethos, mientras que, en la recreación, éste se mantiene intacto.

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 sólo uno de los aspectos dramáticos de la obra, creando una nueva estructura para todo el conjunto. La historia se mantiene íntegra, pero a través de una nueva visión, de un nuevo enfoque creado por el guionista. Tal vez podría ponerse como ejemplo la versión de Jean Jacques Annaud de la obra de Umberto Eco, *El nombre de la rosa*.

2.2. 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. Aun así, 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 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 el audiovisual tiene, 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 Welles, Polanski o Kenneth Branagh, por indicar algunos notables adaptadores del maestro.

2.3. El cuento

Dado que la característica básica del cuento es la síntesis, uno sólo de sus párrafos puede contener material suficiente para el desarrollo de todo un plot.

Por lo tanto, cuando adaptamos un cuento, nos encontramos con

un material básico enormemente condensado a partir del cual debe construirse lo demás: diálogo, acción dramática, personajes, plots, etc.

Todo esto se habrá de hacer con mucho cuidado para mantener el espíritu de la obra. Aunque el guionista sea libre de añadir o cambiar algunos aspectos funcionales, las características básicas han de mantenerse, porque se ha de poder reconocer la obra y su atmósfera. Este cuidado es importante: podemos recrear y añadir, pero nunca descaracterizar o desfigurar la obra original.

2.4. La novela

A diferencia del cuento o la obra de teatro, el trabajo de adaptación de la 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 no suele 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 es posible ese contacto).

Puede resultar útil –yo lo hago cuando adapto una novela– leer otras obras del mismo autor para impregnarse de su universo creativo.

2.5. Factores a tener en cuenta

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, si no recuerdo mal, dice el arquitecto 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 lo bastante satisfecho con ninguna de ellas como para abordar el filme. John Huston sí lo hizo. Mejor o peor, seguro que su versión no tenía nada en común con los intentos de Buñuel.

Cuando un guionista quiere adaptar una obra, ha de tener en cuenta los siguientes factores:

- Si la obra se puede trasladar a lenguaje cinematográfico o televisivo.
 - Seguir el mismo proceso que en la creación de un original: hacer una story line, desarrollar el argumento, etc.
-

- Reducir el material a los aspectos esenciales y comenzar a partir de ahí.
- Dedicar tiempo a la reflexión.
- Ser fieles al original y evitar hacer únicamente transliteraciones. Lo importante es transformar sin transfigurar.
- Estar alerta en la cuestión de derechos de autor.

Estos apuntes son, básicamente, los principales en todo trabajo de adaptación; el resto depende exclusivamente del talento del guionista.

3. 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.

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 extraiga 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 servicio y estropear su capacidad de disfrutar y comprender el universo que los rodea.

Escribir para niños, sin embargo, 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 –ellos sí– para entender la realidad. El niño es capaz de entenderlo casi todo si se lo enseñamos de forma adecuada a su comprensión.

Se ha hecho ya alguna referencia a Vladimir Propp y su teoría sobre la fábula y los cuentos de hadas (Cap. 6). El autor que esté interesado en escribir para niños encontrará en Propp una fuente de conocimientos indispensables para realizar su obra.

4. Shows y musicales

El guión 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 guión se ha de establecer a partir de las conversaciones que tengamos con los artistas para saber lo que quieren, cuál es su estilo, etc.

Normalmente, cada show tiene una temática de fondo que le es propia, un tema central que el artista quiere simbolizar. Encontramos ejemplos en los propios nombres de los shows, como por ejemplo *Almo*, de Milton Nascimento, o *Cuerpo y alma*, de Simone, etc. Los grandes shows tienen detrás un buen guión. El trabajo del guionista es intentar descubrir este tema central y organizar los temas musicales según los criterios que se emplearían en un guión dramático, con una presentación, un desarrollo, un clímax y un final.

Como en todo guión, la curva dramática debe ser ascendente en dirección al clímax, siempre respetando, naturalmente, la temática propuesta. En un show, el clímax se llama apoteosis y se funde con el epílogo, dando lugar al gran final (le grand final).

En cambio, un espectáculo de variedades, por su cariz circense, es un género que pide una gran habilidad por parte del autor, quien habrá de distribuir por el guión una gran cantidad de artistas de diferentes categorías –como cantantes, malabaristas y humoristas–, haciendo alternar momentos más densos y serios con chistes, música, entrevistas, noticias, etc.

Decíamos que el guión de un show se ha de hacer en colaboración con los artistas e intérpretes, a partir de las informaciones que nos den. Los artistas son la fuerza viva del espectáculo y han de encontrarse totalmente a gusto dentro del guión, es decir, aquél les ha de servir de pista para emprender altos vuelos.

En los dos casos, shows y musicales, podemos decir que el espectáculo se diseña a medida de un determinado artista.

5. Programas educativos

Se puede dar el caso de tener que escribir específicamente para la educación y, concretamente, para la transmisión de una materia determinada. 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, y la de científico especializado en alguna materia.

Todas ellas podrían resumirse en dos virtudes esenciales: la de explicarse con claridad y la de escuchar con atención. Es decir, 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.

La película institucional es básicamente un publitreportaje que vende la imagen de una institución. Quiere, pues, despertar la simpatía de la comunidad hacia la institución y la labor que desempeña. Toda película institucional es, en cierto modo, educativa, ya que su finalidad es demostrar que la institución existe, que se prestan tales servicios y que hay que tomar ciertas medidas para mantener el buen funcionamiento.

Generalmente forman parte de una campaña y el resultado dependerá de todo un proyecto en que la película es sólo una parte.

¿Para qué engañarse? Estos proyectos no siempre resultan atractivos, pero hay que entender el principio profesional de hacer bien cuanto se haga.

Estos guiones han de estar muy bien organizados y ser bien atractivos, de forma que despierten el interés. Tratar un género presumiblemente menos sugestivo no autoriza a aburrir. El guionista ha de intentar vestir con ropa adecuada hasta las informaciones más insípidas.

6. La publicidad y el clip

Los escritos para publicidad y clips son los llamados guiones cortos. En ellos, no hay prácticamente ninguna escena esencial (a excepción de las de exposición), pues se construyen a través de la sucesión de escenas de integración y transición.

Un guión para un clip 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 en la atmósfera que ésta sugiere.

En el momento de su aparición, el clip se convirtió en un foco de

experimentación de recursos audiovisuales. Así, durante un tiempo, estuvo muy ligado al video experimental y artístico. Actualmente, el clip sirve, sobre todo, como soporte publicitario para la industria fonográfica; ya superado parte de su carácter innovador y experimental, se está convirtiendo en un género que atrae a determinado público. El grado de profesionalización en el campo del clip es muy elevado; existen productoras y guionistas ya especializados en este tipo de producto. Realizar un clip resulta cada día más caro y, de forma general, puede decirse que ya existe una cierta saturación del mercado.

En la publicidad, como en el clip, 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 guión dramático. El tiempo de que se dispone es muy corto (a veces, 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 (ver Cap. 6). A todo esto se suma que el ethos de este tipo de productos audiovisuales es siempre muy bajo. 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 los que escriben los guiones juntamente con los directores artísticos.

7. 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. El documental, como los materiales para 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*, de Carl Sagan.

Normalmente, se utiliza el documental como instrumento de investigación o de trabajo de campo, ya que sólo tras haber reunido todos los datos comenzaremos el guión.

Este guión, sin embargo, es únicamente orientativo, un punto de referencia para el trabajo de filmación, ya que la realidad muchas veces interfiere e introduce nuevos elementos no previstos.

El texto también ha de estar perfectamente ligado a la imagen, ser claro, emocionante e informativo.

Importante: un buen documental no se acaba nunca, jamás cierra un tema. Mostremos los hechos desde un máximo de puntos de vista posibles y dejemos para el espectador las interpretaciones. El documental que se precie no pretenderá convencer al espectador, si no hacerle reflexionar sobre aquel tema.

8. Fotonovelas, cómics y radio

Es habitual que un guionista escriba fotonovelas, cómics y guiones para programas de radio.

Los cómics son guiones escritos, cuadrado por cuadrado, 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.

La principal diferencia entre cómic y fotonovela es que el primero utiliza dibujos y la segunda se vale de fotografías.

La radio, por el hecho de usar sólo el sonido, es una modalidad aparte del campo audiovisual. La visualización de imágenes apela directamente a la imaginación y se da a través del texto o del sonido complementario (efectos). Así, un guionista que proviene de la radio tiende a ser descriptivo en exceso, pues no está acostumbrado al recurso de la imagen.

La radio me parece un medio de comunicación fascinante, que agudiza el sentido del oído; de acuerdo con la ciencia médica, el primero que adquirimos y el último que perdemos. De esta manera, el mensaje radiofónico va dirigido a nuestra sensación más primitiva y nos impacta enormemente, así que debe ser directo y claro.

9. El humor (sitcom)

"El humor es un sentimiento; la comicidad es una situación diferente, en la que quien la practica experimenta una sensación de superioridad respecto a los que son los personajes, los objetos de la comicidad. En la representación de la comicidad hay siempre una manifestación de superioridad. Para mí, la definición de comicidad que da Hobbes es perfecta: el repentino reconocimiento de nuestra superioridad sobre los otros. Si alguien resbala nos provoca risa quizá porque nos consideramos superiores, somos estables y no resbalamos. Mientras que el humor es precisamente este tener presente lo contrario. Es decir: si yo, a través de esta persona que resbala, experimento el sentimiento de que yo también estoy a punto de resbalar, entonces nos encontramos en el reino del humor y no en el de la comicidad".¹

1. SCIASCIA, Leonardo, entrevista citada en Capítulo 7.

Estas palabras maestras de Leonardo Sciascia me parecen más que válidas para diferenciar humor y comicidad. De entrada, podemos decir que la televisión trabaja más con la comicidad que con el humor.

La sitcom nace del teatro de revista, se desarrolla en la radio y llega a la televisión en forma de sketch. Este género está íntimamente relacionado con la crítica de costumbres, su materia prima, aunque con frecuencia haya desarrollado también crítica política. Actualmente, las televisoras tienen un enorme interés en este tipo de producto, porque resulta barato y consigue altos niveles de audiencia.

La escritura de un guión para sitcom requiere una serie de cualidades específicas en el guionista que casi nunca son reconocidas como tales, pues, equivocadamente, se supone que es más fácil hacer reír al público que hacerlo llorar. El guión de una buena sitcom requiere la participación de todo un equipo de guionistas: el que plantea la estructura de la historia, el creador de posibles momentos cómicos dentro de esta estructura, los dialoguistas y el gagman (que hace retoques en el texto final y añade pequeños chistes y bromas). Todos ellos trabajan con un archivo de material humorístico que consultan constantemente. Este archivo es una de las claves de la buena escritura de una sitcom, pues la mayor diferencia entre la técnica de estructura dramática y la técnica de escritura de sitcom se encuentra en el diálogo.

Un buen guión de sitcom debe provocar la risa del público cada diez o quince segundos, y esto requiere un diálogo muy preciso, rico en comicidad y perfecto en el planteamiento del tiempo dramático.

Cuando hablamos de sitcom también debemos tener en cuenta la importancia del actor que, con su carisma y talento cómico, da identidad al peculiar personaje de este género televisivo.

Finalmente, no está de más recordar las palabras de Norman Lear, el mayor productor norteamericano de sitcom, en referencia al trabajo de escritura y producción de este audiovisual: "Vivimos o morimos línea a línea" (*We live or die from line to line*).²

10. Deportes

Recientemente, ha aparecido la figura del guionista de deportes en televisión, que me parece un perfecto ejemplo de lo que podríamos llamar la ficción de lo real.

Mientras el documental tiene la finalidad de reproducir un acontecimiento con la máxima objetividad, el programa deportivo puede –y en muchos casos debe– contar una historia en la que intenta enfatizar

2. Citado en *ROOT, Wells, Writing the Script, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1979, p. 160.*

las interpretaciones subjetivas de los espectadores y de sus enfoques personales.

El texto del espectáculo deportivo vive, sobre todo, del aprovechamiento de su belleza y de agudizar la emoción. Este nuevo espacio para el guionista fue creado a raíz de la necesidad de las cadenas de TV de recurrir, con frecuencia, a falsas transmisiones en directo. Incluso en las grandes ceremonias deportivas ya se cuenta con material pregrabado para solventar algún problema que pueda surgir durante la transmisión.

Creo que ya he dicho en algún sitio que el audiovisual me parece, en todos los sentidos, el arte del engaño.

Una regla de oro, seguida por todos los guionistas deportivos, es evitar el recurso del factor "suerte" como explicación para un acontecimiento o resultado. Así, debe buscar las causas en el talento de los deportistas y sus recursos técnicos.

11. Conclusiones

Hemos glosado, en este capítulo, que el trabajo del guionista no se limita a la escritura de guiones originales para cine y televisión, sino que cuenta con muchas otras posibilidades. Las técnicas de escritura y la metodología básica son, sin embargo, las mismas. Hemos reflexionado sobre el trabajo de adaptación, definiéndolo como una transcripción de lenguaje.

Hablamos de los grados de adaptación: la propiamente dicha, basada en, inspirada en, recreación y adaptación libre.

Comentamos 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.

Se apuntaron los factores a tener en cuenta en el trabajo de adaptación y se dieron claves para no transfigurar el original.

Hemos hablado sobre las especificidades de los espectáculos infantiles, de los shows y de los musicales, apuntando en los dos últimos la necesidad del gran final, suma de la apoteosis y del epílogo.

Tratamos también los programas educativos y, brevemente, se aludieron a algunas de las características específicas de la publicidad, el clip, los documentales, la fotonovela, el cómic y la radio. Se comentó la figura del guionista deportivo y se habló del humor en su vertiente televisiva, la sitcom, diferenciando entre humor y comicidad. Se apuntaron unas líneas sobre cómo es y cómo trabaja un equipo de guionistas de sitcom y las dificultades que encuentra al tener que escribir diálogos que deban provocar la risa del espectador frecuentemente.

12. Ejercicios

Puesto que en este capítulo se han presentado varios tipos de guiones, propongo realizar los ejercicios sobre algunos de ellos separadamente, con el propósito de trabajar las particularidades de cada uno.

12.1. Adaptación

- Comparar una novela con su adaptación cinematográfica o televisiva que se le haya hecho (un ejemplo a utilizar podría ser El silencio de los inocentes. En televisión, se puede estudiar el caso de Don Quijote de la Mancha).
- Como ejercicio escrito propongo la recreación de un cuento de O. Henry o de Patricia Highsmith. Después, se puede comparar la propia recreación con la que se ha hecho ya para televisión.
- Comparar adaptaciones célebres que se han hecho para el cine más de una vez. Por ejemplo, se pueden ver en video las dos adaptaciones de El cartero llama dos veces. Notar que cada adaptador aporta al original sus puntos de vista.

12.2. Sitcom

Grabar un capítulo de una sitcom. Prestar atención a los mecanismos del diálogo y a las reacciones de los personajes ante las situaciones cómicas, como, por ejemplo, Las chicas de oro, Juzgado de guardia o similar.

En Brasil existe muy poca tradición en sitcom en televisión, hecho que no ocurre en Europa ni en Estados Unidos. Normalmente importamos sitcom americanas y damos preferencia a los programas de humor escritos especialmente por grandes estrellas como Chico Anysio, Renato Aragao o Jon Soares. En el género de las sitcom brasileñas podemos citar la que duró más tiempo en pantalla y se transformó en un clásico: A familia Trapo.

12.3. Publicidad y clip

Grabar un anuncio y un clip.

Reconocer sus características específicas; principalmente la diversidad de sus imágenes casi sin valor dramático.

Capítulo 11 El guionista

“Cuando las novelas clásicas estaban en su apogeo, Joseph Conrad describió sus razones personales para escribir ficción. Dijo que su intención era hacerte a ti, lector, sentir y saber lo que yo siento. Pero, sobre todo, hacerte verlo.

Conrad nunca escribió una película, pero su observación podría ser el punto de partida para cualquier guionista.”

WELLS ROOT, Writing the script, Nueva York, Holt, Rinehart and Winston, 1979, p. 183.

1. Reflexiones sobre el guionista

Estoy convencido de que la vocación del guionista se revela tardíamente en la vida de una persona. Jamás he sabido de un niño que, al ser preguntado sobre qué quiere ser de mayor, respondiera: "guionista". De igual forma que tampoco diría que quiere ser crítico de teatro, juez de la Corte Suprema o agente de bolsa.

Tal vez, un niño, desde su universo ingenuo y lúcido a la vez, diría, para identificar la profesión de guionista, que lo que quiere ser de grande es seguir soñando historias para luego contarlas a los demás.

Con una definición como ésta, 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 electrónicas y cinematográficas recibe el nombre de guionista y, como cualquier otro contador, 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 –por cierto que incluso hoy en día me sigue fascinando–, pero acabé siendo médico. Muchas veces, cuando miro la 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 aparición

de master y postgrados en guión y dramaturgia, el panorama se altere y esta vocación tardía deje de serlo.

Por otro lado, el que se organicen e impartan este tipo de enseñanzas responde a una demanda del mercado, a un cierto redescubrimiento de la profesión y a una creciente curiosidad hacia la vida del guionista, su rutina, sus necesidades, aversiones y limitaciones.

Intento responder a este cúmulo de preguntas a través de tu propia experiencia y de lo que conozco de otros profesionales. En general, son mis alumnos quienes me preguntan, por ejemplo: ¿dónde trabajas? ¿A qué hora? ¿Cuántas? ¿Cuáles son las tareas de un guionista? ¿Cuánto ganas? ¿Cómo haces un contrato? etc. Voy a intentar responderlas brevemente.

Escribir es la principal tarea 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 realiza en soledad y por eso prefiero hacerlo en mi casa, preferentemente por la mañana, durante unas cinco horas, aunque conozco guionistas vespertinos o nocturnos.

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.

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 existir ahora en los países mediterráneos, con un cierto retraso respecto a países como EE.UU. o Inglaterra, donde es fundamental para que el guionista se introduzca en el mercado de trabajo.

Mientras que la figura del agente se consolida en el mercado latino, es importante que los guionistas conozcan cuáles son sus derechos, el laberinto de los contratos o la edición de guiones (script editor). Es necesario que los profesionales se vinculen a asociaciones de guionistas que se hayan creado recientemente.

Yo, como trabajo en varios países, estoy asociado a varias de ellas y puedo afirmar, con conocimiento de causa, que es el mejor camino para el intercambio de experiencias, de conocimiento de la situación del mercado

de trabajo y de la defensa de nuestros derechos. Creo que el guionista aprende mucho con su oficio. Además de desarrollar el arte de contar historias, aprende a negociar y a pelear con la vida. Como lo definiría el pequeño del que ya hablamos: el guionista es aquel que sueña, hace soñar a los otros y se alimenta de sus propios sueños.

2. Mercado de trabajo, contratos y derechos de autor

El mercado de trabajo para los guionistas es muy contradictorio; aunque está creciendo, se puede considerar aún pequeño. Parte de su expansión se debe al aumento de los medios de comunicación, que amplía la necesidad de guionistas de todo tipo: para filmes institucionales, de publicidad, ficción, etc.

De cualquier forma, desde mi punto de vista, las grandes empresas de televisión y las productoras no reconocen debidamente el trabajo del guionista. Esto a pesar de que reconocen que sin ellos, ellas no existirían. De modo que son pocos los que se interesan por la formación y desarrollo de nuevos profesionales.

En el cine, tal vez por influencia del filme de autor, el director es el *factotum*: hace casi todo, incluso los guiones.

Actualmente la situación está cambiando. Los directores ven la necesidad de llamar guionistas para sus filmes.

Con este panorama, no es arriesgado afirmar que es difícil dar los primeros pasos en esta profesión; siempre estamos empezando. Comenzamos enviando materiales a las personas que pueden evaluar nuestro trabajo y ayudarnos, mostrando y luchando para abrir una brecha. Los comienzos son siempre difíciles e imponderables.

Como ya dije antes, lo difícil no es escribir el primer guión, sino hacer un segundo, tercero o cuarto después de que el primero ha sido rechazado. El trabajo de un guionista debe ser continuo, porque con cada guión se aprenden cosas nuevas.

Es difícil vivir como guionista. Es una profesión inestable. Vivimos de lo que escribimos y normalmente, cada dos por tres estamos sin trabajo, a no ser que tengamos un contrato fijo con una productora o una red de televisión. De modo general, podemos decir que existen dos tipos de guionistas, en lo que se refiere a relaciones con el mercado de trabajo: *free lancer* y contratados. Los primeros pueden vender directamente un guión que escribieron por su cuenta y riesgo –los americanos llaman a esto *on spot*– o podemos ser contratados temporariamente para realizar un determinado trabajo. Normalmente estos trabajos temporarios son pagados en fracciones. Los norteamericanos llaman a esto *the step deal*.

El guionista recibe así un tercio del total convenido y, como aditamento, otro tercio cuando entrega el argumento y el tercio restante cuando presenta el guión final. Claro está que estos porcentajes y plazos pueden sufrir variaciones.

