

INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y TELEVISION

ENTE PUBLICO RTVE

EL GUION

arte y técnica de escribir para cine y televisión

Duis autem vel eum irure dolor in reprehenderit
elit esse molestaie son consequat, vel illum

**Duis autem vel eum irure dolor in re
voluptate velit esse molestaie son
illum dolore eu fugiat nulla pariatur.**

Endium caritat praesert
iy caus peccand quaerer en imigent cupidat
acile explent sine julla inura autend unanc

Doc Comparato

Manuales Profesionales

EL GUION

ARTE Y TECNICA
DE ESCRIBIR
PARA CINE Y TELEVISION

Doc Comparato

Colaboración y redacción de

Regina Braga

Traducción:

Roberta Elkopatz y Silvia Torres

1977

Manuales Profesionales

EL GUION

**ARTE Y TECNICA DE ESCRIBIR
PARA CINE Y TELEVISION**

Doc Comparato

**Colaboración y redacción final
Regina Braga**

**Traducción:
Roberto Echepare y Silvia Urich**



**INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y TELEVISION
ENTE PUBLICO RTVE**

© D.C. Producciones Artísticas Ltda., Río de Janeiro RJ, 1983.
© Doc Comparato, Río de Janeiro RJ, 1983.
Derechos de la edición argentina.
© GARAY EDICIONES, Av. Garay 2874 - 5° "A" - 1256 Buenos Aires, Argentina, 1986.
ISBN 950-9757-01-3

© INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y TELEVISION. ENTE PUBLICO RTVE
ESPAÑA.

Depósito Legal: M - 19677 - 1988

I.S.B.N.: 84-505-7646-6

Imprime: STELVIO, S.L. Matilde Hernández, 28. 28019 Madrid

*A guionistas, amigos y compañeros en la lucha
por el reconocimiento de nuestra profesión.*

“Estoy convencido de que nada es más importante en la realización de un film que un buen guión. Para casi todas mis películas necesité de un escritor, un guionista, para que me ayudara a pasar en blanco lo negro, la historia y los diálogos. Eso no significa que ese colaborador sea un simple secretario encargado de anotar todo lo que le digo. Al contrario. El tiene el derecho y el deber de discutir mis ideas y de sugerir las suyas, aunque en última instancia yo sea el que decida.

Durante toda mi vida trabajé con veintiocho escritores diferentes. Ciertamente con quien más me identifiqué fue con Jean-Claude Carrière. Juntos, a partir de 1963, escribimos seis películas.

Creo que lo esencial en un guión es el interés mantenido por una buena progresión, aquella que prende la atención del espectador todo el tiempo. Puede discutirse el contenido de un film, su estética (si la tiene), su estilo, su tendencia moral. Pero nunca puede aburrir.”

Luis Buñuel, el más contestatario de los cineastas.

“Por mejor que se le pague a un guionista, nunca ese pago será suficiente. Pues sin él no hay historia, sin historia no hay película, sin películas no existe negocio ni, por consiguiente, ganancias.”

Cecil B. De Mille, el más hollywoodense de los productores.

PROLOGO PARA LA EDICION ESPAÑOLA

Soy pésimo para las fechas. ¿Cuándo fue que conocí a Concha Negrete y Luis Montilla en La Habana?. Mediados de 1987 tal vez. Yo estaba trabajando con Gabriel García Márquez en un guión para la televisión española y, muy cansado, encontré a estos dos profesionales del Instituto Oficial de Radio y Televisión, que me buscaban para impartir un Seminario en Madrid. Yo recuerdo ahora que estaba en el hall del hotel y, como siempre, no pude atenderlos con la debida atención. No importa. Lo que importa es que una fuerte relación se estableció entre nosotros y, a partir de ese día, un sueño se tornaría realidad: ser editado en España.

España siempre me fascinó. Cuando niño tenía verdadera fijación por las banderas y la de España era una de mis favoritas. Un campo dorado envuelto por bandas rojas, me susurraba palabras que sólo yo oía: riqueza, nobleza y aventura.

Luego fue mi madrina contando incesantemente historias sobre la guerra civil española; el descubrimiento de los libros de Cervantes y los comics de aventuras que hablaban de reinas, castillos y moros.

Sí. Son puras imágenes infantiles. Tal vez distantes, pero lo suficientemente fuertes para estimularme y vibrar hasta hoy pues me alimento, casi diariamente de sueños. Sí, si es cierto que ellos me alimentan, también es cierto que de ellos soy esclavo y con ellos trabajo.

Quiero mucho este trabajo de estructurar devaneos, crear personajes, montar historias, imaginar orden en los sueños e inventar. Y es exactamente sobre ello que este libro trata: cómo saltar de la idea a la realización televisiva y cinematográfica.

Conuerdo que es muy pretencioso decir, aquí y ahora, que este libro posee la receta de dicho salto. Pretencioso y mentiroso, pues tal receta no existe. Existe sí, la exposición de una metodología, las ganas de buscar una dramaturgia cine-televisiva propia y de transmitir ese sueño loco de convertirse en guionista.

Vuelvo a la bandera española, sus bandas rojas emiten señales de vida como si fuesen los párpados del ojo de la dramaturgia, y agradezco a Concha y Luis por la competencia, dedicación y pasión que pusieron en la tarea de irradiar mi libro a través del mundo de lengua española.

Madrid, 27 abril 1988

DOC COMPARATO

PROLOGO

Un reciente informe de la Comunidad Europea (CEE) prevé que en la década de los 90, Europa requerirá 1.500.000 horas de emisión para alimentar la difusión audiovisual que demandará la multiplicidad de medios y soportes: varios canales hertzianos de TV pública y privada, satélites, TV por cable, videocasetes, etc. ¡Esta cifra debe compararse con las 2.500 horas de programación actuales!

Esta demanda no podrá satisfacerse si no se promueve con urgencia la incorporación de talentos al campo de la programación y de la creatividad. Y ello pasa necesariamente por el fomento de la formación de guionistas.

El Instituto Oficial de Radio y Televisión, consciente de esta necesidad, ha emprendido la publicación de manuales profesionales sobre este interesante aspecto, uno de cuyos ejemplos se presenta en esta obra de Doc Comparato, guionista profesional de reconocido prestigio y colaborador del IORTV en los cursos sobre guión televisivo y cinematográfico.

Especial mención merecen los compromisos formativos que RTVE mantiene con el mundo profesional del Medio de habla española. Por ello el Instituto ha gestionado y extendido la difusión de esta obra en español a los compañeros iberoamericanos del cine y la televisión, a los que dedicamos muy gustosamente este manual.

Tomás Bethencourt
Director del IORTV

PROLOGO ORIGINAL DE LA EDICION BRASILEÑA

En 1982, estaba en viaje de estudios por los “States”, más precisamente en Los Angeles, cuando recibo una carta de Yan Michalski. En la carta, una invitación para dar un curso de guiones en el recién inaugurado C.A.L. (Centro de Artes de Laranjeiras).

Más que una invitación, la carta me traía un desafío: enseñar.

Mi primera reacción fue de placer. Sí, me gustaría enseñar, me gustaría ese cuerpo a cuerpo con un público que mi propio oficio de guionista impedía.

La segunda reacción, sin embargo, fue de pánico: ¿cómo es que se enseña? O mejor dicho: ¿por dónde se comienza?

Un personaje de Godard, en la película *La Chinoise*, dice una frase que me quedó en la memoria: “Voy a destruir el Louvre y después estudiar Museología”.

Lo que fundamentó mi postura frente al desafío propuesto fue exactamente lo contrario de la frase de Godard.

Lo que propuse a los alumnos y lo que propongo en este libro es “estudiar museología y sólo después destruir el Louvre”.

Con eso quiero subrayar que mi propuesta es la de enseñar a construir un guión de la forma más clásica posible, de abajo hacia arriba, exactamente igual a la construcción de una casa: comenzando por los cimientos.

Si después de conocer perfectamente ese oficio de guionista, el autor quiere inventar, renovar, “destruir el Louvre”, lo hará por su cuenta y creatividad. Este libro contiene las nociones primarias, clásicas y hasta tradicionales, indispensables en la formación de un guionista.

No creo que alguien pueda esculpir una estatua sin antes saber cómo se trabaja la piedra, como tampoco creo que este libro, por sí sólo, formará guionistas creativos.

Pero, estoy seguro de que el material aquí reunido es una guía correcta para quien se inicia y servirá de consulta básica a cualquier profesional relacionado con el tema.

Finalmente, por querer ser ecléctico (alcanzando distintos públicos) intenté ser *sumamente simple*, tanto en el texto como en la concepción general del trabajo.

El guión para cine y televisión es un campo de trabajo aún poco explotado en el Brasil, siendo, por lo tanto, un campo de riquísimas posibilidades. La falta de conocimiento técnico y de profesionales en actividad es enorme, y, creo, que ese cuadro es consecuencia de varias necesidades. Sin embargo, una dificultad es cierta: falta quien enseñe.

Claro que no fue solamente el “placer de enseñar” lo que me llevó hacia el curso y el libro.

Fue también, el deseo de *socializar* un conocimiento que poseo y que, si me da placer y me permite vivir, seguramente le brindará lo mismo a otras personas.

Y, finalmente, otra razón más: el creciente interés de la gente por la profesión de guionista. A cualquier lugar que voy, en todas las charlas que tengo, las inevitables millones de preguntas, tipo “¿cómo es eso de escribir para cine y televisión?”.

En fin, no existe en lengua portuguesa ninguna publicación que maneje los conceptos básicos de esta técnica, ni que nos introduzca en el tan nuevo arte de escribir para la pantalla pequeña o grande. Por consiguiente, de la laguna nació la búsqueda, de la búsqueda la necesidad, y de ella la realización. Y ahí está, hice el libro que me hubiera gustado leer cuando comencé a trabajar.

Mi posición frente a la industria de comunicación de masas siempre fue y será la siguiente: la de ofrecer con honestidad al público lo mejor posible. Lo mejor en calidad de información, concepción artística y nivel cultural.

Y de ese placer de transmitir información (y como una cosa trae la otra), del desafío del curso nació el desafío del libro.

¿Pero cómo conciliar el tiempo para escribir un libro, dar las clases y escribir mis guiones?

Una vez más, fue una providencial coincidencia la que se encargó de resolver las cosas. Faltaban cinco días para comenzar las clases, cuando mi amiga Regina Braga me telefoneó; en el curso ya no había vacantes y ella quería saber si todavía quedaba alguna posibilidad, quizás alguna deserción.

La conversación no duró más de 15 minutos. Cuando terminamos, ya tenía mi colaboradora, la persona que me ayudaría a construir el libro.

Si ahora él existe, lo debo también a Regina Braga y a su infinita paciencia para grabar las clases, transformar las clases en texto, ampliar determinados ítems, resumir otros, inventar algunos títulos y debatir mucho.

Agradezco también a la dirección del C.A.L. y hablo de Eric Nielsen, Gustavo Ariani e Yan Michalski, por proponerme un desafío que, espero, haya sido respondido a la altura de lo que esperaban de mí.

Para terminar, hago público mi reconocimiento a los alumnos del 1º curso de guiones del C.A.L., que contribuyeron con este libro aportando textos, creatividad e incentivo. Y también, al incansable (y amigo) Pedro da Rosa por sus servicios como secretario, a la querida Vanilda Batista da Rosa por el dactilografiado y a María José por los interminables téis de manzanilla.

A todos, mi corazón, mi mayor agradecimiento.

Río de Janeiro, 28 de enero de 1983

Doc Comparato

SUMARIO

Prólogos 9

Unidad 1: MECANICA DEL GUIÓN 19

1. ¿Qué es un guión? 19
2. Etapas del guión 20
3. Clasificación general del guión 22
4. Análisis crítico de las diferencias y semejanzas entre el cine y la televisión 24

Unidad 2: PUNTO DE PARTIDA 37

1. Teoría de la idea 37
2. Ideas luminosas 38
3. Construyendo castillos en el aire 39
4. La necesidad social del arte 40
5. Construyendo un poema 42
6. Creatividad y riesgo 43
7. Las ideas no surgen de la nada 44
8. Las ideas valen oro 47

Unidad 3: RUMBO A LO DESCONOCIDO 49

- I. Teoría 49
- II. Práctica 50
2. Argumento o sinopsis 55
 - I. Por qué se hace un argumento 55
 - II. Contenido del argumento 57
 - III. Observaciones en la construcción del perfil de su personaje 58
 - IV. Práctica 64
 - V. Desarrollo de la acción 67
 - VI. Centro de la acción dramática "Plot" 73
 - VII. El origen de la fábula 80
 - VIII. Argumento final 81

Unidad 4: PLAN DE VUELO 83

1. Estructura 83
 - I. Teorizando 83
 - II. Planeando 84
 - III. Emocionando 86
 - IV. Sorprendiendo 89
2. Estructura clásica 92
 - I. Diagramas 92
 - II. Estructurando 98
 - III. Práctica 109

Unidad 5: LEVANTANDO VUELO 115

1. Primer tratamiento 115
 - I. Unidad dramática 115
 - II. El "script" 116
 - III. Imagen 130
 - IV. Diálogo 137
 - V. Microestructura de la escena 147
 - VI. Práctica 153

Unidad 6: VELOCIDAD CRUCERO 165

1. Guión final 165
 - I. Análisis 165
 - II. Cambios y retoques 169
 - III. Elenco 170
 - IV. Dirección 173
 - V. Producción 177
2. Otros guiones 184
 - I. Adaptación 184
 - II. Espectáculos infantiles 187
 - III. "Shows" de variedades y musicales 188
 - IV. Películas institucionales, educativas y de entrenamiento 189
 - V. Film publicitario 190
 - VI. Documentales 191
 - VII. Fotonovelas, historietas y radio 191
 - VIII. Humor 192

Unidad 7: ATERRIZANDO 195

1. Mercado de trabajo 195
2. Propiedad Intelectual 196
3. Testimonio 200

APENDICE 203

- Bibliografía 203
- Glosario 205
- Direcciones y contactos 211
- ¿Quién es? Doc Comparato 215

Unidad 1

MECANICA DEL GUION

1. ¿QUE ES UN GUION?

Podemos definir un gui3n de distintas maneras. La m3s simple y directa: Gui3n es la forma escrita de cualquier espect3culo audio y/o visual.

Esto se aplica a espect3culos de teatro, cine, televisi3n, radio, etc.

B3sicamente un gui3n debe tener 3 cualidades esenciales:

Logos

Pathos

Ethos

LOGOS es la palabra, el discurso, la forma que daremos. Es la organizaci3n verbal de un gui3n, su estructura general.

PATHOS es el drama, el drama humano. Por lo tanto, es la vida, la acci3n, el conflicto diario generando acontecimientos. Aun en la comedia tenemos el pathos del humor.

ETHOS es la 3tica, la moral. Es el significado de la historia, sus implicaciones morales, pol3ticas, etc. Es el contenido del trabajo, lo que se quiere decir con 3l.

2. ETAPAS DEL GUIÓN

Un guión es una construcción que obedece un camino lógico. Son 5 etapas que tendremos que recorrer hasta el Guión Final. Ellas son:

Idea

Palabra

Argumento

Estructura

1º Tratamiento

Primera etapa

Un guión comienza siempre por una idea, por algún hecho que genera en nosotros el deseo de hacer algo a partir de él. (Esa etapa la examinaremos mejor en la próxima unidad).

Segunda etapa

Aquí nace la “story-line”; *la palabra*. “Story-line” es la idea anotada en una frase. Por ejemplo: “mi historia cuenta el drama de una mujer que mata 4 hijas y después enloquece”. Es la fábula, la intriga. Dicen que un buen guión, una buena pieza de teatro, puede estar contenida en una simple frase.

Imaginemos que “Hamlet”, de Shakespeare, cabe en la siguiente frase:

—“Era una vez un príncipe cuyo tío, para tomar el trono, mató al rey, padre del príncipe; entonces el príncipe entró en una crisis existencial, mató a una cantidad de gente y acabó muerto”.

Se puede decir que esta frase contiene toda la historia de Hamlet. Es la historia en una sola frase. La “story-line” es el hilo de la madeja, la anécdota. Una “story-line” tiene de 1 a 5 líneas como máximo. (*Ver Plot*).

Tercera etapa

En este punto, desarrollaremos la “story-line”, creando un argumento. La palabra *argumento* viene del latín, *argumentum*, y significa justificativa. Aquí ya comenzamos a delinear los personajes y, principalmente, a localizar la historia en el tiempo y en el espacio. El argumento es importante porque va a dar el *perfil de los personajes y el trayecto de la acción* —la historia comienza aquí, pasa por allí, termina allá. Ejemplo: “Mi historia comienza en Río de Janeiro en 1910. Chiquinha Gonzaga, compositora muy conocida, fue invitada por...” hasta el final.

Cuarta etapa

En la cuarta etapa construimos la estructura. Es el *cómo* vamos a contar nuestra historia. La estructura es la fragmentación del argumento en escenas. Cada escena contiene la localización en el tiempo, en el espacio y la acción. Sin embargo, será apenas una descripción de la escena, todavía no llegó la hora de los diálogos.

La estructura es el armazón de la secuencia de escenas. (*Ver Estructura*)

Quinta etapa

Aquí comenzamos el 1º Tratamiento. Los personajes serán desarrollados —quién es quién, cómo y por qué. Aquí surgen las charlas, los diálogos, las introducciones, desarrollo y desenlace de escena. Aquí vamos a completar la estructura colocando las emociones, personalidades y conflictos de cada personaje. Es el hecho total de cada escena. El 1º Tratamiento significa el guión final sin revisiones, correcciones o ajustes.

Guión final

En este punto, generalmente, un guión está listo para ser filmado o grabado. En caso de ser un guión para cine puede ser llamado “screen-

play". En el caso de ser para televisión, "televisionplay" o "script para T.V."

A propósito, estas cinco etapas sirven de almacén didáctico para este libro. Vamos a seguirlas, a analizarlas y, a través de ellas, intentaremos asentar una metodología considerada mínima e indispensable en la confección de un guión para T.V. o cine.

Aquí también se hace necesaria una observación sobre la terminología empleada —el lector verificará una notoria presencia de términos ingleses en diversos pasajes y definiciones, lo que sería muy difícil, por no decir imposible, evitar.

La lengua inglesa impone la terminología, a través del poder tecnológico e industrial, y, por consiguiente, cristaliza y solidifica expresiones.

De esta *invasión*, de la que hasta los guionistas rusos no escapan, intente siempre que fue posible buscar los términos correspondientes en nuestra lengua.

3. CLASIFICACION GENERAL DEL GUION

Cuando escribimos una "story-line", ya sabemos que *tipo* de historia vamos a contar: —¿Es un drama? ¿Una comedia? ¿Una aventura?

Para el trabajo teórico-práctico del guión es necesario que sepamos esas clasificaciones, para que no nos suceda el desastre de terminar con una historia que no es un drama, ni es comedia, ni suspense, ni nada.

Lógicamente podemos combinar esas clasificaciones en un solo guión, como en el caso de la tragicomedia o del melodrama de aventuras. Eso, sin embargo, será una sumatoria y no una dispersión.

La clasificación más amplia y que está en vigor hasta hoy, es la dada por el Screen Writers Guide, publicado en EUA.

Esa clasificación es dividida en 6 items, a saber:

AVENTURA
COMEDIA
CRIMEN
MELODRAMA
DRAMA
OTROS ("miscellaneous")

Subdivisiones:

AVENTURA	/western acción misterio musical
COMEDIA	/romántica musical infanto-juvenil
CRIMEN	/psicológico acción social
MELODRAMA	/acción aventura juvenil detectives y misterio asesinato social romántico guerra musical psicológico y misterio psicológico
DRAMA	/romántico biográfico social musical comedia acción religioso psicológico histórico
OTROS	/fantasía fantasía musical fantasía musical y comedia

fantasía ciencia ficción
farsa
horror
horror psicológico
documental
semidocumental
dibujo
histórico
seriado
educativo
propaganda
tragicómico
mudo
erótico

Veamos algunos clásicos del cine y cómo se insertan en esta clasificación:

- /Aventura musical — *El Mago de Oz*
- /Comedia romántica — *La Pantera Rosa / Hello Dolly*
- /Crimen psicológico — *Psicosis*
- /Fantasía ciencia-ficción — *2001, Odisea del Espacio*
- /Aventura comedia — *La quimera del oro (Chaplin) / M.A.S.H.*

Como puede verse, es muy importante conocer esa clasificación, pues ella nos ayudará a definir la *naturaleza* de la “story-line”.

4. ANALISIS CRITICO DE LAS DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE EL CINE Y LA TELEVISION

En este punto vamos a hacer un rápido análisis de las diferencias y semejanzas entre el Cine y la Televisión, como industrias, y las bases ideológicas de esas industrias.

Televisión y Cine son industrias que producen y vehiculizan la llamada Cultura de Masas. Estructuralmente, esas industrias están compuestas por 3 elementos esenciales:

- EL EMISOR - (quien transmite el mensaje)
- EL MEDIO - (cómo es transmitido el mensaje)
- EL RECEPTOR- (quien recibe el mensaje)

Lo que caracteriza a la Cultura de Masas es su radio de acción, la posibilidad de alcanzar un enorme número de personas al mismo tiempo.

Esa Cultura de Masas, fruto del desarrollo tecnológico, constituye un fenómeno cultural sin precedentes en la historia, y, exactamente por esa razón, plantea todos los interrogantes de un nuevo arte.

Vamos a ver entonces cómo funciona esa industria productora de un nuevo arte y sus implicaciones éticas, estéticas e ideológicas.

I. El emisor

En el caso de la Televisión, el *emisor* es el concesionario del Canal X, o sea, la Empresa que explota comercialmente el Canal X.

En Brasil, la explotación de los servicios de radiodifusión sonora y de imágenes es monopolio del Gobierno Federal. El Gobierno está facultado para permitir a la iniciativa privada la explotación de esos medios de comunicación a través de una concesión a título precario, esto es, puede ser revocada en cualquier momento.

El Departamento Nacional de Telecomunicaciones (DENTEL), órgano del Ministerio de Telecomunicaciones, controla la distribución de concesiones a la iniciativa privada y también su funcionamiento a través de la Red Nacional de Monitoreo, o sea, todas las estaciones de televisión y radio son controladas las 24 horas al día por el Estado.

Los requisitos básicos para que una empresa sea concesionaria de un canal de radio y/o T.V. son los siguientes: todos los miembros de la Empresa tienen que ser brasileños nativos y el capital de la sociedad varía de acuerdo con la potencia de la emisora, es decir, cuanto mayor es la potencia, mayor es el capital exigido.

Así, podemos ver que el alcance de la emisora varía de acuerdo con el capital del grupo concesionario.

Lo que nos señala que es el Estado el que decide *quién* será el concesionario, basándose en la siguiente premisa: quien tiene mayor capital tiene mayor potencia y, consecuentemente mayor alcance, entonces gana la concesión. Este razonamiento sin embargo es una verdad a medias.

Factores políticos, falta de visión, oportunismo de algunos gobiernos y maniobras empresariales favorecen a algunos grupos en detrimento de otros a veces mucho más competentes, ricos, estables, que podrían contribuir a mejorar considerablemente el nivel artístico y cultural de la televisión, además de aumentar indiscutiblemente el mercado laboral. Es

el caso de la T.V. Abril (grupo Abril Cultural) que perdió la concesión contra el grupo Bloch y el grupo Silvio Santos —este último recibió dos canales—.*

El cine. La producción brasileña está, en su mayor parte, concentrada en EMBRAFILME, que es sinónimo de gobierno, ya que está ligada directamente al Ministerio de Educación y Cultura de donde recibe partidas. En consecuencia, se torna en un arma de doble filo: al mismo tiempo que se convierte en el único capital importante, capaz de vencer la industria multinacional que invade el mercado y sofoca al realizador brasileño, censura y posterga proyectos en nombre de un "comportamiento ético y estético" compatible con su línea y conceptos, sin asumir, como se espera, la figura del verdadero productor. Fue el caso del lamentable incidente con la película *Pra Frente Brasil* (1982) y otros innumerables proyectos que son sumariamente postergados, aún poseyendo buenas oportunidades comerciales.

a) *ideología del emisor*

En Brasil, como en cualquier país capitalista, el Capital, y los medios de producción de ese Capital (Industrias, etc.) están en manos de una clase íntimamente ligada al Estado, la clase dominante. Como todas las clases (en una sociedad de clases), la clase dominante tiene su ideología, e implica la imposición de la misma al resto de la sociedad.

Pero, ¿qué es ideología? Ideología es básicamente, una *visión de lo real* específica de un grupo; es el conjunto de ideas y valores (institucionales, religiosos, políticos, morales, artísticos, etc.) *producidos* por una clase. Cuando esa clase se torna *dominante*, populariza sus valores e ideas, transformándolas en *sentido común*, es decir, pasan a ser consideradas como *verdades* por toda la sociedad.

A la conservación de esas ideas y valores, oriundos de la clase dominante, Gramsci le da el nombre de Hegemonía.

Ideología es, por lo tanto, una visión de la realidad específica de varios individuos y Hegemonía es la conservación de la Ideología de la clase dominante.

Es así, como podemos ver a la televisión reproduciendo esa hegemonía, transmitiendo los valores e ideas de la clase dominante.

*) El Grupo Abril Cultural pertenece a la Editorial Abril. El Grupo Bloch —también editorial— es la adjudicataria de la Red Manchete de T.V. *N. del T.*

Obviamente, hay diferencias entre los grupos concesionarios, sin embargo son diferencias superficiales y no estructurales.

Ahora bien, cualquier sistema tiene sus defensas, su modo de evitar las *infiltraciones* de ideologías contrarias. Es aquí donde comienza el trabajo de la censura, en su tentativa de controlar la popularización de ideas y valores diferentes.

En el campo de las artes, la censura ejerce ese control a través de la prohibición de libros, películas y espectáculos y también a través de las partidas de producción, ejerciendo la llamada *censura económica*.

Generalmente, en las democracias de tipo capitalista, esas presiones de fondo ideológico son menos fuertes, ya que al Capitalismo le interesa la Producción de Bienes de Consumo en gran escala y la existencia de un mercado consumidor cada vez mayor. Claro que esto trae como consecuencia el problema de la colonización cultural, es decir, los países más ricos, como por ejemplo los Estados Unidos, a través de la Cultura de Masas, terminan imponiendo su cultura en los países que no consiguen oponerse al poderío del mercado norteamericano.

Sin embargo, la historia nos muestra que, aun dentro de las sociedades liberales, existen momentos en donde la presión alcanza picos máximos de represión, censurando cualquier obra que ponga en jaque los valores de la clase dominante, y no sólo censurando las obras sino también persiguiendo a sus creadores.

Es el caso de la época negra del macarthismo en los EE.UU. y del Brasil en sus momentos de mayor represión.

De cualquier manera, vemos que todos los sistemas están organizados para evitar y controlar las posibles infiltraciones de valores e ideas contrarias a las de la clase dominante. En los países de gobiernos totalitarios las presiones son mucho mayores y continuas, como es el caso de China y de la Unión Soviética.

b) monopolio cultural y renovación cultural

Vemos entonces que el cuerpo de una sociedad está básicamente compuesto por un grupo ortodoxo que *resiste a la renovación* (imbuidos como están de *sentido común*) un grupo *favorable a la renovación* de algunos valores (pero no todos) y finalmente, un pequeño grupo que *desea la renovación*, los llamados grupos de vanguardia —política, artística, etc.—.

En este último grupo están los creadores, los que hacen avanzar la cultura y el conocimiento de un país, y son, en consecuencia, los que

ofrecen mayor peligro a la hegemonía de un sistema, en la medida en que sus obras cuestionan los valores.

El modo en que la Industria de Comunicación de Masas desempeña su función ideológica es produciendo una cultura que tiende a las formas estereotipadas. Ferreira Gullar, en su libro *Vanguardia y Subdesarrollo* subraya ese hecho cuando dice que "la cultura de masas opera a través de ingredientes (convertidos en señales) como el sexo, el amor y la violencia (...) La cultura de masas es así, conservadora, porque jamás plantea problemas: apenas divulga y repite conceptos establecidos en las capas superiores de la sociedad (...) como si ellos fueran eternos e indiscutibles".

¿Qué hace entonces un autor que tiene vínculos laborales con la Industria de Comunicación de Masas? ¿Cómo hace para pasar *su mensaje*?

Bien, sabemos que la cualidad intrínseca del gran arte es la de que "no puede ser reducida al sistema ideológico que contiene" (*) ¿Qué sería de la obra de Sófocles, si su valor sólo fuera considerado como el reflejo de una sociedad esclavócrata? El autor-creador escapa a la ideología en la medida en que da forma artística a los conflictos del hombre de su tiempo, expresando sus aspiraciones y revelando la profundidad de sus pasiones.

c) *tecnología versus producción cultural*

Con el avance tecnológico, surgieron las cámaras de Súper-8, simplificando y facilitando la producción de filmes caseros o películas de aficionados.

Pero, si por un lado se simplificaba, por otro se sofisticaba al máximo la tecnología necesaria para la producción de la película hecha por profesionales.

Y así, si por un lado la figura del productor ganó dimensiones de industria, por otro lado el avance tecnológico permitió producciones más baratas, brindando al cineasta principiante la posibilidad de producir películas sin las complicaciones del mercado. Fue esa circunstancia, ese nuevo modo de hacer cine, que permitió el surgimiento de una nueva estética en el cine brasileño.

Fue la época de "una idea en la cabeza y una cámara en la mano" frase acuñada por Glauber Rocha y válida hasta hoy.

*) Macharey, en "Da Ideologia", pág. 262, Zahar Editores, Brasil.

El problema de la difusión fue resuelto con la creación de innumerables cine-clubes y por las exhibiciones realizadas en lugares que no tenían nada que ver con las tradicionales salas de proyección.

El mismo fenómeno ocurre ahora en el campo del "videotape" con la aparición de las cámaras portátiles, equipos de "videocassette", etc., aunque más en la formación de pequeños grupos independientes, de pequeñas industrias de carácter casi artesanal, que en producciones individuales.

Queremos aquí subrayar la importancia de esos creadores que utilizando medios bastante precarios, mantienen abiertos los caminos de la creación de nuevas estéticas, renovando la producción cultural en los campos del cine, el libro y la poesía.

De cualquier manera, queremos también subrayar el hecho de que la producción de una película para el cine o la televisión se tornó tan cara y compleja que se hace casi imposible un tratamiento artesanal, ya que la calidad técnica es muy costosa y sofisticada.

En este momento, en Brasil, la televisión ya es considerada una industria importante. El cine todavía tiene dificultades, pero seguramente encontrará un camino para su desarrollo como industria.

II. El Medio (diferencias técnicas y de lenguaje entre el cine y la televisión)

¿En qué y cómo difieren Cine y Televisión como medios de comunicación? Cuando examinamos la cuestión, encontramos que difieren tanto en la técnica y en el lenguaje como en las características básicas.

a) técnica

La primera diferencia es la siguiente: el cine es celuloide, la imagen se da por *transparencia*. En la televisión la imagen se da por la *emisión de impulsos*. Siendo el medio diferente, el color, la acuidad visual, en fin, todo lo que nuestro ojo percibe es totalmente diferente. Como se sabe, la imagen en la televisión está formada por 350 líneas, mientras que en el cine la imagen llega a tener 1.500 líneas, lo que representa mayor nitidez de imagen.

También el momento de la realización es totalmente diferente; cuando filmamos no tenemos forma de saber si lo que fue filmado está bien o no, la

única manera es revelando la película. En televisión es sólo rebobinar la cinta y allí estará lo que fue grabado.

Sin embargo están acoplando grabadores de VI a la cámara filmadora, de esa manera el director puede saber si lo que fue filmado está bien o precisa ser refilmado, facilitando enormemente el proceso de filmación.

Es el llamado *Hibridismo*. Ese hibridismo va más allá del mero acoplar de cámaras, ya que algunos directores están grabando en el video-tape y después transcribiendo a película o viceversa. Ejemplo de ese proceso es el film *Misterio de Oberwald* de Antonioni. También Renato Aragón utilizó esa técnica.

Otra diferencia está en el alcance: el cine es un "narrow work", esto es, hecho para el selecto público de las salas de proyección, mientras que la televisión es un "network", o sea, está hecha para ser vista en cadena en todos los hogares del país. Aún así, también esto está presentando cambios: el cine es exhibido por la televisión y la televisión ya se dividió en T.V. por cable, circuito cerrado, UHF, etc.

En este punto ya podemos hablar de "narrow TV" y de "netfilm".

b) diferencias de lenguaje

En cuanto al lenguaje, la diferencia básica está en el discurso: en la televisión, es *interrumpido*, en el cine, es *continuo*.

El discurso interrumpido tiene que ser construido para mantener, antes y después de la interrupción de los comerciales, el mismo grado de atención en el público telespectador. En el discurso continuo no existe esa necesidad.

El lenguaje de la televisión es *polimórfico*. En el espacio de una hora de programación, tenemos distintos tipos de lenguajes tales como telenovelas, películas —de cine—, periodismo, publicidad, etc.

El cine es *monomórfico*. Una película mantiene el mismo lenguaje durante toda su proyección de cerca de dos horas, con el estilo del director y la historia del autor.

c) lengua y televisión

Una crítica que comúnmente se le hace a la televisión es la de que está homogeneizando la lengua, anulando las características propias de cada

región del país. Esto es muy cuestionable, ya que por ejemplo, no consta que la BBC de Londres haya modificado las maneras de hablar de las diversas regiones y condados británicos ni que las telenovelas mexicanas, líderes de audiencia en Perú, hayan interferido de manera drástica en el *hablar* peruano.

Queremos acentuar aquí que no consideramos a la *máquina* más fuerte que al hombre. Los valores culturales de una sociedad son transformados por distintos factores, siendo la máquina simplemente uno de ellos. Existen valores y tradiciones culturales que permanecen a través de los tiempos.

La lengua de un país evoluciona y, obviamente, no hablamos más el español de España, del mismo modo que los argentinos del año 2030 no hablarán el castellano de hoy.

La lengua es un cuerpo vivo en constante transformación, con, sin, o a pesar de la máquina.

En mis conferencias por el Brasil, he percibido un miedo casi atávico de parte de los profesores de las diversas Facultades de Letras para con la televisión. Esos profesores parecen olvidar que la palabra escrita no muere... un guión de T.V. ¿está hecho con palabras!

Tal vez, y esto es cierto, la televisión no haya encontrado aún su debido lugar en los hogares, es decir, de ser apenas lo que es: un *electrodoméstico* que informa, entretiene y amplía horizontes y que puede ser apagado en cualquier momento. Esto se debe a las características sociales e históricas de Brasil, país rico, pobre, desarrollado y subdesarrollado al mismo tiempo, en constante explosión y con espacio para todos.

Si miramos atrás, también teníamos miedo de que la fotografía matara a la pintura, de que la radio acabara con el libro y de que el cine exterminara el teatro.

La televisión llegó para quedarse y de ella no escaparemos, como posiblemente, será imposible no vivir la *holografía* de los años 90. Vivimos, eso sí, un momento de transición que pasará. La Radio Nacional dominaba las telecomunicaciones del Brasil de los años cincuenta, hoy tenemos una de las mayores redes radiofónicas del mundo, son centenares de emisoras irradiando noticias, cultura, prestando servicios, dando empleo a millares de personas e incrementando, indirectamente la industria fonográfica.

En fin, el monopolio de la radiodifusión murió y de ella nació un concurrido mercado de trabajo, autosuficiente e independiente.

Actualmente, (1983) a nivel mundial, asistimos a la muerte de las salas cinematográficas, pero no a la del arte cinematográfico. En Brasil, vemos la caída de audiencia en la telenovelas y el aumento considerable de la industria del libro.

De acuerdo a las últimas estadísticas, nunca se leyó tanto en Brasil, lo que debería dejar a cualquier profesor o autor nacional satisfecho. Pero, lamentablemente, la industria editorial brasileña es confusa, vampiresca y precisa un urgente saneamiento. Se paga mal, con retraso, a veces no se paga al autor y para peor, el escritor extranjero es siempre considerado como más vendedor.

En resumen, no se invierte en el talento de nuestros creadores. No se invierte en el arte de la palabra.

d) *características*

Ya hablamos de las 3 cualidades básicas de un guión —esas cualidades son el *Logos*, el *Pathos* y el *Ethos*—. En la televisión, así como en el cine, el *Ethos* permanece igual ya que está ligado a la cuestión del Emisor.

La diferencia se presenta en el *Logos*, es decir, en la forma que va a ser usada para contar la historia. El discurso cinematográfico es continuo y monomórfico, el discurso televisivo, interrumpido y polimórfico.

El *Pathos* tampoco difiere mucho: el drama, el drama humano es siempre el mismo. Lo que puede mudar es la profundidad dramática, en la televisión tiende a ser menos profunda, lo que no significa peor. Se dice que la televisión gana en extensión y pierde en profundidad, o sea: posee una audiencia continental con una aprehensión nula. ¿Acaso Ud. sería capaz de contar el anteúltimo capítulo de una reciente novela? Pero, seguramente recuerda la última película que vió. Sin embargo la televisión posee momentos inolvidables. ¿Se acuerda del hombre en la Luna?

e) *palabra*

La palabra tiene un peso diferente de acuerdo al medio de comunicación. Una investigación demostró que el *tiempo de atención* (la cantidad de minutos que estamos atentos a alguna cosa antes de que nuestro nivel de atención comience a declinar) varía mucho de un medio de comunicación a otro.

Vayamos a las variaciones de ese *tiempo de atención* y a su relación con el peso de la palabra.

Palabra Pura: es la palabra impresa, cuando la relación entre el lector y el autor se da únicamente vía libro. Aquí, el peso de la palabra alcanza su punto máximo. Es por esta razón que tanto escritores como poetas están horas detrás de la palabra que exprese exactamente lo que quieren decir.

En el libro, el *tiempo de atención* está cerca de la 50ª página, si hasta allá el texto no consiguió captar la atención del lector, posiblemente sea dejado de lado.

Palabra Viva: es la palabra a través del actor, aliada a los gestos y emociones. En el teatro, el *tiempo de atención* está entre los 30 y los 45 minutos. Con esto queremos decir que el autor tiene ese tiempo para captar la atención del público. Si dentro de ese lapso, el espectador no fue *atrapado*, es probable que el 2º acto encuentre un teatro vacío. Los primeros minutos de una pieza, generalmente son perjudicados por los movimientos de la platea, por los rezagados, las últimas toses, etc. Esto lleva por lo menos unos 10 minutos.

Sólo ahí podemos tener una vaga idea de lo que significa (para un artista) *atrapar* y mantener la atención de un público de 20.000 personas como es el caso de los grandes intérpretes de música popular.

Palabra versus Peso de la Imagen, (en el cine): la palabra pierde considerablemente su importancia, sustituida por el mayor peso de la imagen. Existe lo que se denomina *distorsión de dimensión*: la pantalla es enorme, la boca del actor es descomunal, la imagen nos engloba; más allá del hecho de ser mostrado en una sala oscura, lo que ayuda a la concentración. Entonces, en el cine, el *tiempo de atención* está determinado por la intensidad del tiempo dramático en la sucesión de las imágenes. Aquí, el tiempo de atención decae a los 20 minutos, o al final del 2º rollo.

Palabra y Televisión: en la televisión el *tiempo de atención* es de 3 minutos. Si al finalizar los 3 minutos no fuimos *atrapados*, cambiamos de canal. El hecho de que la televisión esté en un ambiente iluminado, donde la gente está conversando, el teléfono suena, los chicos lloran, la cacerola está en el fuego, etc., exige que el tiempo dramático sea incisivo, las acciones deben sucederse con mucho más dinamismo que en el cine. Y aquí, el peso de la palabra es mucho menor.

Aun dentro de una escena más prolongada, tenemos que tener un gran número de tempos dramáticos diferentes, de intenciones múltiples. De lo contrario, la acción no se mantiene y el espectador cambia de canal.

Un ejemplo de eso, es la película de cine exhibida por televisión. Una imagen construida para ser vista en la enorme pantalla de las oscuras salas de proyección, pierde eficiencia cuando se la ve en la confusión de una sala casera, y más todavía por el pequeño tamaño de la pantalla del televisor. Además, una película hecha para ser vista en un flujo continuo es altamente

perjudicada por los cortes comerciales. Resultado: el espectador, generalmente siente sueño, no consigue mantener la atención.

En síntesis: en la televisión, el cinematográfico recurso de la gran dimensión es sustituido por el *dinamismo de la acción*.

Un buen ejemplo es el film comercial. Un comercial dura un promedio de 30 segundos y su *tiempo de atención* está alrededor de los 7 segundos. Piensen en el dinamismo de acción necesario para atrapar la atención del espectador y, encima, venderle el producto.

Para tener una idea de la equivalencia de la acción dramática, basta saber que, en promedio, para una escena de teatro tenemos 3 escenas de cine y 12 de televisión.

III. El receptor

Cuando una persona se propone asistir a un espectáculo, dentro de ella están armadas una serie de expectativas; expectativas que están ligadas a su clase social, nivel cultural y por último a su mitología, sus deseos, sus fantasías.

Y es así, como ya dijimos anteriormente, que la programación de televisión también obedece a un criterio de marketing, es decir, basado en el receptor.

Para saber exactamente cómo organizar una programación, tenemos el departamento de investigaciones y también nuestra intuición. Si tenemos noción de nuestras posibilidades autorales e investigaciones concretas, tendremos una buena oportunidad de crear un programa adecuado.

Es un error pensar que un excelente autor de historias infantiles también servirá para telenovelas. Cada autor tiene un tipo de inteligencia creativa, y es muy raro encontrar autores que sean igualmente creativos en todos los géneros.

Otro tema importante es saber el destino de las películas para cine y televisión. Por la propia existencia de la Cultura de Masa, dirigida a mercados cada vez mayores, se hizo necesario que una película tenga características *universales*, o sea, que pueda ser comprendido y aceptado por las diferentes culturas que componen ese mercado.

Ahora bien, una de las características básicas de la televisión es la velocidad con que la información es transmitida al público, sin permitir que el espectador tenga tiempo para parar y reflexionar sobre lo que le fue mostrado, como sucede, por ejemplo, cuando lee un libro o un diario. Por

eso, el cine y la televisión fueron llamados entretenimientos *pasivos*: no se podía volver atrás para revisar o analizar determinada escena, diálogo o expresión de un actor, requiriéndose del escritor un guión siempre claro y de comprensión directa. Ese término poco lisonjero perdió validez con el advenimiento del videocassette, aunque sea todavía rareza de pocos y de comercialización limitada.

Sin embargo por las características básicas del vehículo, vemos que el lenguaje de televisión tiende a ser más sintético, más rápido, de modo que pueda ser asimilado instantáneamente.

Entonces, ese esquematismo de signos (universalidad) resulta de la propia naturaleza de la Cultura de Masas, impidiendo una mayor profundización formal o temática, pero no por eso disminuyendo la calidad de ese arte.

Con esto queremos decir que cuando creamos un espectáculo para la masa, tenemos que usar un lenguaje que tenga carácter de síntesis, de lenguaje colectivo, universal, que permita que los hombres se comuniquen de forma más eficaz.

Un ejemplo de que ello ya está sucediendo está dado por la Antena Parabólica, o sea, una antena que el ciudadano instala en su casa y se dirige hacia un satélite espacial, satélite que recibe y difunde programas del mundo entero. De esta forma se hizo posible captar un programa japonés, cambiar a uno francés y terminar la noche mirando un programa chino.

Conclusión

Llegamos entonces a la conclusión de que la televisión produce un Arte Industrial, que este Arte es una creación colectiva y autoral, esto es, que depende de un vastísimo equipo y, finalmente, que ese arte juega dentro de los códigos que le están permitidos.

Tenemos que recordar que trabajamos dentro de un espacio definido, sea Cine o Televisión, que ese espacio nos impone límites y que debemos luchar siempre por la ampliación de esos límites, aun cuando nuestras armas sean sólo las palabras.

Debemos estar atentos para no destruir nuestros valores básicos, nuestra postura de seres conscientes y responsables delante de la población que va a recibir nuestro mensaje.

Recordar que no podemos ser reducidos al sistema ideológico que nos abriga, y si dar forma artística (dramática) a los conflictos del hombre de

nuestro tiempo. Expresar sus aspiraciones, necesidades, contradicciones y complejidades. Mostrar el mundo injusto que nos rodea y revelar la profundidad de las pasiones.

Cultura de Masas: Producto Industrial

Finalizando este análisis, vamos a citar lo que Artur da Távola* considera como vectores básicos interfiriendo en el arte industrial:

La *comunicación* por televisión es un producto industrial y por lo tanto, fruto de necesidades, injerencias y consumo.

Vectores: publicidad, finalidad educativa, opinión pública, servicio, información, profesionales (los autores), empresa (teniendo en vista ganancias), público, marketing, censura gubernamental, arte y crítica.

*) Artur da Távola, es el seudónimo del brasileño Paulo Alberto Monteiro de Barros, cronista y especialista en medios de comunicación.

Unidad 2

PUNTO DE PARTIDA

1. TEORIA DE LA IDEA

Antes que nada, el hombre es un ser que indaga. Es un curioso, un inquisidor jamás satisfecho con las respuestas; de esta forma evoluciona.

Y tanto se cuestiona así mismo como inventa sus respuestas; de esta forma crea.

A semejanza del Creador, él también es un creador, creativo. Pero esta es una explicación que no basta, queremos más, queremos saber el "cómo" y el "por qué", para que podamos desarrollar nuestra capacidad creativa, para poder manejarla.

Teorías sobre la creatividad existen varias, surgidas de los más diversos campos de la actividad humana. Pero ninguna de ellas, en realidad, aclara demasiado. Sin embargo, hoy ya sabemos que existe un factor genético que predispone, unido a factores ambientales, alimentarios, culturales, etc. Sabemos que un individuo nacido de una madre desnutrida y que además no recibe la alimentación y educación adecuadas, tiene su inteligencia seriamente perjudicada. Y también sabemos que el individuo en condiciones favorables, y siendo bien estimulado, tiende a desarrollar sus potencialidades creativas.

¿Es entonces la inteligencia, la creatividad, una cuestión de clase? Generalmente, los intelectuales, artistas, científicos, etc., ¿surgen de la

llamada burguesía? ¿Genético? Seguramente no, pero es así por las condiciones favorables al desarrollo.

Supongamos que el mundo fuera un mundo justo, todos los individuos con iguales derechos a la vivienda, a la alimentación, a la educación; ¿serían todos igualmente creativos? La historia nos demuestra que no. Y la pregunta se impone: ¿Por qué no? Aquí comienza el misterio de la diferenciación. En el próximo ítem vamos a dar un vistazo a algunos intentos de esclarecimiento sobre la cuestión. Antes, sin embargo, una rápida definición de lo que se entiende por Idea, Creatividad y Originalidad, aplicadas a la dramaturgia.

Idea es un proceso mental oriundo de la imaginación.

Creatividad es la concatenación de esas ideas.

Originalidad es lo que hace a un texto ser diferente de otro; es su marca individual en el texto, su estilo. Por esta razón es que se habla del “universo” del poeta, de la “cosmogonía” de un artista. En realidad, los dramas y las comedias cuentan básicamente la misma vieja historia del hombre y sus conflictos. La diferencia radica en *cómo* determinado artista contará la misma vieja historia.

2. IDEAS LUMINOSAS

En el intento de responder al problema de la Diferenciación, innumerables investigadores se han dedicado al estudio de la inteligencia y la capacidad creativa del hombre. Vamos a ver algunos de esos estudios, teniendo en mente sin embargo, que son *intentos* de comprensión del proceso creativo y no verdades absolutas.

Francis Galton, investigador europeo, desarrolló la tesis de que la inteligencia y la creatividad eran de base puramente genética. Olvidó el medio ambiente, las influencias políticas, culturales, alimenticias, etc. Esta tesis sirvió como base a la teoría de la Raza Pura, en la Alemania de Hitler.

En los Estados Unidos de América, vamos a encontrar a dos científicos que desarrollaron un test que debería comprobar —con un margen mínimo de error— la inteligencia del hombre. Ese test, conocido como test de C.I. tenía como objetivo determinar el grado de inteligencia del individuo, tomando en cuenta factores genéticos, culturales, etc. Según la teoría, la inteligencia varía de 70 hasta 200. Para la primera aplicación del test, y procurando una muestra, reunieron un grupo de gente de los más diversos

estratos culturales y sociales. De acuerdo con la gradación, los resultados fueron los siguientes:

- Filósofo — C.I. de 180
- Poeta, dramaturgo y afines — 160
- Científico — 125
- Músico — 145
- Soldado — 125

Se descubrió después que ellos sólo medían la capacidad de raciocinio lógico, con énfasis en la rapidez del raciocinio.

Fue Anne Roe quien estableció la imposibilidad de medir la capacidad creativa. Ella observó que la capacidad creativa varía enormemente, y que existen varios tipos de inteligencia creativa, tales como la inteligencia matemática, la filosófica, la artística, etc.

3. CONSTRUYENDO CASTILLOS EN EL AIRE

En este punto vamos a hablar de Freud: sus investigaciones sobre la creatividad son de tal importancia, que cualquier texto sobre el gesto creativo que no las incluya, estará incompleto.

Después de Freud, varios investigadores volvieron sobre el tema, haciendo lo que llamamos una nueva lectura de las investigaciones del médico vienés. Entre esos investigadores podemos señalar las figuras de Melanie Klein y Lacan.

En "*Delirios y sueños en la Gradiva de Jensen*", escrito en 1907, Freud compara al escritor con el "soñador a plena luz del día".

Pero ¿qué es este soñar despierto? Freud parte de la tesis de que la persona feliz no fantasea, puesto que las fantasías son deseos insatisfechos. Los sueños nocturnos, también serían realizaciones de deseos reprimidos, que sólo se expresan en forma distorsionada: es lo que Freud llama "distorsión onírica". El mismo principio se aplicaría al Mito, "vestigios distorsionados de fantasías plenas de deseo de naciones enteras": son los llamados "sueños seculares".

Jung, en sus investigaciones, parte de ahí para construir su teoría del "inconsciente colectivo".

De esta forma, la fantasía (el soñar despierto) sería la corrección de la realidad insatisfecha, la invención de una realidad en donde todas las necesidades buenas y malas estarían cubiertas.

Según Freud, el escritor creativo, y el “soñador a plena luz del día”, hacen exactamente la misma cosa que cuando un niño juega: reorganiza el mundo de un modo que le agrade o castigue, usando para eso la materia prima de la imaginación, que son las fantasías.

El jugar, para un chico, es una actividad en la cual invierte gran cantidad de emoción, estableciendo vínculos entre la realidad y lo imaginario: el jugar en la criatura está determinado por el deseo de ser adulto. Sin embargo, los niños distinguen perfectamente lo imaginario de la realidad, y aprecian relacionar sus objetos a las cosas del mundo real. Es esto lo que diferencia el “jugar” infantil del “fantasear” adulto, ya que los adultos “juegan” (fantasean) para escapar de la realidad.

De esta forma, el juego del artista consiste en utilizar las fantasías, el devaneo, de una forma concreta, a través de tintas, palabras o mármol: el resultado es la obra de arte.

Freud observa que algunas lenguas dejan bien en claro esta ligazón entre jugar y crear. En alemán, las palabras *Spiel* (pieza, obra) y *Spiel* (jugar) dan origen a *Lustspiel* o *Trauerspiel* (comedia y tragedia: literalmente “juego placentero”).

También en francés la relación se muestra en el sustantivo *jeu* (juego) y en el verbo *jouer* (jugar, ejecutar, tocar un instrumento, representar una obra de teatro, etc.). Y en portugués *peça de teatro* (pieza de teatro) está relacionado con *pregar uma peça* (jugar).

Sin embargo, como observa Freud, esta insatisfacción con una realidad que no colma sus necesidades, hace del escritor creativo un individuo marginado: generalmente no consigue integrarse al medio. su integración al medio se da a través de la literatura, en la medida en que crea realidades ficticias que corresponden a las fantasías del ser humano en general. Es de este modo que el artista re-encuentra la realidad. Pero, según Freud, en aquellos que no son artistas, la habilidad de obtener satisfacción de las fuentes de la imaginación, son muy restringidas.

4. LA NECESIDAD SOCIAL DEL ARTE

Ahora que ya vimos rápidamente como Freud examina el problema de la creatividad en el ser humano, vamos a ver cuál es la importancia del acto creador dentro del mundo en que vivimos.

Carl Rogers, psicólogo norteamericano, parte del principio de que en una época en que el conocimiento avanza hacia una era atómica fantástica,

el comportamiento creador parece representar la única salida, el único instrumento capaz de evitar el proceso degenerativo de las sociedades en general.

Según Rogers, la mayor parte de la humanidad no es creativa porque está impedida.

La educación tiende a formar individuos conformistas, encuadrando, domando su creatividad de manera que ella se inserte dentro de lo que la sociedad desea en cuanto fuerza de producción. El llamado "coraje intelectual" que normalmente formaría individuos plenamente capaces, no es incentivado. Muy por el contrario, es sofocado. Lo que se desea del ser es que él *no* salga de su camino y vaya, conforme, a hacer lo que le manden. Cuántos de nosotros no hemos escuchado de nuestros padres y maestros la expresión "no inventes". El pensamiento libre, la originalidad y la creatividad son vistas como "peligrosas".

En las ciencias, lo más común es ver técnicos sin la menor capacidad de formular teorías, técnicos incapaces de imaginar.

En la industria, la actividad creativa casi no existe si se la compara a otras actividades del sector. Por ejemplo: es común ver en las fábricas al departamento creativo, ocupar una pequeña sala, mientras sólo la dirección comercial ocupa tres pisos.

En la vida familiar, vamos a encontrar la misma tragedia: se encuadra todo y a todos, moldeando los hábitos de vestir, comer, deformando el comportamiento afectivo, dirigiendo la vida espiritual, en resumen, preparando al individuo para que se adapte al estereotipo vigente, o sea, a lo que la sociedad considera "bueno" para sus miembros.

De esta forma, el individuo es reducido a la pasividad: es pasivo y esencialmente no-creativo. Según un estudio de la UNESCO, de la población mundial solamente el 20% ejerce alguna *actividad creativa*. De ese 20%, sin embargo, el 80% está *desempleado*.

Según Rogers, el precio del conformismo será la aniquilación de la humanidad. Y, por lo que parece, no está tan lejos de la verdad ya que en vísperas de un posible apocalipsis, existe una verdadera escasez de ideas que apunten a una salida.

Es preciso vencer esa inercia, esa parálisis, ese miedo de tener ideas, puesto que antes de modificar al mundo, una idea modifica a quien la tuvo.

Es bueno recordar que el ser humano es una "obra en movimiento", mejorando, perfeccionándose en la medida en que camina. Y ya que somos la única especie del reino animal con capacidad creativa, ¿por qué no usarla?

5. CONSTRUYENDO UN POEMA

En este ítem, vamos a ver más detalladamente lo que el poeta, en este caso Stephen Spender, considera como cualidades básicas en la construcción de un poema. En su libro "Haciendo un poema (The Making of a Poem)" Spender divide el trabajo creativo en cinco cualidades básicas.

Primero, él señala el hecho de que el pensar poético se da en imágenes. Esto es importante para quien hace un guión: si prestamos atención, veremos que no pensamos en palabras sino en imágenes. Es como si fuviéramos una cámara colocada atrás del ojo (vale decir, en la imaginación). Recordar que una cámara tiene más acuidad visual que el ojo humano, y por lo tanto, está más próxima a la imaginación.

Generalmente el artista tiene aquello que llamamos autoscopia, lo sea, la capacidad de estar en un ambiente como actor y observador, la capacidad de ver e imaginar al mismo tiempo.

De esa observación surge una imagen: es esa la imagen que va al papel.

Vamos a las cualidades que Spender considera como básicas:

La primera cualidad es la de la *concentración*: es el colocarse "entre paréntesis" atento al flujo interior. Existen dos tipos de concentración: *uno inmediato* y *complejo*, donde el trabajo surge casi entero y otro más lento, en *etapas*, en donde el trabajo unas veces fluye y otras veces cesa. Podemos hablar también de un 3º tipo de concentración, que es la del actor: el que se deja "tomar" por un personaje.

La segunda cualidad es la *inspiración*, la idea luminosa. Inspiración es el comienzo y fin de un poema, de un guión. En el medio, lo que encadena principio y fin es simplemente una carrera de obstáculos.

Existe una tesis de que la *droga* facilita el trabajo creativo, que ayuda a la inspiración. Esto es muy discutible. Se sabe, sin embargo, que la droga actúa sobre el sistema límbico, región del cerebro en donde reside la emoción, relajando así el control ejercido por el neocórtex, donde se sitúa el raciocinio lógico y el super ego censor. Es decir, facilita la salida de los efectos y emociones, relaja la censura, pero como contrapartida, disminuye la capacidad del intelecto de crear las llamadas estructuras intelectuales de trabajo.

Está el testimonio de un conocido cronista carioca, borrachín famoso, que después de dejar de beber *descubrió* que escribía *mejor* y así se convirtió en un conceptuado novelista.

Yo, particularmente, tomo té de manzanilla.

La inspiración, es un asunto complicado, pues como ya se ha visto,

nadie sabe de dónde surge. Paul Valéry dijo que la inspiración es "*une ligne donnée*", una línea dada, una oportunidad para crear.

La tercera cualidad es la *memoria**. Memoria es la cristalización de un hecho. El gesto de una persona, un aroma, una risa graciosa, una palabra áspera, una casa determinada: ese acervo de imágenes es la memoria.

Esas imágenes que están guardadas en el baúl particular de cada individuo son las que van a ayudarlo en su trabajo. Lo que interesa, no es aquella mujer caída en la calle, sino la *lectura* de esa memoria.

Vamos a leer esas cristalizaciones con nuestros ojos interiores y a usarlas como materia prima. Entonces, no es la memoria directa sino la lectura que hacemos de ella. Aquí llegamos a otra definición de la imaginación: imaginación es la lectura que hacemos de esa memoria.

La cuarta cualidad es la *capacidad*, el *talento*. Con esa cualidad se nace. Es el oído absoluto del maestro, la perfecta noción de ritmo en la bailarina, la capacidad que tiene un músico de reproducir una canción que solamente él oye. Es el *tempo dramático*, la capacidad de *fluir* en el espacio y en el tiempo con perfecta armonía. ¿Cuántas veces se ve un texto absolutamente correcto y sin embargo, profundamente aburrido? ¿Por qué esta escena comienza aquí y no más adelante? ¿Por qué esta escena termina aquí y no allá?

Ese tempo dramático es inexplicable.

La quinta cualidad es la *fe*. Fe y *autoconfianza*. Nos entregamos al trabajo con la absoluta certeza de que será una obra perfecta. ¿Qué sería del trapecista si dudase de sí a la hora del salto mortal?

Sin fe no se hace nada. La autocrítica sólo es posible una vez terminado el trabajo. ¿Está bien? ¿Está mal?... Pero sólo después de la obra lista. Porque en ese punto precisamos oírnos, precisamente recibir la crítica de un amigo, precisamos distanciarnos emocionalmente para saber si en verdad, está bien o no.

6. CREATIVIDAD Y RIESGO

La creatividad puede ser descripta como un *abandono de todas las certezas*. El psicólogo Abraham Maslow observó que por lo general la

*) Nota: un cuaderno de anotaciones o cuaderno de ideas es un importante instrumento para un guionista. Las ideas están por ahí, si no las anotamos acabamos por olvidarlas. Cuántas veces anoté una idea para utilizarla sólo año después. A veces es una noticia en el diario que nos llama la atención, otras es un relato de alguna persona, en fin, un modo simple de tener acceso a un hecho que de otro modo quedaría arrumbado en la memoria.

gente no tiene coraje para enfrentar al papel en blanco, es decir, tiene miedo a la *incertidumbre*, a no saber lo que va a suceder. El dice que las personas creativas son precisamente aquellas que enfrentan esa incertidumbre.

Ingmar Bergman dio un perfecto ejemplo de ese proceso que sucede cuando está sentado y aparentemente sin hacer nada: "Tomo todas las decisiones basándome en mi intuición. Tiro un dardo en la oscuridad: eso es la intuición. Después mando a un ejército para recuperar el dardo: eso es el intelecto".

Mozart, escribió a un amigo que no sabía cómo una idea llegaba a él, pero sabía que durmiendo la idea no llegaría. Entonces, no dormía, pasando las noches en vela a la espera de que *bajase* la idea. Y de esos hilos de música que surgían en medio de la noche, él tejía sus sinfonías, agradeciendo al creador, no por las ideas sino por la capacidad de no olvidar los sonidos que había escuchado durante la vida.

Ya Tchaikovsky decía que debemos ser muy pacientes, que debemos esperar la inspiración. Pero lo que él consideraba como muy importante era vencer la *desinclinación*, la parálisis, el dejar para mañana, puesto que esa desinclinación era simplemente el miedo al papel en blanco.

Y para completar, el testimonio de un científico, Albert Einstein, en *What I Believe* (1930):

"La cosa más linda que podemos experimentar es el misterio. El es la fuente de todo arte y ciencia verdaderas. Aquel para quien esa emoción es extraña, incapaz de soltar la imaginación y de quedarse extasiado, es como si fuera un muerto: sus ojos están cerrados..."

Sí, *abandonar las certezas* es aceptar el riesgo del misterio, es adentrarnos en zonas de nuestro ser donde todo es incierto, es enfrentarnos al miedo de no saber qué hacer con la materia fluida, con la materia viva que nos habita. Por eso, tal vez, Nelson Rodríguez haya comparado el acto de convertirse en dramaturgo a un salto mortal.