Es importante señalar que el productor debe gastar de 3 a 5% y hasta 7% del total del costo reproducción, en el guión. Si así fuera, el guionista puede optar por asignar un contrato de riesgo de trabajo, mediante el cual recibe una cantidad mínima durante el proceso de escritura del guión y, después, si la producción se realiza, recibe 3, 4 ó 5 % del costo bruto de la misma. También varía lo que se entiende por costo bruto de una producción; así, es importante que se hagan las consultas pertinentes a una asociación de guionistas, a un abogado con experiencia en el asunto o a la Sociedad de Autores. En Europa, un porcentaje del ingreso por la exhibición en los cines y en la televisión es recogido por la Sociedad de Autores de cada país. Esa cantidad es repartida posteriormente entre los llamados creadores o autores de las obras: director, guionista y músico. Estos derechos de autor deben también estar obligatoriamente asegurados en cualquier contrato que se asigne.

El mundo de los contratos es mucho más amplio y cada día más complejo. Existen, por ejemplo, guionistas que prefieren recibir una participación en las ganancias del producto audiovisual, que generalmente es muy difícil de contabilizar, aunque es posible realizarlo. Llamo la atención sobre los derechos autorales en las exhibiciones de video doméstico, sobre los cuales el guionista debe recibir un porcentaje, cosa muy difícil hasta hoy debido a la falta de control y el incumplimiento de la regulación estipulada en este campo.

También debe ser tomada 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 figura el nombre del director, del productor y de los actores principales. Los supercontratos norteamericanos estipulan incluso el tiempo de exposición del nombre del guionista, el tipo de letra y el momento.

Nunca debe decidirse la firma de un contrato en dos minutos. Es preciso pensar el tiempo necesario para informarse antes de tomar una decisión y no olvidar nunca la frase de un famoso productor norteamericano, Serge Silberman: "Lo primero para decir es cuánto se pierde".

Los guionistas contratados trabajan en las grandes redes de TV o en las grandes productoras. Existe, por lo tanto, una amplia gama de variantes contractuales en relación con los diversos trabajos posibles que se llevan a cabo. Algunos guionistas pueden escribir durante años apenas los diálogos de las series de humor, en tanto otros, por ejemplo, pueden tener

un contrato de exclusividad total, con determinadas obligaciones durante un período y recibir, el resto del año, una remuneración para no trabajar para la competencia.

El guionista puede ser contratado no solamente para escribir, sino también para realizar otros trabajos, como asesoría creativa, ayuda a otros guionistas en la edición de rutinas (script editor). Como todos los que son asignados a una red de TV o una productora, los contratos fijos deben respetar los derechos de autor, no obstante el guionista que recibe un sueldo fijo todos los meses, evitando así la falta de estabilidad característica de la profesión, deje de recibir el porcentaje sobre el costo de producción de la obra.

Para terminar, quiero señalar que en general y salvo excepciones, la remuneración que el guionista recibe por su trabajo es todavía baja. Ello se debe, creo, a que existe la idea –equivocada– de que el acto de escribir tiene algo de “milagroso” y es fruto de la “inspiración poco menos que divina”, de manera que nuestro trabajo se presenta, a los ojos profanos, como carente de esfuerzo, tenacidad y sudor. Con este libro quisiera, precisamente, cambiar esta idea.

3. 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, alias “Gabo”, en Cuba, en 1987.

Este material escrito es personal y no reproduce en ningún momento 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 al lado de diez jóvenes guionistas latinoamericanos.

La miniserie se llamó *Me alquilo para soñar* y fue estrenada 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, es que todos nosotros salimos enriquecidos creativamente de ese encuentro y con una miniserie importante en nuestro currículum.

Es aquí que uno se pregunta: ¿por qué revelar estos pequeños textos recién ahora, a casi dos décadas de lo sucedido?, ¿a quién puede interesarle?, ¿para qué?

Quiero aclarar que no existe una cronología formal ni una metodología de la secuencia de los textos. Es casi un diario caótico. Notas

repletas de comentarios que narran mi mundo en aquellos días. Los descubrimientos curiosos que hice de la vida de los jóvenes participantes de la Oficina. Todo esto adornado 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?

Desconfío de que capte, a través del desorden de los acontecimientos descritos, la placentera relación entre dramaturgia y vida. Entre crear un guión y el diario día a día de un guionista en una isla con el premio Nobel de Literatura.

VOLANDO PARA 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 existieran los inventos o los descubrimientos, sólo 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 de nuevo, solamente rescatando algo que habíamos olvidado.

El talento de la creación radicaría en la manera que utilizamos para revelar a los demás este algo, esta historia, una vida, saga o percepción, que siempre existió pero que, de alguna forma oculta, fue olvidada por la humanidad. Se quedó adormecida sin emocionar 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 guión.

La investigación sería realizada por varios profesionales de la escritura, cada uno de ellos llevando un bagaje de intuiciones, emociones y de sensibilidades pero, por encima de todo, la capacidad de imaginar.

Pienso que será interesante crear opciones para la historia, componer personajes y perderse en la imponderable dimensión de soñar. 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.

Resistiré mis delirios. Después volveré atrás, recrear, enfrentar a Gabriel García Márquez, los participantes, repensar nuevos detalles y de repente surgirá la revelación: la trama comenzará a correr en un determinado flujo narrativo y, como los personajes, actuando sobre determinadas cargas dramáticas.

De repente, todos se pondrán de acuerdo y el proceso se completará. El sueño se torna realidad. Se escribe el guión. Se rueda el filme. Se comparte la miniserie. La emoción es transmitida a los espectadores. Y todo el riesgo de la musa inspiradora se transformará en verdad.

Llegamos a un resultado: la real transcripción de mentes viajando por lo irreal. Por la ficción y la pasión. Sin límites o barreras. Al principio, tan próximas 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 PRIMERO DE LOS TEXTOS

(Volando de vuelta para Brasil / Brasilia / 1987)

Releyendo lo escrito creí que el tema 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 comenzó en Moscú.

Estaba en el lobby del Hotel Russia esperando el auto que me llevaría a la antigua sede de la televisión soviética, donde escribía como guionista Alexander Chlepianov, una miniserie llamada Landsdorff. Fue cuando alguien me golpeó en el hombro. Al darme vuelta, quedé atónito. ¡Al fin lo encuentro! Es un placer conocerle. Hoy a la noche usted cenará conmigo y Mercedes. Prepárese 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-Krishnas bailando por la Plaza Roja. De Quincey Jones tocando jazz en frente de la estatua de Stalin, frente a la mirada complaciente de jovencitas borrachas. De Hanna Schygulla comentando con Marcelo Mastroianni su participación como la protagonista, Alma, en el proyecto embrionario de

la miniserie. De los americanos desembarcando como si fuese el día D; del caviar, de la Pepsi Cola, del comunismo imperial emergiendo 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 preguntar cómo era y por qué Gabriel García Márquez quería trabajar conmigo. Y, además, ¿de dónde conocía mis hombros, mi estatura y mi pelada?

Meses después, cuando estábamos en París estructurando el proyecto de la miniserie que nacería de una mezcla del seminario con tutorías, Gabo contó que tomó conocimiento de mi existencia a través de la adaptación que hice de *O tempo y o vento*, de Erico Veríssimo. Presidente del jurado del Festival de La Habana el año anterior, Gabo había premiado con gran júbilo la miniserie de la Rede Globo con el mayor premio de la competencia, el Coral Negro. No sólo 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 sólo tú conseguirás adaptar mi fuente inspiradora.

Hasta hoy pienso que Gabo deseaba, en realidad, trabajar con Erico Veríssimo. Pero terminó satisfaciéndose con el adaptador televisivo de este extraordinario escritor gaúcho.

Estoy de acuerdo con Baudelaire en que la vida fue hecha para ser transformada en libro. Al final, el proyecto de *Me alquilo* para soñar sucedió porque Gabo y yo habíamos leído a Veríssimo. Si todo comenzó con un libro, por qué no acabar con la redacción de un guión. Una especie de libro del tercer milenio.

¿POR QUÉ LA PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO DE LOS GUIONISTAS COMENZÓ UN JUEVES?

Porque mi mujer y yo debíamos llegar a La Habana al final de la semana y como el miércoles 3 de noviembre era el día del 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 teníamos con La Habana. La próxima sólo saldría la semana siguiente.

La solución que encontramos fue desdoblarnos nuestros pasajes a través de varias compañías aéreas locales y fuimos haciendo 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. Aún no habíamos tomado conciencia 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 G. García Márquez que serviría de base al guión. 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 VIVÍAMOS 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. El local estaba ubicado más o menos a 15 kilómetros de La Habana y, por lo tanto, la administración me había dado un auto 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 aparatos domésticos. 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 del lavarropas de origen húngaro.

Debo confesar que mi peor enemigo era el acondicionador de aire checo. El maldito no tenía termostato y, por lo tanto, no regulaba el frío o, mejor aún, sólo expelía una masa polar siberiana constante que nos congelaba hasta los huesos. Para espanto de todos, solicitamos cobertores.

Recalentar era la primera palabra en el orden del día. Calentar el pensamiento, atizar las ideas era lo que el grupo hacía en un principio.

Comenzamos a establecer las bases generales del guión, la sedimentación de los conflictos y el reconocimiento de dónde y cuándo la historia debía suceder. 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 JIRAFÁ

Los jóvenes participantes de la oficina tenían una rutina muy dura, por lo que estaban bastante motivados, además de perseguir una disciplina inhallable.

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, aireada y en el centro de la misma había una mesa rectangular abarrotada de micrófonos. Al principio, todos guardando compostura, estábamos alrededor de la mesa. Gabo y yo, que somos inquietos, nos rebelamos y empezamos a caminar y a utilizar el cuadro negro 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 colgaba un micrófono.

Eran cuatro horas de trabajo con un cronometrado intervalo 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 anochecer, 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.

Con respecto a los personajes, es importante 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 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. Aquello que procuramos es un ser humano con todas las complejidades que actúan y no una marioneta obediente.

POR FIN VISITÉ LA CASA DE HEMINGWAY

Pasamos el fin de semana en La Habana. El embajador de Brasil en Cuba, el queridísimo Italo Zapa, nos ofreció un original almuerzo. Comimos maravillados. El plato principal consistía en la más auténtica de las lasañas, receta de generaciones de la familia Zapa. 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 auténticos y simples.

Gabo recuerda diariamente a los participantes que las propuestas creativas deben ser, al principio, simples. Y tiene razón. Creo que este concepto sirve como definición poética de la llamada estructura dramática o escaleta. Etapa de la construcción del guión, a la que sigue la construcción de los 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.

Es el "cómo" de las peripecias de estos 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 guión. 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 en el 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 franja más alejada de la 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 daiquiris que me tomé en su memoria.

LA CREATIVIDAD ES GERENCIAR LA 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, el origen del libre pensar, de la imaginación. Hasta Gabo deshacía escenas que el mismo creó. Una autofagia creativa se instaló por tres días.

Es interesante cómo en fracciones de segundo, situaciones dramáticas pierden su valor, y hasta su existencia, en tanto otras que no fueron planeadas surgen para reinar definitivamente en las mentes y, después, en los guiones.

Después de casi una semana de trabajo, de euforia inicial, notamos una especie de cansancio creativo por parte de todos, proceso bastante natural que no deberíamos tener; simplemente, no debemos dejar que el cansancio se transforme en desánimo. Entonces resolvimos, sin estar seguros, comenzar a focalizar nuestra atención sólo en la primera hora de la miniserie.

Los participantes básicamente pasaron a buscar situaciones de conflicto que serían expuestas en el primer episodio.

Es bueno recordar que el conflicto es la confrontación entre las fuerzas y los personajes a través de los cuales la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. Es el meollo, la esencia del drama. Etimológicamente, drama, del latín drama y, a la vez, del griego drama, drao, yo trabajo, significa "acción". Sin conflicto, sin acción, no existe el drama.

La famosa frase de Shakespeare "To be or not to be, that is the question" (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: "Je ne sais pas ou je vais, je ne sais ou je suis" (No sé a dónde voy ni dónde estoy).

Invité por separado a cada uno de los participantes a cenar conmigo, para conocerlos mejor.

EL COLOMBIANO

Andrés Agudelo es el único participante colombiano de la Oficina. 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 tomó como su asistente. En una de las presentaciones para una sofisticada y selecta platea, una jovencita se enamoró

perdidamente de él y ambos huyeron a vivir en Nueva York. ¿Quiere saber el apellido de la joven? Niarchos, el más famoso y multimillonario clan de armadores griegos, competidores del célebre Onassis.

Era previsible que el viejo Niarchos no aceptara jamás que su hija se casase con un desconocido mago de circo, aunque se amaron y fueron felices durante dos años.

Después de esto, 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 Oficina de La Habana.

Después de la cena en la que nos contó su vida, mi mujer y yo fuimos obsequiados con un exclusivo espectáculo de ilusionismo. Fue una noche perfecta.

A pesar de todos los trucos y pases mágicos realizados aquella noche, ninguno fue capaz de prever 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 lugares 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 ensayara.

Súbitamente, el primer episodio comenzó a tomar cuerpo. Las situaciones armadas encajaban naturalmente y la acción dramática fluyó espontánea, como si fuera mágica.

TIEMPO DRAMÁTICO Y EL SENTIDO DE COMPLETUD DEL TIEMPO REAL

En el prólogo de mi pieza teatral Nostradamus hice el siguiente comentario sobre el tiempo:

Figura difícil que todavía me incomoda, me fascina mucho más por la lectura dramática que por el misterio dictado por la metafísica. El secreto que guarda puede fácilmente engañar a un arriesgado, enloquecer a un inocente, seducir a un poderoso o perturbar a un imprudente. Porque sigue la fuerza de la estática, pero transcurre. El tiempo es un rompecabezas. A pesar de ser recuperado por el arte, por la historia y por nuestra memoria. Mucho más perfecto que la luz y que la materia. Es un invisible que deja marcas.

Recuerdo la cuestión del tiempo porque después de una macroestructura de seis horas, nos concentramos en la estructura del primer episodio e inmediatamente los participantes pasaron a escribir.

En fin, 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 utilizado 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 al tiempo real. En una escena corta podemos dar la sensación de odio y de un curso de tiempo larguísimo y, por el contrario, en una escena larga, de cuatro, cinco o hasta de diez minutos, podemos provocar un montón 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.

EXISTE AMOR EN LOS TIEMPOS DE CÓLERA

Mi mujer va a volver a Brasil el sábado y está preparando sus valijas.

Gabo, conspirando con el embajador Italo Zapa, suponiendo una crisis de soledad en mi persona, sugieren que pase los próximos fines de semana en La Habana. Será muy 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 para Leila ofrecida por Gabo en su residencia, él nos leyó algunos diálogos de su nueva pieza de teatro. Es más, pequeños trozos de un libro, aún en estado embrionario, pero cuyo título ya estaba decidido: El amor en los tiempos del cólera.

Durante la lectura del mismo, pensé que el título no era el adecuado. No me pregunten por qué. Efectivamente, en aquella noche no estaba solamente melancólico; fui un insensible y un tonto. En ningún instante capté la belleza del texto ni experimenté la poesía del título.

Como escribiera Borges: si un libro le interesa hoy, tal vez sea leído mañana con un 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 la ciudad de México. Al

contrario de lo que se puede suponer, no tuve problemas. Ya que es un madrugador convicto, hombre lleno de compromisos, Gabo se concentra a escribir sus romances entre las cuatro y las seis de la mañana.

Terminamos 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 se transforma en una sorpresa. Al final 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 y llegó la mujer de Gabo.

Mercedes es, con certeza, una de las mujeres más fascinantes que he conocido en mi vida. Tal vez en ella reside una de las llaves para descifrar el toque mágico de su creatividad. Pero esto es una cuestión para los escritores de biografías.

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 la fabulosa sobremesa.

Un detalle infeliz, porque no había bicarbonato de sodio en La Habana, ni siquiera en los hospitales que contactamos.

En un surtido de creatividad pseudo brillante, sugerí el uso de Alka-Seltzer para solucionar el impasse culinario.

Trituramos varios comprimidos del antiácido efervescente y fuimos poniendo en el batido las pizcas de polvo blanquecino en la terrina de yogurt. Como no surtía ningún efecto, resolvimos transformar la probada inicial con varias cucharas de sopa.

Por fin, el merengue explotó. Después de hervir por momentos infinitos, la tan mentada 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 aconteció 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 sustentar el medio 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 frecuentábamos 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 revoltosos, desistimos de nadar. El grupo de exnadadores estaba compuesto por un nicaragüense y un casual mejicano.

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 traspasen, fingimos que ellos no existen.

Jean-Claude Carrière explica: El cine, el teatro y la novela no son comparables. Nada más fácil que escribir una frase en una novela: al día siguiente, de mañana... Nada es tan difícil como mostrar en un filme que estamos en el día siguiente y que es de 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: Esto es así porque que los hechos son tan contrarios a la idea, como los proyectos resultan lejos de la felicidad completa.

SOBRE EL FIN DEL TALLER

"En el desarrollo del guión, uno no tiene visibilidad, no tiene una visión general del trabajo. No mira 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 mirar uno.

Es como escalar una montaña. Cuando está trepando, todo lo que ve es la piedra directamente al frente suyo o la que está encima de él. Solamente cuando llega a la cima es cuando uno

puede mirar el panorama de abajo.

La cosa más difícil al escribir es saber lo que uno escribe. Al escribir un guión, usted 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 trozo pertenece al conocido teórico de dramaturgia Syd Field. Él 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 se sucedieron una serie de transformaciones abruptas en la trayectoria de los personajes. En la intención de crear un final sorprendente, jamás imaginado por el espectador.

Algunos cambios importantes ya se habían previsto: casamientos y locuras. Otras surgieron un poco modificadas, revestidas de nuevos matices: tal el caso de la explosión de religiosidad de un personaje femenino. En otras tantas, creadas para otros personajes, fueron fundamentales.

Confieso que en la ocasión quedé fascinado y a la vez temeroso de la exuberante carga de creatividad encontrada. Mientras tanto, uno de los productores de la miniserie, un español discreto, sospechó que el destino final de algunos personajes era muy exagerado, tocando el límite de la pérdida de credibilidad. Hoy pienso que tenía razón.

SOBRE EL EPÍLOGO DEL GUIÓN

Para Freud, el sueño es la expresión o la realización de un deseo reprimido. Jung pensaba que el sueño es la autorepresentación espontánea y simbólica de la situación actual del inconsciente. Sutter no le da tanta importancia a las interpretaciones; dice que el sueño es un fenómeno psicológico que se produce durante el letargo, constituido por una serie de imágenes cuyo desarrollo representa un drama más o menos encadenado.

El sueño se sustrae, por lo tanto, a la voluntad y a 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 él 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 Tchuang-Tcheu no sabe si fue Tcheu que soñó que era una mariposa o si fue la mariposa que soñó que era Tcheu.

Como en un calidoscopio infinito quedó definido que en el final de la miniserie el protagonista soñaría ser el antagonista y viceversa.

En fin, como conclusión del drama los personajes modificarían sus posiciones. En otras palabras, el antagonista pasará a personificar el protagonista.

¿Confuso? ¿Incoherente? Ciertamente una resolución inesperada para el guión. Después, la historia que creció en la frontera del realismo acaba desembocando en un violento drama psicológico. No obstante, disfrazado en "sueño de sueños", el final se deja influir por una más completa violencia psicológica: se transforman las personalidades.

SALIR O NO SALIR DE AQUEL MUNDO

La eternidad es la ausencia de conflictos o la superación de los mismos, el superar las contradicciones, tanto en el plano cósmico como en el espiritual. Es la más perfecta integración del ser en un 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: ella depende de la intensidad del acto.

Los episodios de la serie ya estaban totalmente estructurados, esto es, escaleteados. Asimismo, los participantes insistían en crear nuevas situaciones que corrieran el riesgo de destruir el trabajo previamente hecho. Y como todos sabemos que si tiramos una carta en un castillo de naipes este se destruye, mi aprensión en los días finales tenía mucho sentido.

Si continuábamos inventando finales e historias compulsivamente mataríamos, por exceso de creatividad, el guión. 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.

Paren de soñar, ¿o se quedarán aquí eternamente? Era consejo que trataba de inculcar a los participantes, sabiendo que ellos se comportaban así porque no soportaban la idea de que el Taller estuviera llegando al final. Querían eternizarlo.

EN EL FLASHBACK NO EXISTE LA NOSTALGIA

Pasaron casi veinte años desde que hicimos el Taller de guión en Cuba hasta hoy, en que vuelvo a reeditar este diario tan caótico como, espero, didáctico.

Durante este período, encontré a Gabo y Mercedes en Barcelona, México y París. Hablamos por teléfono una docena de veces e intercambiamos algunos fax.

A pesar de escasos, estos encuentros siempre fueron cálidos y llenos de emoción. Suficientes, por lo tanto, 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.

Algunas veces era una pregunta sobre el paradero de alguno de los participantes. Otras, recordamos algún evento de una de las jornadas. En fin, jamás dejaremos de recordarla, aunque sea un pequeño comentario sobre el guionista y los guiones.