Finalizando: alguien dijo (creo que fue Ezra Pound) que el artista es 10% de talento y 90% de trabajo duro. Y ya que estamos hablando de guiones, ésa es la única verdad. Nos levantamos y, con o sin inspiración, tenemos que sentarnos y escribir, porque hay una producción en marcha.

7. LAS IDEAS NO SURGEN DE LA NADA

Lewis Herman, guionista, construyó lo que llamó *Cuadro de Ideas*; ese cuadro (con algunas modificaciones que introduje) será de enorme ayuda

en nuestro trabajo de *buscadores* de ideas.

Existen 6 campos en donde probablemente encontraremos una idea. Ellos son:

- Idea Seleccionada
- Idea Verbalizada
- Idea Leída (“for free”)
- Idea Transformada
- Idea Solicitada
- Idea Investigada

Idea Seleccionada

Este tipo de idea surge de nuestra memoria o vivencia personal, como en los momentos en los que soñamos despiertos. Es de naturaleza absolutamente personal: surge de *adentro*, de nuestros pensamientos, de nuestro pasado reciente o remoto. Una idea seleccionada es independiente de otra persona o factores externos.

Idea Verbalizada

La idea Verbalizada es la que surge a partir de lo que alguien nos cuenta: un caso, un comentario, un fragmento de una historia que escuchamos en el ascensor. Es una idea que surge de algo que oímos.

Idea Leída (“for free”)

Idea Leída es lo que Lewis llama *idea gratuita*; aquella que surge en el momento en que estamos leyendo un diario, revista o un panfleto que alguien nos dio en la calle. Sam Goldwin escribió un guión (que más tarde fue filmado) a partir del título de una carta publicada en el “Times”. De ese título, *Los Mejores Años de Nuestras Vidas*, nació toda una historia, en la cual inclusive se conservó el título.

Diarios y revistas son excelentes fuentes de ideas. La sección policial del diario O GLOBO, fue la matriz de varias de las historias que escribí para la serie *Guardia de Policía* de la T.V. Globo.

Idea Transformada ("twist")

Una Idea Transformada es básicamente una idea que nace de una ficción, de una película, de un libro, de una obra de teatro. Entre nosotros, guionistas, decimos que "el autor aficionado copia, mientras que el autor profesional roba... y transforma".

Enrique V, de Shakespeare, fue una idea *robada* a una obra escrita por otro autor de la época. Sin embargo, es preciso señalar la diferencia entre un Plagio y una Idea Transformada. Plagio es la transcripción *ipsis literis* de partes de una obra, mientras que Idea Transformada es usar la misma idea de otra forma.

Idea Solicitada

Idea Solicitada es la idea realizada por encargo.

Un productor nos pide un guión sobre la historia del Quilombo dos Palmares, o para un film educativo y a partir de ahí, pensamos en el tema.

Idea Investigada

Una Idea Investigada es aquella en la que nos valemos de investigaciones para saber cuál es el tipo de película que está faltando en el mercado. Una investigación puede demostrarnos que en Brasil no existe ninguna película de época. Por ejemplo sobre los conflictos entre portugueses e indios.

La Idea Investigada es aquella que ocupa un vacío en el mercado.

Otro tipo de Idea Investigada es cuando una película, (o espectáculo, obra de teatro, etc.) se dirige a un público determinado; eso es común en la televisión.

La película *Apocalipsis Now*, de Francis Copola, fue realizada sobre un tema que aún no había sido tenido en cuenta en los filmes de guerra: Vietnam.

Finalmente, la Idea Investigada es la idea que responde a una laguna temática, tanto sea de naturaleza dramática como comercial.

El ejemplo clásico de idea investigada que no funcionó, fue la película *Cleopatra*. Comercialmente tenía todo para ser un éxito: una historia

conocida, Elizabeth Taylor, Richard Burton y mucho lujo.

Feliz o infelizmente, al público no le gustó la idea.

8. LAS IDEAS VALEN ORO

Una buena idea puede cambiar el mundo, o por lo menos, garantizar-nos la sobrevivencia, el pan de cada día. Las ideas valen dinero, y ya que somos personas que viven de sus ideas, nada es más justo que cobremos por ellas. Claro que existen momentos en los que *damos una idea*, sin cobrar por ella: pero en ese caso se trata de un obsequio.

No desprecie una idea, aun cuando parezca completamente trasnochada. Siempre o casi siempre podrá ser aprovechada. Una buena idea puede surgir hasta en la estampilla de una carta, como en el caso de la película *Charada* de Stanley Donen, o de una simple tarjeta postal, como fue el caso de T. B. Clarke, que imaginó una historia a partir de una postal que recibió de un amigo.

Las ideas valen dinero y por lo tanto deben ser cuidadas. Cuando tenemos una idea, un guión, un título, una obra de teatro, una letra para una canción, etc., debemos registrarla inmediatamente. Existen organismos que tratan esos temas como la Embrafilme, la Sociedad Brasileña de Autores Teatrales y la Biblioteca Nacional (Registro del derecho autorar)*.

Sólo para ilustrar, existe el caso de Orson Welles. En una charla con Chaplin, Welles mencionó la idea que tenía para una película. Días después, Welles viaja a Europa. Cuando vuelve, ¡sorpresa! La película *Mr. Verdum*, escrita y dirigida por Chaplin, ya estaba en vísperas de ser exhibida. Chaplin había *robado* su idea. Welles le exigió a Chaplin el pago por el uso de la idea y créditos en la película. Chaplin ni discutió: pagó.

Como vemos, algunas ideas valen oro.

*) Ver los organismos correspondientes a España en pág. 211. N. del T.

Unidad 3

RUMBO A LO DESCONOCIDO

1. "STORY-LINE"

1. Teoría

"Story-line" es el término que designa la trama de una historia. Como una "story-line" debe tener como máximo 5 líneas, se deduce que la "story-line" es la síntesis de la historia. Por lo tanto, una "story-line" tiene que abarcar todo lo que la historia normalmente contendría, o sea:

1. Presentación del conflicto
2. Desarrollo del conflicto
3. Solución del conflicto

Esos 3 actos son llamados por el dramaturgo Ben Brady como "Los 3 momentos de una «story-line»", a saber:

1. Alguna cosa sucede
2. Alguna cosa precisa ser hecha
3. Alguna cosa es hecha

Si obedecemos este orden, tendremos una "story-line"; si ella es una buena "story-line" o no, dependerá del talento del autor. Con esto no queremos decir que debemos obedecer integralmente lo que imaginamos en el comienzo. Muchas veces, en el desarrollo de las otras etapas del guión, la

historia cambia de rumbo e inclusive puede terminar de forma totalmente diferente. En realidad, una "story-line" sirve de base, de punto de partida: no existe ninguna rigidez en su desarrollo.

Ahora nos gustaría especificar *lo que una "story-line" no es*:

—Una "story-line" no es solamente una declaración sobre la vida.

—Una "story-line" no es solamente una interrogación sobre la vida.

—Una "story-line" no es solamente la moral de la historia.

Vamos a un ejemplo de lo que es una "story-line" a través de Graham Greene, el famoso guionista inglés.

Idea —"Fui al entierro de un amigo. Tres días después, él estaba caminando por las calles de Nueva York."

De allí salió la siguiente "story-line" que dio origen al film *El Tercer Hombre*.

"Story-line" —"Jack va al entierro de su amigo en Viena. No resignado a esta pérdida, investiga y termina descubriendo que su amigo no murió. El está vivo y falsificó su entierro porque estaba siendo buscado por la policía. Descubierto por la curiosidad de Jack, el amigo termina muerto a tiros por la policía."

No intenten mayores explicaciones o en lugar de una "story-line" tendremos un argumento.

II. Práctica

Ejercicios de "story-line"

Estos ejercicios fueron aplicados por mí en el curso de guiones (Río de Janeiro, 1982, Centro de Artes de Laranjeiras).

Decidimos incluirlos en el libro para que el lector tenga idea de cómo ejercitarse y para que pueda ver cómo una idea evoluciona, desde la simple idea hasta el Argumento. Podremos también observar cómo, una misma idea es empleada por distintas personas.

1º ejercicio

El primer ejercicio fue el siguiente: se le pidió a los alumnos que escribieran 5 ideas. De todas esas ideas, el grupo de alumnos escogió 3 para

ser desarrolladas.

ideas

1. Una escalera que crece.
2. Una mujer enloquece y comienza a arrastrar la plancha como si ésta fuera un perro.
3. Un aroma a rosas y mamá muerta.

1º *“Story-line”*

Sobre el tema Escalera

“Al saber que un hombre tiene visiones y cree que la escalera de una casa abandonada se mueve en varias direcciones, un grupo de comerciantes, con la intención de hacer progresar sus negocios, hacen correr la voz de que Nuestra Señora aparece en lo alto de la escalera. Gente de todos los lugares acuden al lugar: no sólo los comerciantes sino toda la ciudad progresan rápidamente.”

Observación: Incompleto

Falta la solución del conflicto y mayores detalles sobre el hombre y sus visiones.

¿Realmente se mueve la escalera? ¿Por qué?

¿Cuál es el drama de este hombre?

¿Cuál es la historia? ¿Es la del hombre o la de la comunidad? ¿O la de ambos?

2º) *“Story-line”*

Desarrollo de la Idea de la Plancha

“En un país ocupado por los nazis, una mujer que carga consigo una plancha y haciendo mil travesuras es señalada por todos como la loca folklórica de la ciudad. En realidad ella es el nexo entre diferentes focos de la resistencia armada, y lleva dentro de la plancha mensajes fundamentales para la organización del movimiento. La policía nunca piensa en revisarla. Después de la victoria final de la guerrilla, la loca de la plancha se convierte en heroína nacional.

Observación: Completo

Existe conflicto, desarrollo y solución.

Una "story-line" clásica.

3º) "Story-line"

Desarrollo de la Idea de las Rosas

"La Escudería Las Rosas está formada por las ladronas Rosa María, María Rosa, Rosa Lucía y por Mamá, la jefa que muere misteriosamente. Las 3 Rosas luchan por el lugar de Mamá desconfiando entre ellas por el asesinato. La Rosa que quería más a Mamá mata a las otras 2 y es apresada. En la cárcel descubre que Mamá se suicidó."

Observación: Completo

Note la importancia de los nombres, dato fundamental en esta "story-line".

4º) "Story-line"

Desarrollo de la Idea de las Rosas

"Un niño mendigo, en una noche tormentosa, encuentra en un rincón, debajo de una marquesina a una mujer y su hija, vendedoras de rosas por los bares. Con frío, hambrientas y deprimidas, el niño le ofrece a la niña una rosa marchita, ésta, al recibirla se la ofrece a su madre y descubre que había muerto."

Observación: Incompleto

No se trata de una "story-line" sino de una escena o idea para ser desarrollada.

Falta presentación y desarrollo del conflicto.

5º) "Story-line"

Desarrollo de la Idea de las Rosas

“Una muchacha vivía dominada por la madre quien muere súbitamente. No resiste el duro golpe y sale por las calles gritando: mamá murió.”

Observación: Incompleto

Falta solucionar el conflicto.

¿Cuál es la consecuencia de gritar?

Falta contenido de acción para armar una historia. Aún se trata de una idea.

2º ejercicio

A continuación, transcribiremos 5 “story-line” transformadas a partir de una misma “story-line”. La “story-line” que sirvió de base es la siguiente:

“Story-line” matriz

COMEDIA

“Solitarios y despreciados por sus respectivas familias, un viejo y una vieja abren un burdel, llamando así la atención de sus familiares y provocando un escándalo mayúsculo en el pueblo.”

1º) *Modificación*

“Una pareja de viejos descubre que les queda poco tiempo de vida. Resignados, resuelven dedicarse al amor. Abren un burdel sólo para ancianos, tienen gran éxito y son rechazados por la sociedad. Mueren de orgasmo.”

Observación: Completo

Mantuvo la estructura original y agregó nuevos elementos a la historia.

2º) *Modificación*

“Una pareja de viejos desilusionados abren un burdel en el interior. Algo mágico había en ese lugar; comienzan a ocurrir milagros; personas de todo Brasil concurren; parapléjicos, sordos, mudos; la ciudad se moviliza, el intendente los enaltece; los curas censuran; el burdel se convierte en un hecho social, religioso y político y comienza a ser llamado *El Burdel Milagroso*.”

Observación: Incompleto

No incluye la “story-line”. Agregó, sin embargo un dato nuevo a la trama: el misticismo.

3º) *Modificación*

“Una pareja de viejos a la que se le hace cada vez más difícil sobrevivir con su pobre pensión, abre un burdel que se convertirá enseguida en la sensación del pueblo. Conviviendo con el movimiento del burdel, los ancianos cuya vida sexual estaba agotada, sienten renacer sus apetitos y se embarcan en una nueva luna de miel más desenfrenada que la original, cuando los tabúes del pasado les imponía un recato ya superado.”

Observación: Incompleto

Especificó la razón que llevó a la pareja de ancianos a abrir el burdel y desarrolló correctamente.

Falta final.

4º) *Modificación*

“Una pareja de viejos abre un burdel en un pueblito y se tornan la celebridad local; una semana en la vida de ese burdel.”

Observación: Incompleto

Sucinto.

Falta final y mayor desarrollo.

¿Qué es lo que pasa en esa semana? ¿Y en el final?

5º) *Modificación*

“Un cura y una monja, desesperados, intentan crear clima para atraer religiosos a la pequeña ciudad. La solución es la creación de un burdel. A través del shock, creen que habrá un regreso a la antigua moral.”

Observación: Completo

Todos los componentes están presentes y modificados con creatividad.

2. ARGUMENTO O SINOPSIS

El argumento o sinopsis es la “story-line” desarrollada en un texto.

Veamos qué significan estos 2 términos:

ARGUMENTO: del latín *argumentu(m)*, justificativa. Es el resumen de una historia.

SINOPSIS: del griego *synopsis*, vista de conjunto. Es una narración breve.

Entonces, el argumento es el resumen de la historia que pretendemos contar en el guión; puede tener entre 5 y 20 páginas y debe contener las siguientes informaciones:

- 1 - Temporalidad
- 2 - Localización
- 3 - Desarrollo de la Acción
- 4 - Perfil del Personaje (Protagonista)

Antes de analizar estos factores, vamos a ver la razón de ser de un argumento.

I. Por qué se hace un argumento

Es en el argumento en donde se puede ver la viabilidad de un proyecto. Con un argumento listo, ya pueden ser analizadas las viabilidades de producción, de mercado, artísticas y autorales.

En la viabilidad de producción, el costo es el primer factor a ser considerado.

Para tener una idea de costos de producción, una serie de televisión compuesta por 20 capítulos, sale aproximadamente U\$S 1.500.000, o sea U\$S 60.000 por capítulo (1982). Entonces podemos imaginar la severidad que habrá en la elección de un proyecto para filmar, teniendo en cuenta que cualquier película es una inversión hecha por un productor, cuyo fin es la ganancia comercial.

Sin embargo, por lo general, el productor tiende a exagerar el costo de una producción en la medida que, por ejemplo, para filmar una batalla, él sólo consigue pensar en *reproducir* una batalla tal como ella sería en la *realidad*, en lugar de pensar en crear la ilusión de la batalla.

Entonces, en la *reproducción* los costos son enormes. Y denotan la incapacidad de imaginar una solución creativa y a menor costo.

En su película *Gaijim*, Tisuka, la brillante cineasta brasileña, creó una escena de batalla, usando solamente una nube de arena, un japonés en una carroza y una bandera destrozada... sin embargo, la *batalla* estaba allí.

Como vemos, los costos pueden variar de acuerdo a la creatividad del director.

En la *viabilidad de mercado* hay que analizar si existe público para el espectáculo y qué representa ese público en términos económicos. Una película de alto costo pero con pequeño público por lo general encontrará mayores dificultades para ser producida. Claro que para toda regla existen las excepciones y, a veces, un productor apuesta a un film sin grandes expectativas comerciales y la película termina siendo un éxito de taquilla. Del mismo modo que se puede producir una película con todas las posibilidades de ser un éxito y resulta un fiasco. Son gajes del oficio, los riesgos de un productor.

Personalmente, creo que existe público para cualquier espectáculo. Se dice que de una historia bien contada nadie escapa.

En la *viabilidad artística*, habrá que investigar si tenemos personal técnico disponible y actores capaces de desempeñar satisfactoriamente determinados papeles.

Como se sabe, en Brasil existe una gran dificultad en encontrar actores *completos*, o sea, los que además de representar, sepan bailar, cantar, etc. Un reclamo constante de los directores es la carencia de personal técnico tales como camarógrafos, maquilladores o directores de fotografía.

Sabemos, no obstante, que esas carencias están determinadas por la misma carencia de escuelas que se propongan formar actores y técnicos, tanto para televisión como para cine y teatro.

Pero esa carencia no comienza en la falta de escuelas para actores. Comienza en un sistema que no le da a la población ninguna de las

condiciones básicas de desarrollo, por no decir de supervivencia. Todo falta: vivienda, alimentación, educación; en fin, faltan todas las condiciones para que el individuo desarrolle plenamente su potencialidad.

Un caso típico es la casi inexistencia de actores negros en Brasil. La clase media está básicamente compuesta por *blancos*, si es que podemos hablar de color de piel en un país mestizo como el nuestro. De cualquier manera, sabemos que la clase media está compuesta en su mayoría por descendientes de colonizadores e inmigrantes europeos, por lo tanto blancos, donde los ingresos son lo suficientemente altos como para permitir el acceso a la educación, a la buena alimentación, etc.

Los *negros*, descendientes de los esclavos tienen otra historia, una historia que habla de la marginación a la que fueron sometidos. Marginación de todo lo accesible a los blancos europeos: educación, alimentación, vivienda. Si bien hoy las cosas están cambiando, no significa que hayan sido solucionadas. La prueba está ahí, en la carencia de actores, intelectuales y profesionales liberales negros. Imposibilitada, social e históricamente, la comunidad negra aún no se ha desarrollado plenamente, mostrando, sin embargo, señales de su pujanza y potencialidad.

Finalmente, tenemos la *viabilidad autoral*. Aquí tenemos que considerar 3 factores.

1. Si el argumento sirve para ser desarrollado en, digamos 215 capítulos. A veces, un argumento tiene contenido sólo para 20 capítulos.

2. Si el autor tiene capacidad física y mental para desarrollar un argumento. Una cosa es escribir el resumen de una historia y otra es escribir una telenovela.

3. La elección del medio de comunicación adecuado. No siempre un argumento puede ser desarrollado para dos lenguajes diferentes manteniendo la misma calidad. A veces, se presta más para una serie de televisión que para una película o viceversa.

En resumen, cuando escribimos un argumento, debemos tener en cuenta todos estos factores ya que a partir de ellos el proyecto será realizado o no.

II. Contenido del argumento

Un argumento tiene que contener la *Temporalidad*, la *Localización*, el *Desarrollo de la Acción* y el *Perfil del Personaje*. Vamos a analizar el significado de cada uno de estos ítems.

Temporalidad. La función de la Temporalidad es la de informar la fecha en la que la historia comienza como así también su desarrollo a través de los días/ meses/ años/ décadas/ siglos. En fin, la cantidad de tiempo que la historia abarque, si ese tiempo será continuo, es decir si obedecerá al calendario, o si será discontinuo —si saltará de mes a mes, de año a año— o, si simplemente, el tiempo será el tiempo de un sueño.

Un ejemplo de tiempo discontinuo es la novela *El caserón*, de Lauro Cesar Muniz, que sucede en tres épocas distintas recorriendo tres períodos significativos de la historia brasileña. Tiempo continuo: *Sol de Verano*, de Manoel Carlos.

* *Localización.* Aquí se informa dónde, en qué lugar pasa la historia. ¿En el campo? ¿En Júpiter? ¿Dentro de una habitación? ¿En la redacción de un diario? Debemos también informar sobre las características del lugar, sobre lo que de inusual ocurre ahí. La historia de la película *Ladrón de Bicicletas*, de Vitório De Sicca, transcurre en una época de gran desempleo en Italia.

Desarrollo de la Acción. Este ítem lo examinaremos en forma separada.

Perfil del Personaje/ Protagonista. El Protagonista es el personaje base del núcleo dramático principal, el héroe de la historia. Ese protagonista puede ser una persona, un grupo de personas, o cualquier cosa que tenga condiciones de acción y expresión. Ejemplo de protagonista no-humano es Rin tin tin.

No debemos confundir protagonista con coadyuvante o con componente dramático. Jerárquicamente el protagonista está en primer plano, en el centro de la acción, siendo, por lo tanto, el más desarrollado de los personajes.

En segundo lugar tenemos al coadyuvante, personaje o personajes que están al lado del protagonista. Generalmente el coadyuvante nace a medida que vamos construyendo el diálogo. En último lugar, aparece el componente dramático, un elemento de *ligazón*, *explicación* o *solución*. Carece de la profundidad del personaje: es un elemento de fondo.

Un argumento que contenga todas esas informaciones servirá como base adecuada para cualquier proyecto.

III. Observaciones en la Construcción del Perfil de su Personaje

Aquí vamos a tratar las 10 observaciones o atenciones básicas en la construcción del perfil del protagonista. Son indicaciones corrientes entre

los profesionales del medio. No están sin embargo, consideradas como reglas.

1º) *Adecuación del personaje a la historia*

Cuando escribimos una "story-line", ya tenemos una idea de cómo va a ser nuestro protagonista, ya que el protagonista tiene que tener todas las características básicas para que el conflicto de la historia ocurra. Vemos así, que el protagonista es creado a partir de la historia y no a la inversa. Si el personaje representado por James Stewart en *Vértigo*, de Hitchcock, no hubiera sido acrofóbico, la historia carecería de sentido. El protagonista presupone características que puedan interactuar lo máximo posible con la historia. El existe en función del drama, o concomitante al drama. Lo contrario es muy raro.

Discutí mucho con un amigo Sid Field, teórico y guionista americano, sobre este punto y Sid piensa que entre el personaje y la historia pasa lo mismo que con el dicho popular "¿Quién ha sido primero el huevo o la gallina?".

2º) *El Protagonista*

Su modo de *pensar* es demostrado en su *conversación*, en el modo en que se expresa. Ejemplos: un hombre taciturno, de pocas palabras; un músico que sólo se expresa a través de la música; un ansioso que habla hasta por los codos.

Su modo de *sentir* es demostrado en la manera en que se conduce frente a la acción, en cómo él *actúa*. Ejemplo: se desmaya cuando ve sangre; le da un puntapié al automóvil descompuesto; esconde la botella de whisky cuando llegan las visitas.

3º) *Calificación simple*

En esta etapa sólo clasificaremos su manera de *hablar*: si tiene algún acento especial, si tartamudea, si es mudo, etc. No precisamos conocer todas las características de una forma de *hablar*. Basta que indiquemos el tipo.

Hasta escribir la mini serie "*Se alquilan sueños*" con Gabriel García Márquez, yo no tenía mayores conocimientos de la forma de hablar o de vivir en la ciudad de Méjico.

4º) *Bautismo*

Aquí, vamos a bautizar a nuestro protagonista. El nombre es de enorme importancia ya que revela: la *clase social*, el *carácter* y forma la *tipología* del personaje.

Un nordestino brasileño desnutrido llevará el nombre Ernestino dos Santos, pero si acaso la historia lo exigiese, podría tener un nombre inusual a su condición.

El uso de un nombre cliché debe ser considerado siempre que esté de acuerdo con la historia.

Una manicura, normalmente podría llamarse, por ejemplo, Shirley, pero si esa manicura es una condesa refugiada, ese nombre, por cierto, no servirá. Como puede verse, todo depende de la historia.

5º) *Debe ser real*

Un personaje debe tener los *valores* considerados *universales* (valores morales, éticos, religiosos, afectivos, políticos, etc.) y también los llamados valores *particulares*, valores que tienen significado solamente para aquel personaje específico (obsesión por el trabajo, maniático por el orden).

Los ingredientes que participan en la composición de un personaje son básicamente los mismos. En cambio varían las *proporciones* dadas a esos valores.

A causa de esas *proporciones* es que podemos decir que Fulano es *más* honesto que Mengano y que la *mayor* virtud de Zutano es su integridad.

La complejidad de un personaje y sus contradicciones deben ser reveladas, para que él sea verosímil, de *verdad*. Cuanta mayor *densidad humana*, más real será. Un gran error en la construcción de un personaje es desecharlo perfecto. El ser humano es naturalmente imperfecto, contradictorio, conflictuado.

Un personaje es un ser *único*, tiene su impresión digital como cualquier ser humano; tiene su historia previa, infancia, adolescencia, sus sufrimientos, alegrías, en fin, todas las cosas que cualquier ser humano posee: una historia que le pertenece a él y a nadie más.

Otra cosa a considerar son sus *acciones conscientes*, o sea las acciones dirigidas por su voluntad y también sus *acciones inconscientes*, es decir, las acciones determinadas por *impulsos inconscientes*.

Esa *acción inconsciente* se llama subtexto, es aquello que se nos

transmite a través de una mirada, de un tic nervioso, de un gesto violento, etc.

Barouch, un pensador francés, dijo que "los más fuertes impulsos para la acción son inconscientes; el hombre es racional pero actúa por emociones".

De esta forma, cuanto más complejo sea un personaje, habrá más emoción y consecuentemente más acción.

Finalmente, lo que buscamos en la construcción de un personaje es su *equilibrio*, las líneas de fuerza que mantendrán las diversas características que lo componen, aún cuando este *equilibrio* no sea lo que generalmente se considera como *equilibrado* dentro de los modelos convencionales. Lo que deseamos es un Ser Humano con toda su complejidad y no un maniquí de buena conducta.

6º) *Composición*

Debemos intentar desarrollar en profundidad a nuestro personaje ya que ello facilitará la acción. No son pocos los autores que, además de describir a sus personajes, los dibujan.

Tres son los factores que consideramos en la construcción de un personaje:

Físico. Edad, peso, altura, apariencia, color de cabello, color de piel, etc.

Social. Clase social, religión, familia, origen, trabajo, nivel cultural, etc.

Psicológico. Ambiciones, deseos, frustraciones, sexualidad, disturbios, sensibilidad, percepciones, etc.

No podemos olvidar que la emoción de un personaje tiene que coincidir con su intelecto. Un personaje muy racional, de poca fluidez emocional, seguramente no podrá ser mostrado bailando el "can can", ya que (a no ser que sea absolutamente contradictorio, que haya enloquecido o esté borracho) no sería una solución condicente con su naturaleza poco expansiva.

La correspondencia entre el *intelecto* y *emoción* es lo que dará *Identidad* al personaje.

Componer un personaje es un trabajo de especial talento; depende mucho de la capacidad de observación y de imparcialidad del autor. Esa capacidad puede ser desarrollada en la medida en que el autor salga a la calle, vaya por los bares, por las fábricas, por los salones de la alta burguesía.

sia, el foro, etc. Observar y anotar características humanas que forman parte de esos universos como comportamiento, modos de vestir, gestos, modos de hablar, etc.

Podemos decir que el autor es un *coleccionador* de tipos humanos, materia prima básica en la construcción de un personaje.

Debemos también estar atentos al factor *cambio*: al igual que un ser humano, el personaje no es un ser estático, inmóvil: él cambia, se modifica. Es bueno señalar que los cambios interiores se reflejan en el exterior, en el rostro, en la forma de andar, de vestir, en la posición, etc. (trabajo del actor). Entonces, un personaje que en los comienzos es omnipotente y distante, puede sufrir tantos embates en el transcurso de la historia, que termina volviéndose más humilde y afectuoso.

7º) *Cuadro de algunas características básicas*

Las personas actúan y reaccionan de acuerdo a sus características. También lo hacen los personajes.

El dramaturgo Ben Brady construyó un cuadro de características de nuestra personalidad, consideradas básicas, es decir de las contradicciones para la construcción de un personaje.

Vamos a transcribir algunas:

moderado - dilapidador	obstinado - dócil
sucio - inmaculado	gregario - aislado
gentil - violento	justo - injusto
inteligente - burro	moral - inmoral
alegre - lánguido	optimista - pesimista
gracioso - apático	creyente - incrédulo
delicado - tosco	tranquilo - nervioso
valiente - cobarde	sano - enfermo
generoso - avaro	sensible - insensible
fanfarrón - humilde	ingenuo - malicioso
claro - confuso	arrogante - cortés
cruel - benevolente	torpe - hábil
extravagante - medido	impetuoso - sereno
dubitativo - impulsivo	astuto - cándido
simple - complejo	egoísta - altruísta
vulgar - noble	histérico - plácido
pretencioso - modesto	leal - desleal
lúcido - alienado	galante - rudo
sencillo - afectado	locuaz - taciturno
misterioso - evidente	activo - perezoso

A este cuadro podríamos agregarle tantas características que la lista se extendería hasta el infinito. Estas son consideradas básicas y sirven de base para ejercicios de construcción de personajes.

8º) *Contraste*

El hombre es muy *variable*: sus variaciones son tantas como impresiones digitales existen. Por eso, cuando construimos un personaje, le habremos dado a él una personalidad, una manera de ser, una originalidad.

No sería exagerado comparar un personaje con un hijo, ya que nace de nosotros y lleva nuestra *marca*. Pero después, de repente, también como un hijo, el personaje es completamente autónomo, el autor ya no tiene que explicar nada, se corta el cordón umbilical. El, el personaje, el otro, ya no es el autor: se expresa, actúa y reacciona, tiene voluntad propia. El contraste de un personaje es la medida de su *voluntad*.

Para ello debemos *conocerlo* profundamente, respetando su originalidad, su individualidad, para no incurrir en el desastroso error de colocar en su boca nuestras palabras en lugar de las de él.

9º) *Dificultades*

Si en el comienzo del argumento, el personaje no *apareciere* en su totalidad, igualmente debemos continuar la historia ya que el propio desarrollo de los acontecimientos revelarán los aspectos que faltan.

Muchos autores dan solamente en el comienzo una ligera idea del personaje, porque saben que a medida que las acciones se sucedan, que los diálogos surjan, el personaje va a delinearse y mostrará cómo siente, cómo piensa, cómo se expresa: la propia acción dirá quien es él.

Cuando trabajaba con Alexander Chlepianov en Moscú, tal vez por problemas de comunicación entre los dos guionistas, ya que trabajábamos con traductores, no logramos tener el perfil del protagonista en el guión. El personaje se desarrolló, meses después, en Río de Janeiro cuando trabajábamos los diálogos.

10º) *El antagonista*

El Antagonista es el Protagonista al revés: es el opositor.

Un antagonista, al igual que el protagonista, no necesariamente es una sola persona: puede ser, por ejemplo, un grupo de personas.

Además del protagonista y el antagonista existen los coadyuvantes y también los llamados *componentes dramáticos*.

El coadyuvante es un personaje secundario que está al lado del protagonista o del antagonista, que forma parte del universo en donde se mueven antagonista y protagonista. Como son secundarios en la acción, pueden ser menos complejos.

Un buen ejemplo de coadyuvante no-humano es la computadora "Hall" en la película *2001, Odisea del espacio*. Ella se expresa, actúa, reacciona y tiene voluntad propia: es un personaje antagonista al astronauta.

Por último, en esta jerarquía, están los componentes dramáticos. Los componentes dramáticos sirven como elementos de explicación, de unión y de conclusión. Generalmente son personajes clichés, de casi ninguna complejidad, como por ejemplo, un chofer de taxi que aparece sólo un instante o el mensajero que entra en escena para entregar un telegrama.

- Ejemplos de componentes dramáticos:

De ligazón (nexo) - el automóvil en la película "*Rolls Royce*" *Amarillo*.

De solución - la estampilla de la carta en la película "*Charada*".

De explicación - la Estatua de la Libertad en la película "*El Planeta de los Simios*".

Sin embargo, a veces, un componente dramático puede ser una aparición absolutamente inesperada y fascinante, aún siendo rápida. Por ejemplo, Lila Kedrova como condesa en la película *Cortina Rasgada* de Alfred Hitchcock.

IV. Práctica

En este ejercicio, se pidió a los alumnos que construyeran el perfil de un personaje a partir de las dos "story-line" anteriores, la de la espía con la plancha y la de la "Escudería Las Rosas".

De todos los perfiles, escogimos 3 que servirán de modelo.

Estos perfiles fueron creados a partir de las siguientes preguntas formuladas por mí:

1 - ¿Cómo es el personaje? Describa su apariencia y personalidad.

- 2 - ¿Cómo habla y piensa?
- 3 - ¿Dónde vive? ¿Con quién? ¿En qué circunstancias?
- 4 - ¿Dónde trabaja? ¿Qué hace para vivir?
- 5 - ¿Quién y cómo es su familia? ¿Y los padres?
- 6 - ¿Amigos?
- 7 - ¿Tiene alguna característica particular? ¿Carácter?

1º) *Perfil*

Escudería Las Rosas

Mamá Rosa es inspectora de la Aduana en el aeropuerto del Galeão. Como nació muy pobre, su personalidad está marcada por la obsesión de olvidar la miseria de su infancia y conquistar un lugar a través del servicio público, en el cual ve un sinónimo de status y estabilidad. A cierta altura de la vida, pierde noción de la medida y de los valores y se envuelve con la mafia en el tráfico de drogas cuyo pasaje por la aduana ella facilita, ayudada por sus tres hijas que trabajan en la misma dependencia.

Disfraza su ambición bajo una apariencia de gran sobriedad. Exteriormente es la cincuentona típica, pesada, autoritaria, eficiente. No se preocupa por su apariencia. Sin maquillaje, falda y blusa, "tailleur" severo. Vocabulario pobre, (pequeña clase media) marcado por los tecnicismos del cargo que ocupa; conversación vulgar, objetivos y pensamientos ídem. Pero sin que ella se de cuenta se infiltran en sus devancos elementos de delirio de grandeza que la llevan a embarcarse en el tráfico de drogas. Ese aspecto de su personalidad no se advierte exteriormente, ella lo esconde de los demás y de sí misma, hasta el momento en que la inminencia del descubrimiento de su delito le hace ver la realidad y la lleva al suicidio.

Vive en un sencillo departamento en Méier, en compañía de su única hija soltera, la que más la quiere. Decoración conservadora y rutinaria. Sirvienta una vez por semana. El dinero ganado con los traficantes guardado en un cofre secreto en la casa.

Enviudó joven y crió sola a sus hijas. Prácticamente sólo con ellas se relaciona mientras disfruta a los nietos. Trata a los compañeros de trabajo con distante corrección.

Tiene várices en la pierna y dolores en la espalda debido a las largas horas que pasaba de pie cuando era una simple empleada en la aduana.

Observación:

Perfil completo. Aún faltando uno u otro dato, podemos tener la visión completa del personaje.

2º) *Perfil*
Escudería Las Rosas

¿Cómo era ella? Gorda, cercana a los 150 kg., permanece acostada inmóvil en la cama. Piel morena, ojos negros, penetrantes y malos. Cabello oxigenado, alto y pasado de moda. Nariz respingada y petulante. Manos gordas, uñas pintadas. Acento paulista del barrio Bexiga.

¿Cómo habla y piensa? Rápidamente, por impulsos, sin pausas ni puntos ni comas. Está continuamente dándole órdenes a sus hijas para que ejecuten sus planes infernales, los cuales brotan a borbotones. Sólo piensa en comida y asaltos.

¿Dónde vive? En una casa de altos al final de un callejón sinuoso y estrecho.

¿En qué circunstancias? La casa pertenecía a su marido, Rosa Shock, un electricista que murió "explotando" con un cable de alta tensión al ejecutar uno de los planes de Mamá para la toma definitiva de la casa de la moneda.

¿Dónde trabaja? En su propia cama, desde donde puede observar todo el barrio. Ella vigila la llegada de la policía y urde sus planes.

¿Cómo es su familia? Rosa María, María Rosa y Rosa Lucía son tres gemelas cadavéricas que dedican sus vidas a la limpieza, a la alimentación y a los asaltos tramados por Mamá. Un detalle característico de las hijas es que siempre hablan al unísono.

Observación:

Perfil completo de un personaje caricaturesco.

3º) *Perfil*
La Mujer de la Plancha

Varsovia, 1939. En la ciudad ocupada por los nazis, una niña judía escapada de la persecución a la que es sometida su raza. Es Natsha, 12 años, largos cabellos, una pollera sobre otra alternando los remiendos con el lodo. Natsha camina por las calles de Varsovia, teniendo como compañía una plancha, lo que vale de los ocupantes de la ciudad el mote de loquita.

Nadie imagina que aquella niña, a la que todos creen sin familia, prostituta e inofensiva es el nexo entre los focos de resistencia de la ciudad.

De prodigiosa memoria, Natsha es un precioso triunfo de los rebeldes, pues su colaboración no deja pruebas palpables, guarda todo en la memoria y recita los mensajes al llegar a destino. Con la comida y los abrigos

que recibe de los rebeldes, Natsha consigue mantener viva a su familia. En lo que todos imaginan que son los escombros de una casa, existe un sótano que permaneció intacto a pesar de los bombardeos. Y es allá que sin ver el sol viven hace meses: el padre, la madre, el abuelo y un hermano de cinco años. Ellos tienen en Natsha su único contacto con el mundo exterior.

Cuando consigue ver a su familia, tomando mil precauciones para no ser seguida, Natsha se relaja y deja entrever a una dócil niña a pesar de su aire distante, muy diferente de la retraída y salvaje criatura que es cuando entra en contacto con los rebeldes o los amantes que ocupan casi todas sus noches de prostitución.

Cuando está con su familia, Natsha juega con su plancha, que es la muñeca, el amante preferido, el padre, la madre, el hijo, el único amigo. La plancha es el único objeto que quedó de su antigua casa. Más adelante, Natsha muere atacada por la espalda por un borracho que la odia por ser judía, y al final de la guerra es convertida en heroína nacional.

Observación:

El perfil del personaje está muy mezclado con la historia. No destacó el personaje como se había solicitado.

V. Desarrollo de la Acción

El desarrollo de la Acción es el conjunto de acontecimientos relacionados entre sí por conflictos que van siendo solucionados a través de la historia, hasta el desenlace final, completando así el *desarrollo de la acción dramática*. Es, en esencia, su historia, su fábula, es su "story-line" desarrollada, es su *Ficción*.

¿Qué es la Ficción?

Antes de adentrarnos en el *Desarrollo de la Acción*, vamos a revisar el significado de la palabra *ficción*, también el de la palabra *estética*, para que quede bien delimitada la frontera que separa el mundo concreto del universo creado, inventado.

Etimológicamente, la palabra Ficción viene del latín "*Fictione*" (m), imaginar, componer, modelar, inventar. Estética viene del griego "*Aísthetikē*", sensible. "*Aísthesis*", percepción.

Ahora bien, el artista se expresa a través de un *lenguaje*, o sea, de un

sistema simbólico. En el campo de las artes tenemos el lenguaje pictórico, el musical, el literario, el cinematográfico, etc.

Según Tzvetan Todorov, "la literatura no es un lenguaje que pueda o deba ser falso (...) es un lenguaje que no se deja someter a la prueba de la verdad (...) esto es lo que le define el propio estatuto de *ficción*". (1)

Es así entonces, que el arte no es copia ni imitación sino una invención que expresa de modo sensible, es decir, estético, el universo particular de cada artista.

El *Realismo* por ejemplo, es un lenguaje estético centrado en lo *real*, -construido a partir de los objetos y seres que componen el mundo concreto. El *Realismo*, por lo tanto, no es la realidad concreto sino una invención que nos da la *ilusión de real*. Es lo que llamamos verosímil, o sea que nos parece verdadero.

Cuando el *Surrealismo* utiliza un realismo meticuloso, contrastando violentamente con lo arbitrario de las imágenes, expresa una estética centrada en el caos, en el inconsciente, en los sueños, construyendo una *segunda realidad* que, a pesar de estar fundida al mundo concreto es totalmente diferente de él.

Ya Eisenstein, en la famosa secuencia del *Acorazado Potemkin*, "muestra hombres trabajando, sala de máquinas, manos ocupadas, ruedas girando, rostros exhaustos, presión máxima del manómetro, tórax empapado de sudor, una caldera incandescente, un brazo, una rueda, un brazo, máquina, hombre: *dos realidades* absolutamente diferentes, *una espiritual* y *una material*, reunidas, y no sólo reunidas sino *identificadas*, en realidad, una procedente de la otra." (2)

El lenguaje cinematográfico introdujo una nueva concepción del tiempo y del espacio en su reproducción del mundo. El espacio perdió su cualidad estática y pasó a ser movimiento, incorporando las características del tiempo histórico. El espacio-tiempo puede detenerse, como en los "close-ups", puede retornar el pasado como en los "flash-backs", puede dar un salto y revelarnos el futuro.

De esta forma, nos parece que es evidente la frontera que separa la realidad concreta y la ficción. Esta delimitación nos parece necesaria para que quede bien en claro el significado de ficción: *Ficción es una realidad inventada*.

Creando un drama básico

Aquí vamos a ver cómo se crea el drama básico: en este desarrollo,

(1) Tzvetan Todorov - Estructuralismo e Poética. (2) Arnould Hauser - La Era del Film.

recorreremos tres etapas.

1º acto: presentación del problema

2º acto: elección y desarrollo del camino

3º acto: solución del problema, desenlace.

En un drama básico, presentamos el problema, desarrollamos el problema a través de la elección del comportamiento del personaje y finalmente creamos la solución del problema.

En cada una de esas etapas el personaje va a actuar, creando *conflictos*:

Frente al problema él entra en *conflicto*;

Buscando la solución, él encuentra más *conflictos*;

Y llega a la solución a través del *conflicto*.

Como vemos, el *conflicto* es el nexo entre las 3 etapas.

Conflicto: base de la dramaturgia

Conflicto, como su propio nombre indica, designa al embate entre fuerzas y personajes, a través del cual la acción se organiza y desarrolla hasta el desenlace. El conflicto es la célula básica del drama, la matriz.

La palabra Drama viene del griego "Dran" y significa *acción*. Es evidente que sin conflicto, por lo tanto sin acción, no existe el drama.

El hombre es un ser dialecto que se desarrolla a partir de conflictos. Si el hombre fuera despojado de sus conflictos, si la vida fuera despojada de sus problemas, el drama no existiría y probablemente todavía viviríamos en el paraíso.

Por lo tanto, el *conflicto* refleja la vida, refleja al ser en su relación con el mundo y consigo mismo.

El hombre está siempre entre una cosa y otra, en conflicto, teniendo que optar y encontrar soluciones para los conflictos hasta el momento en que las contradicciones se resuelven provisionalmente en una unidad: ese momento, esa ausencia de conflicto, es la tan famosa Paz. Pero como toda Paz es provisional, puesto que la vida está ahí, proponiendo problemas y creando conflictos, terminamos siempre estando en conflicto entre:

/ser o no ser

/estar o no estar

/querer o no querer

/poder y no poder

/hacer o no hacer

/acontecer y qué hacer.

Del punto de vista didáctico, podemos dividir el conflicto del personaje en tres categorías:

1) El personaje puede estar en conflicto con una *fuerza humana*, o sea, estar en conflicto con otro hombre o grupo de hombres.

Ejemplo: cualquier western

2) Puede estar en conflicto con fuerzas *no-humanas*, es decir, con la naturaleza u obstáculos.

Ejemplo: la lucha contra el fuego en *Infierno en la Torre*.

3) Puede estar en conflicto con él mismo, con la *fuerza-intrínseca*.

Ejemplo: Psicosis

Cualidad del conflicto

En la dramaturgia, el conflicto tiene dos cualidades básicas: *Correspondencia del Conflicto* y *Motivación del Conflicto*. Son cualidades que nuestra historia tiene que poseer, pues es a través de ellas que nos envolvemos y envolvemos a la platea. Ese involucramiento es absolutamente emocional y se da por:

Simpatía - o por solidaridad

Empatía - o por identificación

Antipatía - o por reacción

Básicamente esas son las reacciones emocionales que con nuestra ficción debemos suscitar en la platea.

Veamos qué significan esas dos cualidades básicas: correspondencia y motivación.

Correspondencia del conflicto

El problema del personaje debe ser "tomado para sí" por el espectador creando una complicidad, una correspondencia.

Cuando un personaje se encuentra en un conflicto crucial, por ejemplo, colgando en un abismo, el espectador sentirá la angustia de estar también colgando en un abismo.

Si el conflicto fuera crucial para el personaje, también lo será para el espectador, del mismo modo que si la situación fuera amorosa o sensual, también lo será para la platea.

Es exactamente eso lo que debemos lograr: una correspondencia con la platea, proyectándola al estado de "yo también".

Motivación del conflicto

Para que la correspondencia (la complicidad con el conflicto) se establezca con la platea, es necesario que el conflicto tenga una razón de ser. Un conflicto no surge de la nada: las situaciones con las cuales el personaje se enfrenta son las que generan conflictos.

La *razón* del conflicto es lo que establecerá la complicidad; si nos sentimos identificados con el problema que origina el conflicto, si nosotros lo comprendemos como una razón suficientemente grave como para generar un conflicto, la complicidad estará establecida.

Las motivaciones que creamos deben ser, como mínimo, convincentes.

Punto de Identificación

Las cualidades de *correspondencia* y *motivación* nos llevan a crear el llamado Punto de Identificación.

Punto de Identificación es la relación *convergente* entre la platea y la historia.

Generalmente tenemos una serie de puntos de identificación que sólo percibimos cuando nos emocionamos. Es cuando percibimos que el conflicto del personaje también podría ser nuestro. Es lo que lleva al espectador a decir "*si yo fuera él no haría tal cosa*".

Todo conflicto contiene, por más absurdas que sean las premisas, un punto de identificación, un punto en común con la platea.

Aún en películas surrealistas como las de Buñuel, encontramos esos puntos. Ciertamente no será a través de lo racional, pero a través de las vías inconscientes, irracionales, identificamos las imágenes oníricas, percibiendo las identidades simbólicas entre las imágenes de la película y las nuestras.

Cuando ese Punto de Identificación se produce, la platea se emociona, ríe, llora, odia, vibra. Es cuando decimos "¡No voy a mirar!", "¡quedé pegado a la butaca!", "hasta me olvidé del dolor de cabeza", etc.

Lo ideal es que toda ficción nos lleve a ese estado. Al final, somos autores de ficciones y queremos que la platea se emocione con nuestra historia... si no ¿cuál sería la razón de escribir?

Problemas y conflictos

Básicamente podemos hacernos cuatro preguntas, cada una de las cuales nos señalará un tipo de problema y/o conflicto que afectará a nuestro personaje e historia:

- 1) ¿Qué tipo de problema enfrenta nuestro protagonista?
- 2) ¿Qué tipo de conflicto enfrenta el protagonista?
- 3) ¿Cuándo se presentará el conflicto principal?
- 4) ¿Cuál es el peso (o la importancia) del conflicto?

Para ejemplificar, tomaremos la película *El Hombre que Quería ser Rey*.

Como respuesta a la primera pregunta diríamos que el Protagonista enfrenta una serie de obstáculos naturales (debe atravesar una cordillera) y humanos (debe convencer a un pueblo) para poder ser Rey.

A la segunda pregunta responderíamos que cuando está a punto de lograrlo, tiene dudas sobre si realmente quiere ser Rey. Conflicto interior (identidad).

La tercera pregunta tiene la siguiente respuesta: el problema se presenta en el comienzo, pero el conflicto principal se presenta en el final.

La cuarta respuesta debe ser más extensa puesto que engloba una serie de diferencias. Un conflicto puede ser crucial, tener un gran peso para la mayoría de la gente, como ser:

- /morir o vivir
- /vencer o perder

O puede ser crucial solamente para el personaje específico, como por ejemplo: ser o no ser Rey.

Pero de cualquier manera, el conflicto tiene que ser lo más crucial posible para el personaje.

Pero aún cuando el conflicto no tuviere mayoría, si el personaje es convincente, convencerá al público de la importancia de su conflicto.

Desarrollo de la Acción Versus Personaje

Aquí, todas las cosas se unen y el personaje creará los conflictos a través de *su voluntad*, basada en sus valores y elecciones.

Sin embargo, esa voluntad puede ser de dos tipos:

1) —*Voluntad Directa*— o consciente: es la que está expresada en el texto, se refiere a lo concreto. Por ejemplo: “Te voy a matar”.

2) —*Voluntad Indirecta*— o inconsciente: el subtexto, el impulso interior. Por ejemplo, un hombre que mata a una mujer, impulsado por el odio que tiene por la madre.

Definiendo el Desarrollo Dramático

Después de estos tópicos, podemos tener una buena idea de lo que es el *desarrollo de la acción* (su historia). Puede ser definido como la suma de:

Voluntad + Decisión + Cambio = Acción Dramática (Desarrollo de la acción).

Con respecto al *cambio*, queremos subrayar el hecho de que, como cualquier ser vivo, el personaje también se modifica en la medida que resuelve, o no, sus conflictos, se modifica a medida que *vive*. Hasta puede suceder que el cambio no se produzca en el protagonista, sino en los otros personajes, o inclusive en la platea.

VI. Centro de la Acción Dramática - “Plot”

El centro de la acción es el “Plot”.

“Plot” es la columna vertebral de la historia, el núcleo central de la acción dramática, o sea, las acciones organizadas de modo tal que si suprimiéramos o cambiáramos alguna de ellas, alteraríamos el todo.

“Plot” implica la idea de *causa y efecto*, se refiere al *encadenamiento de los acontecimientos según un orden deseado por el autor*.

Aristóteles, en su *Poética*, empleaba la palabra *fábula* (orden de acontecimientos). Hoy, usamos el término “Plot”.

Aristóteles consideraba al “Plot” (fábula) el primero y más importante elemento en la tragedia, es decir, la *composición de los hechos*, la intriga.

A ese núcleo fundamental de la Tragedia, Aristóteles lo llamaba el *alma de la tragedia*: es lo que llamamos *fuerzas motivadoras*. Según él, todas las historias ya habrían sido contadas, de modo que lo importante era *cómo* serían contadas.

Un ejemplo de ese *cómo*, es la enorme cantidad de películas sobre la II Guerra Mundial. Todas sobre el mismo tema, contando la misma vieja historia y sin embargo partiendo de diferentes puntos de vista.

Aristóteles dividió el Drama en seis partes necesarias:

- /Alma
- /Personaje
- /Pensamiento
- /Dicción
- /Música
- /Espectáculo

De estas partes, aún no hemos hablado de la Dicción. Dicción significa la forma de hablar y también la elección de las palabras. (Ver 1º Tratamiento, pág. 115).

Un personaje de clase media seguramente utilizará la palabra *revólver* y no *chumbo*, ya que *chumbo* es un término usado por marginales o personas de clase baja. Por lo que vemos cada clase social tiene su modo de hablar, *su dicción*.

Cuando escribimos un argumento, ya tenemos una idea de *cómo* vamos a contar nuestra historia. Es aquí cuando el autor se revela (o no) como un buen guionista. La cualidad que define a un buen guionista se llama talento para reconocer una buena historia y talento para desarrollarla en un guión (o *cómo*). A veces, no sabe cómo terminará, pero sabe que contendrá pensamiento, dicción, espectáculo, etc. Y talento... el que tiene, tiene. Y el que no, aplaude o se convierte en crítico especializado.

Actualmente, la dramaturgia moderna habla de "Plotless Play", es decir, una pieza sin "plot" o en donde el "plot" casi no tiene importancia.

Esas son las llamadas *investigaciones de lenguaje*, en donde se da mayor importancia a las estructuras formales, disminuyendo o eliminando el drama humano.

Los defensores de esa estética formalista argumentan que el drama humano oculta lo que en verdad es lo importante en la obra de arte, o sea, el aspecto puramente formal, *el soporte*, cuyo inicio está en el ideario del arte-por-el-arte de finales del siglo XIX.

Pero, sea como fuere, o la importancia que tenga, ese arte no pretende contar una historia y por lo tanto no nos extenderemos sobre él.

Principios del "PLOT"

TOTALIDAD

Aristóteles hablaba de las *exigencias del alma* (Principios de Totalidad). Totalidad es el principio básico de la Unidad.

La Totalidad puede ser definida como el conjunto de las partes que forman el Todo, ordenando según el criterio de principio, medio y fin.

Aún cuando se comience por el final, por el medio, o en cualquier orden que el autor establezca, no se escapa al hecho de que tiene que haber un principio, un medio y un fin.

Lo que en realidad interesa es que todas las partes son igualmente importantes en *relación al Todo*.

Todas las historias tienen principio, medio y fin.

Inclusive cuando a veces no conseguimos comprender bien, como en las películas de Bergman o Fellini, cuyos "plots" son más complejos, ese principio existe.

UNIDAD

Vimos que Totalidad es la 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 una de las partes alterará el Todo. Sin embargo, si suprimimos una parte y el Todo continúa armónico, con seguridad esa parte era un exceso, era innecesaria.

Cuando decimos que una película es *redonda* es porque percibimos que no tiene excesos ni carencias.

Uno de los principales agentes de destrucción de este principio de Unidad es la censura, con su manía de cortar escenas como si ellas no tuvieran una razón de ser en relación al resto del film, y arriesgando la lógica interna de la película —o destruyéndola.

En la serie de T.V. brasileña *Bandidos da Falange*, de Aguinaldo Silva, había una escena en la cual un hombre recién detenido es obligado a mantener relaciones sexuales con el líder de los presos. Al ser llamado, el hombre va, se mete en la cama, se escucha un grito y el líder cae acuchillado. La censura cortó la escena en donde se ve al líder acuchillado, alegando exceso de violencia.

Eso transformó por completo el sentido del “plot”, ya que de esa forma se supone que el hombre se somete a las exigencias del líder.

Vemos así, que la lógica intrínseca de un “plot” no puede ser interrumpida. No podemos saltar escenas, sin que el pensamiento del “plot” se desvirtúe, eso, por supuesto, si el “plot” fuese perfecto.

Probabilidad / Necesidad / Credibilidad

La credibilidad de una historia está intrínsecamente ligada a la verdad de las cosas, a las necesidades reales del hombre. Esos valores deben ser mantenidos o la historia será inverosímil.

Hay una lógica que no puede ser destruida: un personaje no puede atravesar un desierto sin beber agua; por lo tanto, *es probable* que atraviere el desierto llevando una cantimplora, él sabe que sólo encontrará un oasis de tanto en tanto, existe una *probabilidad* de tener éxito, basada en las *necesidades* del ser humano.

Un ejemplo es el famoso sombrero que nunca se le cae al muchacho o las balas del revólver... que nunca se acaban. Probablemente, el muchacho haya colocado más balas sin que la platea lo viera, y el sombrero probablemente estaba bien ajustado en su cabeza. Con la debida Licencia Poética, la platea aceptará la probabilidad, es decir, partirá de la suposición de que ningún autor es tan loco como para decir que las balas no se acaban y que el sombrero está pegado en la cabeza.

Entonces, aceptan el hecho, partiendo del principio de la probabilidad.

Repitiendo: en todas las historias existe una lógica que no puede ser destruida y esa lógica está basada en la forma en que las cosas suceden realmente.

Exigencias o Cualidades del “Plot”

Queremos que quede bien en claro que el “plot” no significa *linealidad* o claridad de comprensión, sino un *continuum* sensorial y estético, un *continuum* dramático.

Algunas películas son difíciles de entender, son complejas, tienen un lenguaje más sofisticado, están fuera de los *modelos* tradicionales de la gran masa.

La película *De Tripas Corazón*, de Ana Carolina, es un buen ejemplo de lo que queremos decir. El "plot" es un hombre que llega, duerme, tiene un sueño y despierta. El cómo esa "story-line" fue mostrada, la linealidad del comienzo y del final *versus* la aparente anarquía del sueño es lo que nos interesa. El "plot" está allí, en el *continuum* dramático.

En un "plot", la única *lógica que interesa es cómo* organizaremos las acciones en un desarrollo, donde las partes estén conectadas unas a otras teniendo en vista la intensificación dramática del conflicto inicial hasta el desenlace.

O mejor aún: el "plot" es el ordenamiento de los eventos de una historia, colocado orgánicamente en partes conexas, debido a una necesidad dramática.

Por ejemplo: *Edipo Rey*, de Sófocles, cuenta el drama de un hombre que mata al padre (sin saberlo) y se casa con la madre (sin saber que es la madre) en flash-back. Edipo Rey tiene de "plot" la historia de un incesto, en "flash-back".

Y aquí, el *cómo* y la *historia* se confunden, por eso, defino al "plot" como la "*defensa*" de una historia.

Explicación del Núcleo Dramático

Núcleo Dramático es una reunión de personajes ligados entre sí por la misma acción dramática, organizados en un "plot".

Protagonista (y coadyuvantes) + acción + "plot" = Núcleo Dramático.

La importancia del núcleo dramático será examinada más detalladamente cuando estudiemos *diagramas dramáticos*.

Pero podemos adelantar que muchos autores desarrollan más de un nudo dramático.

Entonces: núcleo dramático es el protagonista con sus coadyuvantes, envueltos por una misma acción dramática y organizados en un "plot".

Ejemplo: Lampião, María Bonita, Gavião, Sabonete, etc., envueltos por una misma acción y del mismo modo: lo que le pasa a uno, le pasa a todos. Ellos están en la misma banda; la banda de Lampião.

Lo clásico en una novela son *tres núcleos dramáticos*.

Gilberto Braga generalmente divide los núcleos dramáticos en clases: núcleo dramático clase alta, núcleo dramático clase media, núcleo dramático proletario.

En este ejemplo podemos notar que en un núcleo dramático, los personajes están ligados por lazos familiares, profesionales, religiosos, políticos, etc., y, en consecuencia sufren la misma acción dramática, integrados en un mismo "plot".

Tipos de "plots"

Ya vimos que "plot" es una cadena de acontecimientos, organizada según el *modo dramático* escogido por el autor.

La función de un "plot" es la de *defender* la historia, evitando que ella se pierda o debilite. Es el *modo dramático* que mejor contará la historia.

Vamos a ver entonces los distintos tipos de "plots" que el guión puede contener.

"Plot" Principal

Como el nombre lo indica es la columna vertebral de la historia, es la historia principal, la "story-line" desarrollada y aumentada del famoso cómo.

"Subplot" ("under plot" o "double plot")

Es una línea secundaria de acción, generalmente usada como refuerzo, o contraste del "plot" principal. Debe estar integrado al "plot" principal y también influenciarlo.

Ese tipo de "plot" fue creado por la dramaturgia inglesa, comenzando en el período Tudor, pasando por todas las comedias y tragedias isabelinas, hasta el período jacobino. En realidad, son 2 ó 3 "subplots" interactuando con el "plot" principal.

El más habilidoso de los "subplots" conocidos es el de Gloucester en *King Lear*, de Shakespeare.

Los franceses hacían severas críticas a este tipo de "plot". Y tal vez sea ésta la razón de la mayor riqueza de la dramaturgia inglesa.

"Multiplot"

Es un tipo de "plot" generalmente utilizado en telenovelas. No existe un "plot" principal, sino varias historias sucediendo al mismo tiempo; o mejor aún, el "plot" principal será aquel que en un momento dado se convertirá en el *preferido* del público telespectador.

Como por lo general el autor de telenovelas está atento a las preferencias del público, en ocasiones subraya o disminuye la importancia de un "plot" a medida que la telenovela se desarrolla.

En realidad, en el transcurso de la telenovela generalmente perdemos la noción de cuál es el "plot" principal entre todos los "plots" ya que el principal sólo se define al final. Es por lo general, el que concluye la telenovela.

Se dice que en la telenovela existe una alternancia de "plots" principales; los *"multiplots"*.

"Plot" Paralelo

Son dos o más historias de *igual importancia*, sucediendo paralelamente, sin conexiones aparentes entre sí y que interactúan por comparación o por contraste. A veces se usa un componente dramático que sirva de nexo entre las diversas historias.

Ejemplo de "plot" paralelo: películas tipo tres historias / tres directores.

Formas y Formatos de un "Plot"

La clasificación del "plot" según sus formas y formatos fue construida por Lewis Herman, basándose en los trabajos de George Pelti ("36 situaciones dramáticas").

1. *"Plot" de Amor* — Una pareja que se ama es separada por alguna razón, se vuelve a encontrar y todo acaba bien.
2. *"Plot" de Exito* — Historias de un hombre que ambiciona el éxito, con final feliz o infeliz, de acuerdo al gusto del autor.
3. *"Plot" Cenicienta* — Es la metamorfosis de un personaje de acuerdo a los modelos sociales vigentes. Ejemplo: Pigmalión.

4. "Plot" *Triángulo* — Es el caso típico del triángulo amoroso, como en *Jules y Jim*, *Go Between*, etc.
5. "Plot" *del Regreso* — El hijo pródigo que vuelve a la casa paterna, el marido que vuelve de la guerra, algún regreso como en *Coming Home*.
6. "Plot" *Venganza* — Un crimen o injusticia fue cometido y el héroe hace justicia por sus propias manos o va en busca de la verdad.
7. "Plot" *Conversión* — Convertir un bandido en héroe, una sociedad injusta en justa, etc. En realidad, un intento de convertir al público.
8. "Plot" *Sacrificio* — Un héroe que se sacrifica por alguien o por alguna causa.
9. "Plot" *Familia* — Muestra la relación entre familias o grupo que de alguna forma están ligados. Es la interrelación en un mismo núcleo dramático. Ejemplo: La novicia rebelde.