Y es justamente en este instante que un secreto se revela. Como si fuese una señal, un código sólo conocido por nosotros, aceptamos que somos cómplices de una aventura única: durante varias horas vivimos el mismo sueño.

4. Un amplio y nuevo estudio bibliográfico.

Francesc Orteu

Cuando recibí de Doc el encargo de preparar este artículo, no pude encontrar ningún trabajo previo donde se hiciese un mapa de las principales escuelas desde las que se explica el oficio de guionista.

La biblioteca del British Film Institute contenía, a mediados del 92, unos cuatrocientos cincuenta títulos relacionados directamente con la escritura de guiones –alguno de ellos publicados en la década del veinte–. Afrontar todo ese material requería establecer algunos criterios de selección.

El primero era de carácter cronológico; no se trataba de hacer una revisión histórica, sino de analizar el estado actual. Así, pues, la frontera quedó fijada en el año 80: todos los libros publicados a partir de esa fecha quedaban dentro del territorio a explorar.

Para una segunda criba, se tuvo que establecer una clasificación de los diferentes tipos de publicaciones relativas al guión, que se sintetizaba en los epígrafes: Oficio, Historia, Guiones y Análisis.

A) Son libros de Oficio aquellos que explican, parcial o totalmente, el proceso de construcción de una historia, dirigiéndose a un lector que va a escribir. Son libros que tratan de ser herramientas de trabajo.

B) Hay estudios publicados sobre la Historia del guión desde ángulos muy diversos: desde la relación entre escritura y alcohol, hasta biografías o memorias. En este grupo se incluyen las ediciones de entrevistas con guionistas, que forman un subgrupo extenso y que pueden definirse como material de estudio histórico, aun versando sobre autores en actividad.

C) Guiones. Hay bastantes colecciones que publican guiones de una manera u otra. Podemos señalar: desde los guiones novelados que aparecen en el mercado simultáneamente al estreno de películas de gran presupuesto, hasta colecciones como la de Films in print (Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey), cuyos volúmenes explican el proceso completo que han seguido guiones importantes de la historia del cine, desde sus primeros esbozos hasta los cambios en la sala de montaje. Cabe señalar que la mayoría de los guiones que se publican, aun manteniendo el formato de guión, no son los guiones de rodaje, sino la reescritura de esos guiones una vez que la película ha sido terminada y en los que se puede notar la mano del montador.

D) Bajo este último epígrafe, Análisis, se agrupan los trabajos que tratan de aspectos teóricos que no están dirigidos exclusivamente hacia la escritura; por ejemplo, los trabajos sobre géneros, parámetros de producción, interpretaciones semióticas o narrativas, etcétera.

Una vez dividido todo lo publicado en esos grandes grupos, quedó aplazada la revisión de los tres últimos y centrado el objetivo del estudio en los libros sobre el oficio.

Un tercer criterio fue la búsqueda, no de autores concretos, sino la definición de grandes líneas de acercamiento y explicación del trabajo creativo del guionista; por lo tanto, los autores que se citan aparecen como ejemplos representativos de corrientes que bien pueden seguirse en otros textos. No interesaba, pues, un estudio pormenorizado de los autores, sino dibujar una carta de navegación útil en la travesía de un mar de páginas.

Hay dos grandes maneras de explicar cómo se escriben guiones: una mecánica y otra orgánica, una expositiva y otra especulativa. Todos los autores oscilan entre ambos polos: en postular las reglas básicas de la narración, junto con los parámetros que permitan detectar y corregir las desviaciones; o, en el polo opuesto, desplegando los múltiples procesos –a veces contradictorios– que constituyen el oficio de inventar historias.

La vía mecánica es por la que discurren la mayoría de los trabajos analizados y, desde ella, se supone instruir a un lector neófito que desea iniciarse en la escritura. Por el contrario, la vía orgánica se abre para un lector que, más que recetas, busque la sugestión intelectual que le permita descubrir nuevas facetas en su trabajo.

Cinco categorías componen la tipología que organiza los títulos recientes sobre el oficio:

- I. HOW TO DO IT
- II. FORMATOS
- III. ESTRUCTURA
- IV. PROTAGONISTA
- V. ESPECIALIDADES

Podemos considerar mecánicas las dos primeras y orgánicas las tres restantes.

CATEGORÍA I: HOW TO DO IT

Cómo hacerlo. Esta es la manera más usual de hablar del oficio: el método. Explicar al neófito los pasos que debe seguir para convertir sus quimeras en algo que sea formalmente un guión; el paso a paso conveniente para construir y escribir historias, explicado de una manera simple y contundente para infundir respeto a las leyes básicas del oficio. Son libros paternalistas, que tratan en buena medida de insuflar valor al iniciante; libros que procuran, esencialmente, evitar y corregir los principales errores; por ello, son libros normativos que exponen reglas incuestionables.

El dogma es crear un protagonista que desee algo con lo que el público pueda identificarse inmediatamente y someterlo a una serie de obstáculos de dificultad creciente hasta hacerle alcanzar finalmente su objetivo. Todo ello organizado en una estructura de planteamiento, complicación y desenlace (al final del primer acto, el protagonista se pone en marcha y, al final del segundo, se encuentra totalmente perdido).

Las fases usuales con las que se explica el método son:

1. Busca una buena idea
 2. Conoce a tu protagonista
 3. Organiza tu historia
 4. Escribe los diálogos
 5. Reescribe
 6. Vende tu guión
-

Esta última parte es fundamental en los *how to do it*, ya que agrupa todo tipo de consejos para que el joven guionista ensaye su vía de acceso a los negocios. Se le explican trucos para llamar la atención de los agentes o maneras de vender una historia con dos frases (*pitching*).

Pero si es relativamente fácil sintetizar la explicación de cómo funciona la estructura de tres actos, es más peliagudo establecer normas para escribir buenos diálogos, y los capítulos dedicados al tema acostumbran a ser listados de consejos más o menos sugestivos de cómo evitar diálogos contundentemente pésimos.

También es usual encontrar ejercicios que tienden a ayudar a un lector supuestamente inmerso en la experiencia inquietante de escribir su primer guión.

Los *how to do it* son libros útiles para un primer acercamiento al oficio o para recordar los elementos básicos que estructuran una historia. Más allá, 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 esta categoría, los textos más inteligentes reconocen lo que son y mantienen una postura irónica respecto de lo que están recetando. Este es el caso del libro de Viki King *How to Write a Movie in 21 Days* (Harper & Row, New York, 1988), donde se trata al lector como a un recluta y se le asegura que, si resiste la prueba, al final del libro tendrá su propio guión. Aun así, es un trabajo sugestivo y una buena síntesis del método genérico de escritura para cine. Otro trabajo representativo es el de Michael Hauge: *Writing Screenplays that Sell* (McGraw-Hill, New York, 1983). Estructurado en tres partes –desarrollar, escribir y vender–, contiene una de las típicas sentencias de los *how to do it*: “Cómo escribir un guión en una sola y fácil lección: capacita a un personaje compasible para superar un serie de dificultades crecientes y obstáculos aparentemente insalvables, hasta que realice un deseo envidiable”. A pesar de ser un texto escueto, el libro de Hauge habla de qué es el tema y cómo se desarrolla a lo largo de la historia, simbolizado en la evolución del protagonista.

Un tercer título que se encuentra en la frontera de esta categoría es *Film Scriptwriting. A Practical Manual* (Focal Press, Boston-Londres, 1988), de Dwight Swain, de quien reseñamos otro libro más abajo. Swain presenta un trabajo extenso que, a pesar de su calidad, no evita el tono blando de quien se dirige a alguien que necesita organizar la escritura en torno a pautas simples. El libro describe el proceso de escritura de guiones no dramáticos, para los que ofrece la fórmula del “Hey!–you-see?–so...”, es decir: llamar la atención, implicar al espectador personalmente, explicar

algo nuevo y extraer conclusiones. La parte dedicada al guión dramático contiene un magnífico capítulo sobre el arte de la confrontación, donde se evidencian los veinte años de docencia de Swain, cuando explica de manera nítida unos mecanismos complejos sin reducirlos a normas.

CATEGORÍA II: FORMATOS

El otro tipo de trabajos que se puede considerar como maneras mecánicas de explicar el oficio. Corresponde a los textos cuyo objetivo es mostrar las características de las distintas clases de guiones. Así como los *how to do it* se dirigen a un lector ingenuo que pretende escribir su propia película, los formatos apuntan hacia alguien que ya ha superado la primera fase de contacto con el método y orienta su escritura hacia algo más concreto: la televisión.

Cuando hablamos de géneros en televisión nos referimos a algo más que a los temas de las historias. Si en cine los géneros han creado leyes narrativas propias, en televisión, además, a cada género se le suman duraciones específicas y parámetros de producción propios. Por ejemplo, una sitcom dura media hora y se estructura en dos actos, mientras que un telefilme puede durar dos horas divididas en siete actos que corresponden a seis cortes publicitarios.

Cada género tiene sus propias reglas en cuanto a creación de personajes, estructuras narrativas, estilo, temas de fondo, construcción de diálogos e, incluso, en la presentación formal de los guiones. El listado más usual de formatos descritos son la sitcom de media hora, el episodio de serie de una hora, la teleplay o teatro televisado, la *movie of the week* o telefilme de dos horas, y los *day time serials*, *soaps opera* o seriales, de sesenta minutos.

Los formatos pretenden explicar, básicamente, cómo son y qué requisitos deben cumplir los guiones que se utilizan en los diferentes géneros televisivos. Con ello se apuntan las variantes usuales del método genérico que explican los *how to do it* y acostumbran a dedicar espacio a esbozar el tema de la escritura en colaboración.

Aun siendo textos más especializados, un lector seriamente interesado en escribir dentro de un formato no puede más que utilizarlos como un punto de referencia formal de los modos usuales en la industria, pero raramente le serán útiles para algo más que una introducción a una investigación que, necesariamente, deberá ser individual.

Títulos recientes y representativos de los formatos son *Successful Scriptwriting*, de Jurgen Wolf y Kerry Cox (Writer's Digest Books, Ohio, 1991), y *How to Write for Television*, escrito por Madeleine Di Maggio (Prentice Hall Press, New York, 1990).

El trabajo de Wolf y Cox es simple pero exhaustivo e incluye un capítulo interesante dedicado a la escritura para dibujos animados, mientras que el texto de Di Maggio ofrece más información sobre las especificidades estructurales de cada formato, a la vez que dedica un capítulo a mostrar qué debe contener el guión de un episodio piloto. Además, Di Maggio recuerda algo que usualmente se olvida en los textos dirigidos a los guionistas: "La televisión es el ámbito de las estrellas. La estrella es el inicio, la razón y el resultado".

CATEGORÍA III: ESTRUCTURA

Entramos en las obras que tienden a ver un guión, más que como una pieza de maquinaria, como un cuerpo orgánico y, por lo tanto, no pretenden mostrar leyes sintéticas sino proponer sistemas de análisis complejos, aplicables sobre obras que, por ser creativas, siempre guardarán un ámbito propio irreducible. Ello hace que los textos presenten explicaciones más complejas y originales, y que los autores cambien el debe ser por el podría ser.

Sorprende no encontrar grandes teorías confrontadas sobre las que se puedan basar metodologías totalmente diferentes. Existe una sola gran tradición de la que parten todos los autores, pero en la que se puede detectar una polaridad que oscila entre interpretar el proceso creativo del guión, bien desde la dimensión de construcción estructural, bien desde la dimensión de encuentro con los personajes.

Dentro de la categoría de estructura se reúnen los textos que entienden esencialmente una historia como una sucesión ordenada de acontecimientos y tratan de enumerar qué tipos de acontecimientos debe contener una historia, en qué orden es eficaz situarlos y por qué; muestran qué principios rigen la relación de cada pieza con el conjunto y cómo afecta al funcionamiento global de la historia la disfunción de una de sus partes.

Entre los hechos y la historia, el artefacto conceptual más utilizado es la tríada: exposición-complicación-resolución o estructura de tres actos. Ello se extrapola a los diferentes niveles en los que se puede fraccionar una historia, como son las escenas (necesidad-obstáculo-acción), los plot, los mismos actos o, incluso, la evolución del tema de la historia. Dentro de los tres actos se sitúan los ejes sobre los que giran los acontecimientos y que propulsan la historia hacia un estadio superior.

Los modelos estructurales pueden tener una complejidad variable. Los más simples ofrecen una visión medular del funcionamiento de un guión y su eficacia radica en el hecho de que pueden aplicarse fácilmente a gran

cantidad de variaciones narrativas, permitiendo análisis comparativos rápidos y claros.

Por otra parte, los modelos de estructura más complejos, que permiten análisis más sutiles, pueden convertirse en herramientas conceptuales ambiguas. La principal diferencia con los modelos simples es que los modelos complejos tratan de integrar mecanismos que funcionan en diferentes niveles: la evolución de los hechos, la evolución del protagonista, la evolución del tema.

Así, 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 los convierte en modelos abiertos, sugestivos pero frágiles. No sirven para medir, como sucede con los modelos simples, sino para buscar.

Un último parámetro que se puede tener en cuenta, a la hora de comparar diferentes modelos estructurales, es el peso que tiene en ellos el protagonista. 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 respecto del objetivo del protagonista. La necesidad de un protagonista sigue siendo uno de los dogmas más respetados.

Las aproximaciones estructurales tienden a entender las historias como objetos autónomos, acabados y, por lo tanto, pueden fácilmente minusvalorar la actividad del espectador. Se supone que la audiencia busca unos puntos de fijación estereotipados que sirvan para interpretar de manera inmediata y única los hechos que se muestran. Con ello, se le supone poca tolerancia hacia la perplejidad y las alteraciones estructurales importantes.

Uno de los textos más claros sobre estructura es el de Syd Field *Screen play. Foundations of Screenwriting* (Dell Publishing Co, New York), reeditado varias veces. Field resume su modelo en lo que llama el paradigma, que se visualiza en una gráfica sorprendentemente simple. Aparte, es interesante la definición de secuencia como unidad dramática que aúna las escenas que poseen una misma intención; con ello, una película puede dividirse en entre doce y dieciocho secuencias.

En *The Understructure of Writing for Film and Television* (University of Texas Press, Austin, 1990), Ben Brady y Lance Lee exponen un modelo de estructura complejo organizado en torno a los diferentes niveles donde se producen variaciones del mismo conflicto. No utilizan los tres actos y, más que lecturas en horizontal de los hechos, se proponen interpretaciones verticales que tratan de engarzar elementos de diferente rango, por ejemplo, "el diálogo 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 autores de *Alternative Scriptwriting. Writing beyond the Rules* (Focal Press, Boston, London, 1991). Es un trabajo que abre las vías por las que puede discurrir la evolución de esa única teoría genérica de la narrativa audiovisual. El texto describe cómo han logrado historias magníficas construyendo contra las reglas.

Es, paradójicamente, al mismo tiempo, una exposición académica de la estructura de tres actos, de las tradiciones de cada género, de la identificación con el protagonista. Todo ello explicado con la intención de demostrar cómo se puede utilizar creativamente la complicidad del espectador.

CATEGORÍA IV: PROTAGONISTA

¿Qué son las historias sino retratos?

No se ha desarrollado una teoría de la narrativa audiovisual basada exclusivamente en la creación de personajes. Contrariamente, buena parte de la producción audiovisual se concibe como una plataforma al servicio de la presencia de una estrella.

Es usual encontrar en los manuales, capítulos seguidos dedicados a los personajes y a la estructura, como si fueran dos perspectivas fácilmente complementables cuando, usualmente, se convierten en dimensiones antagónicas entre las que resulta arduo circular. No es sencillo ser un relojero para ajustar el engranaje de la trama y, a la vez, practicar la esquizofrenia de desdoblarse en el papel de varios personajes. Las construcciones teóricas sobre los personajes no están tan desarrolladas como las referidas a la estructura. Los problemas se centran ahora en lograr un protagonista con motivaciones poderosas, comprensibles e identificables para el público, motivaciones que desencadenen conflictos que obliguen a la transformación última del protagonista.

Muchas páginas se dedican a la construcción del protagonista en dique seco, a su retrato inicial (aspecto, habla, psicología, biografía) y, comparativamente, pocas son las que intentan explicaciones de los modos de su acción física, intelectual o moral, que no coarten su movimiento posterior.

No es fácil encontrar análisis de los modos arquetípicos en que un personaje evoluciona contra sí mismo: desde el encuentro de dos fuerzas antagónicas que desencadenan los acontecimientos (deseo-deber) hasta su síntesis en el final de la historia. La definición de un protagonista requiere el dibujo de dos personajes diferentes: la relación entre su posición inicial y su posición final corresponde, metafórica y subterráneamente, a las paradojas vitales que siente el espectador (y, por lo tanto, el guionista).

La teoría genérica clásica entiende que la función del protagonista es crear la posición desde la cual el espectador vive la historia. Ello hace que en la construcción del protagonista se pretenda un acercamiento más íntimo al espectador, con respecto a la función racional que se le supone, desde planteamientos estructurales que priman la comprensión de una trama frente a la identificación emotiva. La creación a partir de personajes o de estructuras implica posicionamientos estéticos totalmente diferentes; ello es: se trata de cautivar y modular los sentimientos del espectador estimulándolo en puntos diferentes (el deseo de controlar un juego o la necesidad de disolverse en una pasión).

El retrato del protagonista suele mostrar un personaje individualista, definido como poseedor de unos valores que no se encuentran en los demás personajes, cuya función es dar relieve al conflicto básico del protagonista. Ese modelo de protagonista encaja mejor en géneros de carácter épico (aventuras, thrillers) que en historias como los melodramas, donde es imposible entender al protagonista solo, ya que el objetivo que afronta se funde en los demás personajes.

En la contundencia con la que se define al protagonista radica una de las principales diferencias entre la tradición cinematográfica europea y la americana. Cuando no se le da a un personaje un objetivo contundente ni se lo coloca en situaciones urgentes, se crean las condiciones que permiten retratos más sutiles.

Trabajos representativos de esta categoría son: *Creating Characters*, de Dwigth Swain (Writer's Digest Books, Ohio, 1991) y *Creating Unforgettable Characters*, de Linda Seger (Henry Holt & Company, New York, 1990). El texto de Swain dedica una primera parte a definir las cualidades de un buen personaje –"la habilidad de hacerse querer"–, las dimensiones básicas –aspecto, motivación, background, emoción– y la concreción del personaje en el guión –descripciones, diálogos, diferentes formatos, personajes usuales–. Swain compara también las características de los personajes de radio, teatro y cine-televisión.

Por su parte, Seger (autora de un interesante *how to do it* titulado *Making a Good Script Great* –Dodd Mead, New York, 1987–, del cual existe una edición en castellano editada por Rialp, Madrid, 1991) propone la construcción de un personaje según la progresión aditiva de: idea, rasgos amplios, núcleo, paradojas, emociones-actitudes-valores y detalles. Una parte interesante del libro es la referida a la construcción de triángulos; con ello, apunta vías para el retrato dinámico de los personajes. También se analizan las funciones de los personajes secundarios respecto del 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 bajo esta categoría es que definen con exactitud el tipo de escritura que tratan de analizar. Suelen ser trabajos escritos desde una experiencia profesional sólida y ello los inclina, a menudo, hacia la enumeración y reflexión sobre casos concretos, más que hacia construcciones teóricas sistematizadas.

Comedia, adaptaciones y documentales son los ámbitos específicos más usuales, a los que cabe sumar algunos trabajos puntuales sobre la escritura de seriales, publicidad (copy writing) y drama radiofónico.

Otro trazo general que los define es su sorprendente escasez: aun siendo los libros adecuados para que el guionista encuentre información específica, no parece existir un mercado profesional que los reclame.

Otros oficios y disciplinas cercanas a la de guionista poseen textos especializados que pueden ser útiles: el periodismo, la historia, la dramaturgia, la literatura o la filosofía permiten comparar métodos interpretativos y creativos similares a los del guionista.

Dos títulos recientes son: *Comedy Writing Step by Step*, de Gene Perret (Samuel French, Hollywood, 1990) y *Funny Business. The Craft of Comedy Writing*, de Sol Saks (Lone Eagle, Los Angeles, 1991). Ambos, aun teniendo el tono de explicación sencilla dirigida a principiantes, son trabajos extensos y están escritos desde la veteranía de carreras maduras. El libro de Perret tiene una primera parte dedicada a explicar los mecanismos del humor y una segunda centrada sobre la escritura de los dos formatos principales: el sketch y la sitcom. Saks presenta un trabajo lleno de anécdotas y referencias, con las que describe una parte de la historia de la comedia a la vez que expone su método de trabajo.

Jean Rouverol es autora de *Writing for Daytime Drama* (Focal Press, Boston, London, 1992), uno de los primeros textos sobre la escritura de seriales, donde se definen sus leyes respecto de la creación de personajes, a los temas utilizados, al estilo y a las variantes del formato. De nuevo, el texto no está escrito desde planteamientos teóricos sino desde una experiencia sólida.