Estas clasificaciones en la tipología del "plot" fueron hechas por estudiosos del tema, pero en el momento en que se escribe ningún autor las toma en cuenta. Además, ninguna clasificación debe ser tomada en cuenta en el momento de escribir un guión, ya que *inventar* es exactamente romper las reglas.

Estas clasificaciones sirven apenas para tener una idea de las características básicas de nuestro trabajo una vez concluido y, también, para evaluar y calificar (grado de recreación) el trabajo ajeno, además de agregar un nuevo conocimiento a nuestro acervo.

VII. El Origen de la Fábula

Según el etnólogo soviético Vladimir Propp, el núcleo más antiguo de la fábula está ligado a los rituales de iniciación en las sociedades primitivas.

De acuerdo a esa teoría, la fábula repite la estructura de los rituales que determinaban en el niño, el pasaje del mundo infantil al mundo adulto. Con el paso del tiempo y la desaparición de los rituales de iniciación, la fábula perdió los orígenes transformándose en lo que es hoy.

Sin embargo, Propp afirma que la fábula continúa poseyendo características que actúan en el *inconsciente colectivo*, uniendo al niño de hoy al niño pre-histórico.

Según esa teoría, la fábula se compone de 30 funciones, en una sucesión siempre idéntica, aunque no todas las fábulas contengan todas las funciones (situaciones) sino parte de ellas.

Creemos que el conocimiento de esa teoría es muy importante para los autores que quieran escribir historias infantiles. Las situaciones características de una fábula son las siguientes:

1. distanciamiento (sucede en otra época, mundo, etc.)
2. prohibición (algo está prohibido)
3. infracción (alguien infringe)
4. investigación
5. delación (el traidor)
6. trampa
7. connivencia
8. punición (o culpa)
9. mediación
10. consenso (o castigo)
11. partida del héroe
12. sumisión del héroe a las pruebas de quien las provee. (Probanza del héroe)
13. reacción del héroe
14. proveimiento de los medios mágicos
15. transferencia del héroe
16. lucha entre el héroe y el antagonista
17. el héroe sobresale
18. victoria sobre el antagonista
19. remoción del castigo o de la culpa inicial
20. retorno del héroe
21. su persecución
22. el héroe se salva
23. el héroe llega de incógnito a su casa
24. pretensión del falso héroe
25. al héroe le es impuesto un deber difícil
26. ejecución del deber
27. reconocimiento del héroe
28. transfiguración del héroe
29. punición del antagonista
30. nupcias del héroe

VIII. Argumento Final

En resumen, el *argumento* es su idea, su cabeza, es la *defensa* de su historia.

Es la expresión *escrita del alma* de su historia y por lo tanto hecho para ser leído. Por eso, es bueno que tenga un estilo, una buena redacción, que sea un texto claro, fluido pero no literario.

No debemos preocuparnos porque el texto tenga o no un estilo literario, ya que esa no es su función. Es distinto de la literatura en donde lo que importa es la forma: el texto de un argumento simplemente muestra *cómo* su historia será contada en la *película*, ya que pretende ser un texto que será transformado en imágenes.

Un argumento es la primera forma *textual* de un guión, por lo tanto, debe contener en forma clara y sensible, las principales indicaciones de su historia. Un buen argumento es una guía perfecta para el guión.

Es bueno recordar que a veces, un argumento escrito por un autor, puede ser desarrollado en un guión por otro autor. También ésta es una de las razones de la necesidad de claridad, de indicaciones precisas sobre los principales elementos de la historia.

Una buena manera de saber si nuestro argumento es correcto es observar si él responde a preguntas como:

- ¿Es bien claro el objetivo del protagonista?
- ¿Qué sucede en el *clímax*? ¿Es impactante?
- ¿Cuál es la característica básica del protagonista?
- ¿Qué es lo que queremos contar con esta historia? ¿Vale la pena?
- ¿El problema presentado, generará de hecho un conflicto?

En fin, todas las preguntas son pertinentes. Ser el propio abogado del diablo es la mejor manera de saber si el argumento está bien o precisa ser reelaborado.

Hacer un buen argumento es un arte que exige un talento especial. El mercado de trabajo de guiones en Brasil todavía carece de este especialista imprescindible: *el argumentista*.

Unidad 4

PLAN DE VUELO

1. ESTRUCTURA

I. Teorizando

La cuarta etapa en la construcción de un guión es la Estructura, es decir la fragmentación del Argumento en escenas, y su subsecuente montaje dentro de un desarrollo que responda a las necesidades dramáticas. Lo importante es *cómo* vamos a contar una historia para la platea.

Digamos que la Estructura es la parte de *Ingeniería* de un guión. Para facilitar la comprensión, vamos a pensar en términos de bloques-de-escenas y la secuencia en que serán montadas. De ese modo, tendremos:

—Argumento: un sólo cuerpo.

—Estructura: división de ese cuerpo sólido en bloques (escenas) y su montaje en una secuencia elegida por el autor, de modo de obtener el mayor nivel posible de tensión dramática, dentro de su estilo personal.

Para que quede más claro todavía, podemos hacer una analogía con las historietas, una escena siguiendo otra, en el desarrollo dramático escogido *por* el autor.

Un buen guionista se revela por la *forma* en que monta sus bloques. Ya dijimos al comienzo del libro que no existen historias nuevas. Lo que se considera *nuevo*, o mejor dicho donde *se innova* es en la forma de contar una vieja historia.

Todavía no se ha descubierto la fórmula que garantice una estructura perfecta. Sin embargo, ya que la función del guionista es emocionar a la platea y mantener su atención durante todo un espectáculo, es necesario que él invente nuevas formas de contar la vieja historia.

II. Planeando

Cuando pensamos en Estructura, pensamos en dos tipos de estructura:

1. Macroestructura
2. Microestructura

Macroestructura

La macroestructura es la estructura general de un guión, el armazón de escenas. Aquí definiremos si la película durará 2 u 8 horas, si será dividido en 25 o en 260 capítulos.

Después, definiremos si será contado en "flash-backs", si habrá saltos hacia el futuro, si obedecerá un orden cronológico, por cuál escena se comenzará, dónde se localizará el conflicto principal, cuándo será el clímax, etc.

Vamos a un ejemplo: la historia de la masacre de los indios norteamericanos a manos del General Custer ya fue contada infinidad de veces. Sin embargo, cuando Calder Willingham resolvió contar la misma vieja historia, decidió contarla desde el punto de vista de un viejo indio, único sobreviviente de la masacre. La película está toda narrada en "flash-backs", con el viejo indio recordando como todo había sucedido. Esa película es *Pequeño Gran Hombre*, de Arthur Penn.

Una vez encontrados los puntos claves de la historia, los puntos de mayor importancia, los organizaremos de la forma que mejor responda al aumento de tensión dramática. Después de eso, nos preocuparemos por relacionar una escena con otra, cubriendo los vacíos.

La forma en que *abrimos* un espectáculo se llama *Punto de Partida* y es importantísimo puesto que es en la escena inicial donde los personajes implicados presentarán el problema que se resolverá al final. Un problema mal presentado confundirá el desarrollo de la historia.

Además es en el Punto de Partida en donde *atraparemos* o no a la platea.

La macroestructura de una telenovela o de una serie, abarca la estructura general y la estructura semanal. Los puntos clave deben ser distribuidos en forma tal que se pueda mantener la tensión dramática a través de los capítulos.

Generalmente al finalizar el 60º capítulo, el autor ya no sabe qué contar, cree que ya contó todo. Por eso, una telenovela debe contener bastante material para ser desarrollado.

Tratándose de telenovelas o series, el problema de mantener la atención del público es crucial.

Un término muy utilizado en la televisión es el *Punto Crítico*. En las telenovelas, el punto crítico está situado en los *extremos*, es decir, en el comienzo y en el final de la telenovela, como también al comenzar y terminar cada semana.

En verdad, cada semana es un "plot" que se abre el lunes y se cierra el sábado.

Como la intención del autor es mantener el interés de la platea inventa los famosos *ganchos*, o sea, situaciones cruciales que sólo serán resueltas en el siguiente capítulo, o que prometen mucha acción en el comienzo del próximo.

Esos *ganchos* son muy utilizados en la apertura y cierre de la semana, evitando que el interés del espectador disminuya.

En las series y programas especiales, los puntos críticos son redondeados con especial atención, atención que se basa en la *regla de los tres*:

1. Atención a los primeros tres minutos del espectáculo.
2. Atención al tercer capítulo de la serie o a la tercera parte en un especial.
3. Atención a la tercera semana de una serie de 4 semanas.

Como vemos, escribir en capítulos es una técnica que exige una notable habilidad para crear situaciones que, en cada punto crítico, renueve la atención del espectador.

Microestructura

La microestructura abarca cada capítulo de una telenovela o serie, como también la estructura de cada escena.

¿La escena comienza en medio de una sala? ¿Comienza en la puerta? ¿Comienza con el protagonista sentado en una silla? ¿Y qué es lo que él hace después? ¿Se sube a la silla? etc.

La estructura de la escena la dejaremos para ver en detalle más adelante, cuando hablemos del Primer Tratamiento. (Ver 1º Tratamiento).

III. Emocionando

No está de más enfatizar el hecho de que cuando construimos una estructura, estamos *concibiendo* un modo creativo de contar una historia, cuya única función es la de *despertar* el interés de la platea e, igualmente importante, que sea *comprendida* por ella.

Una historia que comienza siendo interesante pero se torna confusa en la mitad, seguramente no será comprendida por la platea.

Para ayudarnos a entrar en contacto con la platea, tenemos los famosos *Puntos de Identificación*. Aun así, a veces sucede que la platea tiene una reacción completamente inesperada por el autor. Un ejemplo de ello es cuando la platea *ríe por nervios*. Lo que no puede suceder es que el público reaccione todo el tiempo en forma contraria a lo que el autor espera. Cuando eso sucede es porque hay algo en nuestra historia completamente equivocado, ya que no está surtiendo el efecto deseado.

Claro que existen momentos en los que el ritmo dramático decae y la platea comienza a aburrirse. Para evitar que eso suceda tenemos una serie de recursos que movilizarán el film. Sin embargo, no debemos pensar que la única manera de *levantar* un espectáculo es introducir un tiroteo o algo similar. Muchas veces, un momento de extremo silencio tiene una enorme carga dramática.

La idea de *movilización* es intrínseca a la estructura. Sin movimiento, no tendremos acción dramática.

Tenemos entonces que Estructura es igual a Acción Dramática, es decir, su función es la de *presentar* el drama, *despertar* el interés, *mantener* el interés y *aumentar* el interés de la platea.

El Ibope

La función del Ibope es la de medir el interés del público espectador.

Si en el cine el interés es medido por el éxito de taquilla, en la televisión la única forma de saber cuántas personas miran determinado programa es a través de las investigaciones que realiza el Ibope.*

Por lo general, el Ibope toma tres opiniones: una durante el comienzo, otra en la mitad y otra en el final de una programación determinada, presentando después un promedio.

Veamos qué significa la expresión "dar ibope".

De acuerdo a la tabla del Ibope, un *punto de audiencia* en televisión significa el 1% del total de hogares con televisores existentes en cada ciudad, región o localidad. Como el total de hogares varía de un lugar a otro, un punto de audiencia también varía según el número de aparatos existentes en el lugar investigado.

En esta tabla, provista por el Ibope para el año 1983, podemos notar esa variación:

Valor de 1 punto de audiencia

<i>Ciudades</i>	<i>Aparatos</i>
São Paulo	29.198
Río de Janeiro	19.290
Porto Alegre	5.343
Belo Horizonte	5.115
Recife	3.937
Salvador	2.795
Brasília	2.527
Fortaleza	2.355
Curitiba	2.332
Goiania	1.403
Belém	1.257
Florianópolis	663
Natal	544
São Luís	541
João Pessoa	473

Como puede verse, un punto de audiencia en São Paulo equivale a 29.198 casas con televisores, o sea el 1% del total de viviendas que es de 2.919.771.

Cuando un programa en esta región alcanza al 65%, significa que está alcanzando 65 puntos, es decir: está siendo visto por 1.897.870 domicilios con televisores.

*) IBOPE es el Instituto Brasileño de Investigación y Pesquisa. Es una entidad particular que se dedica a investigaciones de mercado y encuestas.

En Río de Janeiro, esos 65 puntos equivalen a 1.253.850 domicilios con televisor.

Para saber el número de telespectadores, precisamos saber el número de asistentes por aparato de televisión, siendo éste un dato más en este tipo de investigaciones tan complejas.

Sin embargo, es la única manera de saber si la programación que está siendo exhibida realmente interesa al público telespectador.

Por supuesto que todo autor desea tener el mayor número posible de puntos, es decir, ser visto por la mayor cantidad posible de telespectadores.

Para ello, podemos valernos de los siguientes factores:

Anticipación

Usar la capacidad que tiene la platea para *anticipar* una situación, creando una *expectativa*. Por ejemplo, un personaje dice que va a matar a fulano; anticipando que ocurrirá un crimen, la platea entra en expectativa (en espera).

La anticipación es una de las cosas más importantes de una estructura.

La anticipación puede ocurrir de distintas maneras:

- telegráficamente
- por repetición
- por contraste

a) *Telegráficamente*

Telegrafiar significa pasar una pequeña información (verdadera o falsa) de que algo dramático ocurrirá. Esa información podrá enviarse a través de un gesto del personaje, de una actitud, de un diálogo, etc.

Por ejemplo: un personaje es humillado por otro; sin posibilidades de reaccionar, el personaje deja *traslucir* que se vengará, que la cosa no terminó ahí. Esto crea una expectativa en el público. Claro que la expectativa puede ser frustrada, en la medida en que el personaje no haga nada.

De cualquier manera ese telegrama anticipatorio será una carta que guardaremos o evocaremos cuando consideremos necesario (es decir, para aumentar el conflicto).

b) Repetición

Es muy usada en la comedia: el personaje tira del cajón de la derecha y el que se abre es el de la izquierda y así sucesivamente, repetidamente.

También se considera *repetición* cuando el autor utiliza situaciones dramáticas conocidas por el público.

Ejemplos: cuando el público espera un gesto o una frase que ya conoce en el personaje. Y esas son frases que la población pasará a repetir cotidianamente.

En la serie *Lampião y María Bonita*, cada tanto aparecía el "insert" de una cobra. Con eso, yo les avisaba a los telespectadores que estuvieran atentos, ya que alguna cosa terrible iba a suceder, creando una expectativa cada vez mayor.

Sin embargo, esas repeticiones, esos telegramas, están siempre sujetos a cambios, interrupciones y transformaciones, en la medida en que, en medio de la historia, decidamos cambiar el curso de los acontecimientos.

c) Contraste

En el contraste, todos conocen la historia pero sin embargo conseguimos atrapar la atención del público ya que éste quiere saber quién va a morir, quién va a sobrevivir, en fin, quiere revivir aquella historia. El ejemplo clásico es la película *Titanic*: sabemos que el navío se hundirá, sin embargo, deseamos vivir el drama del naufragio. Si todos conocen la historia no debería haber expectativa, sin embargo la expectativa continúa existiendo, produciéndose así un contraste, una discrepancia.

IV. Sorprendiendo

La anticipación es la habilidad del espectador para anticipar un hecho que ocurrirá en el futuro. La verdadera anticipación es una reacción del espectador ante las *intenciones* de los personajes.

Una anticipación puede ir al encuentro de las expectativas del público, cuando por ejemplo, decimos que el sol aparecerá todas las mañanas. O puede provocar incertidumbre; cuando decimos que la fiebre bajará... si él toma el remedio.

Otra forma de anticipación es la de provocar una sorpresa, una inversión de la expectativa. Aquí trabajamos en base a lo que la platea espera que ocurra, y presentamos un hecho absolutamente inesperado.

Un buen ejemplo de sorpresa es un viejo truco de payaso. El anuncia que va a saltar una cerca, muestra claramente que se prepara para saltar, revela las dificultades y peligros del salto y, finalmente, después tantas idas y venidas, corre hacia la cerca... y en lugar de saltarla, la rodea.

La anticipación está íntimamente ligada al conocimiento que tenemos de lo que probablemente pueda o no ocurrir. Y ese conocimiento nace de nuestras vivencias.

Si alguien arroja un fósforo sobre un pastizal seco, es probable que el pastizal se incendie, o si alguien tira una manzana hacia arriba, probablemente esa manzana caiga al piso. Son conocimientos adquiridos que nos permiten anticipar lo que va a suceder.

Sin embargo, si un hecho que anticipamos como probable sucede de una forma totalmente inesperada, tendremos la sorpresa.

Una buena sorpresa es igual a un buen regalo: lo mejor que podemos hacer es guardarlo para momentos especiales de nuestra historia, como el clímax, o la resolución, momentos clave en nuestro trayecto dramático.

Dentro del factor *sorpresa* existe lo que llamamos "gimmick", es decir, revertir arbitrariamente los elementos familiares, con la intención de golpear al público, de producir *extrañeza*, de provocar un cambio violento en el curso de la historia.

Un "gimmick" puede estar *integrado*, surgiendo del propio "plot", como por ejemplo una declaración inesperada: "¡Yo soy tu padre!"

O puede surgir de otro "plot" o "subplot", como cuando se descubre una carta del fallecido padre donde él dice: "Yo soy tu padre!"

Como podemos ver, la anticipación es el elemento móvil de la estructura, puesto que presupone una expectativa, una espera. Esta espera puede ser agradable, cuando por ejemplo, el padre perdona al hijo después de largos años de distanciamiento. O puede ser profundamente desagradable, cuando por ejemplo, el padre muere instantes antes de poder decirle al hijo que lo perdona.

En el caso de una espera agradable, nuestra reacción es de alivio. En una espera desagradable, nuestra reacción es de terrible frustración; de cualquier manera, son recursos para ser usados, ya que es sobre la emoción de la platea que una historia va a actuar.

Con la anticipación conseguimos suscitar en el espectador las más variadas emociones, tales como alivio, miedos, esperanzas, desilusiones, etc.

Por esta razón, la anticipación puede ser considerada el elemento de mayor importancia en la estructura, ya que podemos valernos de esa *espera* para exponer nuevos motivos, agregar nuevas informaciones, etc.

Suspense

En realidad, el *suspense* no es nada más que una *anticipación urgente*.

Sabemos que el *suspense* aumenta o disminuye de acuerdo a la simpatía o empatía del público para con determinado personaje. Entonces, cuanto más miedo y ansiedad sienta el protagonista, más miedo y ansiedad sentirá el público.

Un *suspense* puede contener un *elemento de sorpresa*: el personaje abre la puerta y recibe un golpe en la cabeza. O puede contener un *elemento de anticipación*, de expectativa: el público sabe que el asesino está atrás de la puerta y sin saberlo, el protagonista se aproxima lentamente a esa puerta.

Otros grados de *suspense* son la *curiosidad* y la *duda*. Creamos una expectativa en la medida en que arrojamos una duda sobre la verdadera personalidad del protagonista, o suscitando la curiosidad del público sobre un secreto en la vida de un personaje.

El peligro es más palpable. Llamamos *peligro al desastre* y a los desafíos de la naturaleza: *fuego, agua y tierra*.

Sin embargo hay una regla correcta: el *suspense* es a la ficción exactamente igual que la aspirina a la medicina si la historia está aburrida, agregue *suspense*.

Del *suspense*, de la anticipación, nadie escapa.

TIPOS DE SUSPENSE

Suspense de personaje o Suspense mayor

Este tipo de *suspense* ocurre cuando el problema del protagonista continúa complicándose a pesar de los intentos para mejorar la situación. Eso ocasiona una ansiedad en el público, ya que anticipa *inseguridad* en la resolución del problema.

Una buena manera de mantener este tipo de *suspense*, es usar las dudas del protagonista e ir postergando la solución (usado en la telenovela).

Suspense por Incidente o Suspense Menor

Es cuando un serio obstáculo se presenta, pero sin embargo, es fácilmente vencido. Generalmente, es un problema que surge, pero no está directamente ligado a la solución del problema del "plot" principal, pudiendo ser suprimido sin perjuicios al total de la obra.

2. ESTRUCTURA CLASICA

Una estructura clásica se divide en tres movimientos:

- I Acto
- II Acto
- III Acto

Es bueno estar atento al hecho de que los tres actos tienen un principio, un medio y un fin. En realidad, esas interrupciones o divisiones en actos, en la televisión funcionan como una especie de cortina artificial para que podamos introducir el mensaje comercial. Por supuesto, que cuanto más larga sea la película, más actos tendrá.

Pero vamos a ver la estructura clásica y sus elementos:

- *I Acto*
- Exposición del problema (—)
- y/o — Situación desestabilizadora (w)
- y/o — Una promesa, una expectativa (?)
- y/o — Anticipación de problemas (f)
- EL CONFLICTO EMERGE (↑)

- *II Acto*
- Complicación del problema (n)
- y/o — Deteriorización de la situación (↓)
- y/o — Intento de normalización llevando la acción a extremos (↕)
- CRISIS (←→)

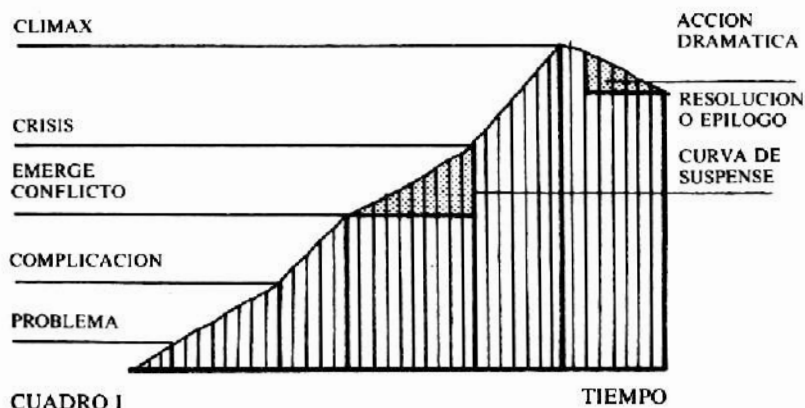
- *III Acto*
- Clímax (o reversión de las expectativas) (o)
- RESOLUCION (=)

Es fácil advertir que los tres actos tienen su estructura dramática. La resolución es considerada muy importante en la televisión: es el llamado *epílogo*, donde la historia se explica.

I. Diagramas

El diagrama de la acción, es el dibujo de la curva dramática de una estructura. Cada autor puede hacer la suya: es una buena manera de visualizar si nuestra estructura es buena o no.

DIAGRAMA DE ESTRUCTURA CLASICA



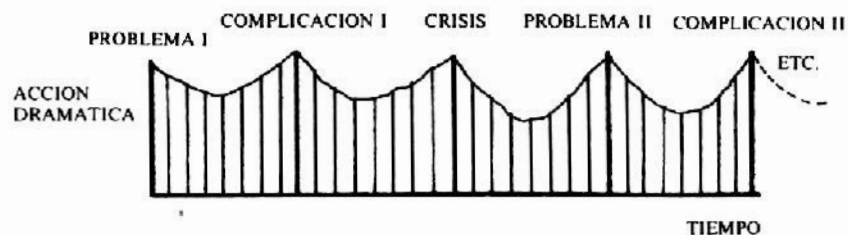
Los puntos que generan la curva total de la estructura clásica nos muestran el *crescendo* emocional que deseamos en el público, en la medida en que el protagonista se envuelve en un problema, entra en conflicto, la situación se deteriora, el protagonista entra en crisis, llega al clímax y se resuelve en la resolución.

Desde el punto en donde el conflicto emerge hasta el punto de crisis es la llamada *Curva del Suspense*. Es aquí donde los problemas y conflictos se concentran en un aparente callejón sin salida, que impulsan a la historia y a los personajes hacia el momento de la crisis. Esa curva es importantísima: atención, entonces a su desarrollo, puesto que la intensidad con que esta crisis hará eclosión depende de la tensión acumulada en esta curva.

Este tipo de diagrama es el que encontramos generalmente en las telenovelas y series.

CUADRO 2

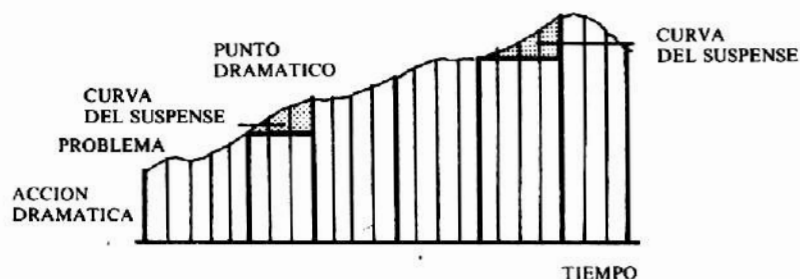
DIAGRAMA DE UNA ESTRUCTURA ONDULANTE



Tensión mantenida por largo período, lo que puede ocasionar caída de interés. Ejemplo típico: film de suspense.

CUADRO 4

DIAGRAMA EN MESETA

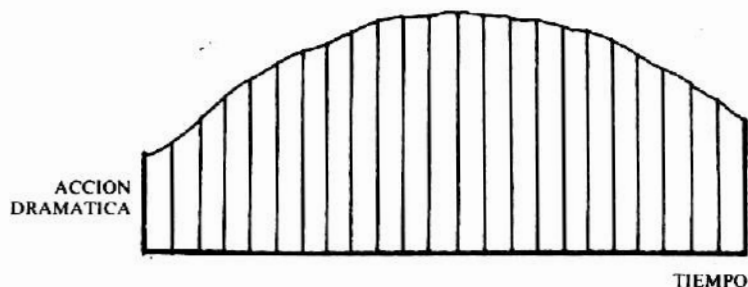


Generalmente en la tragedia clásica, neoclásica y moderna, la crisis se da en el tercio final de la obra.

En *Hamlet*, de Shakespeare, que sabemos es una pieza romántica, la crisis ocurre en el medio, pero sin embargo, la resolución es lenta. Estructura en caída, o *U* invertida, o romántica.

DIAGRAMA DE UNA ESTRUCTURA EN CAIDA

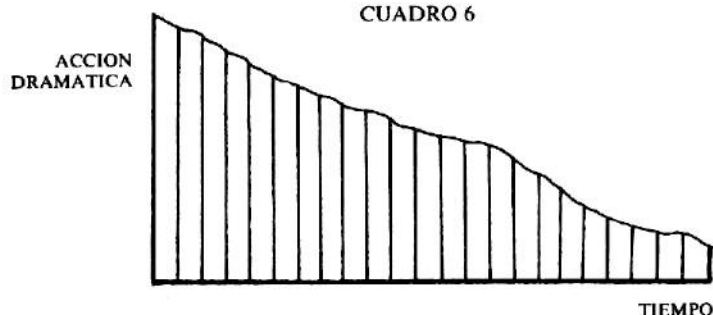
CUADRO 5



Un guión que nadie quiere escribir. Pérdida total del interés o clásico al revés. Para evitar.

DIAGRAMA MOSTRANDO PERDIDA DEL INTERES

CUADRO 6



Otro punto que afecta la estructura dramática es el llamado *Punto de Ataque* o el punto en donde la crisis comienza, donde precipitamos los hechos.

Si el punto de ataque fuera prematuro (llamado *Ab Ovo*)(*) es muy difícil mantener la tensión dramática hasta la resolución.

Si el punto de ataque fuera tardío (llamado *In Media Res*)(**) que es cuando dejamos todo para el final y los hechos se precipitan, se produce un final confuso.

En Resumen

Los valores dramáticos pueden ser calificados y cuantificados.

Cuando terminamos de escribir un guión es bueno que nos hagamos algunas preguntas:

- ¿El problema es claro? ¿Es realmente un problema grave? ¿La exposición está bien hecha?
- ¿La complicación es verosímil? ¿El problema es muy difícil de ser resuelto?
- ¿La crisis es realmente crucial? ¿Es efectiva? ¿El personaje tiene motivos para entrar en crisis?
- ¿El conflicto es intenso?
- ¿El clímax tiene impacto? ¿Es dramáticamente fuerte?

*) El latín *desde el huevo*. N. del T.

***) En latín *en medio de las cosas*. N. del T.

—¿La resolución es satisfactoria? ¿No dejamos ningún asunto pendiente?

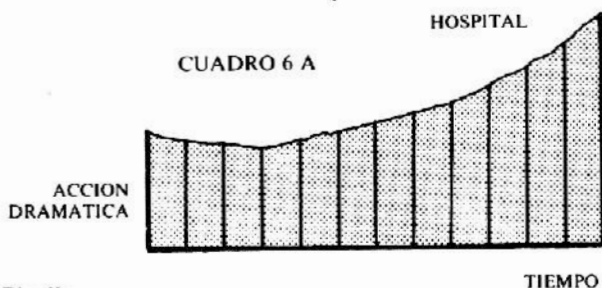
—¿La historia está contada con creatividad?

Claro que la estructura de la que hablamos se refiere a la estructura de 1 (un) "plot". Cada "plot" o "subplot" tendrá su propia estructura que interactuará con la estructura del "plot" principal.

Repitiendo, entonces:

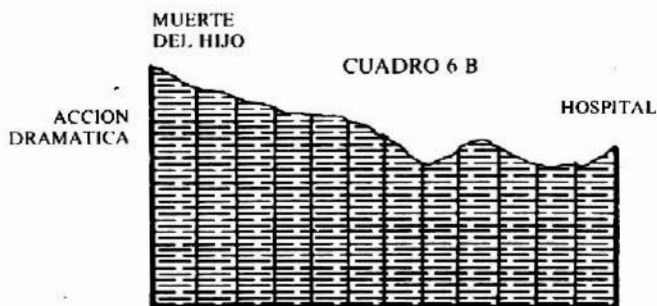
Para cada "plot", una curva dramática.

De esta manera, montar el guión significa ir relacionando, entrelazando, las distintas curvas de los diversos núcleos dramáticos ("plots"), creando puntos de interferencia de una curva a otra, armonizando los distintos "plots" creando una nueva y única curva: *la curva dramática de la película.* Por ejemplo:



1º "Plot":

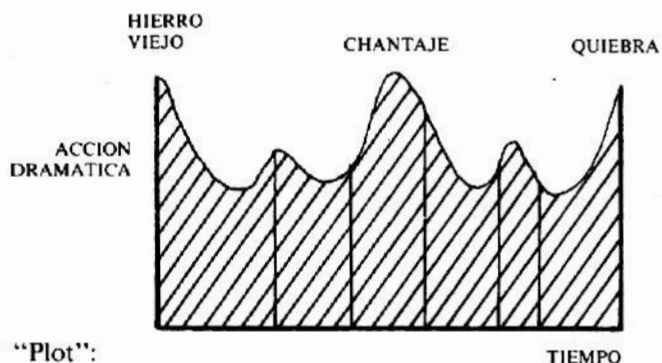
Un joven lleva una vida normal cuando sufre un accidente con un automóvil y es llevado a un hospital.



2º "Plot":

En el hospital, la médica que lo atiende acaba de perder un hijo víctima de leucemia y está saliendo de una crisis violenta.

CUADRO 6 C

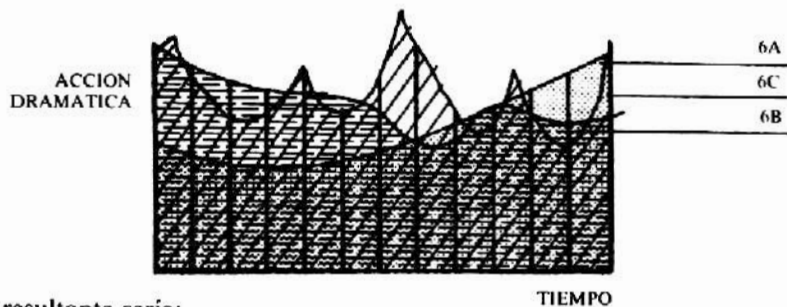


3° "Plot":

El automóvil accidentado es llevado para ser vendido como hierro viejo y el comprador que está al borde de la quiebra piensa utilizar el auto (que es robado) para chantajear al muchacho.

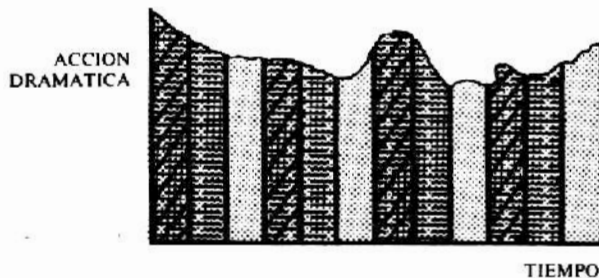
De esta forma, ese entrelazado de "plots" generará la curva dramática total del espectáculo que, en forma gráfica aglomerada, sería la siguiente:

CUADRO 6 D



La resultante sería:

CUADRO 6 E



II. Estructurando

Vimos que la *estructura* se coloca como un problema a ser resuelto. Ya que es una *construcción*, precisamos tratarla como tal, o sea planearla, organizarla de modo que se mantenga en pie.

Como la construcción de una estructura obedece a los criterios de la *lógica*, 2 tipos de error pueden cometerse: se yerra por falta de información inicial, o se yerra en la respuesta, en la conclusión del problema.

Quando iniciamos una estructura primero tenemos que surtirnos de todas las informaciones necesarias, partiendo de la premisa de que tenemos una historia y el perfil de los personajes.

Informaciones

Esas informaciones son esenciales para que sepamos qué tipo de estructura vamos a montar, qué vehículo será usado, y finalmente, cuáles son nuestras posibilidades y limitaciones.

1. *Vehículo* *Televisión*

Aquí vamos a definir el vehículo que vamos a usar. En el caso de la televisión, puede ser un Programa Especial, una Telenovela o una Serie.

Programa Especial — (división de tiempo)

El programa especial tiene generalmente 45 ó 90 minutos de duración. Entonces podemos hablar de dos formatos:

Formato de 45 minutos

Este formato es constituido por 5 partes y 4 intervalos completando un total de 1 hora de programación. Esas 5 partes equivalen a las siguientes cantidades de tiempo:

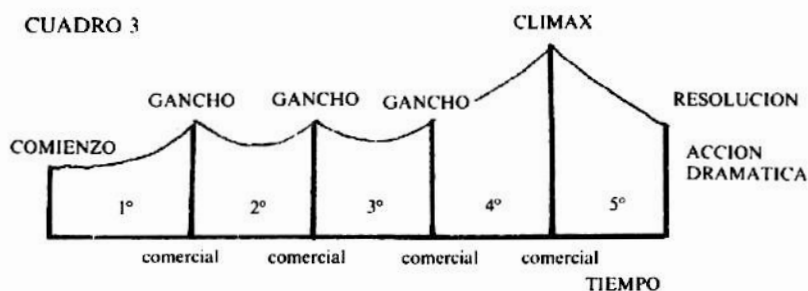
- 1° — 5 minutos
- 2° — 10 minutos
- 3° — 10 minutos
- 4° — 15 minutos
- 5° — 5 minutos

En este formato, el clímax generalmente se debe situar en la 4ª parte, puesto que la 5ª parte será el epílogo, la resolución.

Al final de cada parte tendremos que crear un *gancho*, una anticipación que cree una expectativa que sólo se resolverá en la parte siguiente. Con esto, el espectador atravesará el comercial sin perder el interés por el espectáculo.

Esto quiere decir que el diagrama dramático debe ser construido en *olas*:

DIAGRAMA EN OLAS



La primera parte se llama *cabeza*, o exposición del problema; la última parte es llamada *cola*, o resolución del problema, epílogo.

Formato de 90 minutos

Este formato está constituido por 8 partes con 7 intervalos, completando un total de 2 horas de programación.

- 1º — 5 minutos
- 2º — 15 minutos
- 3º — 10 minutos
- 4º — 15 minutos
- 5º — 15 minutos
- 6º — 10 minutos
- 7º — 15 minutos
- 8º — 5 minutos

Es el llamado Formato Americano, muy usado en los especiales de la televisión.

Aquí, el clímax está en la 6ª parte. El mayor problema, sin embargo se sitúa en las 3ª, 4ª y 5ª partes, donde se da el desarrollo. Si el desarrollo resulta demasiado largo o demasiado corto, puede haber una pérdida de interés.

Formato de 25 minutos

Es el formato del capítulo de una telenovela. Está constituido por 5 partes y 4 intervalos, completando un total de 25 minutos de programación.

Las partes más importantes de una telenovela son las *puntas*, es decir, la *cabeza* y la *cola*.

El clímax del capítulo de la telenovela debe situarse en la 5ª parte. Esto quiere decir que la 5ª parte termina con un gancho: se anticipa que alguna cosa va a suceder. Pero la revelación sólo ocurrirá en la *cabeza* del próximo capítulo.

Es el llamado Episodio con Clímax Incompleto.

Esos tres formatos, de 45 minutos, de 90 minutos y de 25 minutos, son los más usados en la televisión brasileña.

Todavía en televisión española es de 52 minutos, cuando trabajaba con Benito Rabal en el guión de "*Nazca*" tuve muchas dificultades para adaptarme a este nuevo padrón de tiempo, porque me gustan los tiempos múltiplos de cinco. No existe ninguna razón lógica para esta preferencia.

Cine

En el cine, como el lenguaje es continuo (sin intervalos), para facilitar el trabajo podemos dividir el total del tiempo de la película en bloques de tiempo o en rollos.

Una película tiene, un promedio de 1 hora y media a 1 hora y 45 minutos de duración, completando un total de 9 rollos.

Así, si dividimos la película en 9 bloques de secuencia de estructura, nuestro clímax deberá situarse en el 8º bloque, para solucionarse en el 9º.

Algunos autores, sin embargo, dividen la película en 7 partes, o en 5 bloques. Eso varía de autor a autor.

Entonces, una vez dividida la película en 7 ó 9 partes, estructuraremos cada parte por separado.

Atención a la 7ª parte, ya que es en ella donde va a situarse el clímax.

Eisenstein decía que lo más importante en el cine es el 7º rollo.

También podemos dividir los 100 minutos de una película en 5 partes de 20 minutos cada una. La elección de la división varía de autor a autor.

Relación Tiempo/Tamaño del "script"

La correspondencia entre *tiempo* y *tamaño* de "script" puede ser medida de la siguiente manera:

En la televisión:

90 minutos de acción equivalen a 50 páginas modelo.

45 minutos de acción equivalen a 21/30 páginas modelo.

52 minutos de acción equivalen a 38/45 páginas modelo.

(Ver *Página modelo* en 1º Tratamiento)

En el cine:

100 minutos de acción equivalen a 75/87 páginas modelo.

10 minutos de acción equivalen a 6 páginas modelo.

15 minutos de acción equivalen a 8/9 páginas modelo.

5 minutos de acción equivalen a 3/4 páginas modelo.

2. *Horario y Censura*

La segunda información es el horario en el que el espectáculo será exhibido y las limitaciones que la censura impone a ese horario.

En Brasil hay un Código Nacional de Censura para la televisión. Si el horario de nuestro programa fuera el de las 17.00 hs. las limitaciones serán mayores; ya en el de las 22.00 hs. las limitaciones de la censura serán menores.

Conocer el Código Nacional de Censura facilita nuestro trabajo, pues evita la creación de escenas que después serán censuradas.

En el caso del cine, ocurre lo mismo: tenemos que estar atentos a los temas por edad, es decir: sin restricciones, 14 años, 16 y 18 años.

Conocer el Código Nacional de Censura es importante ya que cuando un productor nos contrata para el guión de una película, por ejemplo sin restricciones, tenemos que saber que es lo que podrá ser mostrado, que tipo de temas podrán ser desarrollados.

3. *Número de actores/lugares de filmación/escenarios.*

Otra información importante es el número de actores, lugares de filmación y escenarios que estarán a nuestra disposición.

En televisión, por lo general para un especial de 45 minutos, podemos contar con 10 actores (con parlamentos), 12 escenarios y algunos exteriores.

En las telenovelas, las limitaciones varían. Aquí ya podremos contar con un promedio de 35 actores (con parlamento). Los escenarios y exteriores son más numerosos, dependiendo del tema tratado. No es un número ilimitado, pero las facilidades son mayores.

En el cine, generalmente, el máximo es de 18 a 28 actores. Depende de la producción el número de escenarios y exteriores. Sin embargo, es bueno que las acciones estén concentradas en el menor número posible de escenarios y exteriores, pues facilitará el trabajo y disminuirá los gastos de producción.

Resolución del Proceso

Ahora que conocemos nuestras limitaciones y las *reglas de juego*, podemos comenzar a resolver nuestra estructura.

Antes que nada es bueno saber que una página corresponde a 1 minuto y medio/2 minutos de acción.

Claro que eso varía. Dependiendo de la acción dramática, una página puede corresponder a 30 segundos. El promedio, sin embargo es de 1 a 2 minutos.

Tiempo de reflexión

Aquí vamos a hablar de la *gestación*, o sea, del período de tiempo que dedicamos al simple *dejar crecer*, dentro de nosotros, la idea-semilla.

Es el tiempo que dedicamos a pensar cómo es que vamos a contar nuestra historia.

Podemos pensar la estructura de una sola vez, o en tramos separados. Lo que importa en realidad es que sepamos a *dónde* queremos llegar, dónde colocaremos el clímax. Después de hacer esto, desarrollaremos el tema, de modo que la tensión dramática aumente desde el inicio hacia el final y consecuentemente aumente el interés.

En una película policial, el punto donde colocaremos el clímax es de vital importancia, de lo contrario el suspense no se mantendrá.

Este es un trabajo puramente *individual*: el autor se sienta, piensa sobre el asunto, si fuera necesario investiga sobre el tema, consulta obras ya realizadas que tratan sobre el mismo tema; en fin, reflexiona, gesta, se provee de la mayor cantidad de materia prima posible.

Si el trabajo fuera entre *dos personas*, el autor conversa con el compañero, intercambian ideas, hacen el famoso "brainstorm".

Un buen dúo de autores es igual a un buen casamiento: uno alimenta al otro y contribuye a la realización de la obra en común.

Y también existe el *trabajo colectivo*, en grupo. No es raro que directores, actores y productores participen de este proceso, colaborando dentro de lo posible. Son las llamadas *reuniones creativas*.

Es esencial la opinión del productor, cuando estuve en América visitando varias escuelas de dramaturgia y centros de producción, pude constatar el peso de estos profesionales tan olvidados en la teoría y tan importantes en la práctica.

Me gustaría decir que tengo la imagen de la Santísima Trinidad como representación de la autoría de una película o un programa televisivo. Trinidad ésta, cuyos vértices son el guionista, realizador y productor.

Sólo después de que todos opinan, que las dudas mayores fueron resueltas el guionista armará su estructura.

Estructura Piloto

Una estructura piloto no es todavía la estructura definitiva.

La estructura definitiva sólo aparecerá en el transcurso del trabajo, generalmente en el Primer Tratamiento, ya que en el momento de escribir, el guionista aún puede cambiar un poco el rumbo de los acontecimientos.

La estructura piloto es, por lo tanto, una especie de guía.

Cuando montamos una estructura, las primeras preguntas que nos haremos serán las siguientes: *¿Cómo será mi Macroestructura? ¿Dónde estará el clímax?*

Para contar una historia, tenemos 3 caminos básicos:

Narrador

El narrador puede estar de cuerpo presente, o en "off", la llamada *presencia en "off" o presencia sonora*. Un ejemplo de narrador puede apreciarse en las películas de Woody Allen o aún en los dibujos animados de Walt Disney.

Claro que el narrador tiene que estar integrado a la historia, formar parte de ella, ya sea como personaje que narra, ya sea como el director que de tanto en tanto interfiere en el proceso.

Fellini acostumbra a utilizar ese artificio.

Cualquier película o espectáculo que tenga un personaje guía que cuente, narre o desenvuelva la acción se incluirá en este ítem. Ejemplo: *Sunset Boulevard*. (El Crepúsculo de los Dioses, 1950, Billy Wilder).

Leyendas

La leyenda es un camino comentado, señalado a través de títulos, de leyendas.

Una leyenda puede ser geográfica, indicando un lugar, cambios climáticos como invierno, verano, etc. O puede estar indicando, explicando una escena, un cambio de intención.

En las películas mudas, el uso de la leyenda era esencial, ya que no había diálogos.

Aún cuando las leyendas no se usen por los diálogos, la simple indicación de que es verano, o invierno, es considerada una leyenda.

La mini serie "*Nazca*" es una estructura con leyendas, si bien poco perceptible.

Acción Directa

La Acción Directa es un guión que obedece al orden cronológico de los acontecimientos de la vida real.

Por supuesto que el tiempo será diferente. El tiempo dramático se caracteriza por sintetizar varias horas, meses o años en las 2 horas de un espectáculo.

Atención entonces, a la diferencia entre *Tempo Dramático* y *Tempo Real*.

Tempo dramático es la síntesis del tiempo real.

Algunos cineastas como, por ejemplo Godard, ya hicieron experiencias cinematográficas donde, de hecho, sólo registraron 2 horas de un acontecimiento cualquiera, obedeciendo a la acción al tiempo real.

"Flash-back"

Es una técnica utilizada para mostrar algo que ocurrió en el pasado del personaje.

Es una técnica arriesgada, que debe dosificarse con sumo cuidado.

El uso incorrecto del "flash-back" puede acarrear la pérdida del interés y también puede tornar confusa la historia. Un "flash-back" tiene que interactuar con la historia, tiene que ser absolutamente necesario para la acción dramática.

Si no fuera absolutamente esencial, es mejor no usarlo. Puede perturbar el desarrollo de los acontecimientos.

Esas técnicas que vimos, *Narrador*, *Acción Directa*, *Leyenda* y “*Flash-back*”, no son compartimentos estancos. Podemos hacer una película mezclando las técnicas, como por ejemplo, en *Ammarcord*, de Fellini.

Ejemplos:

- Una película en “flash-back”: *Pequeño Gran Hombre*.
- Una película de Acción Directa: *Love Story*.
- Una película con leyenda: *Las Cuatro Estaciones del Año*.
- Una película narrada: *El Halcón Maltés*.

En verdad, lo que importa no es la pureza del género sino el uso que hagamos de esas técnicas, de esos caminos.

Conclusión

Cuando armamos nuestra estructura, los siguientes puntos tienen que ser definidos:

- /Exposición de motivos*. Escenas de exposición, de información.
- /Preparación*. Escenas mostrando complicaciones, informando lo que hay por delante.
- /Complicación*. Escenas mostrando el desarrollo de la complicación.
- /Clímax*. Escenas de clímax.
- /Epílogo*. Escenas de resolución.

El orden de los factores no es necesariamente el expuesto anteriormente. Podemos invertirlos, mezclarlos, etc. Lo importante es que todo sea hecho con el objeto de aumentar la carga dramática de la estructura, tornando la historia más interesante.

Podemos, por ejemplo, montar una estructura de la siguiente manera:

1. Abrimos con una *complicación*.
2. Exponemos los hechos y problemas a través de un “flash-back” (*Exposición*).
3. Entramos al inicio del *clímax*.
4. Escenas de *preparación* de las complicaciones, que van a ayudar a la comprensión del clímax. (Otro “flash-back”)
5. Volvemos al *clímax*.
6. Escenas de *resolución*.

Cómo vimos, una estructura es mutable, tiene infinitos caminos que pueden ser recorridos, todo depende de la imaginación del autor.

Venciendo Barreras

Cuando creamos las escenas, creamos barreras de vacío entre ellas. Para subsanar esos vacíos utilizaremos los elementos de integración, de transición.

Existen caminos clásicos para atravesar las barreras e interligar las escenas:

A. *Pasaje del tiempo*

Son los distintos artificios que usamos para mostrar que el tiempo pasó. Como el tiempo real difiere del tiempo dramático, para que el pasaje del tiempo quede claro y no sea abrupto, utilizamos los más variados artificios, como la célebre hojita del calendario deshaciéndose al viento, los diarios rodando, los nombres de las estaciones por donde el tren está pasando, etc.

Actualmente, como el público está más habituado, se ha creado una complicidad entre público y pasaje del tiempo, de modo que las indicaciones de pasaje no precisan ser tan claras, tan evidentes.

Un pasaje de tiempo mucho más rápido, es llamado *elipse*.

Ejemplo: una casa está incendiándose/corte/cenizas.

Con la *elipse* podemos pasar rápidamente de una *complicación* a la *resolución*.

Como vemos, el *Pasaje de Tiempo* es un elemento integrador de escenas.

B. *"Flash-back"*

Aquí vamos a hablar del "flash-back" como elemento integrador. Un "flash-back" como nexos puede ocurrir de varias maneras:

"Flash-back" Evocado

Un personaje solitario evoca, a través de su memoria lo que ocurrió en su pasado, para explicar mejor el presente.

"Flash-back" Solicitado (explicativo)

Un personaje, por ejemplo, un detective, cuenta en "flash-back", lo que realmente sucedió en la hora del crimen: es el llamado "revival". Alguien que cuenta a otro lo que sucedió.

"Flash-back" Atípico (sin valor explicativo)

Este tipo no es usado para explicar. Es un simple elemento de ligazón, un recuerdo de la infancia, una parte de un sueño.

Este tipo de "flash-back" generalmente es usado como elemento sorpresa.

C. Otras formas de transición

Son las sorpresas que introducimos en la estructura, como modo de aumentar y aguzar el interés del público. Por ejemplo:

Escenas oníricas: una fantasía de un personaje que de pronto parece real, pero es simplemente una imagen de su subjetividad.

Por ejemplo: Nelson Rodrigues en "*Vestido de Novia*."

"Insert": rápidas imágenes que nos avisan que algo está por suceder, pequeñas imágenes que nos recuerdan un hecho, inducen a la emoción o anticipan una situación.

Ejemplo: el "insert" de la cobra, en la serie "*Lampiao y Maria Bonita*", indicaba el inicio de una seria complicación para el protagonista.

Antevisión o "Flash-forward": una escena que nos muestra parcialmente lo que sucederá más adelante.

Ejemplo: el protagonista de "*Venecia Rojo Shocking*" ("Don't look now", Nicolás Roeg).

Otro tipo de "flash-forward" es la llamada *cabeza de escena*, pequeñas partes emocionantes o instigadoras, de un determinado espectáculo que será exhibido dentro de algunos días. Es utilizado para llamar la atención del público, en el día del estreno del espectáculo, o minutos antes de la presentación del mismo. Cualquier "trailer" es un "flash-forward".

"Flash-back" dentro de "Flash-back"

Es un artificio peligrosísimo pues puede confundir completamente la historia. En lo posible debe ser evitado por el guionista principiante. Yo particularmente tuve varios problemas con este artificio en la mini serie "*El tiempo y el viento*".

A propósito, debo decir que mi vida profesional no es una secuencia ordenada de éxitos y que aprendí mucho con el fracaso.

Tiempo y Ritmo

Cuando hacemos una estructura, debemos estar atentos al *tiempo* y al *ritmo*. Son conceptos abstractos, difíciles de definir en términos de dramaturgia y están intrínsecamente ligados.

El *tiempo* de un guión de T.V. o de Cine es el *Tempo Dramático* de una escena. La cantidad de tiempo que el autor usará para describir un determinado acontecimiento.

El Tempo Dramático no define si una escena es larga o corta, sino la *intensidad dramática* de la escena.

Una escena de 30 segundos bien ubicada, puede tener un tempo dramático muy intenso.

El *Ritmo*, conjunto de todos los Tempos dramáticos, está intrínsecamente ligado al interés del público. Si la estructura tiene poco ritmo, es inútil llenarla con varias escenas pequeñas. La cantidad de pequeñas escenas no mejorará el Tempo dramático ni el Ritmo. Aquí, el espectador simplemente quedará excitado por la rápida sucesión de escenas, pudiendo inclusive llegar al cansancio y a la pérdida del interés.

Tempo y Ritmo — En la dramaturgia podemos hasta hacer una relación de ritmo con el acto amoroso, con el acto sexual. ¿Cómo se explica el ritmo amoroso? No se explica, es una cuestión de sensibilidad del autor.

Existen escenas largas con ritmo tan perfecto que parecen durar segundos. O escenas cortas con un ritmo tan errado que parecen durar horas.

Como puede apreciarse, varias escenas cortas no aumentan necesariamente el ritmo de un espectáculo.

Para finalizar, llamamos la atención sobre dos errores fundamentales:

- Un *ritmo muy lento* lleva a la pérdida del interés.
- Un *ritmo muy intenso* puede llevar al cansancio y a la pérdida de credibilidad en el público.

La mejor manera es andar a 80 Km/hora. No exagere pero tampoco vaya a paso de tortuga.

Una buena manera de sentir si el ritmo está bien o no, es someter el guión, la estructura, a los comentarios de amigos y compañeros de trabajo.

Todo autor tiene su público particular, donde sus dudas son examinadas con sinceridad.

En fin, los caminos para hacer una buena estructura son varios y como dice el viejo proverbio, *cada cabeza, una sentencia*.

Un último toque de atención: vea buenas películas, intente ver cómo fueron hechas las escenas que Ud. considera buenas, estudie, compare, vaya a cinematecas, cineclubes, etc.

Sabemos que existen pocas cinematecas, cineclubes y videotecas. Aún así, intente el máximo de información disponible.

Observación final

Muchos directores piden a los guionistas estructuras rápidas, agregadas al perfil de los personajes en lugar del clásico argumento.

En primer lugar, creemos que esa actitud revela falta de confianza en el guionista. En segundo lugar, una estructura bien hecha es haber recorrido la mitad del camino. Con una buena estructura en la mano, un dialoguista puede hacer un guión, o un director puede desarrollar rápidamente el resto del trabajo.

Entonces, cuando alguien pida una estructura comentada, exija por lo menos 80% de la cuantía reservada para el guión final.

Es la única manera de precaverse contra ese abuso.

III. Práctica

Estructura

El trabajo propuesto fue la recreación y estructuración de una historia verídica, relatada por Michel Foucault, en: "Yo, Pierre Riviere, que degollé a mi madre, a mi hermana y a mi hermano..."

A continuación, el argumento de Foucault:

"Pierre Riviere, 20 años, es un campesino que vive con los padres, dos hermanos menores y la abuela en una aldea de Francia de 1826. La madre, autoritaria y cruel, atormenta la vida del padre y Pierre sufre por esa situación. Semi-analfabeto, frecuenta la iglesia de la aldea, donde lee libros sagrados y se convierte en una especie de místico solitario. Su comportamiento es visto con extrañeza y él, apodado *el idiota*, asusta a los niños con bromas como la de crucificar ranas y pajaritos en los árboles. Un día, sin soportar ya más las peleas diarias entre los padres, planifica matar a la madre y a la hermana, ya que eran cómplices contra el padre. Planifica matar también al hermano menor, un niño dócil y adorado por el padre, porque piensa que sufrirá con la pérdida de la madre. Y así actúa: degüella a la madre, embarazada de seis meses de un hombre que no era el marido, a la hermana, al hermano. Después huye, deambula por los bosques hasta que se presenta ante el juez de la aldea. Preso, juzgado y condenado a muerte es considerado loco hasta que escribe un memorial de 50 hojas donde analiza, en la primera parte, la vida conyugal de los padres y, en la segunda, su propio comportamiento desde la infancia. Ese trabajo hace que

el jurado reconsidere la pena, ya que no se trata de un loco sino de un superdotado. Pierre es condenado a prisión perpetua, donde se ahorca en 1840.”

La estructura que reproducimos a continuación, fue realizada por el grupo de alumnos del curso de guión. Por mayoría, se decidió que la historia sería estructurada para el formato de un *Especial* de 45 minutos para televisión.

Se hizo entonces, una adaptación del argumento original; la historia fue actualizada y trasladada al Brasil. Se recreó el personaje Pierre que pasó a ser Pedro y el padre se convirtió en un pastor protestante. Se creó también un nuevo personaje, el editor de libros. A través de él, se cuenta la historia.

El argumento recreado fue dividido en 5 partes:

- 1º parte — 4 escenas (5 minutos de acción) Presentación.
- 2º parte — 6 escenas (10 minutos de acción) Desarrollo.
- 3º parte — 8 escenas (10 minutos de acción) Desarrollo.
- 4º parte — 8 escenas (10 minutos de acción) Clímax.
- 5º parte — 10 escenas (10 minutos de acción) Epílogo.

1º — Estructura de la 1º parte

- Escena 1 — Ext. Río de Janeiro/Localización de la historia.
- Escena 2 — Centro de la ciudad —cartero entrega cartas y paquetes.
- Escena 3 — Oficina. Editor hablando por teléfono —recibe paquete del cartero. Lee el manuscrito contenido en el paquete. Lee una parte del manuscrito de Pedro.
- Escena 4 — Parte del libro en “flash-back” —infancia de Pedro donde vemos que él maltrata a los animales.

Análisis de la 1º parte

Se trata de una parte de presentación, de preparación. En ella se presenta el hilo conductor de la historia, hay localización y una escena de anticipación a través del “flash-back”, mostrando que el manuscrito contiene increíbles revelaciones.

2º — Estructura de la 2º parte

- Escena 5 — Ext. del presidio. El editor llega al presidio. Busca a Pedro.
- Escena 6 — Int. del Presidio. El editor hablará con el psiquiatra.
- Escena 7 — Sala de psiquiatría. El editor toma conocimiento de que Pedro está bajo tratamiento. El psiquiatra dice que

- Pedro es tranquilo e introspectivo.
- Escena 8 — El padre de Pedro recibe un paquete igual al del editor.
- Escena 9 — El editor y el psiquiatra están despidiéndose cuando suena la alarma general del presidio.
- Escena 10 — Pelea en el comedor del presidio. Pedro, que fue descrito como tranquilo, está violento.

Análisis de la 2ª parte

En la 2ª parte, tenemos el desarrollo de la historia, mostrando al editor que busca al autor del manuscrito y las razones que llevaron a Pedro a escribirlo.

Hasta aquí, ya mostramos el perfil de Pedro. Un detalle importante: la escena en donde el padre recibe el manuscrito, abriéndose así otro núcleo dramático.

3º — Estructura de la 3ª parte

- Escena 11 — Encuentro entre el Editor y Pedro. Pedro cuenta su historia.
- Escenas 12, 13, 14, 15, 16 — “Flash-backs” de la vida de Pedro, mostrando que el padre es pastor protestante, la familia reprimida, la madre mundana.
- En esas 5 escenas, vemos toda la vida de Pedro.
- Escena 17 — Presidio. Pedro recibe la visita del padre.

Análisis de la 3ª parte

Esta parte es casi toda en “flash-back”. Es la historia de Pedro sin la revelación final que guardaremos para el bloque siguiente.

4º — Estructura de la 4ª parte

- Escena 18 — El padre conversa con Pedro. Le pide que no publique el libro. El padre dice que Pedro está loco y que nunca lo perdonará.
- Escena 19 — Libro imprimiéndose en la imprenta.
- Escena 20 — El abogado le comunica a Pedro que presentó un recurso para que Pedro esté presente en la fiesta de lanzamiento del libro.
- Escena 21 — Imprenta — libro imprimiéndose.
- Escena 22 — El padre busca al editor. Le pide que no publique el libro.

Escena 23 — Pedro recibe el primer ejemplar del libro.

Escena 24 — “Flash-back” de Pedro, donde vemos que mató a su madre, a su hermana y a su hermano. (Escena principal del programa).

Análisis de la 4ª parte

La 4ª parte está marcada por el conflicto Padre/Pedro y por la última escena, que es violentísima y reveladora: sólo a través de ella sabremos lo que Pedro hizo, o sea, que mató a su familia.

5º — *Estructura de la 5ª parte*

Escena 25 — Preparación para la fiesta del lanzamiento del libro.

Escena 26 — Pedro recibe la noticia de que no será autorizado a asistir al lanzamiento.

Escena 27 — La fiesta transcurre.

Escena 28 — El padre sólo, rezando para que el libro no tenga éxito.

Escena 29 — Pedro solo en la prisión.

Escena 30 — Fiesta.

Escena 31 — El padre rezando.

Escena 32 — Pedro solo.

Escena 33 — Fiesta.

Escena 34 — Pedro se suicida.

Análisis de la 5ª parte

Esta parte reproduce paralelamente la agonía final de Pedro, frente a la fiesta de lanzamiento. Como contrapeso, las escenas del padre rezando.

Análisis General

Se trata de un trabajo muy simple, basado en un argumento muy complejo. Hay que señalar que este trabajo fue realizado en una hora de clase, sin tiempo para reflexión.

Creo que la recreación es confusa. El personaje del editor me parece un tanto artificial, poco significativo. Con esta estructura, la historia rinde menos de lo que podría rendir.

Adviértase la preocupación de los alumnos por colocar *ganchos* antes de cada intervalo.

Otro problema: la figura del padre debería ser más desarrollada.

Hay que tener en cuenta que esta estructura es apenas una guía inicial para el trabajo. Es a partir de ella que se trabajaría el 1º tratamiento; entonces, la estructura puede ser rehecha, re trabajada.

Generalmente, una estructura es una simple guía para el guionista. Ese trabajo aparentemente crudo, sin gracia, sirve como apoyo básico para el desarrollo del primer tratamiento, y es esencial para un buen resultado.

Hicimos algunos ejercicios de éstos en clase y todos fueron satisfactorios.

Unidad 5

LEVANTANDO VUELO

1. PRIMER TRATAMIENTO

I. Unidad Dramática

Ahora que ya vimos como se monta una estructura, pasaremos a la cuarta etapa en la construcción del guión: El Primer Tratamiento.

El primer tratamiento se escribe a partir del concepto de que la *escena es la unidad dramática de un guión*.

Por lo tanto, cuando hablamos de Primer Tratamiento, hablamos básicamente de Escena.