En *L'adaptation du roman au film* (Diffusion, París, 1990), Alan García parte de una teoría genérica basada en el tratamiento del tiempo y, desde ella, desgrana sistemáticamente los diferentes tipos de adaptaciones, analizando punto por punto los mecanismos que en ellas entran en juego.

Conclusiones

Cuando se observa que hemos trabajado sobre más de cien títulos, surgen algunas reflexiones:

La posición usual a partir de la cual se habla de la profesión es la de una pedagogía de manual, que repite variaciones de una concepción genérica de protagonista en una estructura de tres actos.

Existe una nítida separación entre el cine y la televisión. La proliferación de trabajos específicos sobre cada formato televisivo terminará rompiendo el molde clásico para engendrar teorías propias que posiblemente influenciarán sobre el modelo cinematográfico, obligándolo a evolucionar. Pero los análisis de los géneros televisivos son demasiado formales y se refieren más a las condiciones de producción que a los parámetros narrativos, ignorando, entonces, los espacios vacíos entre los géneros. De todos modos, la existencia de una importante industria televisiva altamente competitiva con el acompañamiento constante de respuesta del público, con la utilización de múltiples recursos creativos que deben organizarse, hace suponer que esas teorías específicas existen de algún modo en la práctica profesional, aunque no se las haya cristalizado aún en textos.

No existen trabajos que relacionen de manera 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, a pesar de ser una de las fases más complejas para los profesionales especializados en dar este tipo de asesorías. Al margen de referencias dispersas, ningún texto describe en profundidad los diferentes trabajos especializados relativos a la escritura (desde documentales hasta story editor).

Hace falta un estudio comparado sobre la escritura para romance, teatro, cine, televisión y géneros periodísticos a partir de posiciones narrativas, cuando la información se expande a los espacios tradicionalmente dramáticos.

En resumen, a pesar de todo lo que se ha publicado, es indiscutible que la práctica de la profesión está más adelantada que la especulación teórica sobre la misma, y esto contradice la realidad de cualquier otra industria competitiva actual, en la que una parte importante del esfuerzo se destina a la investigación y el desarrollo, y no a la historia de la pedagogía.

Capítulo 12 |
El humor en la tv

*por Mauro Wilson, César Cardoso
y Emanuel Jacobina*



1. Introducción

Nunca consulté al médico Doc Comparato. Pero en cambio he participado en los dos primeros libros para adultos y/o niños (como el hermoso Nadistas y todistas). Pero hay un encuentro que me gustaría destacar. Creo que fue en la década del 80. Doc publicó su primer libro sobre guión. En esa época, además de escribir yo trabajaba como productor editorial y allí fue que nació el primer libro de Doc sobre ese tema. Participar ahora como colaborador de este libro me alegra sobremedera. Poder ver pasos en el camino que me he trazado como escritor. Y poder caminar con Doc este camino.

CÉSAR CARDOSO

Soy desde hace mucho tiempo lector de Doc Comparato. Sus libros y mi- niserias ayudaron a definir mi vocación. Y elegí la carrera de guionista televisivo. Lampiao fue una luz en mi camino, O tempo e o vento, una revelación y todas las series brasileras de Doc, una revelación. Del trabajo de médico no sé nada. Pero tengo la certeza de que, si cometió errores, los superó aquí en la tierra.

EMANUEL JACOBINA

En 1984 participé de un seminario de guionismo, en la TV O Globo, di- rigida por Paulo José, Mario Wilson (mi padre) y Doc Comparato. Paulo José era una usina de creatividad, el talento de mi padre ya lo conocía desde hace mucho tiempo, pero fue Doc Comparato quien me impresionó mas. No sólo por su conocimiento en ese difícil arte de escribir ni por el gesto seguro de transmitir esos conocimientos, sino por la gene-

rosidad de enseñar todos los trucos de la creación de un guionista para nosotros, aprendices de brujos. Fue con Doc que aprendí que un texto bien hecho, limpio y correcto, es el primer paso para estructurar la carrera de autor.

En 1999, Emanuel Jacobina, César Cardoso y yo fuimos invitados a crear y realizar un workshop de humor para los autores de O Globo. Y todo lo aprendí de Doc. La generosidad de darnos sus conocimientos fue el pilar más importante. Doc sabe de esto y se lo agradezco siempre.

Mauro Wilson

La invitación de Doc, más que invitación, fue una intimación para incluirnos en este libro para realizar un capítulo sobre cómo escribir humor en la televisión. Si bien existen personas que enseñan física cuántica, dialecto bantú y la importancia de dejarse crecer los pelos de la axila, asumimos este riesgo.

HUMOR EN LAS PALABRAS Y EN LAS PERSONAS

En verdad, todo puede ser gracioso si se cuenta de un modo gracioso. Pues la gracia radica en el modo de pensar y mirar el mundo. Las propias palabras, como instrumento del lenguaje, pueden producir humor. Ya sea por lo que dicen o por el contexto, con el uso del doble sentido.

Ahora basta con mirar alrededor para descubrir que el mejor instrumento del humor somos nosotros mismos. Los parientes son graciosos: una abuela caduca, una tía solterona, un tío refinado... Algunos hasta se vuelven clichés, como la suegra insoportable o el cuñado caradura.

También se puede buscar la gracia en las profesiones: carteros, ascensoristas, banderilleros en el fútbol... Existen ciertas tendencias que transforman a las personas normales en personas graciosas: las fallas, las situaciones inadecuadas y la exageración de algún gesto o hábito.

Fallas: todos tenemos fallas. Algunas son muy graves; otras que, además de graves, pueden ser graciosas. En fin, la misma falla que incomoda puede producir risas.

Situaciones inadecuadas: esta tendencia se da cuando en determinadas situaciones, las personas se colocan o son colocadas en una situación absolutamente transgresora e inadecuada. Un año 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 del Norte. Un abogado es obligado a decir la verdad (en la película Mentiroso, mentiroso). No hay error: una persona fuera de contexto es bien graciosa.

Exageración: Woody Allen transforma las situaciones neuróticas en graciosas, exagerándolas. Para producir humor, un charlatán no tiene que hablar mucho, sólo hacerlo sin parar, hasta por los codos. Un sonámbulo no sólo tiene que caminar dormido por la habitación, tiene que salir de ella, ir al zoológico y confundir una jirafa con su esposa.

Ejercicio: ahora, un ejercicio para la memoria, que es una de las cualidades más importantes en el humor. Describa en un papel a una persona que conoce y que tiene una o dos tendencias graciosas (fallas, situaciones embarazosas o exageraciones).

Nombres graciosos: un nombre gracioso funciona muy bien cuando uno crea un personaje humorístico y también en el desarrollo de un sketch o una comedia. Es una carta de visitas y presenta muy bien el personaje. Pero, además de ser gracioso, tiene que adornarlo con la personalidad del dueño.

Usted ya sabe cómo reacciona el público frente a personajes como Rolando Lero (un embrollador), Carlos Mazaranduba (un sujeto con mucha masa física y poca masa cerebral), Doctor Obturado (un idiota con opinión) y AIDI Mocó Sonrisal Colesterol Cafiaspirina (una persona muy complicada y que adora provocar la confusión).

Ejercicio: usted debe ponerle nombre a dos personajes (uno masculino y otro femenino) y crear para ellos una biografía para justificar por qué ellos poseen esos nombres.

Ideas graciosas: ahora que ya creamos y bautizamos a los dos personajes graciosos, vamos a darles ideas graciosas. 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, lo que sucede, cómo sucede y, principalmente, cómo va a ser contado.

La partida: nuestros personajes son novios y se van a casar. ¿Y ahora? ¿De dónde surgen estas ideas? Y además, ¿de donde sacar ideas graciosas para esta situación? Un buen punto de partida es visualizar las características de los personajes y la situación en que ellos están conflicto. Para facilitar la visualización, presentamos un modelo que bautizamos el Cuadro de ideas graciosas.

Usted debe llenar el Cuadro de ideas humorísticas con por lo menos cinco ideas graciosas 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 conocen, cinco lugares, cinco cosas u objetos... y así sucesivamente. Es su brainstorm particular.

CUADRO 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 cuadro de ideas graciosas

Asunto novios

CARACTERÍSTICAS	PERSONAS	LUGARES	COSAS	EVENTOS	CLICHES	P
Felices	Padre	Iglesia	Ramo	Luna de miel	Felices para siempre	O
Apasionados	Padrinos	Hotel	Alianza	Fiesta	Fila para saludos	S
Fieles	País	Escribanía	Vestido	Tirar el ramo	Arroz	T
Románticos	Fotógrafo	Sacristía	Torta	El beso	Latas en auto	I
Esperanzados	Dama de honor	Avión	Presentes	El sí	Marcha nupcial	V
Endeudados	Suegros	Comisaría	Viagra	Asalto	Retraso de la novia	A
Interesados	Amante	Hospital	Zapato apretado	Resaca	Fuga del novio	S
Engañados	Cuñado	Oficina	Comida mala	Adulterio	Perder alianzas	N
Neuróticos	Tío borracho	Baño	OB	Oscuridad	Alguien en contra	E
Gays	Hijo bastardo	Autopista	Cerveza caliente	Muerte de pariente		G
						A
						T
						I
						V
						A
						S

Ejercicio: usando su cuadro de ideas, usted debe crear una story line en cuatro líneas, para un posible sketch o episodio de una comedia.

2. La comedia

La comedia es sorpresa. La comedia es economía. La comedia es hostil y agresiva, es humillante e insultante. Es puro conflicto. En la comedia nada es sagrado. Religión, raza, Dios..., ni las madres, siquiera. En una comedia siempre hay alguien que queda mal. Si a usted no le gusta la violencia, si usted no quiere malograr a nadie, si usted no puede ver un poquito de sangre, mejor elija otra profesión.

La comedia es siempre cruel y explosiva.

Escribir comedia.

No existen reglas o fórmulas fijas. Existen formas, técnicas y métodos. Es importante conocer las técnicas para después tener la libertad de ignorarlas, cambiarlas, mejorarlas y crear sus propias técnicas.

Los ingredientes de una comedia son:

Simplicidad

Claridad

Exageración

Inconvenientes

Intereses

Irreverencias

Identificación

Precisión

Y lo más importante: ritmo

1. SIMPLICIDAD: enredos, confusiones, exageración de los detalles, textos rebuscados, diálogos pomposos y que no sirven para ser hablados, una enorme cantidad de personajes... todo esto puede llamar la atención. Aflojar el ritmo es lo peor de todo: transformar la comedia en una cosa chata y pesante. Una inmensa ternura, una etiqueta para afuera, y un andar desarreglado. Nada más simple y allí tenemos a Didi.

2. CLARIDAD: los personajes tienen que ser bien definidos y lo más activo posible. El conflicto tiene que ser directo y disparado en las primeras líneas del parlamento. Si la audiencia pierde el hilo de la mirada, comenzará a no entender el argumento y cambiará de canal. Y en ese instante, el único que va a reír es la competencia.

3. EXAGERACIONES: la comedia tiene que potenciar una situación. La exageración, bien trabajada nos da muchas sorpresas. Y la comedia adora las sorpresas. En fin, si un sujeto se corta el dedo con un cuchillo, esto puede ser gracioso. Pero si el sujeto rebana a su suegra con una sierra eléctrica, esto será más gracioso aún. Principalmente si fuera su suegra.

4. INCOVENIENTES: los personajes de comedia están casi siempre haciendo cosas equivocadas. Así, cuando quieren hacer el bien, las cosas les salen mal. Cuentan secretos de otros personajes, mienten, hacen trampas, cometen todos los pecados de los mortales. Cometen todo tipo de trope-

lías. La comedia debe provocar, tiene que hacer enojar, poner el dedo en la llaga. Seinfeld es así, Sai de baixo es así, Married with Children es así... la vida es así.

5. INTERÉS: la comedia tiene que tener siempre una novedad, un acontecimiento insólito, un escándalo mayúsculo, un secreto peligroso. Todo esto debe suceder en el tiempo más corto posible. Ser sorpresivo e impredecible es un óptimo recurso para mantener siempre el interés en alta. Jerry Seinfeld, en una stand-up comedy, cuenta una carrera de caballos... desde el punto de vista del caballo. Esto es la sorpresa que cambia la lógica para mantener el interés.

6. IRREVERENCIA: en la comedia, los personajes deben ser cínicos, irónicos, embrolladores, desbocados. Y los que no son así en un principio, lo tendrán que cambiar durante el sketch o durante el episodio, o serán el blanco principal de todo tipo de maldades. La relación entre los personajes es siempre disonante, complicada y reñida. Los personajes prefieren perder un amigo que perder la gracia. Ellos saben que la vida es corta y confusa. La comedia no cree en los dogmas; menos, en el infierno.

IMPORTANTE: los personajes de comedia son bastante negativos, por eso en escenas románticas, de fuerte contenido emocional, funcionan tan bien. Es como establecer una nueva conexión con la audiencia y revelar que aquel grupo de seres mezquinos, también sufre y puede amar.

7. IDENTIFICACIÓN: la comedia es identificatoria. Nadie se ríe de lo que no conoce. Por eso las debilidades humanas funcionan tan bien en el humor. En la comedia, cuanto más usted se aproxima a los problemas y las emociones universales, más chances tiene de hacer reír a la audiencia. Matt Groening, creador de Los Simpsons, cuenta que en el comienzo de la serie, tenía problemas para escribir las historias de aquella familia maldita. James L. Brooks, uno de los productores de la serie, llamó a Matt para conversar y comenzó a preguntarle si tenía problemas en su familia. Matt recuerda que comenzó a contar sus problemas amorosos. Fue allí que Brooks dijo: escriba sobre eso. Escriba sobre los problemas cotidianos. Todo el mundo ya tuvo esos problemas o los va a tener. El suceso fue instantáneo.

8. PRECISIÓN: todo lo que existe en una comedia –los personajes, el conflicto, el lugar en que se desarrolla el conflicto, los diálogos, los gags y también los muebles de la sala– tiene como única función hacer reír. Una

buena metáfora para ejemplificar la precisión en la comedia es la historia del sujeto que preguntó a un escultor famoso cómo era que él esculpía aquella estatua de una mujer maravillosa. Y él respondió que consiguió un trozo de mármol y sacó afuera todo lo que no era maravilloso en una mujer. Por eso, no se frene; corte, corte, corte y continúe tirando afuera todo aquello que no es necesario para hacer un chiste, y así el sketch o el episodio funcionarán. Preste atención a este ejemplo: en Copacabana, los personajes de Groucho Marx y Carmen Miranda discuten frente a un hotel:

CARMEN: No soporto más esta vida. ¿Por qué no nos casamos?

GROUCHO: ¿Casarnos? NO podríamos entrar en el hotel.

CARMEN: Si estuviésemos casados, pagaríamos solo uno. Nos costaría la mitad.

GROUCHO: No podría ser más barato que ahora que yo no pago nada.

CARMEN: Me parece que usted no se quiere casar conmigo.

GROUCHO: ¿Cómo puede decir eso? Somos novios desde hace diez años.

La historia de los personajes y su relación está realizada en seis parlamentos. Esto es precisión.

9. 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 auto. Para la comedia el ritmo es el motor de un avión. Si el motor del auto falla, usted para. Si el motor del avión falla, usted muere. Ritmo no significa velocidad. Las pausas son tan importantes como los diálogos agudos o una serie llena de gags fantásticos. Por eso las famosas sitcom son grabadas con público. Es por eso también que los comediantes precisan de claques para saber dosificar sus pausas.

En el filme *Cuanto más caliente mejor*, escrito por Billy Wilder y I.A.L. Diamond, Billy ejemplifica la importancia de las pausas introduciendo maracas en una escena llena de equivocaciones muy graciosas. El balanceo de las maracas es usado para marcar el tiempo en que la audiencia debe reír, así él no pierde el próximo chiste. Ingenioso y al mismo tiempo gracioso.

El ritmo ideal de una comedia es ir siempre en un crescendo, preparando el gran final que en nuestro caso tiene un perfecto *evanoui* sorprendente y definitivo.

EJERCICIO: ahora usted debe crear un personaje y una situación usando los nueve ingredientes de la comedia.

3. Sitcom

Sitcom es la abreviatura de situation comedy, comedia de situación. Es un tipo de comedia corta, de 25 minutos de duración, aproximadamente, en la que los personajes están inmersos en situaciones graciosas. Sitcom es una historia. Si usted quiere despertar el humor del televidente, tiene que tener una historia interesante en su poder. Sitcom es diálogo. Son los diálogos, las tiras graciosas que hacen rodar la historia.

Las estructuras de una sitcom

William Goldman, uno de los mejores guionistas de Hollywood, dijo una vez que los tres elementos más importantes de un guión son: estructura, estructura y estructura.

La estructura de una sitcom es fundamental para su funcionamiento, para su existencia. Cuando hablamos de estructura, estamos hablando sobre cómo contar una historia o, mejor aún, cómo armar una situación en la comedia. Existen dos estructuras en una sitcom: la estructura dramática y la estructura técnica.

Estructura dramática

La estructura de una sitcom es mucho más clara si se divide, no en tres, sino en cuatro movimientos, a saber: introducción, complicación, consecuencia y relevancia.

Introducción: la introducción es, como lo dice su nombre, el movimiento en el que se introduce algo nuevo, luego del inicio, poniendo la sitcom en movimiento. Toda historia parte obligatoriamente con una introducción de algo nuevo en la vida, en lo cotidiano de sus personajes: alguien consigue un empleo o alguien lo pierde, un personaje visita a otro, gana un premio de la lotería, un concurso... en fin, hay millones de ejemplos a partir de los cuales surge la...

Complicación: esto es lo que complica la situación. La hace más difícil. Por ejemplo, la mujer que fue invitada a una fiesta inolvidable en la introducción descubre que su ex enamorado va a la misma fiesta con una superstar, lo que la obliga a conseguir un acompañante de última hora. O aquella del sujeto que quiere entrar en un club muy selectivo y descubre que tiene que competir con su hermano por la única entrada disponible que queda (como sucedió en un episodio de Freiser). La complicación ocupa casi la mitad de la historia y, generalmente, es allí donde suceden los acontecimientos más graciosos.

Consecuencia: la consecuencia es el resultado del conflicto creado en la introducción y solucionado en la complicación. Es donde está el clímax de la historia. Es el lugar en que todos los secretos son revelados. De ese modo, el acompañante compuesto en la última hora, hace un papel en la fiesta, o donde el sujeto que competía con el hermano, valiéndose de todos los artilugios sucios que usaba desde su infancia, consigue la entrada.

Relevancia (o irrelevancia): la relevancia es la "moral de la historia". Sólo que en una sitcom puede ser también la inmoralidad. Aún más: puede ser la irrelevancia de una moral para esa situación. De ese modo, el acompañante de última hora que hace el ridículo se transforma, de algún modo, en atrayente. Relevancia: usted encuentra un paisano donde menos lo espera. La relevancia, sin embargo, tenía un número reducido de minutos, o de páginas, pero es de una importancia vital para estabilizar la situación en el mismo punto en la que se encontraba anteriormente, o sea, volver toda aquella situación, relativamente irrelevante para los personajes. Por eso, casi todas las sitcom terminan donde comienzan, con todos los personajes volviendo a su vida y a sus características. De vuelta a la premisa principal.

Importante: es más fácil armar las confusiones que crear una solución final graciosa. Por eso las sitcom no necesitan de un punchline fantástico. Incluso, muchas sitcom usan el recurso de congelar la escena final.

Muy importante: nunca, nunca, destruir la premisa principal.

El conflicto básico: la estructura de cualquier sitcom está basada en un conflicto básico. Este conflicto puede ser el ansia de un ama de casa de entrar en el mundo del espectáculo, que siempre es dificultada por su marido para hacerlo (I love Lucy) o la manera muy diferente con la que se tratan los amigos, como en Friends. Este conflicto básico tiene que ser muy fuerte, también precisa ser difícil de resolver simplemente, como los personajes, desistiendo unos a otros y así sucesivamente... Por eso es que cuanto más irónica es una sitcom, menos prescinde de una cierta emoción.

El conflicto secundario: modernamente, después de tantos años de I love Lucy, La bruja, Mi mujer es una bruja y otras, las sitcom y series cómicas han sido estructuradas en función de una sola historia; las sitcom pasaron a dividirse en dos y hasta tres historias simultáneas dentro del mismo episodio. El conflicto secundario o plot secundario es una historia menor que acontece paralela al plot principal. También tiene comienzo, medio y fin.

La historia principal, además de más larga, es la que contiene los personajes principales y en la que está más claramente definido el tema de

la serie. La historia secundaria es el lugar de los personajes secundarios y tiene un peso emocional menor que la historia principal. Las historias no necesitan necesariamente estar unidas por el mismo 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 está dada por el tiempo de duración de la serie (más o menos minutos) y por el número de veces que la historia se corta por los comerciales. Es la estructura técnica, y no la dramática, la que define que, ante los comerciales, existan puentes con clímax, con algún suspenso y humor que hagan que el espectador se mantenga prisionero de la historia. También es la que define cuánto tiempo puede estar en escena un personaje sin hacer nada. Entre otras razones, porque una sitcom funciona sobre la base de las reacciones bien definidas de cada personaje por el diálogo y acción entre ellos. O si alguno de ellos habla, el otro no hace nada, como dando la idea de que sobra...