La escena también es llamada Subdivisión de la Obra, División del Acto o División de la Acción.

El concepto de escena varía de período a período, de cultura a cultura. El concepto tradicional de escena fue dado por Sir Edmund Chambers (*The Elizabethan Stage*, 1923), y se originó en el teatro isabelino. Según Sir Edmund Chambers, *escena es una sección continua de la acción dentro de una misma localización o lugar*.

Shakespeare siempre usó ese concepto y sólo "*Antonio y Cleopatra*" fue la excepción, ya que podemos encontrar 42 escenas en el doble de lugares diferentes.

Ya el teatro francés (Tragedia Neoclásica) define a la escena como *una parte del drama, en la cual la composición del personaje no se altera*.

De acuerdo a esta definición, cuando el personaje principal sale de escena, se considera que la escena terminó, aún cuando los otros personajes todavía estén en escena.

Actualmente, en el cine y en la televisión, utilizamos la Escena Inglesa, es decir, una escena que se define por su localización en el espacio.

En el teatro moderno el concepto de escena es abierto. Tennessee Williams nunca usa intervalos o división de escenas, el espectáculo es continuo.

El Primer Tratamiento es entonces, el desarrollo de las escenas indicadas en la estructura.

II. El "Script"

El Primer Tratamiento es la primera versión de un guión, el desarrollo de las escenas en un texto para ser filmado.

Más que un texto es un instrumento de trabajo que será entregado a un equipo encargado de transformar el texto en imagen.

Es, por lo tanto, un instrumento de trabajo para el director, productor, elenco, montajista (edición), camarógrafo, escenógrafo, vestuarista, etc.

Como vemos, ese instrumento de trabajo debe contener todas las informaciones necesarias para la transformación de un guión en una película.

Es un texto que coloca al autor en contacto con todos los profesionales del equipo, que muestra como el autor desea que su texto sea filmado, revela las intenciones del autor y su visión del espectáculo.

Partiendo de ese punto de vista, cada texto debe ser lo más exacto posible y también, lo más resumido. Solamente las indicaciones consideradas esenciales deberán indicarse en el texto.

Esa exigencia de síntesis y exactitud se debe al hecho de que como elemento de trabajo, un texto debe ser ágil, claro, para evitar confusiones a la hora de la ejecución.

Formas y Formatos

En este punto vamos a revisar las diferencias de concepto de la escena en el cine y en la televisión.

Secuencia y escena son conceptos puramente geográficos.

En el cine, una secuencia engloba todo lo que sucede en un lugar.

Ejemplo:

Lugar — casa en Río de Janeiro

Secuencia 1 — dormitorio principal
cocina de la casa
exterior de la casa.

En la televisión, una escena es determinada por el lugar exacto.

Ejemplo:

Lugar — casa en Río de Janeiro

Escena 1 — dormitorio principal

Escena 2 — cocina de la casa

Escena 3 — exterior de la casa

En la televisión, generalmente esta casa no existe como un todo: los cuartos están distribuidos por el estudio o desparramados por la ciudad.

Cuando se escribe para televisión, *se escribe en escenas*.

Podemos decir que la secuencia tiene en su interior un conjunto de escenas.

Hoja de Especificaciones generales

Vamos a comenzar nuestro guión de atrás para adelante. La última cosa que se hace en un guión es la llamada Hoja de Especificaciones Generales o Primera Página (o tapa).

La hoja de especificaciones generales debe contener las siguientes informaciones:

- 1 — Título de la película o programa de T.V.
- 2 — Nombre del autor
- 3 — Dirección y teléfono del autor
- 4 — Número de escenas o secuencias
- 5 — Duración del espectáculo
- 6 — Fecha en que fue entregado
- 7 — Número de hojas
- 8 — Nombre de la empresa o persona a quien será entregado el guión.
- 9 — Tipo de trabajo: adaptación, 1º tratamiento, argumento, etc.

- 10 — Si es un original, si es Drama, Comedia, etc.
- 11 — N° de registro de propiedad intelectual, "Copyright". (Ver reproducción N° 1).

Hoja de producción

La penúltima cosa que se hace en un guión es la Segunda hoja u hoja de producción.

Es con la segunda hoja que vamos a conversar con el equipo de producción, con un listado de las informaciones y necesidades básicas:

- 1 — Personajes (con y sin parlamento)
- 2 — Decorados (interiores)
- 3 — Exteriores
- 4 — Extras
(ver reproducción N° 2)

En el caso de una estructura comentada, vale la pena hacer un pequeño resumen de la historia (poco mayor que una "story-line") en la página siguiente.

Formato del "script" por escenas

Aquí, vamos a montar nuestras escenas dentro de lo que llamamos *Página Modelo*.

Una *Página Modelo* es una hoja dividida por la mitad, definiendo un campo a nuestra derecha y un campo a nuestra izquierda.

La razón de esa división es muy simple: transformar el texto del guión en una especie de plano del espectáculo, dividiendo el papel en áreas específicas donde los distintos profesionales del equipo encontrarán las indicaciones que les son realizadas.

Así, tendremos:

Campo a nuestra izquierda:

- 1 — El número de la escena
- 2 — Identificación de la escena (externa o interna, lugar, día/noche)
- 3 — Definición breve de la acción (conducta del personaje, apariencia)

- 4 — Indicación de movimientos de cámara (planos)
- 5 — Indicación del clima general de la escena (ver reproducción N° 3)

Con esas indicaciones podremos conversar con el actor, con el escenógrafo, con el maquillador, con el camarógrafo, y principalmente con el director.

Claro que las indicaciones no son obligatorias para el equipo, nadie está obligado a seguir al pie de la letra lo que indicamos. Son sugerencias, simples indicaciones.

Por ejemplo: cuando indicamos al camarógrafo que determinada escena será "close", en realidad queremos indicarle al director que hay un detalle importante, un detalle que debe ser subrayado, ya sea con un "close" o por un "zoom": la elección del plano es un problema del director.

Como vemos, la elección de un determinado plano de filmación no es tampoco una indicación *decorativa*, ella tiene una función; es más, ella sólo debe ser indicada si tuviere una función.

Ejemplo: en una determinada escena, indicamos un "close" para la píldora que cae dentro de un vaso. Ahora bien, es evidente que esa píldora debe tener una gran importancia para la historia: puede ser el veneno, y deseamos mostrar que el veneno fue colocado en el vaso.

En la cuarta indicación, la descripción breve de la escena, vamos a conversar con el actor, indicando lo que creemos importante en el comportamiento del personaje en aquella escena, lo que debe ser observado. No existe para el actor, ninguna obligación de seguir la indicación al pie de la letra: nuevamente es una simple indicación, una sugerencia.

Lo mismo ocurre con las indicaciones sobre el escenario para el escenógrafo, y sobre el vestido para el figurinista. Cuando indicamos que el escenario es una sala exageradamente rococó, el escenógrafo verá que en este escenario las cosas deben ser exageradas y no simplemente una sala rococó como cualquier otra.

Con respecto al clima general de la escena, es una conversación con todo el equipo.

Por ejemplo: escena de clase muy alegre: —los alumnos están satisfechos.

A partir de esa indicación el actor sabrá que todo el mundo está alegre y por lo tanto, tendrá una conducta de acuerdo a ese clima. El escenógrafo creará un escenario jovial, el figurinista elegirá ropas livianas y claras, el maquillador hará un maquillaje natural y así todos, resultando una escena de clima alegre.

En ese momento también podemos indicar la iluminación.

Si indicamos una luz por debajo del mentón del personaje, obviamente deseamos que el personaje tenga un aspecto fantasmagórico, o una luz exageradamente blanca, un escenario extraño, etc.

No debemos olvidar un factor importantísimo: la *marcación musical* o *el tema musical*. Si hubiere un tema, debemos indicar cuando será oído.

La marcación musical sirve para subrayar un detalle, enfatizar un momento de suspenso. Todos conocemos la célebre marcación musical del circo, tambores redoblando en el momento crítico de un salto mortal.

Es la llamada *viñeta* o pequeños fragmentos musicales.

También los ruidos serán indicados. Por ejemplo: ruido de trueno distante, lluvia en el tejado.

Una vez dada la indicación, el sonidista sabrá qué hacer, qué tipo de viñeta será usada, etc.

Es también en la 5ª indicación donde diremos como vamos a abrir y cerrar una escena. Esa indicación será una conversación con el montador, o editor.

Por ejemplo: al final de una escena está indicado un *fundido*, pues no construimos ninguna escena de nexo. De esta manera, con la indicación del fundido, el montador podrá trabajar el fundido de modo que funcione como elemento de ligazón, de pasaje de tiempo.

Como podemos ver, el lado izquierdo de la página contiene todas las informaciones necesarias para el equipo. Atención entonces a la claridad en la información. Eso facilitará el trabajo de todos.

NOTA — La indicación breve de la escena se llama *cabezal* y las otras indicaciones se llaman *rúbricas*.

Campo a nuestra derecha o al centro:

En el lado derecho o de centro de la página modelo, tendremos el diálogo, el nombre de los personajes y la indicación de actitudes de interpretación durante los parlamentos.

(Ver reproducción N° 4 A y B).

Observaciones:

1. Razón por la que especificamos el formato del "script": el "script" es un instrumento de trabajo y por lo tanto, debe ser bien armado de modo que el equipo no se confunda.

2. Cuando un profesional toma un "script", desea que su parte en el trabajo esté claramente indicada, sin confusiones o falta de información.

Por lo tanto, escriba a dos espacios, tenga buena dactilografía, haga un "script" limpio y claro. Los profesionales del equipo acostumbran anotar sus ideas en el "script": piense en eso cuando escriba una página.

2. Algunos autores y productores acostumbran colocar el diálogo en el medio de la página, en el centro.

3. Página de Periodismo Televisivo: como la página modelo, también se divide al medio. En el campo izquierdo tendremos las informaciones sobre las imágenes que serán mostradas y en el campo derecho las noticias habladas.

Lo mismo ocurre en radio. La única diferencia es que en el sector izquierdo sustituimos la indicación de imágenes por indicaciones de ruido o viñetas musicales.

4. Cualquier indicación, a excepción del diálogo y del cabezal, se llama rúbrica.

5. Las indicaciones, las rúbricas, deben ser breves.

Por ejemplo: la indicación de un *destumbrante vestido blanco* será suficiente para que el figurinista sepa de que se trata. Una descripción más detallada sólo será hecha en el caso de que el vestido necesitara un detalle específico. Por ejemplo: un vestido blanco con volados plisados, porque el personaje esconderá el brillante robado dentro del plisado.

REPRODUCCION Nº 1

Para / Renato Aragao Producciones

O CANGACEIRO TRAPALHAO
Comedia / original de Doc Comparato
Aguinaldo Silva

Guión Final para cine
(90 minutos)

Total de secuencias: 65
Total de bloques: 9
Total de páginas: 84

Entrega: 28/10/82
Cert. Embrafilme: Nº
(art. 17/ley 5.988/73)

TITULO DEL PROGRAMA: LA DAMA DE LAS CAMELIAS 83
 Doc. Comparato

<i>Personajes</i>	
<i>CON PARLAMENTO</i>	<i>SIN PARLAMENTO</i>
1 — Marguerite/Marina	1 — Niña de los patos (1847)
2 — Armand/Enrique	2 — Hombre del frac negro (1847)
3 — Barón de Varville/Arturo	3 — Hombres de negro (1847)
4 — Prudence/Telma	4 — Padre y sacristán (1847)
5 — Nanine	5 — Invitados a la cena (1847)
6 — Vieja del tarot	6 — Personal de la T.V. (1893)
7 — Armando	7 — Enfermera (1983)
8 — Joel	8 — Modista (1983)
9 — Monsieur Duval	9 — Personal del hospital (1983)
10 — Muchacho de la claqueta	10 — Extras (1983)
11 — Dr. Ernani	
12 — Gastón	
13 — Silvia	
14 — Hombre en "of" 1	
15 — Hombre en "of" 2	

NOTA: En 1, 2, 3 y 4 (con parlamento) tendremos 2 Personajes interpretados por el mismo actor.

ESCENARIOS

INTERIORES

- 1 — Cuarto de Margarite (1847)
- 2 — Sala de Marguerite (1847)
- 3 — Cuarto de Marina (1983)
- 4 — Baño de Marina (1983)
- 5 — Sala de Marina (1983)
- 6 — Fondo del Estudio (1983)
- 7 — Estufa (1847)
- 8 — Sala de control de T.V. (1983)
- 9 — Sala de maquillaje (1983)
- 10 — Sala de figurinista (1983)
- 11 — Sala de la casa de Armando (1983)
- 12 — Sala de emergencia/hospital (1983)

EXTERIORES

- 1 — Bosque-Paris (1847)
- 2 — Edificio (1983)
- 3 — Patio del estudio (1983)
- 4 — Playa desierta (1847)

RED GLOBO
NOVIEMBRE DE 1982

"QUARTA NOBRE"

Cortesía: Paulo Afonso
Grisolli/TV Globo

UNA MUJER LLAMADA MALU (MALU MULHER) (RED GLOBO)

Parada Obligatoria (1980)
Doc Comparato

Malú sale. Carmen frente al espejo
CORTE

COMERCIAL

ESCENA 23 — “INSERT”

Marcación musical.

“Close”.

Imágenes de células vivas en un campo microscópico. Por ejemplo, amebas vivas en una superficie gelatinosa como normalmente puede verse en un programa de tipo científico.

Instantes.

Corte.

ESCENA 24 — *INTERIOR. CUARTO DE MALU. DIA*

Malú despierta. Estaba soñando. Abre los ojos. Como quien recién despierta, intenta ubicarse en el tiempo y espacio. Elisa está parada en la mitad de la habitación y sostiene una bandeja.

General.

MALU — ¿¡Elisa!?

ELISA — ¡Llegó el agua!

Travelling

Elisa camina y coloca la bandeja sobre la cama.

MALU — ¡Qué lujo!

ELISA — Creí que lo estabas precisando.

MALU — ¡Qué bien! ¡Qué delicia!

Elisa se sienta junto a Malú.

“Close” de la bandeja y del esmerado desayuno.

MALU — ¡Buen día, mi amor!

TV GLOBO GUARDIA DE POLICIA (1979)

ACUERDO DIPLOMATICO - PAG. 2
(Doc Comparato)

EMBAJADORA

—ES MUY SIMPLE, SEÑOR LAS JOYAS ESTABAN EN LA CAJA FUERTE DEL HOTEL Y YO PEDI RETIRAR UN COLLAR DE ZAFIROS. ELLOS ENVIARON LA CAJA... PERO... NOSOTROS YA ESTABAMOS RETRASADOS PARA IR A UNA RECEPCION Y... MI MARIDO ES MUY EXIGENTE EN CUESTION DE HORAS, HORARIOS Y MINUTOS.

IMAGEN DEL EMBAJADOR Y DE VARIOS PERIODISTAS

EMBAJADOR

—LA EMBAJADORA ES BASTANTE DISTRAIDA.

EMBAJADORA

—BUENO... YO TERMINE OLVIDANDO LA CAJA Y SALIMOS. REGRESAMOS MUY TARDE.

PENA

—¿UD. SABIA QUE ESTAN OCURRIENDO REITERADOS ROBOS DE JOYAS EN VARIOS HOTELES DE LUJO DE RIO DE JANEIRO Y SE PIENSA EN UN SOFISTICADO LADRON INTERNACIONAL?

- EMBAJADORA —(PEDANTE) DIFICILMENTE LEO DIARIOS LOCALES.
- EMBAJADOR —LA EMBAJADORA QUIERE DECIR QUE ESTAMOS DE VACACIONES Y... EN ESTE CASO NO LEEMOS DIARIOS. TAN SOLO INTENTAMOS DISTRAERNOS.
- IMAGEN DE ARMANDO PARADO CERCA DEL MOSTRADOR DE LA RECEPCION
- PENA —LA POLICIA DICE QUE EL LADRON BAJO POR LA SOGA, EFECTUO EL ROBO Y SALIO TRANQUILAMENTE POR LA PUERTA. ADEMAS DE LA SOGA, ¿LA EMBAJADORA ENCONTRO OTRO INDICIO EN EL LUGAR? MARCAS, PISADAS, ALGUNA COSA.
- EMBAJADOR —ESA PREGUNTA LE CORRESPONDE A LA POLICIA, SEÑOR PERIODISTA.
- PENA —LE PREGUNTE A LA EMBAJADORA, SEÑOR EMBAJADOR.
- EMBAJADORA —“S'IL VOUS PLAÏT, GILBERT!” (PAUSA) NADA, QUIERO DECIR, ABSOLUTAMENTE NADA.
- PENA —¿LAS JOYAS ESTABAN ASEGURADAS?
- EMBAJADOR —CREO QUE LA EMBAJADORA ESTA CANSADA, SEÑORES. MUCHAS GRACIAS.

NAZCA
(Miniserie/cap. 1)

(TV. Española)
Dirección: Benito Rabal

ESCENA 11 - Interior / Estudio de Zingo casa ocupada / Día

Zingo y Nazca se besan apasionadamente. De pronto alguien TOCA la puerta.

VOZ EN OFF

Nazca ¡Todo está listo! Ya vamos a empezar.

Nazca se separa de Zingo abruptamente.

NAZCA

Sí. Ya voy. Parece que estoy en un gran estudio de Hollywood.

Zingo intenta besarla de nuevo.

NAZCA

No. No. El arte me llama, Zingo.

ZINGO

Besar es también un arte.

Nazca se retira un poco. Vemos entonces el extraño estudio de Zingo, lugar en el que vive y trabaja; es un enorme salón lleno de muñecos monstruosos que además de terroríficos son muy imaginativos.

Nazca se dirige a la puerta, feliz con una sonrisa en la boca.

NAZCA

Besar es un arte cuando el que besa es un artista. Pero tú no eres un artista! Eres un loco que hace monstruos para asustar a la humanidad. Mira aquella cara. Qué horror! Cómo puedes vivir aquí! Estás loco.

Zingo toma el muñeco que Nazca señala y se le avalanza emitiendo un gruñido para asustarla.

ZINGO (con voz gutural)

Sí, estoy loco. Pero loco por tí.

CORTE

ESCENA 12 - Exterior / Interior / Casa ocupada / Día.

Peroga y Diego llegan al centro cultural a buscar a Nazca. Entran por la puerta abierta. Al fondo se ve la calle. Peroga no sale de su asombro al ver la atmósfera que hay en la casa: jóvenes vestidos de punk y personajes fuera de lo común, grafittis en las paredes, un perro con el pelaje pintado de verde, etc.

PEROGA La juventud siempre me sorprende...

DIEGO Tú que nunca has sido joven porque naciste hecho un viejito; por supuesto nunca has imaginado que pueda haber una casa ocupada.

PEROGA Estás absolutamente seguro que Nazca está aquí?

De repente se oye una voz femenina que llama a Diego.

YOLANDA Diego. Amor de mi vida. Qué estás haciendo aquí?

DIEGO Yolanda! Tú de nuevo?

Yolanda se les acerca. Los tres caminan.

Travelling.

YOLANDA Hace cuánto tiempo no nos vemos? Sabes que toda mi vida cambió? Soy una nueva mujer. Ahora soy periodista de la revista Impacto y estoy escribiendo un artículo sobre estas casas burguesas abandonadas que los jóvenes artistas están transformando en centros culturales. No es una maravilla?

[*"Cortesía MAX MARAMBIO" (productor)*]

III. Imagen

Hablar del Primer Tratamiento es hablar de *Escena*.

Pero antes de entrar con mayor profundidad en la Escena; vamos a ver qué es lo que la cámara puede ofrecernos técnicamente. Vamos a conversar sobre la imagen, dando un vistazo a las técnicas básicas de una cámara.

Una cámara trabaja con "Takes" o *tomas*. Una toma dura todo el tiempo en que la cámara permanezca funcionando, sin interrupciones. Una vez detenida, la toma está terminada y otra se iniciará.

Cada toma está compuesta por varios "shots" o planos.

Esas informaciones se escriben en la *claqueta*. Claqueta es una pequeña pizarra negra conteniendo informaciones que la cámara registra al inicio de cada toma, para facilitar el trabajo del montaje.

En el momento del montaje, la película ya revelada es cortada en "Loops", es decir, en segmentos, cada segmento contiene la toma indicada en la claqueta; o indicando el trecho de la cinta de "video-tape" en el caso de T.V.

La claqueta es importante porque numera la secuencia de escenas, organización esencial para el montaje.

Movimiento de Cámara

Una cámara no es un objeto estático.

Como extensión del ojo humano, ella tiene todos los movimientos que el hombre le imprime, ya que fue inventada para ampliar el alcance y el registro de las imágenes.

Partiendo de esa premisa, podemos ver que la cámara es infinitamente más versátil que el ojo humano, mucho más sensible y más perspicaz.

La cámara penetra en un mundo al que, generalmente, no tenemos acceso. Ella vuela, corre, mira por abajo, por arriba, oblicuamente, etc., cosas que ciertamente no podemos hacer con nuestros ojos.

La forma en que la cámara se aproxima al objeto, la intimidad con el personaje, la falta de barreras con el observado, revela detalles que no nos son revelados en nuestra vida cotidiana.

Según Walter Benjamín, "conocemos vulgarmente los gestos que hacemos cuando tomamos una cuchara, un encendedor; pero ignoramos casi todo sobre el juego que se efectúa entre la mano y el metal, y menos aún

sobre los cambios que la fluctuación de nuestros distintos humores introduce en estos gestos”.

Es en ese dominio que la cámara penetra, con todos sus auxiliares, sus “close-ups”, sus retrocesos, sus cortes, sus tomas aisladas, sus extensiones de campo, sus aceleraciones, ampliaciones y reducciones.

La cámara nos abre la experiencia del *inconsciente visual*, al igual que como se afirma, el psicoanálisis nos proporciona la experiencia del inconsciente colectivo.*

Como podemos ver, un guionista puede soltar su imaginación en el papel, ya que todo lo que él imagine, podrá ser mostrado por la cámara.

Cada vez que la cámara se mueve, decimos que está *angulada*. Angulada hacia la derecha, hacia la izquierda, hacia abajo, etc.

Como la cámara es móvil, su movimiento es *progresivo*, es decir, se aproxima, se aparta (*movimiento regresivo*), va y viene y por lo tanto repite el movimiento (*movimiento repetitivo*).

Si ese movimiento se hace con el lente número tal o a través de vías, no es preocupación del guionista. Nuevamente, la definición y conocimientos técnicos del lenguaje de la cámara es problema del director y del camarógrafo.

Para el guionista, lo único que interesa es que la cámara se mueve en cualquier angulación.

Clasificación de los planos (Shots)

En este punto, vamos a hablar un poco del lenguaje de la cámara.

Los *Planos*, o “Shots”, pueden ser fijos o en movimiento.

Veamos algunos de los *Planos Fijos* considerados básicos.

1. “Close-Up” (Primer plano, P.P.)

Este plano enfatiza un detalle. Es una aproximación detallada a una boca, a un cigarrillo, etc. Amplía la expresión del intérprete y por consiguiente, aumenta la intensidad del momento. Por ser muy utilizado en la TV, dicen que perdió el impacto de otrora.

*) Walter Benjamin - Sociología del Arte.

2. *Plano Medio* (Plano Americano)

Es un plano que muestra a la persona de la cintura para arriba. Está a mitad de camino entre el plano general y el "close". Brinda movilidad y aproximación al mismo tiempo. Su variante es el Plano Americano: de la rodilla para arriba.

3. "*Long Shot*" ("Full Shot", Plano General, P. G.).

Este plano incluye a todos los personajes y a todo el escenario. Es usado, principalmente, para mostrar un gran ambiente.

Se utiliza también para identificar el lugar en donde la acción transcurre. Sirve de *pausa* o *marcación* de la imagen. También como apertura de escena, para ubicar a la audiencia.

Estos son por lo tanto algunos de los Planos Fijos, donde la cámara permanece en su pedestal, sin moverse, apenas registrando lo que tiene adelante.

Estos planos fijos pueden ser combinados con los "Moving Shots", o *Planos de Movimiento*. Veamos algunos de esos "Moving Shots".

1. "*Dolly Shot*"

Es un movimiento que se caracteriza por aproximarse o apartarse del objeto, al mismo tiempo que se mueve para arriba o para abajo, perpendicular al objeto. Es el movimiento ideal para registrar un objeto que cae o rueda hacia abajo.

"Dolly In" significa que la cámara acompaña íntimamente al objeto.

"Dolly Out" significa un apartamiento del objeto.

"Dolly Back" significa que la cámara se retira, abandona la escena.

2. *Punto de vista*

Aquí la cámara se sitúa a la misma altura de los ojos del personaje, dándonos la sensación de ver la escena desde el punto de vista del personaje.

3. *Cámara subjetiva*

Es también un *Punto de Vista*, pero aquí la escena es vista a través de los ojos del personaje. Se ve lo que él ve, se camina cuando él *camina*, se baja cuando él *baja*.

Un ejemplo de cámara subjetiva: en la película *Psicosis*, de Hitchcock,

cuando la puerta del baño se abre y lentamente, nos aproximamos a ella. Aquí, *vemos* lo que los ojos del asesino ven. El efecto es magnífico, pues *nosotros* somos el asesino.

4. "Travelling Shot"

En este caso, la cámara acompaña el movimiento del personaje o de cualquier otra cosa que se mueva, en la misma velocidad. Cuando la cámara se mueve junto a un caballo que corre, la cámara está en "travelling".

Aumenta la intensidad del instante. Da noción de movimiento.

5. Panorámica (Pan)

La cámara se mueve de derecha a izquierda o viceversa, dando una visión general del ambiente.

Por ejemplo, la cámara *Pan* sobre un público, mostrando los rostros sin detenerse en ninguno.

Generalmente es usado para mostrar un paisaje.

6. "Process Shot"

Es un truco a través del cual una escena pre-filmada es proyectada por detrás de los personajes. Es común dentro del cine norteamericano: los personajes dentro de un auto en movimiento.

En realidad, la única cosa que se mueve es el paisaje proyectado atrás de los personajes; muestra que ese paisaje queda atrás a medida que el auto *avanza*.

7. "Split Screen"

En este caso, la pantalla se divide en 2 partes.

Por ejemplo, dos personajes están hablando por teléfono, cada uno en su respectiva casa. El lado izquierdo de la pantalla muestra al personaje A, mientras que el lado derecho muestra al personaje B.

8. "Zoom"

La cámara se aproxima rápidamente, hasta un "close" al objeto. Este efecto intensifica la acción.

9. "Zoom" Lento

La cámara se aproxima lentamente, hasta un "close" al objeto.

Recurso intensificador.

10. Foco Diferencial o Panfoco

La cámara cambia el foco de un objeto a otro, desenfocando al primero y enfocando al segundo.

Efecto restringido que depende de la línea de dirección.

11. Halo desenfocado

La cámara desenfoca las cosas en torno al objeto, manteniendo el foco en el objeto.

Necesidad de subrayar (realzando) el objeto.

Obviamente, los Planos en movimiento son más emocionantes que los planos fijos, ya que introducen al público dentro de la acción.

Pero es exactamente por esa razón, que deben ser utilizados con cuidado.

No existe público que aguante emociones interminables, ni producción que resista a tanto movimiento.

Los planos en movimiento deben ser usados para aumentar la emoción dentro de un trayecto dramático, cuando la acción así lo exija.

IMPORTANTE

1. La cámara sólo debe moverse si existe una razón.
2. Las indicaciones de planos hechas en el guión sólo son las absolutamente necesarias. Si no fueran esenciales, deje que el director decida.
3. Si el guionista no sabe un término exacto, basta que indique lo que desea. Ejemplo: en lugar de "close-up", indicar *aproximación total*.
4. Las indicaciones sólo deben ser hechas si fueran absolutamente necesarias. No se debe interferir en el trabajo del equipo, ni obstruir su contribución creativa al espectáculo.

Efectos Ópticos

Los *efectos ópticos* son aquellos que sirven para remarcar la acción, abrir y cerrar una escena.

Algunos de esos efectos se consiguen a través de la iluminación. Otros (la mayoría) a través de la cámara y del montaje.

Por ejemplo: una luz que desde arriba forme un halo detrás de la cabeza de un personaje, nos dará idea de santidad, de dignidad.

En cambio, una luz que viene de abajo del mentón del personaje, nos dará una idea fantasmagórica.

Los recursos de la luz le competen al iluminador. Pero si el autor desea enfatizar determinado aspecto, puede hacer la indicación en el guión.

Veamos algunos efectos ópticos de montaje y cámara que sirven para abrir y cerrar escenas, remarcar y estilizar.

1. *Corte*

Es un pasaje directo de una escena a otra. Es el efecto más común, más usado y eficaz.

Corte de continuidad, variante menor del corte, es el uso del corte en medio de una escena, para indicar un pasaje de tiempo dentro de la misma escena.

2. *"Fade Out"***

La imagen emerge desde la pantalla oscura hacia la pantalla iluminada. Generalmente es usada para abrir las escenas.

3. *"Fade In"***

La pantalla se oscurece gradualmente, la imagen desaparece de a poco. Es una especie de pestaña negra que se cierra sobre la pantalla, dando noción de finalización de aquel instante dentro del período que estamos utilizando.

4. *Fundido*

Como su nombre lo indica, es el fundido de dos imágenes, la segunda sobreponiéndose gradualmente a la primera. Es utilizada para indicar un pasaje de tiempo más rápido que en un "fade".

Sirve, por ejemplo, para pasar a un "flash-back".

*) En la jerga televisiva española "fade out" es "abrir". N. del T.

***) En la jerga televisiva española "fade in" es "ir a negro". N. del T.

5. *Dissolve*

En este caso una imagen se disuelve, pierde intensidad, se aclara, hasta desaparecer o se incorpora a otra.

Recurso sofisticado de pasaje de tiempo, de transición o finalización.

6. *"Freeze"* (Congelado)

En este caso, la imagen se congela, para de moverse, se inmoviliza por algunos instantes.

Es un efecto utilizado para enfatizar un instante (por ejemplo, las imágenes obtenidas por un fotógrafo) o para cerrar una escena.

7. *"Slow Motion"* (Cámara Lenta)

Cuando la imagen pierde velocidad, los movimientos se tornan lentos.

Intensifica, acentúa, subraya una acción. Altera y transforma el tiempo real.

Su uso exagerado puede perjudicar la acción.

8. *Corrimiento de Imagen*

La imagen es empujada fuera del cuadro por un trazo vertical, siendo sustituida por otra escena.

Da idea de simultaneidad.

Una variante es el *remolino*: la imagen rodando. Es la imagen, en el cuadro huyendo o apareciendo por el fondo de la pantalla.

9. *"Quick Motion"* (Cámara Rápida)

La imagen gana velocidad, los movimientos se tornan rápidos.

Actualmente, su uso está restringido a las escenas humorísticas.

10. *Barrido*

La cámara barre violentamente dislocando la imagen y, simultáneamente, cortamos a otra escena o a la misma escena.