Una sitcom que dure dos años. Cada acto debe tener tres o cuatro escenas y durar minutos. Algunas sitcom poseen un gimmick o coda final de no más de dos minutos. Estas codas son casi chistes sueltos que no interfieren en la resolución de la historia. Ellas existen para que la sitcom pueda incorporar más comerciales y los productores facturen más.

Una división clara de una sitcom sería la siguiente: los primeros 6 minutos establecen la historia. Los siguientes 12 minutos desarrollan una serie de complicaciones y los 6 minutos finales resuelven la situación

5 MINUTOS ACTO 1	12 MINUTOS ACTO 2	6 MINUTOS ACTO 3
INTRODUCCIÓN	COMPLICACIONES Y CONSECUENCIAS	RESOLUCIÓN

Personajes de sitcom

Ya hemos visto que la estructura de una sitcom puede ser dividida en dos: dramática y técnica; que la estructura dramática puede ser dividida en cuatro partes: introducción, complicación, consecuencia y relevancia.

Ahora vamos a conocer a los habitantes de esa estructura, o sea, los personajes del la sitcom.

Ya sabemos que la sitcom es una historia contada básicamente por los diálogos. Por eso es importante que cada personaje tenga su modo propio de hablar. Es bueno recordar que los personajes no son obligatoriamente graciosos; la situación, el conflicto lo que sucede en la serie es lo que la convierte en graciosa. Y lo más importante de todo: los personajes de una sitcom tienen que ser personas que nos guste ver todas las semanas.

La construcción de un personaje de sitcom debe responder a cuatro cuestiones fundamentales:

1. Lo que el personaje quiere de la vida

Debe ser una pregunta que todo padre de hijos adolescentes se hace. O de un pos-adolescente, y que todo creador se hace respecto del personaje que está creando. Lucile Ball quiere trabajar en el mundo del espectáculo. Samantha quiere ser una buena esposa sin tener que usar su magia. Jeannie quiere agradar a su amo, la verdad es que quiere atrapar a su amo. George Constanza quiere ser considerado atrayente por muchas mujeres. Lo que quieren es existir.

2. Cómo los personajes se relacionan entre sí

Los personajes de una sitcom, como también los de las obras de ficción, se relacionan por oposición, por unión o por ambas. Seinfeld tiene ese deseo de no complicar mucho cómo hacerlo, pero él siempre está en el centro, los otros personajes no se pueden relacionar, establecer alianzas u oposiciones. Es en el departamento de ellos donde todos se encuentran y allí hacen alianzas o se pelean. Y la referencia es el departamento. Jeannie quiere conquistar al mayor Nelson por sí sola. Pero no quiere que él se meta en su vida. Por eso Jeannine se alía con Roger, el mejor amigo de Nelson y en realidad, le gustaría tirarse una canita al aire, pero a la vez no quiere nada con él. Oposición, alianza, oposición.

IMPORTANTE: Para que se dé una alianza o una oposición es preciso que haya diferencias. Si los personajes se asemejan, la alianza o la oposición pierden fuerza.

3.Cuál es la historia del personaje

Esa es la pregunta más general que deben hacerse sobre un personaje. Verdaderamente, esa pregunta se divide en varias subpreguntas: cómo fue su infancia, quiénes eran sus padres, estudió algo o se quiere formar en algo, trabajó o trabaja, dónde. Las posibilidades son infinitas. Es bastante común usar este background como una especie de regla tabulada.

Así, por ejemplo, si usted quiere un personaje violento, usted establece que cuando se crió, era el tonto del grupo. Lo mismo si no usa este tipo

de información durante el programa, siempre estará a mano como una nueva posibilidad. La ex-esposa de Ross, personaje de Friends, no lo cambió por otro hombre, sino por una mujer. ¿Quién es Ross? Un inseguero sexualmente.

4. Cómo se expresan los personajes

Si bien esta pregunta hay que hacerla respecto de un personaje en cualquier género, es en la comedia en la que esta pregunta es extremadamente importante. ¿Ella habla mucho o poco? ¿Grita o habla despacio? ¿Pausadamente o con interrupciones? Es aquí donde usted crea el personaje, es aquí donde usted marca reacciones que se repetirán. Al Bundie habla lentamente. Jeannie habla sin parar. El mayor Nelson frecuentemente reacciona con temor. Jerry Seinfeld reacciona con indiferencia.

Todas estas preguntas y todas las respuestas sirven para la creación de un personaje para cualquier tipo de género y formato. Pero hay una pregunta que es específica para los personajes de comedia.

5. ¿Cuál es su estilo de humor?

No obstante que esta pregunta se asemeja mucho a la anterior, existe una diferencia. La anterior está relacionada en cómo los personajes se expresan de un modo general. Aquí, va al fondo de la cuestión, y se trata de cómo estos personajes plantean confusiones y hacen reír. Aquí el autor debe mostrarnos cuál es el modo particular y original de ver el mundo y nos los hace ver.

Aquí estamos hablando específicamente de las ofensas de Caco Antibes, de las comparaciones absurdas de Seinfeld, del perfeccionismo ilimitado de Mónica, del derrotismo cáustico de George Constanza... Estas características son fallas de la personalidad de los personajes que deben ser exageradas y lo colocan habitualmente en una situación inadecuada. Ahora, la pregunta más importante de todas que usted va a tener que responder siempre que escriba una sitcom.

6. Cómo sale el personaje de las situaciones embarazosas

Solamente los personajes de dibujos animados necesitan, del mismo modo que las sitcom, tener una respuesta a esta pregunta. Así como el Correccaminos va a pasar más rápido que nunca por la trampa del coyote o Buggs Bunny va a ser el agresor del papanatas, y Tweety va a pedir socorro a la abuela, los personajes de sitcom tienen un modo propio de salir de las encerronas. Samantha tiene siempre alguna idea brillante, Jeannie deshace alguna magia, Mónica acepta lo que parecía insoportable para ella, Elaine asume que su punto de vista estaba equivocado, en fin... todo

personaje de sitcom tiene su modo particular de escapar del problema. Esto sucede porque en una sitcom siempre hay una situación forzada que envuelve a los personajes principales.

3. Cinco reglas para el desarrollo de las historias en las sitcom

1. Tiempo: las historias en las sitcom tienen que suceder en un espacio de tiempo muy corto. Nada de años, meses o semanas. El ideal es que todo suceda, como máximo, en dos días y que existan varios acontecimientos pasados en un mismo día.

2. Local: es siempre bueno respetar los escenarios fijos de la sitcom que usted esté escribiendo. Se pueden tener escenarios extras, pero pocos y sencillos. Raramente externos.

3. Evidencia: mantenga siempre el personaje principal en actividad. Es importante que no sólo participe de la historia como principal o por lo menos sea una pieza importante en el desarrollo de la situación central.

4. Participación: haga buen uso de los personajes secundarios. Aunque la intervención de los mismos en la grilla principal sea irrelevante para el desarrollo de la historia principal, es importante que ellos tengan, por lo menos, buenas escenas, buenos parlamentos y buenos gags.

5. Egos: los personajes fijos tienen que ser siempre más graciosos que los personajes invitados. Pero los invitados deben tener un papel relevante en el desarrollo de la historia. Siempre que usted coloque un personaje invitado en su texto es importante preguntarse: ¿será que preciso realmente de este personaje para contar mi historia? ¿Será que no puedo contar mi historia solamente con los personajes fijos?

En fin, para ser autor de comedia usted necesita de motivación, coraje y una alta dosis de tolerancia al sufrimiento, porque el trabajo será arduo, penoso y no existe misericordia con los que fallan. La comedia nos hace prisioneros.

Bibliografía específica de humor en la TV

Esparro, Obrigado, Confusoes de aborrecerte. 9ª Ed Rio de Janeiro, Frente editora, 2000.

Esparro, Obrigado, Como educar seus pais. 10ª Ed. Rio de Janeiro,

Editora Objetiva, 2000.

Perret, Gene, *Comedy Writing step by step*. Hollywood, Samuel French Trade, 1990.

Saks, Sol, *Funny Business*. 2ª. Ed. Los Angeles, Long Eagle Publishing Company, 1991.

Wolff, Jurgen, *Successful Sitcom Writing*. 2ª Ed. Nueva York, St. Martin's Press, 1996

Capítulo 13
**"La imaginación es
más importante que
el conocimiento".**

*(Atribuido a Albert Einstein, según el Oxford
Dictionary of Scientific Quotations, 2004)*



1. Reflexiones sobre nuevos medios _____

Como sabemos vivimos la llamada curva exponencial de la comunicación, la cual suma velocidad, obsolescencia e interacción de varios medios: celular, televisión, computadora, GPS, iPod, Internet, radio, así como las múltiples formas digitales de los accesos.

La característica de la era de la multimedia en la web 2.0 es global work con lenguaje múltiple e hipermórfico.

Y estoy utilizando esos términos para alertar al lector que para la comprensión de este capítulo es necesario haber leído y comprendido los temas vistos anteriormente. Porque no vamos a repetir conceptos y sí avanzaremos en los principios, cualidades y necesidades del drama. En fin, si no hemos asimilado el pasado, no podremos movernos en los nuevos caminos posibles de la ficción cibernética.

Nunca sobre la faz de la Tierra se escribió tanto. Son billones de mensajes por segundo recorriendo el planeta. Sin embargo, jamás se escribió tan mal. Palabras inútiles, que en su mayoría causan pérdida de tiempo, cuyo consumo es irrelevante por no decir nulo. También nunca se leyó tan poco. Aunque el número de libros haya crecido en unidades absolutas, no ha crecido en fracciones relativas referente a la cantidad de alfabetizados del planeta. El peso de la palabra escrita llegó a su punto más exiguo, el más bajo.

Esa falsa pretensión de hacer de todo usuario de la red un escritor es puramente ilusoria. En la mayoría de los casos, ésta se dedica a mentir y a publicar su fantasía para el mundo.

GUIONES PARA NUEVOS MEDIOS

La imaginación es más importante que el conocimiento.

El receptor que pasa a ser un emisor. Muestra fotos de familia, cualidades artísticas, músculos, preferencias, como si él fuera el único en el mundo en tener o sentir todo aquello. Expone lo obvio, imaginándose un dios vivo, cuando en verdad fue devorado por las redes de la masificación.

También se puede concluir que el Internet no es una fuente segura de conocimiento, conteniendo antros enormes de piratería, asuntos turbios, ilegales. Y lo peor, es fruto del control y el espionaje de estados, naciones y grupos.

No estoy deplorando el medio ni destruyendo su enorme capacidad de creación y comunicación, ya que todavía no existe medio de comunicación y artístico perfecto sin espacios para evolucionar y transformarse, desencadenando nuevas problemáticas. Por ejemplo, en las artes plásticas, las falsificaciones de los grandes maestros.

También con la llegada de los nuevos medios ocurrió una sistemática infracción a los derechos de autor. Una desregulación tan fuerte como si fuera un escenario de una gran burbuja que acaba explotando en mil pedazos. Por lo que cabe preguntarse: ¿Vale la pena escribir? ¿Componer? ¿Crear? ¿Cómo un artista va sobrevivir?

Es evidente que cuando una infracción de este calibre sucede, arrastra consigo 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 vulgar. Violento, sangriento, pero ultrareligioso. Preocupado con 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.

Estas son razones suficientes para que las personas huyan al mundo virtual.

La cobertura del control de la privacidad es tan extensa que en Inglaterra existen más cámaras de vigilancia en las calles y espacios geográficos del país que número de habitantes. Si alguien quiere caminar por el bosque y tiene la necesidad de orinar junto a un árbol, en dos minutos habrá un helicóptero iluminando al infractor, que será juzgado y condenado de acuerdo a la ley. Eso, sin mencionar los micrófonos escondidos en los bosques alemanes y en las cámaras infrarrojas en el monte Fuji, en Japón, que no permiten que las personas tengan un suicidio tranquilo y digno, pues serán apresadas y procesadas. 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 Latitude va acabar agarrando en fragancia a las personas en la puerta de sus casas, o para alla vamos.

La pregunta final de esta reflexión es: ¿Qué es lo que el escritor de ficción o el guionista tienen que ver con todo eso? Mucho. Es evidente que nuestra profesión no va 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.

Este capítulo está dedicado al ROM, guionista de nuevos medios, criatura bautizada por mí que tendrá el deber y la obligación ética y estética de llevar la dramaturgia a los nuevos medios del tercer milenio. Una reflexión final que me parece fundamental, como un estímulo y en atención al capítulo que sigue. 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. El futuro nos permite concebir una interacción ficcional entre palabra e imagen. Y así retornar a los fundamentos de la dramaturgia. El hombre en acción desnudando sus emociones.

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, más allá de ampliar la posibilidad de exposición de sus actividades a profesionales especializados en un mercado cada vez más segmentado.

Sin pretensión de hacer un resumen definitivo y profundo o siquiera un panorama técnico, repasaremos algunas definiciones de los principales recursos utilizados para una comunicación eficiente; pues hay que recordar que en el mundo digital los conceptos, jergas y programas sufren modificaciones o son descartados con tal rapidez que de aquí a pocos meses esas herramientas o recursos de comunicación pueden ser ya obsoletos.

Los tópicos que siguen tienen 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, etc.

Más allá del uso ficcional de este material en un guion, durante el proceso de escritura le puede servir para la búsqueda de información inmediata. Añadiéndole posibilidades de uso en otro tipo de guiones como documental o educativos, además, esto puede hacerse en campo o durante la filmación.

Los tópicos que siguen abajo son unas veces producto de escritura individual, otras son el resultado de escrituras colectivas (chats/conversaciones) y otras más son de investigación abierta.

Básicamente, divido los medios de comunicación del ciberespacio en cinco grandes grupos:

- Por transmisión – Alguien transmite algún mensaje. El caso más simple es el e-mail.
- Por intercambio – Existe un intercambio de material de cualquier tipo entre las partes. Puede ser inmediato o no. Por ejemplo, redes sociales como Facebook, Orkut, Twitter, Instagram, Whatsapp, MSN, entre otros.
- Por exposición – Individual, grupos, organizaciones o empresas exponen material referente a determinado tema o a sí mismos en un espacio virtual. Por ejemplo: páginas Web, blogs, fotologs, etc.
- Por complementación – Espacio abierto perteneciente a un individuo, a grupos o empresas cuyo contenido las personas completan con informaciones pertinentes al tema en foco. Ejemplo: Facebook, Sónico, Orkut, Wikipedia, etc.
- Por totalización – Conjunto de todos ellos acoplados a otros medios como la televisión, el radio, el celular etc. Por ejemplo: 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 ítems a ser tratados adelante. El e-mail es un método que permite componer, enviar y recibir mensajes por medio de sistemas electrónicos de comunicación. Por este también se puede enviar y recibir archivos digitalizados. El envío y el recibo de un mensaje de e-mail son realizados por intermedio de un sistema de correo electrónico que define y reconoce la identidad de cliente de e-mail, de uno o más usuarios. Mediante una dirección de correo electrónico, esos sistemas consiguen transferir un mensaje de un usuario hacia otro. Son utilizados protocolos de Internet que permiten el tráfico de mensajes desde un remitente para uno o más destinatarios que poseen dispositivos

conectados a Internet. El primer sistema de intercambio de mensajes entre computadores del que se tiene noticia fue creado en 1965 y permitía la comunicación entre los múltiples usuarios de un computador del tipo mainframe. A pesar de la historia no ser tan clara, 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 computadores intercambiaran mensajes. También no es muy claro cuál fue el primer sistema que suportó el e-mail en red. El sistema Autodin, en 1966, parece haber sido el primero en permitir que mensajes electrónicos fueran transferidos entre computadores 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 un invento hecho para el Pentágono para los “planes de guerra” americanos.

Fue 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.

Una observación: este texto fue retirado de la Wikipedia y editado.

Un detalle final: el e-mail viene sustituyendo poco a poco al servicio postal, principalmente en el envío de tarjetas de Navidad, de Pascua 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.

MSN – Messenger

Es el más popular portal o red social para rápida comunicación. A partir de 1999 se convierte en un portal y en 2001 sustituye el servicio de chat ICQ, manteniendo siempre las mismas funciones. Los servicios de mensajes instantáneos como MSN Messenger permiten el uso interactivo en tiempo real de imagen y voz, como el Google Talk o el Skype. Son bastante útiles a los profesionales de la escritura ya que pueden comunicarse en vivo con sus colegas, en caso de que estén escribiendo en grupo. Es una forma de reunión placentera y productiva independiente del lugar en el que cada uno esté. Basta acordar una hora para el encuentro y tener un computador con cámara y micrófono. Es de común uso por adolescentes y otras tribus.

También fueron creadas jergas y lenguajes específicos, que inmediatamente se han incorporado a los mensajes SMS, enviados desde teléfonos móviles.

El Messenger también propicia la creación de falsas identidades y personajes fantasmas. Hasta cierto punto alimenta fantasías personales. Mecanismos que el calor de la voz y la fisonomía viva destruyen "por instinto" en segundos.

Orkut

El Orkut es una red social afiliada a Google, creada en 2004 con el objetivo de ayudar a sus miembros a hacer nuevas amistades y mantener comunicaciones con estas. Su nombre es el mismo del jefe de proyecto Orkut Büyükkökten, un ingeniero de origen turco de Google. Otros sistemas con la misma funcionalidad también son llamados de red social.

Son clasificados básicamente por intercambio. Es más utilizado en Brasil y en la India. Sus competidores directos son el MySpace y el 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 que poseen intereses y objetivos en común y también valores similares. Así, un grupo de discusión es compuesto por individuos que poseen identidades semejantes. Esas redes sociales de Internet permiten una acelerada y amplia divulgación de las ideas, más allá de la absorción de nuevos elementos en busca de algo en común.

El concepto inicial hasta se podría decir que es humanista, pero con el tiempo se vulgarizó y acabó en algunos casos desvirtuado en pornografía adulta e infantil.

Facebook

Redes sociales como Orkut y MySpace poco a poco están siendo sustituidas por las ventajas del Facebook, que ofrece al usuario más privacidad, seguridad e infinitas opciones de personalización de su página y de sus servicios, también libra al usuario de banners y propagandas en exceso. Además, éste 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, entre otros.

El Facebook es la mayor red social en Internet con cerca de 175 millones de usuarios que se comunican en cuarenta idiomas.

En el caso del trabajo de un investigador, escritor o guionista, es ventajoso usar esos servicios para ampliar su red de contactos en función de sus actividades. Particularmente, no lo utilizo.

Twitter

Es un microblog, un servicio o herramienta creado en 2006 por la Obvious Corp., de San Francisco, para uso en tiempo real: diario, personal y constante. Twitter, en inglés, es "trino" la palabra para el canto de los pájaros. En él los usuarios pueden comunicarse desde que limiten sus frases a un máximo de 140 caracteres. La filosofía básica de esta herramienta es definida por la pregunta: "¿Qué está haciendo Ud. ahora?" El objetivo es seguir una persona y sus actividades en el día a día, personas como parientes, novios(as), amigos o fans de algún artista.

En el caso de un investigador, escritor o guionista, la rápida comunicación que posibilita esta herramienta refina el contacto con personas para localizar fuentes de información de investigación, ya que el feedback es inmediato. También agiliza en el caso de trabajos en grupo, ya que las dudas son resueltas en tiempo real.

Más allá de eso, el Twitter está sufriendo un cambio constante. El presidente Obama utilizó intensamente este servicio para divulgar su plataforma política. Los actores desmienten noticias fabricadas por los medios sensacionalistas. Personas se unen en pro de una causa, como recientemente un actor que atrajo la atención cuando desafió al presidente de la CNN a obtener un millón de seguidores en el Twitter en un plazo corto y poniendo en juego un premio de cien mil dólares. O también, la rebelión a favor del voto a conciencia en Irán.

El actor declaró que ese servicio puede ser usado como red social para movilizar contribuciones para proyectos sociales, el premio fue donado a la ONG "Malaria Nunca Más" para ayudar a combatir esta enfermedad en África.

Sirve también para hacer y mantener contactos e intercambios con los profesionales de la escritura que estén atentos a las informaciones sobre formas de pensar, para conocer relatos y características de vida o proyectos de personas que viven en otros lugares del mundo.

Sinceramente, tampoco utilizo el Twitter y aconsejo a todo aquel que tenga madre italiana o judía a no hacer uso de este rastreador. Más allá de contar lo que se está haciendo, el lector se enterará de las inutilidades que los otros están haciendo.

Como escribió el más notable cronista vivo brasileiro, Luiz Fernando Verísimo: "Existen cosas inevitables en la vida como: la comida inglesa, el impuesto de renta y la muerte". Y le añado: el Twitter.

Para dar un desenlace a esa fiebre del Twitter, entre los nuevos medios de comunicación es el que posee mayor porcentaje de abandonos, actualmente en torno al 40%.

Feed o RS Feed

Un servicio creado para facilitar el acompañamiento de las actualizaciones de sitios web y blogs sin que el usuario necesite perder tiempo visitándolos uno a uno. En casi todas las páginas en Internet es posible ver el símbolo del Feed. Basta clicar sobre él e indicar al programa como vincular los enlaces de esas fuentes de información que desea acompañar por un periodo indefinido.

De esa forma, siempre que un nuevo contenido sea publicado en algún sitio web o blog de su interés, el suscriptor del feed es notificado al instante. Puede también incluir enlaces de audio (podcasts), imágenes y/o videos. Hay una lista de programas con vínculos de feeds que se pueden encontrar fácilmente en Internet.

Bajo el punto de vista de un investigador, escritor o guionista, ese servicio ofrece la posibilidad de seleccionar sitios web y blogs que contengan temas e informaciones específicos que le ayudarán a dar veracidad y contenido a sus historias.

Materias sobre tecnología enfocadas en investigaciones científicas reales, por ejemplo, pueden fundamentar historias policíacas, de misterio o de ciencia ficción. Como un caso internacional de fraude bancario abordado por diarios y revistas on-line puede fundamentar una historia policial o, aún, un guion para juegos (videojuegos) más sofisticado.

Esa herramienta es clasificada como de exposición y es muy útil para el profesional.

Sitios web

Un sitio web o sitio es un conjunto de páginas web, esto es, un conjunto de hipertextos¹ accesibles generalmente por medio del protocolo HTTP en Internet.

Internet trabaja en un sistema que podemos llamar de "árbol".

ARBOL DEL SÍTIO WEB – HIPERTEXTO

Dirección del usuario: del tronco hacia las ramas o de lo general a lo particular

1. *Hipertexto (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto>) es el término que remite a un texto en formato digital, al cual se agregan otros conjuntos de información en la forma de bloques de textos, imágenes o sonidos, cuyo acceso se da por medio de referencias específicas denominadas hiperlinks, o simplemente enlaces. Esos enlaces ocurren se dan en la forma de términos palabras destacados en el cuerpo del texto principal, iconos 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.*

A partir de un sitio web, de determinada entidad, clicamos en palabras-clave y de allí vamos para diversos otros sitios web por medio de los enlaces (links) y navegamos en Internet.

Ese conjunto de textos, imágenes, puertas, ventanas que se van abriendo en nuestro computador es llamado hipertexto. Tiene lenguaje múltiple, global e hipermórfica. El hipertexto posee intertextualidad, velocidad, precisión, dinamismo, interactividad, accesibilidad, estructura en red, transitoriedad y organización multilinear.

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. Tal 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 o simplemente 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 entre ellos controlen el modo como 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, sitios web que proveen datos del mercado financiero en tiempo real y la Enciclopedia Británica, entre otros.

La palabra sitio en inglés tiene exactamente el mismo significado de sitio en español y en portugués. 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 *sitio web*, que pasó a ser una segunda acepción del término original. *Sitio web* 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 Ciencia de la Computación por la Universidad de São Paulo, se convirtió en mi alumno y por medio de su conocimiento fui comprendiendo los parámetros del hipertexto. Como escribí en la reflexión, la palabra fue la primera clave que detonó la ficción dentro del espacio virtual. Más adelante veremos cómo los objetos dramáticos ocupan esos lugares antes reservados para los vocablos. Nada que asuste, 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 *Big Brother*. Antes, hace quince años, se revelaban por medio de palabras; hoy por medio de imágenes para millones de personas.

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 un complejo tejido de unidades de lectura, cada cual con posibilidades de enlaces para dar continuidad a la historia. En otras palabras, ellos tenían un número restringido de términos para usar. Lo que sucede hoy con el teléfono celular, en el que se pueden crear mensajes de texto con número limitado de dígitos.

En el siglo pasado, en *Afternoon* no había un mapa general de la estructura de las historias y las palabras-clave, no ofrecían nada mucho más allá de una pista sobre el contenido del lugar a ser enviado. 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 guión, desafiando al espectador a construir un texto con los fragmentos dados. A eso se le llamó *interactividad*.

La mayoría de los escritores utilizó torpemente las ventajas de la oportunidad de escribir en estructuras basadas en hipertexto. Sin embargo, la generación que está hoy en el colegio ya se está habituando al uso del

hipertexto, sea por el acceso a la web, sea por la consulta a enciclopedias on-line o hasta montando proyectos en ambientes multimedia en los laboratorios de computo. Es de esperarse que la próxima generación de escritores vaya a aceptar integralmente el formato del hipertexto, y 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.

Mientras que las formas tradicionales de narrativa se han aproximado al computador y los entretenimientos basados en el computador están quedando más próximos a las historias, los científicos de la computación se mueven hacia los dominios que antes estaban restringidos a los artistas 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 computadores.

Como notamos, del hipertexto saltamos para el 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 son incapaces de explicar cómo nace un poeta.

Blog

Es la evolución del antiguo diario, pero esta vez expuesto al mundo y para lo que sea. Normalmente, los seguidores acompañan un blog por admiración, adoración, adulación y envidia. Remiten al usuario hacia un sentido de la mitología o mitificación, pudiendo emitir informaciones falsas como verdaderas, son egocéntricos e interligados a los intereses personales del emisor. Sin embargo existen excepciones.

La mayoría de los seguidores tienen algún interés en ser reconocidos por su idolo, aceptados y abrigados, recibiendo algunas palabras de afecto y cariño.

Un blog también sirve para alardear hechos así como para constreñir críticos o desafectos. Es normalmente usado por celebridades y de un modo general adquiere la tendencia de revelarse efímero. Permanece vivo mientras el propietario del blog tiene poder y gloria.

Como proclamó el controvertido artista plástico americano Andy Warhol: "En el futuro todos serán famosos por quince minutos".

Ese diario on-line 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.

A partir de la creación del Permalink en 2000, 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.

Los blogs aumentaron en tal proporción que actualmente se calcula que existan cerca de 112 millones. Y nuevos blogs surgen a razón de 120 mil por día, según información del "State of the Blogosphere".

La mayoría de ellos carecen de relevancia. Y la característica más significativa es el transporte de los seguidores de un blog para el otro, de acuerdo con las mareas de exposición a los medios.

Portal

Sitio web que funciona como centro aglutinador y distribuidor de contenido para otros sitios web y sub-sitios. 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 a desarrollar, etc.

Son mantenidos por grandes empresas que tienen en sus páginas anunciantes de relevancia. Son grupos de comunicación que abren portales como sub-productos 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, Folla, Globo, etc.

Es importante observar que los portales tienen una relevante característica periodística fundamentada en la "realidad". Normalmente traen crónicas, opiniones, blogs y otras materias escritas por sus propios funcionarios o por colaboradores externos. 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 perder el empleo en la empresa o portal.

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 sobre el hijo bastardo de un presidente de la república todos se callan.

Los portales, por tanto, al mismo tiempo que pueden promover una gran amplitud, reciben al usuario con filtros a veces bastante cerrados y específicos.

De todas formas, por estar exentos de virus y de hackers², injustamente llamados los "piratas de Internet", aún son una fuente segura para investigación y actualización de un tema para el guion.

Flog, fotolog o fotoblog

Es un registro publicado en Internet con fotos o imágenes de cualquier fuente, colocadas en orden cronológica, o apenas insertadas por el autor sin orden, de forma parecida a un blog. Aún es posible colocar títulos o comentarios retratando buenos momentos de ocio. Es parecido con un blog, pero la diferencia es que predominan fotos en vez de texto. La imagen es más fuerte que la palabra.

La palabra "flog" es una abreviación de fotolog, que asu vez surge de la yuxtaposición de "foto" y "blog". Remite a un álbum de fotografías. El flog cuenta con algunas herramientas para clasificar informaciones técnicas, todas ellas disponibles en Internet por servidores exclusivos o usuarios comunes.

Los sistemas de creación y edición de flogs son muy atractivos por las facilidades que ofrecen. No es necesario tener conocimiento de lenguaje HTML, lo cual atrae a las personas a subir sus fotos y publicarlas. En un flog el principal objetivo es compartir imágenes de manera interactiva. Las personas que visitan el sitio web generalmente pueden dejar comentarios, opiniones o críticas. Es un álbum.

Los flogs pueden consistir apenas en una manera de mostrar fotos a los amigos y familia, mientras que otras personas lo tratan con un

2. *Hackers* (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker>) son individuos que elaboran y modifican software y hardware de computadores, sea desarrollando funcionalidades nuevas, sea adaptando las antiguas. Original del alemán con una mezcla del inglés, el término hacker es utilizado en varios idiomas con la forma traducida de "decifradores". Los hackers utilizan todo su conocimiento para mejorar softwares de forma legal o ilegal. Alusión del autor: hacker nos remite a la palabra inglesa hawk, halcón en español, y también al verbo alemán "cortar con precisión" (hauen, schnitt, kappen, stechen etc.), ya que 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.

carácter más profesional, con producciones técnicas más elaboradas. El tono varía de acuerdo con el autor, exactamente como en un blog.

Para actores y modelos es una forma de presentación profesional, de posibilidades de múltiples imágenes y estilos.

De espacio para divulgación de fotos personales, artes plásticas o "books" de modelos, los flogs han creado multitudes de usuarios y fans. Los llamados floggers, normalmente adolescentes, crean encuentros y generan celebridades instantáneas, reconocidas en las calles y que inclusive dan autógrafos. Grandes empresas llegaron a contratar algunos de estos usuarios como embajadores de su marca ante el público joven. En 2007 el sitio web Fotolog.com divulgó la página Flog, que recibió el mayor número de visitantes para la apertura de un sitio web. Pero la fiebre pasó. La tendencia es quedarse restringido a los planos profesional y familiar. Enciclopedia Wikipédia y otros acervos culturales, educativos, políticos, sociales y periodísticos

Es clasificada por complementación. Más allá de los artículos básicos y las consultas generales (por medio de búsqueda tipo Enciclopedia Británica), el usuario puede enviar 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 Wikipédia y busco el término "Doc Comparato". Nací en la fecha errada, los mejores trabajos no están listados, mucho menos los premios. No sucedió una deshidratación de mi vida y sí una disección de lo que no soy. No me dio sarapion cuando niño y me amputaron la mano con la que ahora escribo. Entre verdades y mentiras sobró la sencilla y adorable frase informando que soy el padre de la actriz Bianca Comparato.

Si la esencia quedó, la grasa fue extirpada sin piedad. Equivocaciones aparte, la Wikipédia es una enciclopedia multilingüe on-line 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, desde que preservados los derechos de copia y modificaciones.

Creada en 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, sí.

El modelo wiki es una red de páginas web conteniendo las más diversas informaciones, que pueden ser modificadas y ampliadas por cualquier persona por medio de navegadores comunes, tales 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 la Wikipédia 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.

Es una enciclopedia sin fines lucrativos, administrada y operada por la Wikimedia Foundation, que organiza 37 millones de artículos y más de 720 millones de palabras en 287 idiomas y dialectos. Contiene más de 5'180.877 de artículos en su versión en lengua inglesa y 926.440 artículos en la versión en lengua portuguesa, datos de febrero de 2016.

Todas las versiones contabilizan cerca de 4,5 millones de artículos. 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 Wikipédia 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 Wikipédia ha generado controversias. Algunas revistas y/o enciclopedias rivales, tales como la ya extinta Encarta y la Enciclopedia Británica, han criticado los artículos contenidos en Wikipédia, pues afirman que son abordados de tal forma que concuerdan con la opinión de la mayoría y no con los hechos probados.

Aun así, recomiendo esta herramienta como la primera del guionista para la búsqueda rápida de información.

NUEVOS MEDIOS PARA EL GUIÓN

Las nuevas y diferentes variedades de entretenimiento en la narrativa, que van desde los videojuegos hasta la literatura post-moderna basada en hipertexto, ya representaban nuevos formatos de guion a finales del siglo pasado. Esa amplia franja de posibilidades y experimentaciones para el arte de la narrativa, en ese nuevo medio de expresión, consiste en los precursores del Holodeck³.

El precursor con más reconocimiento comercial corresponde al área de los juegos basados en computador, que está en constante refinamiento y sofisticación, sea por las posibilidades tecnológicas, gráficas y de

desempeño, sea 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 época. Por ejemplo, el primitivo juego de tenis existente en el Telejuego (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: solamente algunos años atrás.

En la primera parte del capítulo hicimos énfasis en las herramientas y al concepto de la palabra. En esta segunda fase de los nuevos medios, la importancia es desplazada para la imagen, el objeto dramático (figura inanimada que pasa a tener una importancia conceptual, y por tanto dramática y significativa) y la interactividad (participación del público en la construcción de partes de la historia).

Sumando estos tres conceptos, imagen, objeto dramático e interactividad, alcanzamos lo que podrá ser llamado virtualidad.

¿Qué es virtual? Del latín escolástico virtuale, que existe como facultad, sin embargo sin ejercicio o efecto actual o real. Es apenas potencial. No obstante, en el sentido cibernético, el acontecimiento está pasando en un espacio conceptual, aparente "no real" pero palpable para nuestros sentidos, igual se persive como el mundo real y se influye sobre él. Es transformador y susceptible de ser transformado.

Si la televisión es un espejo mágico, 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, ella 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.

Siendo la virtualidad una sumatoria de imagen, objeto dramático e interactividad, las puertas de entrada son múltiples y variadas. En otras palabras, el acceso a ella se da por medio de celulares, computadores, juegos portátiles, palm tops, consolas de videojuegos y otros a ser inventados.

A continuación los fundamentos básicos para guionistas sobre los más significativos espacios virtuales.

3. *Holodeck, presentado en la película Jornada en las estrellas – La nueva generación. En la película, el Holodeck es una máquina para 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 computador en breve podrá ser considerado un tipo de genio de la lámpara que, utilizando el antiguo arte de contar historias y elaborar guiones, nos va a emocionar, entretener y nos hará pensar sobre los eternos conflictos y luchas de la humanidad.*

Videojuegos (games o juegos electrónicos)*

Los videojuegos también ofrecen grandes oportunidades para investigadores y guionistas desde que se adapten a las reglas de elaboración de un guion enfocado sobre ese mercado.

Las etapas de construcción de un guion son las mismas, pero más simples y sintéticas. Investigación, sinopsis cortas sin especificaciones, 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, lo que se llama planilla de juego, se inicia la elaboración de las imágenes y la programación 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 Unisoft, 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 rápida⁴.

La previsión es que la producción ultrapase los números de los juegos dedicados a los hardcores, así llamados los adeptos entusiastas incondicionales de videojuegos con edades entre los 15 y los 35 años.

La mayoría de los usuarios considera que los juegos casuales son el mejor invento para combatir el estrés, preferible a la programación de televisión, principalmente por la libertad que un videojuego ofrece al poder acceder desde cualquier dispositivo, desde los celulares y laptops hasta un computador en una Lan House (o Café Internet). Y porque tienen características más livianas que aquellos juegos en los cuales hay más violencia.

En cuanto al género, los videojuegos se dividen en ocho tipos:

- Acción
- Investigación y enigma
- Misterio
- Mitología
- Deporte
- Ciencia ficción
- Mixto
- Otros: sensual, erótico etc.

4. Para más aclaraciones sobre el tema, accesar la página: <http://www.videojuegodev.con.br/forum/viewtopic.php?t=81>.

De todos ellos el tipo mixto es el más usado actualmente. Existe una tendencia para mezclar acción con misterio e investigación, haciendo cada vez más atractiva la historia para el usuario.

En cuanto a la estructura dramática ella recuerda considerablemente a los comics e historietas. Existen 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: videojuegos individuales y videojuegos colectivos.

El guionista debe llevar en consideración esa posibilidad, dando la opción de hacer protagonismos y antagonismos con el mismo peso y posibilidades dramáticas.

Son cuatro los elementos indispensables que están normalmente presentes en cualquier videojuego:

- **Personaje jugador⁵** – Es el elemento que el jugador va a usar para participar en la historia. El jugador se identifica con ese personaje. En él está arraigada una necesidad dramática que puede ir desde investigar una pista o un misterio hasta golpear a un oponente en juegos de lucha. Es la "personaje" por medio del cual el jugador participa en la historia. Va desde la paleta que golpeaba la bola en aquel primer videojuego hecho en el mundo, el Pong, hasta Lara Croft.
- **Escenario** – Es el universo donde el personaje jugador va a desempeñar la acción. En otras palabras es donde pasa la historia. Este escenario es fundamental en la composición del personaje jugador. Mientras 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. Es un elemento totalmente indispensable que depende de investigación, creatividad y talento. Los escenarios son también llamados mundos.
- **Desafío** – Son las barreras que el personaje jugador está obligado a traspasar para ganar el juego. Ellas siguen la clasificación del conflicto: humanas (villanos, enemigos, traidores etc.), no humanas (trampas, pasajes secretos, animales, monstruos, espíritus malignos, terremotos, etc.) o ella misma (cuando pierde la lucha, los puntos y el juego

5. Para más aclaraciones sobre el tema accesar la página: <http://www.rpgmakerbrasil.com/forum/f20/super-tutorial-de-guión-para-videojuegos-9996.html>.

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. La orden puede ser: villanos, enigmas, trampas, pasajes secretos, jefes ("boss") y toda suerte de cosas para complicar la vida del personaje y, consecuentemente, del jugador. ¿Pero será eso lo mejor? 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. Al fin de cuentas, queremos un resultado y con algunas excepciones alcanzar nuestras expectativas. Tal vez alguien piense que sea hasta un mecanismo pavloviano⁶, 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 player (jugador) traspasó una determinada barrera, recibió un beso de la doncella, un trofeo dorado, mató al ejercito enemigo o es el rey del universo. Como se puede notar, la premiación es subjetiva, pero el principio que rige el proceso es el de la satisfacción. Aliado a eso tenemos el sentido del alivio y el de la misión cumplida. Esos tres conceptos son los que determinan la premiación. Por lo tanto, el guionista debe buscar en el final del juego un resultado, en ese caso una premiación, consecuente con toda la temática, el enredo y su desarrollo asumidos por el player. También conocida como victoria o coronación.

Aún sobre los juegos, noto que ellos son efímeros, entran y salen de foco como la moda, pero sin embargo completan los tres sentidos de la virtualidad: imagen, objeto dramático e interactividad.

6. *Ivan Petrovich Pavlov* (http://pt.wikipedia.org/wiki/Ivan_Petrovich_Pavlov) (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. Ivan Pavlov 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.

Mundos virtuales

En 2003 la 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 luego una empresaria china compró extensas tierras en ese mundo virtual y se convirtió en la primera millonaria virtual. Las personas le compraban a ella parcelas de tierras para construir sus apartamentos y casas, etc.

La moneda del Second Life era el "linden dólar" con equivalencia en dólar real, de ahí que se podían realizar transacciones comerciales como compras y arriendos de apartamentos. Las personas que deseaban ser residentes de este mundo virtual debían pagar arriendo a los dueños de los inmuebles. Era algo simbólico, cerca de \$6 mensuales depositados por el arrendatario en la cuenta de la propietaria, por ejemplo, de apartamentos en un edificio de una calle de Londres reproducida fielmente.

A partir del final de 2007 sucedió una desbandada gradual de personas interesadas en esos mundos, principalmente los residentes en el Second Life.

La rapidez con que las novedades eran consumidas impidió que gran parte del público entendiera el sentido de la "Segunda Vida" aunque ella fuera virtual.

Al entrar en ese mundo el individuo debe crear un personaje particular llamado avatar (del sanscrito avatāra, reencarnación de un dios, una nueva vida, transformación, transfiguración, metamorfosis): la representación personalizada de cada visitante al entrar en la virtualidad. Así, él escoge libremente su aspecto físico.

Características físicas del personaje: ropa, cabello, altura, edad, color de los ojos etc. Puede hacer compras: zapatos, ropas, casas, carros, etc. En un principio virtualmente, ahora efectivamente. Esto es, lo virtual se alió a lo comercial.

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 a 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 enriquecer, 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 (ROM), como diálogos-clave estandarizados y otras historietas que corren en ese universo. Todo muy simple, directo y trazado en escenas cortas, con pocas transiciones, pero suficientemente funcional para alimentar el tráfico de comunicación entre los avatares.

Los usuarios preocupados en mantenerse actualizados acostumbran cambiar rápidamente sus dispositivos por otros cada vez más livianos, pero con más recursos o servicios multimedia. 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 aproxima a un enorme videojuego, con formas de comercio ininterrumpido, como hacen empresas reales ya establecidas como Nike, Adidas, cursos de idiomas, agencias de propaganda, etc. Esta alternativa puede ser usada apenas como una red social, lo cual depende de cómo es vista por el usuario.

Muchas instituciones culturales, de investigación y universidades descubrieron que la virtualidad puede ser utilizada como territorio para el intercambio libre de informaciones entre avatares de investigadores, estudiantes, educadores, personas ligadas a la cultura en general, científicos, etc.

Debo apuntar que lo virtual, en mi concepto, debe siempre estar unido a tres vértices, sin los cuales todo aquello que llamamos de civilización perdería su rumbo. Son ellos: pasado, presente y futuro.

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 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 deboradas 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, y 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 del hoy
- Erótico
- Otros/mixto/videojuegos/nueva vida/lisérgico/etc.

La USP lidera un megaproyecto llamado Ciudad del Conocimiento 2.0 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 minusioso estudio del DNA. Eventos artísticos y culturales son anunciados y realizados. Empresas que abrieron tiendas en Second Life hacen experiencias increíbles con avatares de consumidores, como Nike, que estimula el 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 tenis exclusivo al cliente en tiempo real en cualquier parte del mundo y utilizar los colores y detalles del modelo como investigación de tendencia 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 precisar el código genético, por ejemplo. Hacer visitas guiadas a las réplicas perfectas de monumentos y lugares históricos. Ir a exposiciones como el Museo Internacional de Vuelo Espacial, con cabinas virtuales para que los visitantes experimenten la sensación de pilotear una nave.

Pero de aquí a poco podremos entrar en la historia de un libro, acompañar un personaje o aún transformarnos en él. Y aún entrar en un período de la historia y acompañar algún proceso de representación del suicidio de Cleópatra y, por qué no, aprovechar para comprar una joya en estilo egipcio.

Alguien puede pensar que este texto sea una alucinación o simplemente un proceso especulativo de mi parte. Sin embargo, todo eso existe y tales mundos e islas deben contener enredos dramáticos, 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 un mismo enredo, 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 formatos

Apenas iniciamos la utilización del potencial expresivo del nuevo medio digital. Pero 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 agenciamiento 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 de la televisión con el computador. Inclusive la WebTV, un producto comercial que permite navegar en Internet y enviar e-mails más allá de, naturalmente, ver televisión. Esa reunión es el comienzo de lo que Nicholas Negroponte⁷ hace algún tiempo previó: el computador, la televisión, el radio, el celular y otros aparatos en un único dispositivo doméstico. Después de todo ahora conjugados en uno sólo.

Es un comienzo de 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 por fin 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, de forma tan fácil como hoy podemos cambiar de un canal para otro. Es sólo una cuestión de tiempo.

Es evidente, que programas como Big Brother o Você Decide elevan ese sistema a niveles astronómicos de recaudación y participación.

“Vida real” vigilada

Se trata de un videojuego en que candidatos anónimos están sujetos a desafíos y en donde la teleaudiencia vota por medio de empatía,

7. Nicholas Negroponte fue un de los fundadores del Media Lab, laboratório de multimedia del MIT. Autor del libro *La vida digital [Being digital]*. Fundador y presidente de la ONG *One Lap-Top per Child [Un Lap- top para cada Criança]*.

simpatía o antipatía su permanencia o no en el programa. Llamados de "big brother" o "gran hermano". Obviamente por detrás de las cámaras existen guionistas que conciben los desafíos, las jugadas, atenuando o enfatizando los momentos de mayor o menor impacto para que los espectadores sean estimulados a votar. En otras palabras, obliga al público a gastar dinero.

Cada llamada, voto u opinión tiene un costo y cada desafío un patrocinador.

Existen guionistas especializados en ese 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 agudizar al telespectador en el sentido de causarle curiosidad, interés y, hasta cierto punto, una fascinación por el comportamiento humano. Algunos críticos feroces dicen que su origen proviene del circo y de animales enjaulados. No llega a tanto.

Todavía, 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 de auditorio electrónico 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.

Supongamos que el individuo aislado venga de un lugarejo poco desarrollado. Todos los habitantes de aquel local tendrán la tendencia de votar positivamente por el candidato representante de su categoría.

"Vida imaginaria" vigilada y variantes

Es casi el mismo proceso del ítem anterior. Sólo 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.

De verdad que 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 celulares.

Ambos sistemas, videojuegos y vida real vigilada, son experiencias y transformaciones a partir de los antiguos programas de auditorio cuando la intensidad del aplauso era el juez.

Abro un paréntesis para mencionar que aquí la vida cotidiana no posee el llamado drama, que nace de problemas, frustraciones, necesidades, miedos y dificultades de la comunicación interpersonal.

Cuando jugamos, esas interrelaciones anónimas en el vídeo o cuando estamos navegando en Internet, pertenecen a lo que se dio en llamar 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 por encima de sus límites.

"El suceso es tan misterioso como el fracaso", dijo Walter Durst. Por acaso, Brasil es uno de los pocos países en el mundo que aún hoy tiene el Big Brother como uno de los más grandes sucesos televisivos al aire. Para mí es un misterio.

Como otra variante, existe la intromisión en ese grupo de los "actores personajes". Esto es, actores o celebridades que hacen parte de este tipo de videojuego como asistentes normales. Su función es lubricar tensiones, crear conflictos e irradiar problemáticas, añadiendo con su popularidad más interés al proceso.

También el espectador puede entrar y participar en el juego con preguntas para los competidores, enigmas por medio de celulares o creación de trampas para los candidatos.

Concluyendo: imágenes, objeto e interactividad se conjugan en celular, pantalla y telespectador.

Hiperseriado

Probablemente el primer paso para un nuevo formato de hiperseriado será la integración en episodios de un archivo digital ficcional como si fuera la transmisión de un programa de televisión. Un ambiente on-line virtual actualizado de forma seriada, disponible bajo demanda y con mayores informaciones entre los episodios.

Desarrollo de historias con los personajes secundarios y figurantes 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 representando una audiencia más reflexiva y de largo término, que busca un patrón de coherencia en la historia como un todo. Y una tercera categoría de

telespectador, que obtiene placer en la navegación entre las conexiones de diferentes partes de la historia y del proceso de descubrimiento de arreglos diversos del mismo material disponible.

En un hiperseriado bien concebido, 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.

Un hiperseriado no debe ser una simple nota, como en el drama de aventura estándar, sino un acorde pleno que provee la sensación de que la superposición de muchos puntos de vista aparece dentro de un foco. El hiperseriado está basado en una situación en que el telespectador está alternativamente viendo la televisión y navegando en Internet, en una misma pantalla.

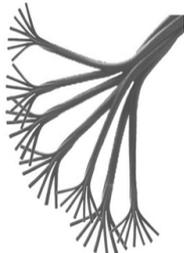
La televisión digital se desarrolla como un medio peculiar para servicio de entrega. El telespectador desea moverse en el mundo de la historia desempeñando un papel más activo. Mediante la impaciencia y el placer de anticipar situaciones de la historia, el telespectador puede querer seguir al personaje por fuera de la escena, para asistir y comprender las situaciones desde diferentes puntos de vista.

Siendo así, regresamos al gráfico sobre el árbol del sitio web, mas ahora llamaremos ese árbol de ficción cibernética o esquema del hiperseriado.

FICCION CIBERNÉTICA – HIPERTEXTO

Dirección del usuario: del personaje para la historia principal o del particular para el general

El espacio ficcional cibernético cambia de dirección. El hiperseriado es de duración más corta y, por lo tanto, contiene menos personajes. Comenzamos con la historia de una personaje X que después se juntará a Y, y etc. Hasta que en el final tengamos el plot por completo (el tronco de la historia). Entramos por los extremos, bifurcaciones y ramificaciones, en dirección al centro.



También, 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 el drama y la de Z un misterio.

De un día para el otro el guionista lanzará preguntas al internauta por medio del celular en que, por ejemplo, el personaje Z encontrará el "cadáver". ¿En el metro? ¿En la plaza? ¿O en la calle? Insertando el proceso de interactividad en la ficción.

Será correcto observar que 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 ese proceso dramático va a alcanzar violentamente la hechura del hiperseriado, que dependerá de alta tecnología, escenas pre-gravadas y accesos rápidos. Más allá 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, preferencias y hasta productos que utiliza.

Sintetizando: observo los diez puntos que después de profundo análisis creo importante que sean considerados en el hiperseriado:

- En cuanto a la duración – Episodios más cortos, emitidos por Internet y exigiendo multimedia, grafismo y otros recursos dramáticos.
 - En cuanto a la estructura – La historia es de inicio múltiple, existen varios puntos iniciales. El usuario escoge con cual personaje quiere comenzar la historia. Camina junto con él hacia el núcleo central o puede cambiar de personaje en cualquiera instante.
 - En cuanto al género – Cada personaje carga su género. En esencia es poli- genérico.
 - En cuanto a la interactividad – Cada personaje posee opciones de locales de encuentro, de opiniones, de objetos o, inclusive, de cuestionamientos, etc., estando esas opciones factuales concretas o a veces psicológicas en las manos del usuario por medio de preguntas por celular o aún 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, pero 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). Sólo que ahora traen, como fue dicho, su pasado, interligaciones con otros personajes y preferencias. Ese tipo de escena sería un apoyo comercial a la producción. Una forma lucrativa de producción de este tipo de entretenimiento.

- En cuanto a la hechura – Más allá 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 para otro. Requiriendo del director y del director de fotografía que cada personaje tenga también su estilo propio. Principalmente cuando se trata del pasado, del presente y de posibilidades futuras.
- En cuanto al ROM – El ROM debe trabajar como un equipo, pues inclusive diariamente debe rehacer el guion para recoger las opciones de la interactividad e indicar al editor cual fue, por ejemplo, el local indicado por el público donde el personaje Z debe encontrar el cadáver. Aun así, él debe tener en mente todas las reacciones escritas del personaje ante el encuentro del cuerpo inerte.
- En cuanto a la transmisión – El hiperseriado es transmitido en una primera vez por interactividad y después se fija como producto acabado. Mientras tanto las escenas de escape, de biografía, de preferencias y de ventas quedan en abierto para uso continuo e incremento del público. Se crean marcas.

En cuanto a lo virtual – Más allá de enraizarse en los conceptos de la dramaturgia pura, el hiperseriado nos concede sus diez momentos, no una nueva forma de escribir el guion, pues tendremos siempre un núcleo dramático, una historia con comienzo, medio y fin. Lo que se altera es el modo, la forma y la manera como el enredo es expuesto. Por la simple razón de que lo virtual trabaja por medio de bits. Los espacios ficcionales están transformándose en ambientes de inmersión tridimensionales 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 caminos en el mundo del ciberdrama. Y llegará un momento en que nos percibiremos mirando a través del medio y no sobre él. No estaremos interesados en la veracidad, en el tipo de los personajes o en cómo fue la construcción del espacio ocupado. O sea, cuando el medio se evapore dentro de la transparencia, nosotros

estaremos perdidos en nuestra ficción y preocupados solamente con la historia. En ese momento nosotros estaremos en la casa del Holodeck.

La novela cibernética / websérie.

La novela cibernética sigue en su esencia los mismos conceptos del hiperseriado, sería una visión reflejada de este. ¿Y por qué coloco ese material aquí? Porque creo que 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 bajo el punto de vista de forma y formato será más simple de lo que sería un hiperseriado. 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. Ya el ROM no necesita tener un final predeterminado o concebido. En otras palabras, el final estará abierto.

Eso parece una obviedad, pero todavía 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 otra como las olas en el mar.

Ejemplo: es emitida en el ciberespacio una novela sobre un escultor enamorado de su modelo. El proceso narrativo no captura el internauta. Inmediatamente todo ese enredo se vuelve una ficción que está siendo escrita o imaginada por una estudiante paulista de Letras cuyo computador 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. Por lo tanto inesperado, incierto e interactivo. Con certeza, jamás imaginado por el ROM novelero.

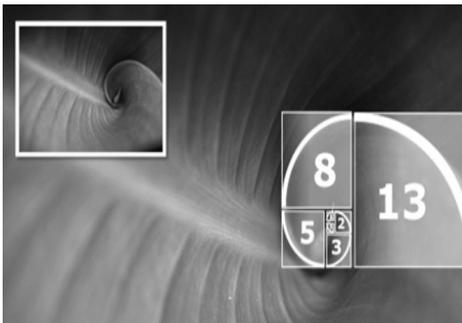
El objeto dramático

La secuencia de Fibonacci⁸ descubierta por Leonardo Fibonacci, un matemático italiano (1170-1250), considerado el primer gran matemático

8. *Leonardo Fibonacci* (http://pt.wikipedia.org/wiki/Leonardo_Fibonacci), o *Leonardo de Pisa* (1170-1250), fue un matemático italiano considerado como el primer gran matemático europeo europeo después de la decadencia helenica. Es considerado por algunos el más talentoso matemático de la Edad Média. Quedó conocido por el descubrimiento de la secuencia de Fibonacci y por su papel en la introducción de los algoritmos árabes en Europa.

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 bromélica, 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... , tendientes a la razón áurea. Ese mismo tipo de espiral también puede ser percibido en la concha del Nautilus marino. Ver la figura siguiente.



De esa ordenación matemática se extrae el número transcendental conocido como proporción de oro o sección áurea. Ver figura abajo.

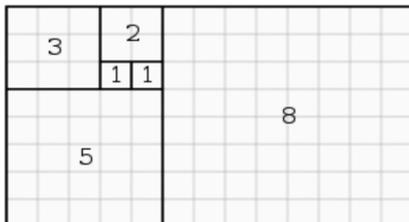
Objeto dramático basado en la razón áurea

La pregunta que el lector se está haciendo es porqué insertar la fórmula de un genial matemático medieval para dar un desenlace 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 nos concentraremos en lo virtual y en todos sus procesos como un objeto dramático.

Es un proceso de síntesis, fundamento del arte y de la dramaturgia. Sería, y es, la última forma concebida por mí y por consiguiente se encuentra al final de este libro.

El mecanismo es el siguiente: el usuario recibe un objeto dramático (diseño, figura, producto etc.), que contiene como 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 (corto de un minuto, una mensaje, clip en el YouTube de dos minutos, hipersérie de tres minutos etc.) y así en adelante.



Será esa la ciberTV?

Ese sistema, que bautizo como Objeto Dramático Comparato ® 823008819, posee las siguientes especificaciones fundamentales:

- Objeto dramático – El usuario recibe un objeto dramático diseñado por líneas de tiempo y contenido. Mínimo de tres y máximo de ocho, pudiendo llegar hasta once líneas.
- El usuario deconstruye – El objeto recibido es deconstruido por el usuario. En esa desconstrucción él encuentra una programación pre-determinada, otra interactiva y una tercera seleccionada por él.
- El usuario construye – El material es remitido por el usuario para la construcción de futuros objetos dramáticos. Como el traslado de una línea para otra o de un tiempo para otro, o el usuario pasa a otro usuario la construcción. También puede recibir el objeto dramático con espacios "abiertos", espacios estos que el usuario completa y remite para quien quiera.

El objeto puede ser recibido desde un simple celular hasta en los más complejos computadores.

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. – Hipersérie
- 34 min. – Novela/mundos virtuales/vida
- 55 min. – Deporte/otros enlaces
- 89 min. – Película
- + de 89 min. – Enciclopedia/mundos virtuales/ciberespacio

En este sistema el receptor se torna hasta cierto punto un programador. También 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.

De la creación al guion

Las posibilidades son enormes. Los clubes de futbol podrán presentar el rostro de sus jugadores por celulares, 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 hiperséries en cuanto a la construcción, dramaturgia, escenas, diálogos y otros elementos del drama deberá ser tenido en cuenta en esa nueva opción de creación.

El ejemplo simbólico del futbol 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 lo que la máscara nos va a revelar.

Para terminar este capítulo creo conveniente lanzar para un científico sensible, matemático o físico páginas en blanco para que él complete con su escritura los orígenes, posibilidades y capacidades actuales de la multimedia.

CONCLUSIÓN EN FORMA DE TESTIMONIO DE UN FÍSICO*

*** Escrito por Daniel Weller.**

Cuando conocí a Doc Comparato no me di cuenta de porqué un dramaturgo necesitaba conversar con un físico especialista en computación. Ahora entiendo. El deseaba observar a través de los portales del conocimiento. Y así me lancé en esa búsqueda.

El principal de ellos fue cuando encontré en Internet el libro de Janet Murray: Hamlet on the Holodeck. Murray ofreció diversas respuestas que me están ayudando a unir mi bagaje académico con la pasión por la escritura. El libro es interesantísimo y analiza el futuro de la narrativa en el ciberespacio, mostrando las infinitas posibilidades del medio digital, las posibilidades de autoría por medio de los computadores y las nuevas perspectivas para la elaboración de guiones que hoy se hagan realidad.

La investigadora considera el proceso de narrativa uniendo guionistas, escritores, artistas, educadores y científicos de computación. Y en mi opinión ese criterio es rico y de mucho futuro. Y de esa forma Hamlet me ayudó a continuar.

El beneficio ha sido mucho mayor del que podría imaginar. Y tuvo su clímax en este rico abordaje para la narrativa: entramado futurística de temas multidisciplinarios.

Hoy vivimos la época digital con la explosión del uso de los computadores, 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 computadores no están más restringidos a los profesionales de las áreas técnicas ni a los niños y a los adolescentes. Contemplamos maravillados el nacimiento de la cibercultura, en que todo puede ser representado en el versátil formato digital que evoluciona para un poder de representación nunca antes imaginado.

Los enormes avances técnicos e incentivos económicos han contribuido para el establecimiento de nuevas variedades de entretenimiento, de narrativa, ampliando los límites tradicionales de representación e influyendo en la concepción de las películas, novelas y piezas 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, tenemos que concordar que los contemporáneos de Gutenberg o de los hermanos Lumière deben haber experimentado esa misma dificultad. En aquellas épocas se vivía un período de madurez de los libros y del cine, mediante experiencias colectivas del medio, alterando una tecnología meramente de registro, acostumbrada a las formas artísticas tradicionales, para implantar un nuevo medio de expresión.

Hoy nosotros tenemos la certeza de que podemos contar con el computador y sus infinitos recursos y posibilidades para el arte de la narrativa. Pero de forma semejante a lo que pasó con el cine y con los libros, los formatos de guion basados en computador están en su infancia, en fase de experimentación y maduración.

Estamos en un momento en que los escritores, dramaturgos y directores de cine se mueven para historias interactivas, con núcleo dramático en versiones múltiples, basadas en los formatos digitales. Los profesionales de la computación migran a la creación de mundos de ficción y el público accede a un estado virtual, participativo e interactivo.

Los juegos de acción ya 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.

Los juegos de enigma son diferentes en su concepción en relación a los juegos de acción. *Myst* es un excelente ejemplo de juego de enigma,

obteniendo mucho de su poder de inmersión por medio de un sofisticado proyecto de diseño de sonido.

La música contribuye a la experiencia de la 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, la navegación es más lenta para permitir al jugador/participante descubrir los enigmas propuestos.

Más allá 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 pedazos 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 hasta eso ya es obsoleto. ¿Será que va a regresar? ¿Y de otra forma?

La existencia del hipertexto ha permitido a los escritores nuevas maneras de experimentación con segmentación, yuxtaposición y conectividad. Historias escritas en hipertexto generalmente poseen más que 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 aparición de los computadores fue posible desarrollar el 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, aparejados con sensores, cascos para realidad virtual y anteojos para visualización 3D, pueden vivenciar volar 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 sobre cómo en el futuro pueden ser combinadas todas esas tecnologías.

Ese es un proceso inevitable de alejarse de los formatos de los antiguos medios de comunicación, yendo en dirección a 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 computador es un objeto localizado en el límite entre la realidad externa y nuestra propia mente. Y nuestro desafío como ciberdramaturgos es mantener el 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 fuese posible ese mundo dentro de los patrones de la lógica dramática. Manteniendo un equilibrio entre el posicionamiento humano, el computador, la realidad y el portal fantástico que la máquina nos ofrece. Conforme al 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 un estado de exploración del medio, probando los límites de este mundo fronterizo, verificando sus fronteras, 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 se pudiéramos 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 linear. Esos formatos de mosaicos para la información han creado patrones de mosaicos para el pensamiento contemporáneo, proporcionando una visión general inmediata e instantáneamente. Ellas están presentes en las primeras páginas de los periódicos diarios (espacial), en las rápidas escenas de las películas (temporal) y en la manipulación del control remoto de la televisión (interactivo).

El computador puede con mucha facilidad presentar y combinar los mosaicos de los distintos medios, más allá de ofrecer nuevas formas para dominar y gestionar la fragmentación de la estructura caleidoscópica. El poder caleidoscópico del computador nos permite contar historias que reflejen la sensibilidad y percepción del inicio de un siglo. Cuando no creemos más en la realidad simple y en la verdad absoluta de la percepción común de tiempo y espacio. La solución viene de un tejido caleidoscópico que presenta el mundo de muchas y variadas perspectivas: complejo y posiblemente no comprensible.

Naturalmente esa estructura trae muchas posibilidades para la narrativa. Un dramaturgo digital deberá explotar esas posibilidades, pero sin sobrecargar al participante. El deberá buscar soluciones efectivas en relación a la disposición y precisión de las acciones dramáticas, para sustentar el suspenso de los múltiples caminos. Más allá 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 con este patrón además de 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 computador 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. Entonces, surgen algunos cuestionamientos: ¿cómo decir al computador cuáles 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 torna la navegación en el medio digital tan placentera?

La llave para esas y otras preguntas puede ser inicialmente respondida se 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 y depreciado como repetición, redundancia y lugar común, constituyéndose en unidades de información que facilitan a los repentistas memorizar y recordar.

Las historias compuestas eran diferentes 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 extremadamente 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.

Después de 44 años de la creación de Eliza, primera personaje basada en el computador, desarrollada por Joseph Weizenbaum, el desafío consiste en hacer disponibles para los escritores las reglas que inducen a

la interpretación del mundo y al comportamiento de los personajes: como 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, conocedores 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. Tienen sus modelos de personalidad y de interacción social construidos con base en una estructura cognitiva y comportamental, por medio de scripts, planos y objetivos a ser programados.

Esos agentes autómatas e inteligentes ofrecen la excitación de la posibilidad de aquello que los científicos llaman de comportamiento emergente; ellos 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. 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?

Meras especulaciones, es esto lo que nos interesa: personajes que sean capaces de sorprendernos. Sin poseer comportamientos aleatorios, pero sí actuando 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 apariencia, sino también por haber sido programadas para brindar una respuesta espontánea a los eventos de sus dueños.

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

- AARSETH, Espen J. *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Pres, 1997.
- ASIS, 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, Y. M. *Aspects of the novel*. Londres: Arnold, 1927.
- HECKEL, Paul. *Software amigável*. Rio de Janeiro: Campus, 1993.
- LANDOW, George. *Hyper/Text*. Baltimore: Johns Hopkins University Pres, 1992.
- LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co., 1991.
- LAUREL, Brenda (org.). *The art of human-computer interface design*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co., 1990.
- LAUREL, Brenda; STRICKLAND, Rachel. "Placeholder: landscape and narrative in virtual environments".
Disponível em: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/Placeholder.html>. Acesso em jul. 2009.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999. _____, *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- LORD, Albert B. *The singer of tales*. Cambridge, MA: Harvard University Pres, 1960.
- MCLUHAN, Marshall. *As mídias como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet en el Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespacio*. São Paulo: Unesp, 2003.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- OLIVEIRA, El. L.; BARANAUSKAS, M. C. C. "The theatre through the computer". *Computers & Education*, v. 34, n. 3-4, p. 321-5, 2000.
- PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- PEARCE, Celia. *The interactive book*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing, 1997.
- PRADO, Gilberto. "As redes telemáticas: utilizações artísticas". Instituto de Artes, Departamento de Múltiplos / Unicamp. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrw/versao/textos/texto05.htm>>. Acesso em jul. 2009.
- PROPP, Vladimir. *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Pres, 1968. (Edição brasileira: *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.)
-

- ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. Videogame: architecture and design. Arizona: Coriolis, 2000.
- TOBIAS, Ronald B. Twenty master plots. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1993.
- VOGLER, Christopher. A jornada do escritor. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.
- WEIZENBAUM, Joseph. Eliza. Communications of the ACM, v. 9, n. 1, p. 36-45, 1966.
- WELLER, Daniel; BARANAUSKAS, M. C. C. Uma proposta de arquitetura para ambientes baseados em simulação. Dissertação de Mestrado. Instituto de Computação/Unicamp, 1995.
- WINNICOTT, D. W. Playing and reality. Londres: Routledge, 1971. (Edição brasileira: O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago: 1975.)
-

BIBLIOGRAFIA CLASSICA Y ACTUAL

- ABSTAZ, Cecilia. *Mujeres peligrosas: la pasión según el teleteatro*. Buenos Aires: Planeta, 1995.
- ALMEIDA, Cândido José Mandes de. *O que é vídeo*. São Paulo: Nova Cultural, 1984.
- AMYES, Tim. *Áudio post-production in vídeo and film*. Boston: Focal Press, 1998.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Ed. trilingüe de V. García Yebra. Madri: Gredos, 1974.
- _____. *Retórica*. Ed. Bilingüe de Antonio Tovar. Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1973.
- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Madri: Cátedra, 1985.
- BARE, Richard. *The film director*. Nova York: Collier Books, 1971.
- BARTHES, Roland. "Introduction à l'analyse structurale des récits". *Communications*, 8. Paris: Seuil, 1966.
- _____. "Introduction à l'analyse structurale des récits". In: BARTHES, Roland et al. *Poétique du récit*. Paris: Seuil, 1977.
- BEGGS, Josh ; THEDE, Dylan. *Projetando web áudio*. Rio de Janeiro: Ciencia Moderna, 2001.
- BENTLEY, Eric (org.). *The theory of the modern stage*. Nova 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*. Nova York: Simon and Schuster, 1982.
- BRENES, Carmen Sofia. *Fundamentos del guión audiovisual*. Pamplona: Eunsa, 1987.
- BROOK, Peter. *The Empty Space*. Nova York, Atheneum, 1981.
- BUCHANAN, Andrew. *Film making from script to screen*. Londres: Faber & Faber, 1937.
- BURCH, N. *El tragaluz del infinito*, Madri: Cátedra, 1987.
- CANOSA, Fabiano. *Nelson Pereira dos Santos*. Paris: Casterman, 1971.

- CARRIÈRE, J. C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1991.
- CASACAJOSA, Concepción. *De la TV a Hollywood. Un repaso a las películas basadas en series*. Madrid: Arkadin, 2006.
- _____. *Prime time. Las mejores series de TV americanas. De CSI a Los Soprano*. Madrid: Calmar, 2005. CASCALES, Francisco. *Cartas filológicas. Libro I: epístolas* 8, 9 e 10.
- CASTELEVVETRO, Lodovico. *The poetics of Aristotle translated and annotated (1571)*. In: 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*. Rio 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*. Nova York: Farrar, Strus and Giroux, 1980.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao guião: a arte e a técnica de escrever para cinema e televisão*. 3. ed. Portugal: Pergaminho, 2004.
- _____. *El guión: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Garay Ediciones, 1985. (Edição catalã: Barcelona: SPUAB, 1989.)
- _____. *Roteiro, arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.
- CORLISS, Richard. *Talking pictures: screenwriters in the american cinema*. Nova York: Penguin Books, 1975.
- COZARINSKY, Edgardo. *Borges em/e/sobre cinema*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- CRESSOT, Marcel. *Le style et ses techniques*. Paris: PUF, 1969.
- CROWE, Cameron. *Conversations with Wilder*. Nova York: Alfred A. Knopf, 2001.
- CURRAN, Trisha. *Financing your film: a guide for independent filmmakers and producers*. Nova 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. *Escribir para televisión*. Barcelona: Paidós, 1992.
- _____. *How to write for television*. Nova York: Prentice-Hall, 1990.
-

- 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. Sobre a literatura. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- _____. Tratado de semiótica general. Barcelona: Lumen, 1985.
- EGRI, Jajos. The art of dramatic writing. Nova York: Simon and Schuster, 1946.
- EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar. Tradução, Teresa Ottoni. Rio 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. Colônia, Alemanha: Taschen, 2006.
- FELLINI, Federico. Fazer um filme. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- FIELD, Syd. El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid: Plot, 1995.
- _____. The foundations of screenwriting. Nova York: Del Publishing Co., 1979.
- FILHO, Daniel. O circo eletrônico: fazendo TV no Brasil. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- FORSTER, E. M. Aspectos de la novela. Madrid: Debate, 2003.
- _____. Aspects of the Novel. Nova York: Harvest Harcourt, 1985. (Edição brasileira: Aspectos do romance. Porto Alegre: Globo, 2005.)
- GARCIA, A. L'Adaptation du roman au film. Paris: Diffusion, 1990.
- GAUDREAUULT, A. Du littéraire au filmique. Systeme du récit. Paris: Méridiens Klincksieck, 1988.
- GENETTE, Gérard. Narrative discourse: an essay in method. Nova York: Cornell University Press, 1983.
- GILBERT, Allan (org.). Lyterary criticism: from Plato to Dryden. Detroit: Wayne State Unvertsy, 1962.
- GOETHE, Johann Wolfgang; SCHILLER, Friedrich. On epic dramatic poetry. Tradução de Evelyn Lantz.
- GOLDMAN, William. Adventures in the screen trade. Nova York: Warner Books, 1984.
- _____. Adventures in the screen trade: a personal view of Hollywood and screenwriting. Nova York: Warner Books, 1983.
- _____. Las aventuras de un guionista en Hollywood. Madri: 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. Nova York: McGraw-Hill, 1983.
- HERMAN, Lewis. Practical manual of screen playwriting. Nova York: World Publishing, 1952.
- HODGE, Francis. Play directing. New 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 Publishers, 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. 1. ed. Caracas: Comala.com, 2004.
- JOYCE, James. Portrait of the artist as a young man. Londres: Penguin, 1977. (Edição brasileira: Retrato do artista quando jovem. Rio de Janeiro: Objetiva, 2006.)
- JUNG, Carl G. Man and his symbols. Nova York: Dell, 1979. (Edição brasileira: O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.)
- KELSEY, G. Writing for television. Londres: A&C Black Publishers, 1990.
- KING, Stephen. Mientras escribo. Barcelona: Dobolsillo, 2003.
- KING, Viki. How to write a movie in 21 days. Nova York: Harper & Row, 1988.
- KLAUE, Wolfgang. Alberto Cavalcanti. Berlim: 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; MISIOROWSKI, Robert. Script models: a handbook for the media writer. Boston; Londres: Focal Press, 1978.
- LUBBOCK, Percy. The craft of fiction. Nova York: Viking, 1963.
- LUMET, Sidney. Así se hacen las películas. Madri: Rialp, 2004.
- MACIEL, Pedro. Jornalismo de televisão. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 1995.
- MÁRQUEZ, Gabriel García. Me alugo para sonhar. Prefácio e comentários de Doc Comparato. Rio de Janeiro: Casa Jorge Editorial, 1997.
- _____. Notas de prensa, 1980-1984. Madrid: Cátedra, 1991.
-

- MAY, Mark A.; LUMSDAINE, Arthur A. Learning from films. New Haven: Yale University Press, 1958.
- MCKEE, Robert. El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba, 2004.
- MELLY, George. Paris and the surrealists. Nova York: T&H, 1991.
- MERNIT, Billy. Writing the romantic comedy. Nova York: Happer Collins, 2000.
- MILLER, Gabriel. Screening the novel. Nova York: Ungar Publishing, 1980.
- MIROL, Victor A. Dicionário de áudio e vídeo. São Paulo: Cavi, 2002.
- MUSBURGER, Robert B. Roteiro para mídia eletrônica. Tradução de Natalie Gerhardt. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- NASH, Constance; OAKLEY, Virginia. The screenwriter's handbook. Nova York: Barnes & Noble, 1978.
- NEWCOMB, H.; ALLEY, R. S. The producer's medium. Nova York: Oxford University Press, 1983.
- NIETZSCHE, Frederick. The birth of tragedy and the case of Wagner. Nova York: Vintage, 1967. (Edição brasileira: O nascimento da tragédia. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.)
- NINCO, Uvermar Sydney. Sistemas de TV e vídeo. Rio de Janeiro: LTC, 1988.
- OTTOBRE, Salvador. Elogio del autor. 1. ed. Buenos Aires: La Crujía, 2005.
- PEÑAFIEL, Carmen; IBAÑEZ, José Luiz; CASTILLA, Manu. La television 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". In: BENTLEY, Eric (org.). The theory of the modern stage. Nova York: Penguin, 1980.
- PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia básica da mídia eletrônica. São Paulo: Senac, 2003.
- PLATÃO. The Republic. Cleveland: The World Publishing, 1946. (Edição brasileira: A República. São Paulo: Perspectiva, 2006.)
- PUDOVKIN, V. I. Film technique and film acting. Nova York: Groove Press, 1978.
- RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estética. 3. ed. Tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- RAMOS, Murilo César. Às margens da estrada do futuro: comunicações, políticas e tecnologias. Brasília: 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, Glauber. 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 Editora, 2007.
- RODRÍGUEZ, Merchante Oti. Amenabar, 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. Nova 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 daytime drama. Boston; Londres: Focal Press, 1992.
- _____. Writing for the soaps. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1984.
- 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. Guión 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. Nova York: Avon, 1993.
- SEGER, Linda. Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Madrid: Rialp, 2004.
- _____. Cómo crear personajes inolvidables, guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona: Paidós, 2003.
- _____. Creating unforgettable characters. Nova York: Henry Holt and Co., 1990.
- _____. Making a good script great. Nova York: Dodd, Mead and Co., 1987.
- SMITH, Anthony. Television: on International History. Oxford: Oxford University Press, 1995.
-

- SÓFOCLES. *Edipo rey*. Buenos Aires: Losada, 2004.
- STAIGER, Emil. *Conceitos fundamentais da poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.
- STANISLAVSKY, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
- _____. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.
- STASHEFF, Edward et al. *O programa de televisão: sua direção e produção*. Tradução e adaptação de 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. *Creating characters*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1991.
- _____. *Scripting for video and audiovisual media*. Boston; Londres: Focal Press, 1981.
- 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*. Nova York: Touchstone, 1985. (Edição brasileira: *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.)
- VALE, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa, 1985.
- VAYONE, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión: 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, CA: Michael Wiese, 1992. (Edição brasileira: *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.)
- VOLTAIRE. *Diccionario filosófico*. Madrid: Temas de Hoy, 1995. 2 v.
- VORHAUS, John. *Cinéma et production de sens*. Paris: Colin, 1990.
- _____. *Cómo orquestrar una comedia: los recursos más sérios para crear los gags, monólogos y textos cómicos más destenillantes*. Barcelona: Alba, 2005.
- WATIS, Harris. *On cámara*. São Paulo: Summus, 1982.
- WOLF, J.; COX, K. *Successful scriptwriting*. Ohio: Writer's Digest Books, 1991.
-

WOOLF, Virginia. A writer's diary. Nova York: Haverst-Harcourt, 1982.
XAVIER, Ismail ; BERNARDET, Jean-Claude. O desafio do cinema: a política do Estado e a política dos autores. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
ZUNZUNEGUI, S. Pensar la imagen. Madri: Cátedra. 1998.

DOC COMPARATO (BRASIL)

Guionista, dramaturgo y escritor.

Luís Filipe Loureiro Comparato, conocido como Doc Comparato (Río de Janeiro, 1949), es un escritor, dramaturgo y guionista brasileño. Ha escrito miniseries y series para televisión, guiones para cine, obras de teatro, novela, cuentos, ensayo. Autor de dos textos fundamentales sobre el arte y la técnica de escribir para cine y televisión y considerados esenciales en la formación para estudiantes de cine y televisión, escritores, libretistas y guionistas profesionales: *El guión* (Roteiro, 1982) y *De la creación al guión* (Da criação ao roteiro, 1984). Comparato es uno de los más prolíficos, exitosos y creativos dramaturgos del mundo audiovisual contemporáneo.

Fue uno de los fundadores del Centro de Creación de la Red Globo Televisión de Brasil. Entre las series y miniseries escritas en esta época para la Red Globo se destacan: *María Bonita* (Lampião e Maria Bonita, 1982), primera miniserie de ficción en América Latina y ganadora de la Medalla de Oro del Festival de Cine y Televisión de Nueva York; *El tiempo del viento* (O tempo e o vento, 1985); *La justiciera* (A justiceira, 1997) y *Malu Mujer* (Mulher, 1998).

En 1987 viaja a Cuba a la recientemente creada Escuela Internacional de Cine y Televisión EICTV de San Antonio de Los Baños y participa junto con Gabriel García Márquez (Premio Nobel 1982) en la serie de conferencias que dieron origen al libro "Me alquilo para soñar" y posteriormente escriben conjuntamente la serie del mismo nombre para la Televisión Española TVE y la Productora International Network. A la EICTV regresaría en varias oportunidades a impartir talleres de dramaturgia y guión. En 1987 también escribió en Moscú, conjuntamente con el escritor soviético Alexander Chlepiánov, el guión de la miniserie televisiva, "El hombre que descubrió el paraíso".

De 1992 a 1994 trabaja en Portugal, para TV SIC y TVI, como guionista y consultor creativo. Fue coordinador del Taller de Guión para Cine y Televisión de la Universidad Católica Portuguesa. En España fue uno de los fundadores y el coordinador de la Maestría de Guión para Cine y Televisión de la Universidad Autónoma de Barcelona. Entre las obras realizadas en ese país se destacan la miniserie "Arnau" -Premio "Mejor autor" de la Academia Catalana de Letras y la serie "Hospital" para TV Antena 3, de Madrid.

En 1996 Comparato retorna a Brasil y vuelve a la TV Globo. Escribe en Río de Janeiro la novela "La guerra de las imaginaciones", que fue editada en Brasil, España, Portugal, Argentina, Méjico e Italia. De 2002 a 2003 vivió en Barcelona donde trabajó como guionista, además de ser director creativo de la "Prodigious Audiovisual" -productora europea de películas para televisión- y director de la "De A Planeta" (De Agostini Planeta Corporation) para el desarrollo de miniseries y proyectos audiovisuales europeos. También fue consultor de la "European Script Foundation" en Londres, Inglaterra y del "Pilot Project" en Amsterdam, Holanda. En 2004 vivió en Alemania donde ejerció como docente en las Escuelas de Cine de Munich y Berlín.

En el 2005 en Brasil se desempeñó como Consultor Creativo y Analista de Textos del Sistema Brasileño de Televisión - SBT - Sao Paulo y posteriormente viaja a Buenos Aires donde escribe la miniserie Talismanes para Pol-ka Producciones y simultáneamente trabaja para la Red Record de Televisión.

En 2014 viaja a Suiza invitado por la organización Dream Ago para ser script doctor en ocho proyectos internacionales y participó de la Maestría de Guiones de la Escuela Internacional de Cine y Televisión EICTV de San Antonio de Los Baños en Cuba.

Ha escrito más de una decena de guiones para cine entre los que se destacan: El corazón de la tierra (dirigida por Antonio Cuadri y protagonizada por Catalina Sandino. España, 2007); Pista del aguila (Águia na Cabeça, dirigida por Paulo Thiago. Brasil 1984); O Cangaceiro Trapalhão (dirigida por Daniel Filho. Brasil 1983); El beso en el asfalto (O Beijo no Asfalto, dirigida por Bruno Barreto, Brasil 1981); La mujer sensual (A Mulher Sensual, dirigida por Antonio Calmon. Brasil 1981); El buen burgues (O Bom Burguês, dirigida por Oswaldo Caldeirra. Brasil 1979).

Ha recibido numerosos reconocimientos y premios incluyendo el Japan Award for Television (1980/1981), el DAAD- Deutchst Academic Art Development (2002) en Alemania y el Premio de Teatro Anna Magnani (2003-2004) en Italia.

PRINCIPALES PREMIOS Y DISTINCIONES:

PREMIOS NACIONALES (BRASIL)

Asociación Paulista de Críticos de Arte - APCA, 1982. Mejor autor de TV. Servicio Nacional de Teatro - SNT, 1980. Mención honorífica, por Estudio sobre portas e janelas (Beijo da louca).

Servicio Nacional de Teatro - SNT, 1979. Mención honorífica por Novísimo Testamento.

Concurso de Cuentos de Paraná, 1978. Mejor cuento.

PREMIOS INTERNACIONALES:

Festival y Mercado de TV-ficción Internacional - FyMTI, 2012. Buenos Aires. Premio de realización internacional por la contribución para la ficción en la TV.

11th Annual Los Angeles Latino International Film Festival - LALIFF, 2007. Mejor guión por Corazón de la tierra.

Premio Anna Magnani, 2003. Roma. Mejor montaje teatral por Nostradamus.

Deutscher Akademischer Austausch Dienst - DAAD, 2001. Beca docente de la Escuela de Cine de Munich, Alemania

Academia Catalana de Letras, 1995. Barcelona. Mejor guión por "Arnau", adaptación de la novela de Xesc Barceló "Arnau, els dies secrets" realizada por Doc Comparato y Xesc Barceló.

Festival de Cine de La Habana, 1986. Premio Coral Negro a la mejor miniserie, adaptación de la novela de Erico Veríssimo, O Tempo e o vento.

Festival de Cinema de Tomar, 1985. Portugal. Mejor guión original, categoría niños y adolescentes por Cangaceiro trapalhão.

Festival de Televisión de Praga, 1984. Premio a la mejor actriz para Regina Duarte por el episodio, Parada obrigatória, de la serie Malú Mujer.

New York Film and Television Festival, 1982. Premio de oro al mejor guión original para la miniserie de televisión de TV Globo, Lampião e Maria Bonita.

Se recomienda leer (en portugués):

<http://webwritersbrasil.wordpress.com/a-arte-do-roteiro/entrevistas-2/doc-comparato/>

Entrevista realizada por Alexandre Gennari e Felipe Moreno, en la que Doc Comparato ofrece una visión informal pero incisiva sobre su trabajo y sus ideas.

Impreso en Visión Editorial
Bogotá, D.C. - Colombia
Julio de 2016
visioneditorial16@hotmail.com