Efectos especiales

Con el desarrollo tecnológico, la creación de efectos especiales se torna cada día más sofisticada.

Todas las películas de ciencia-ficción utilizan efectos especiales.

¿Quién no recuerda *King-Kong* o la espada de rayo láser en la *Guerra de las Galaxias*?

Los efectos especiales abarcan el campo de la óptica, la escenografía, la ingeniería y la técnica. Cada día se complica más, llegando a refinamientos tales como *Trom*, en una producción de Walt Disney (Los Angeles/1982) en la que el protagonista cae en un complejo de juegos electrónicos (ATARI) y allí vive una aventura fantástica. Sólo en esta producción se invirtieron algunos millones de dólares en la concepción de veinticinco efectos nuevos.

En Brasil, apenas estamos en pañales, en esta área, pero ya contamos con el popular "Khroma-Ley", la *animación y la simultaneidad* para citar apenas los más importantes. Las mesas de edición y las moviolas, por ser importadas, traen una infinidad de nuevos procesos y recursos que, poco a poco, son asimilados e incorporados a la técnica video-cinematográfica.

Observación Final

Sobre la imagen: el interés del guionista reside apenas en el resultado práctico de las técnicas expuestas, es decir, de los recursos de imagen con los que podemos contar para desarrollar mejor la historia.

Un estudio más profundo, por no decir técnico, sobre cámara e imagen, escapa de las atribuciones del guionista.

Por eso fuimos sucintos. Apenas fueron presentados e indicados los principales recursos, técnicas, efectos, sin mayores complicaciones. Como ya dijimos, si el guionista no supiera el término técnico exacto, basta que describa, resumiendo, lo que imagina y desea.

IV. Diálogo

Etimológicamente, diálogo viene del griego *Diálogos*, conversación y está compuesto por *Dia* (con) y *Logos* (palabra, discurso).

Diálogo es un texto dramático para ser hablado por el intérprete, y se encuentra en el guión en el lado opuesto al de las indicaciones.

Más específicamente, diálogo es el intercambio de discurso entre personajes.

En tanto es *conversación*, el diálogo se aparta de las otras categorías del discurso dramático:

Soliloquio

Del latín *Soliloquiu* (m), hablar (loqui) solo (solus).

El soliloquio presupone un discurso solitario. El actor, solo en el escenario, articula en alto y buen sonido sus emociones e ideas.

Monólogo Interior

Del latín *Monos* (um) y *Logos* (discurso). Se caracteriza por transcurrir en la mente del personaje, como si hablase consigo mismo. Se identifica por la desarticulación lógica de los períodos y sentencias.

* También es llamado el *Fluir de la Conciencia*.

Coro (chorus)

Conjunto vocal que se expresa por el canto o la declamación. En el teatro clásico, es el conjunto de actores que representa al pueblo junto a los actores principales, narrando y comentando la acción.

Narración

Del latín *Narratione* (m), acción de narrar.

Consiste en el relato de acontecimientos o hechos y envuelve la acción, el movimiento y el transcurrir del tiempo. El narrador puede estar presente o en "off".

Estas formas del *habla*, que no son las de la conversación o diálogo, deben ser utilizadas con cuidado en el cine y la T.V.

El diálogo es el lenguaje esencial del drama, y su construcción es considerado el test crucial de habilidad de un guionista o dramaturgo.

Actualmente, ya podemos hablar de una especialidad: el *dialoguista*, autor que se dedica casi exclusivamente a escribir diálogos.

El diálogo puede ser realista o naturalista, como en el moderno drama de televisión o de cine, donde existe un énfasis en lo coloquial, en el hablar cotidiano.

También podemos construir un diálogo *literario*, como Shakespeare, todo en verso blanco, o como en los Autos modernos como *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Mello Neto, que es todo en versos.

El diálogo se llama *cuerpo de comunicación del guión*, y es usado para caracterizar los personajes, para dar informaciones sobre la historia y también, para hacer avanzar nuestra historia.

En fin, un buen diálogo debe estar repleto de las emociones de los

personajes. El diálogo no es la narrativa lógica de los problemas e informaciones de la historia, sino el *hablar emocionado*, el hablar que expone, vía emoción, lo que sucede con el personaje.

El diálogo es la emoción del personaje frente a una situación.

Rúbricas

Rúbricas son las indicaciones de estados de ánimo, de postura, de un personaje.

Por ejemplo: la *rúbrica específica* que rige el modo de hablar.

EUZEBIA —(NERVIOSA) ¡Ya dije que no voy!
¡Esa casa es aterradora!

Tenemos también una rúbrica que indica un cambio de *tono* en la forma de hablar.

Por ejemplo:

EUZEBIA —(NERVIOSA) ¡Ya dije que no voy!
(TONO) ¡Esa casa es aterradora!

El Tono es una rúbrica no específica que usamos para llamar la atención del actor sobre una ligera modificación de intensidad dramática.

Una tercera rúbrica es la llamada *Pausa o Tiempo*, o sea, un instante de silencio.

Por ejemplo:

EUZEBIA —(NERVIOSA) ¡Ya dije que no voy! (TONO) Esa casa es aterradora. (PAUSA) Parece un cementerio.

Las rúbricas no son obligatorias. El autor puede usarlas o no. De todos modos, con esos tres recursos, estamos instruyendo al actor, caracterizando y conduciendo la acción del personaje.

El acto de escribir un diálogo es un trabajo de relojería, es decir, el autor teje, con mucho cuidado las distintas emociones de los personajes, creando una red de significados e informaciones.

Como vemos, un diálogo debe contener emoción, intuición e información (de la ficción).

Una de las mayores cualidades del teatro de Nelson Rodrigues es justamente la perfección de sus diálogos. Además, él decía que para escribir un buen diálogo es preciso primero ser un *buen oyente*.

El autor debe ser, sin ninguna duda, un buen oyente, debe prestar atención a todo lo que se habla a su alrededor, dentro de todos los ambientes.

Claro que existen los *Diálogos de Época*; para esos casos, además de la lectura de textos de la época, podemos hacer una investigación lingüística.

Por ejemplo: el autor desea un diálogo para personajes de un drama del siglo XVIII. ¿Qué deberá hacer? Recurrirá a la investigación, que le revelará los términos más usados en la época, conformando un *glosario*.

Ese glosario servirá de base para la creación de los diálogos.

- Y ya que el autor está investigando, aprovecha para hacer una *investigación histórica* de hechos importantes de aquella época y también una *investigación geográfica*, es decir, cómo era el lugar en esa época.

No hay mucho que pueda decirse sobre la construcción de un diálogo. Es más una cuestión de sensibilidad y de talento del autor que una cuestión de información teórica.

El mejor ejercicio para Diálogos es leer buen teatro, buenos guiones y sobre todo, oír lo que ocurre a nuestro alrededor.

Los diez problemas más comunes del Diálogo

Como siempre, fue un norteamericano (Richard A. Blum) el que creó una lista de problemas o errores que deben ser evitados. Esa lista fue transformada por mí.

Esos diez problemas son en realidad, los *diez tipos de diálogos*, o *las diez soluciones para un diálogo*.

Un diálogo puede estar errado dentro de un contexto: pero dentro de otro puede ser correcto.

Lo *errado o problemático* hasta puede transformarse en estilo.

Vamos a la lista.

Diálogo Literario

Es el diálogo con énfasis en el texto, para ser leído. Hay una diferencia crucial entre un texto para ser leído y un texto para ser recitado. Un texto para ser leído generalmente obedece a reglas gramaticales. Un texto para ser recitado se organiza en torno a lo coloquial, a la forma en que la gente habla cotidianamente, con sus *errores gramaticales*.

El diálogo literario siempre suscita la crítica: “Nadie habla así”. De hecho, nadie habla como escribe.

Por ejemplo:

MECANICO — ¡Permítame entrar, señorita!
Me siento abatido, el amor me invade.

Ese tipo de conversación sólo podría ser correcta si el personaje fuera cómico o patético. Lo que normalmente se diría sería:

MECANICO — ¡Dejame entrar, flaca! Me estoy sintiendo mal, no te puedo sacar de mi cabeza.

Como podemos ver, escribimos de modo totalmente diferente al hablar cotidiano.

Por ejemplo:

Tá bien, en lugar de ESTA BIEN

Sin embargo, después de la prensa alternativa hasta la ortografía sufrió modificaciones.

Diálogo Picado (entrecortado)

Es el diálogo hecho con frases cortas.

Por ejemplo:

EL — Tengo hambre
ELLA — Yo también
EL — ¿Vamos a comer?
ELLA — Vamos
EL — ¿Ahora?
ELLA — Ahora

Nelson Rodrigues usó mucho este tipo de diálogo ultrarrealista.

En el cine y en la televisión, ese tipo de diálogo ofrece problemas a la cámara, que salta de un personaje a otro y termina también cansando al espectador.

Para el cine o la televisión, el diálogo anterior debería ser así:

EL — Tengo hambre. ¿Comemos ahora?
ELLA — Bueno.

Diálogo Repetido

Es el diálogo que repite la misma cosa varias veces de manera diferente:

Por ejemplo:

EL — Me gustó mucho el viaje. Fue en período de descanso. Descansé bastante. Fue un buen viaje.

Una información sólo debe ser repetida si fuera absolutamente necesario enfatizar un detalle o cristalizar una información. El ejemplo dado es típico de repetición redundante ya que no agrega nada.

Diálogo Extenso

En este caso, un personaje hace un discurso contando su vida, sus conflictos, etc., extendiendo excesivamente el relato y llevando al espectador al hastío.

Este tipo de monólogo sólo es correcto si no es en forma de *edicto*, de *discurso filosófico*, sino como un momento de emoción, de *catarsis*, un desahogo.

Nadie habla exhaustivamente sobre sí mismo, salvo que sea un pesado.

Un diálogo se hace con idas y venidas, con interrupciones, con debate, con intercambio de ideas, de emociones.

Debe evitarse el diálogo extenso y usarlo sólo cuando sea absolutamente necesario.

Diálogo Parecido (nulo)

Aquí todos los personajes hablan igual. Las diferencias de personalidades fueron abolidas, el diálogo quedó pasteurizado.

La única excepción a esta regla es cuando construimos un diálogo con personajes pasteurizados. Por ejemplo: una comunidad de robots. Ellos hablarán igual porque sienten igual. *Todos son uno y uno es igual al todo.*

Selección Errada del Vocabulario

Cada clase social, cada grupo cultural, tiene una terminología propia, utiliza algunas palabras en lugar de otras.

Un ejemplo de error de vocabulario fue señalado por el extraordinario Mário Lago en un texto de mi autoría. El error fue el siguiente:

PERSONAJE DE POCO —Porque aquí nosotros no vivimos,
NIVEL CULTURAL joven. Uno *sobrevive*.

Corrección del error de vocabulario:

PERSONAJE DE POCO —Porque aquí nosotros no vivimos,
NIVEL CULTURAL joven. Uno *va tirando*.

Desde el punto de vista de la selección del vocabulario, el actor puede ser una gran ayuda para el guionista, dada su experiencia con los variados tipos humanos que interpreta.

Por lo tanto, cuando escriba, revise la terminología, vea si es adecuada al personaje.

Diálogo Discursivo

Es una mezcla de diálogo *literario*, diálogo *extenso* y diálogo *repetido*. Ocurre cuando el personaje usa demasiados conceptos, repite los conceptos, enfatiza las reglas, habla como si estuviera escribiendo un texto.

Ese tipo de diálogo es exhaustivo y aburre al público.

En la serie *Una Mujer llamada Malú* había este tipo de diálogo que, incorporado al personaje, se convirtió en su estilo.

Diálogo Inconsistente

Cuando falta contenido dramático en el diálogo. El personaje no tiene nada para informar, ninguna emoción para transmitir, y se queda haciendo tiempo; por ejemplo, intentando explicarse verbalmente.

Este tipo de diálogo tiene una aplicación restringida: la telenovela. Pero recuerde que sólo debe ser usado cuando el riesgo de una pérdida de interés total del "plot" es remota.

Diálogo Introspectivo

No es el monólogo: es el hablar solo. El antiguo aparte en el teatro. El actor se distancia de la escena y habla solo, generalmente instruyendo al público.

Es conveniente evitarlo en el cine y en la T.V. Utilizarlo en casos muy específicos si no se prefiere un narrador.

Diálogo Imposible / Artificial

Ocurre cuando un diálogo no parece real, las reacciones del personaje son extrañas.

A veces el diálogo es formalmente correcto, pero falta algo. Generalmente cuando eso ocurre, es porque hay falta de motivación en el personaje, falta de intención. En este caso, revise la historia, vea si puede encontrar las fallas en la estructura básica de la trama.

Se trata de un error estructural.

ATENCIONES

Estas atenciones no son reglas sino cuidados que debemos tener en la construcción de un diálogo.

También cuando dos guionistas trabajan sobre un mismo guión, uno de ellos debe realizar la forma final del diálogo.

Como tuve oportunidad de trabajar con guionistas de diferentes nacionalidades (españoles, soviéticos, americanos), siempre uno de los dos realizaba la revisión final del diálogo en su lengua natal.

Continuidad del diálogo

Debemos prestar atención para no perder el hilo del diálogo. Si en una escena los personajes están peleando, obviamente, no podremos encontrarlos amándose en la escena siguiente o podrán si se trata de un "Flash-back" o si quedara explicitado que se han reconciliado. Se deben respetar los estados de ánimo de los personajes. O mejor aún, la continuidad de esos estados.

Lo Visual

Lo visual, en el cine y en la televisión es más importante que lo verbal. Si el autor pudiera enviar una información visual en lugar de una verbal, es mejor. De esta forma una expresión o reacción silenciosa de un personaje puede ser más significativa que una interferencia verbal.

Quién es Quién

Educación, clase social del personaje. Esa información tiene que ser dada o de lo contrario el personaje volará en el espacio. Son informaciones que enraizan al personaje a un determinado contexto social.

Cualquiera de nosotros, cuando somos presentados a una persona hacemos, consciente o inconscientemente una evaluación sumaria e intentamos ubicarla en el universo social que nos rodea.

La misma necesidad siente el público frente a un nuevo personaje, y no debemos frustrarlo. Como en la vida real, indicamos nuestra identidad, clase social, educación y hasta actividad profesional, de modo indirecto y natural a través del habla.

Las informaciones sobre el personaje deben ser suministradas sutilmente, mientras transcurre el diálogo. De nada sirve dar el *curriculum vitae* del personaje, ya que además de cansar, le quita toda la emoción a la conversación. La información debe ser transmitida con *emoción*, es decir, dentro del contexto donde la acción transcurre.

El Clímax

En el diálogo de cualquier escena existe un momento de mayor intensidad dramática, el *punto culminante* de la escena. Esa conversación debe ser lo más destacada posible: utilice bien las rúbricas, enfatique, indique. Ya sea a través de una indicación para el intérprete como de una para el director (sugerir, por ejemplo, un "close").

Clichés

El uso de clichés o tics verbales en el habla de uno o varios personajes quedará a criterio del autor.

Nombres y situaciones clichés deben ser utilizados solamente cuando aumentan la caracterización. Su abuso puede llevar a la caricatura y su ausencia a la falta de naturalidad.

El Acento

Cuidado con el uso del *acento*. No se trata de escribir correctamente como se habla en la región retratada u oriunda del personaje. Simplemente salpique algunas de las llamadas *palabras clave representativas*, lo suficiente como para que el público identifique el lugar o el acento especial del personaje.

En el lenguaje de época, existe el peligro de la pérdida de la naturalidad.

Debe adaptarse al hablar actual. Intente *modernizar el lenguaje antiguo* suavemente, sin disminuir su impacto ni quebrar su cadencia.

Subtexto

En lo que está implícito en el texto, en las entrelíneas. El subtexto puede aparecer en los gestos, en las actitudes y posturas de los personajes

o sobrentendido en el *habla*. Debemos permitir que el público perciba que el personaje se está comunicando o dando su mensaje a un tercero, o cuarto personaje (incluso al público), mientras conversa con otro.

El Telegrafiar

Debemos evitar las informaciones básicas dadas directamente. Cuando un personaje debe informar al público que Fulano viajó, o que está de novio con Mengana, es decir, cuando es preciso brindar una información básica a través del personaje debemos evitar *telegrafiar*: dar todas las informaciones en un sólo mensaje explicativo y directo. Es preferible disolver la información a lo largo del diálogo.

Otra forma de *telegrafiar* es cerrar una escena determinada con el personaje diciendo: "María vive ahora en el sur, en una estancia y es muy infeliz." E inmediatamente mostrar los gauchos y a María llorando en un descampado.

En este caso, el mensaje final del personaje nos llevó sin sorpresa hacia la escena de la "tristeza en la pampa": la escena fue *telegrafada*, transmitida, irradiada verbalmente a la audiencia, antes de suceder. Se perdió la sorpresa, el impacto y tampoco se revirtió la expectativa (María podría, por ejemplo, estar feliz, lo que cambiaría el cuadro).

En general debemos evitar el *telegrafiar informaciones* o escenas.

La Puntuación

Algunos autores puntualizan según su criterio el diálogo con interjecciones, exclamaciones, interrogaciones, punto y coma, guiones, etc. Otros son extremadamente económicos. No existe un consenso.

La puntuación es una forma de dar ritmo a la conversación, de indicar un camino interpretativo para que el actor dramatice el texto. En la TV, por ser un arte industrial que siempre tiene apuro en la realización, sugerimos este camino.

En fin, con puntuación o no, la entonación, el respirar y la intensidad del diálogo será fruto de la creación del intérprete.

Limitaciones en los niños

Considere siempre las limitaciones infantiles: los niños, en un guión deben hablar siempre lo esencial, o sea poco. Por lo general, esto se debe a las dificultades de dirección (es difícil y lento dirigir chicos) y el tan deseado actor-talento-infantil es muy raro de encontrar.

Generalmente los niños se sienten intimidados y pierden la naturalidad frente a la parafernalia de la escena (estudio) lo que a mi modo de ver es bastante saludable.

Claro que existen excepciones y nunca faltan ejemplos.

Por Teléfono

Es vox pópuli entre los directores que ningún autor nacional es capaz de escribir un buen diálogo telefónico. Ellos dicen que ese tipo de diálogo siempre suena artificial.

Verdad o no, es bueno ser cauto y económico en la confección del diálogo telefónico. El teléfono, por lo general, es utilizado para informar o reubicar a la audiencia, nunca es usado en el clímax de una historia, por ejemplo, donde la confrontación frente a frente de los personajes es siempre la mejor opción. Y tal vez ahí, encontremos el origen de esa observación de los directores.

Entonces, prefiera siempre el enfrentamiento directo de los personajes, nunca vía teléfono. Pero si el uso del teléfono fuera indispensable, sea breve y use "split-screen".

V. Microestructura de la Escena

Ya vimos que el cuerpo de un guión está formado por *escenas*, y que una escena es una acción continua dentro de un espacio geográficamente definido.

Escena es, por lo tanto, la unidad dramática del guión.

Cuando escribimos un guión, sabemos que cada escena tiene su razón de ser, aun cuando sólo sirva para marcar un pasaje de tiempo.

De este modo, tenemos escenas explicativas, de pasaje, de clímax, etc.

La construcción de una escena, exactamente como la construcción de un guión, presupone una estructura.

A ese trabajo de construcción, lo llamaremos *microestructura de escena*.

Todas las acciones humanas, dentro de un espacio delimitado tienen un comienzo, un medio y un final. De este modo, podemos decir que en la dramaturgia, toda escena tiene su propia unidad dentro de un determinado período de tiempo. Veamos un ejemplo:

En una casa, varias acciones ocurren concomitantemente:

- 1 - Un ladrón en el tejado.
- 2 - Un profesor dando clase en el aula.
- 3 - Un alumno en el baño.

Esas acciones concomitantes serán fracturadas y estructuradas en un orden determinado. De esta forma sugeriremos la *concomitancia* aunque, en realidad, esa concomitancia no exista, de lo contrario tendríamos una pantalla repartida en 3 partes, cada una mostrando una escena.

• Todas esas acciones, la del ladrón en el tejado, la del profesor dando clases y la del alumno en el baño, contienen su principio, su medio y su fin.

Entonces:

- 1 - El profesor entra al aula, saluda a los alumnos, da clase, termina y sale del aula.
- 2 - El ladrón sube al tejado, atraviesa el tejado, resbala y casi cae, llega al extremo opuesto del tejado y baja por la escalera.
- 3 - El alumno entra al baño, va hasta el lavatorio, abre el grifo, se lava la cara, cierra el grifo, se seca el rostro y sale del baño.

Repetimos: cada una de esas *acciones* comprende un comienzo (A), un desarrollo (B) y una resolución (C).

Cada una de estas partes de la acción puede contener las siguientes funciones dramáticas:

Comienzo (A)

Presentación: mostramos los personajes.

Identificación: identificamos el lugar y quienes son los personajes.

Apertura: inicio de la escena.

Aparición del personaje: el personaje habla o actúa.

Exposición de motivos: el conflicto que se desarrollará.

Desarrollo (B)

Desarrollo: se desenvuelve la escena.

Acontecimiento: lo que sucede.

Progresión del motivo: agravamiento del conflicto.

Desencadenamiento: el clímax.

Digresión: cambio de expectativa.

Resolución (C)

Resolver: el final de la acción.

Remitir: el final de la escena remite a otra escena.

Cuestionar: dejar una interrogación en el aire.

Revelar: mostrar un motivo oculto.

Concluir: cerrar la escena.

Como podemos ver todas las acciones de la casa contienen inicio, medio y fin. Sin embargo, si deseamos estructurar en *escena* una de estas acciones descritas, probablemente no englobará todos los tiempos de la acción, o por lo menos en el orden cronológico correcto.

Dramáticamente, tenemos innumerables formas de mostrar, por ejemplo, al *ladrón en el tejado*. Veamos algunas opciones de escena:

1º opción - escena clásica comenzando por A (*comienzo*)

A - el ladrón sube al tejado.

B - resbala y casi cae.

C - llega al otro extremo y baja por la escalera. (Corte)

2º opción - la escena comienza en B (en el *desarrollo*)

B - el ladrón resbala y casi cae.

C - llega al otro extremo y baja por la escalera.

3º opción - la escena comienza en B, retorna a A y cierra en C

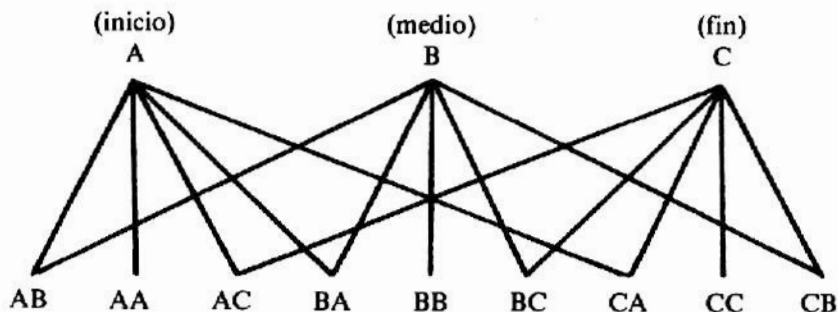
B - el ladrón resbala y casi cae.

A - mira hacia atrás y ve que dejó pisadas por el camino. Y se ve subiendo al tejado. (autoscopia)

C - llega al otro extremo y baja por la escalera.

Si ahora separáramos el inicio, el medio y el fin de la acción e hiciéramos un acoplamiento doble, llegaríamos a las otras posibilidades existentes.

Podemos tener las siguientes estructuras de escena:



- Escena AA - la escena abre y cierra en el inicio.
- el ladrón sube al tejado/corte.
- Escena AB - abre en el inicio y cierra en el desarrollo.
- el ladrón sube al tejado, resbala y casi cae/corte.
- Escena AC - abre en el inicio y cierra en el final.
- el ladrón sube al tejado y mira la escalera en el otro extremo del tejado por donde bajará/corte.
- Escena BA - abre en el desarrollo y cierra en el inicio.
- el ladrón resbala, casi cae, mira hacia atrás y ve que dejó pisadas en el camino/corte.
- Escena BB - abre y cierra en el desarrollo.
- el ladrón resbala, se sujeta para no caer al mismo tiempo en que escucha las sirenas de la policía/corte.
- Escena BC - abre en el desarrollo y cierra en el final.
- el ladrón resbala, casi cae pero consigue sujetarse, después alcanza el otro extremo del tejado y baja por la escalera/corte.
- Escena CA - abre en el final y cierra en el inicio.
- al final de la escalera, el ladrón tiene un "flash-back" donde se ve el camino recorrido hasta allí/corte.
- Escena CB - abre en el final y cierra en el desarrollo.
- el ladrón está en la escalera y en "flash-back" recuerda su resbalón/corte.
- Escena CC - abre y cierra en el final.
- el ladrón, ágilmente, baja por la escalera de forma sospechosa/corte.

Como podemos ver, apenas combinando 2 factores, las posibilidades que tenemos de mostrar una simple acción en escena son muchas.

De cualquier manera, el proceso de creación, microestructura, de una escena sigue el siguiente camino:

- 1 - Imaginamos una acción como realmente ocurre.
- 2 - Seleccionamos un fragmento de esa acción y construimos una escena.
- 3 - La escena tiene su razón de ser.
- 4 - La escena sirve para encadenar nuestra historia.
- 5 - La escena es clara en su objetivo.

Objetivo de la escena

Toda escena tiene su momento principal, su razón de existir. Ese momento puede estar colocado en el diálogo, en la imagen, en el sonido, en el vestuario, en el tiempo de la escena, etc., en fin, en cualquier momento de la escena.

Por ejemplo, la escena del ladrón en el tejado puede haber sido creada para mostrar que él tiene un brazo mecánico, hecho importante para el desarrollo de la historia.

Daniel Filho creó una expresión interesante: la *cámara tonta*.

La Cámara Tonta aparece cuando el director no identifica el momento crucial, la revelación esencial que la escena contiene, y por eso no enfatiza ese instante, el acontecimiento, destruyendo la razón de ser de la escena.

El momento principal de la escena es el *clímax de la escena*. Ese clímax no es necesariamente el punto de mayor intensidad dramática, sino la *razón de la existencia de la escena*, su objetivo principal.

La razón de la existencia de la escena es creada, calificada y explotada por el guionista: le cabe al director evidenciarla y a los actores interpretarla.

Su ubicación en la escena depende del fragmento que queremos mostrar y también del efecto que deseamos proporcionar.

El momento principal de la escena está íntimamente ligada al tiempo dramático, que a su vez conjuga el ritmo del espectáculo.

La relación del fragmento escogido para la escena es fruto del talento del guionista, de su capacidad de sintetizar la acción. También es bueno señalar que ese momento principal puede ser único o múltiple.

Un ejemplo de una escena con múltiples momentos es la que reproduciremos a continuación. Esta escena es de Euclides Marinho y forma parte de un episodio de la serie *Una Mujer llamada Malú*.

UNA MUJER LLAMADA MALU - AUN NO ES EL MOMENTO (Euclides Marinho)

ESCENA 12 - (INTERIOR/SALA DE CONSULTA/CLINICA/DIA)

Es un ambiente frío, de azulejos blancos, aparentemente limpio. Al fondo, pudiendo ser aislada por una cortina, una cama ginecológica. Mientras el médico está de espaldas, lavándose las manos, Jo entrega 5 billetes de 500 a la enfermera, que cuenta antes de retirarse, Jo viste ropa blanca. El médico es un cuarentón elegante, con una casaca bien cortada y extremadamente simpático. Aún así, Jo no se siente cómoda.

MEDICO —¿Está Ud. segura de querer desistir de esa cosa maravillosa que es ser madre?

Jo queda más aturdida todavía.

MEDICO —Claro, claro... cada uno tiene sus razones... Pero, bueno, relájese... en una hora, como máximo estará en su casa. Es bueno que después descanse. Pero ¡Nada de baño caliente! Puede lavarse la cabeza con agua fría... (ESCRIBE UN NOMBRE EN UN PAPEL SIN MEMBRETE Y SE LO ENTREGA) Y este remedio, Metergin, cada 6 horas hasta acabar el frasco. Si no lo toma, el útero no se contraerá y tendrá hemorragias.

El la toma gentilmente del brazo y van hacia el fondo de la sala. Jo no despega los ojos de la cama ginecológica. El médico cierra bruscamente la cortina en la cara de la cámara, cortando la escena.

Ruido amplificado de respiración y latidos de corazón. Detalles de las correas, hebillas y manos que sujetan a Jo en la camilla. Ella mira fijamente el techo intentando concentrar fuerzas para soportar la experiencia.

Una anestesista, no se sabe por dónde aparece y que ni siquiera está vestida de blanco, le estira el brazo.

MEDICA —Ahora hijita, respire hondo...

Detalle de la inyección.

Subjetiva de Jo, o sea, punto de vista desde la camilla. El médico y anestesista se ven deformados por el gran angular. La imagen se va desenfocando totalmente.

FADE

Aquí podemos observar que distintas informaciones fueron suministradas al público:

- 1 - El personaje realmente hizo un aborto.
- 2 - Había miedo y duda en esta acción.
- 3 - Descripción de la atmósfera y clima de una clínica clandestina.

Para terminar

La microestructura de la escena es un estudio complejo, que atraviesa el campo de la Idea y la Sensibilidad.

No hay recetas para la construcción de una buena escena. Sin embargo, cualquier persona reconoce una escena bien construida, ya que es dramáticamente eficaz.

Una escena debe relatar alguna cosa importante para la historia, debe tener una función clara y objetiva: una escena mal construida siempre cansa, es poco interesante.

Las posibilidades de construcción de una escena son infinitas y dependen exclusivamente del talento del guionista, de su capacidad de síntesis dramática.

Debemos siempre recordar que una escena forma parte de un todo y por lo tanto debe estar integrada al todo.

Una microestructura puede ser planeada y generalmente lo es: sin embargo, es común que una escena nazca en *el calor de la escritura* y en el trabajo artesanal de re-escribirla tantas veces como sea necesario para que quede perfecta. Atención al hecho de que si una escena puede ser retirada sin perjudicar el conjunto, esa escena no tiene función ni razón de ser. Una escena sin función no tiene lugar en un guión. Cuidado con la necesidad de *adornar* un guión con escenas *cosméticas*.

Importante: al intentar escribir una escena, el guionista debe tener presente el siguiente pensamiento:

—¿Cómo mostraré esta acción (construir una escena) de modo sintético, verosímil y dramático?

Si esa pregunta es respondida como debe serlo, el guionista, seguramente habrá creado una buena escena.

VI. Práctica

La práctica realizada para esta unidad (primer tratamiento) fue la confección de una escena en clase.

Cada alumno, durante los cuarenta y cinco minutos iniciales de la clase práctica, escribió una escena (o varias), basada en la misma noticia periodística.

**"TEXAS EJECUTA A UN NEGRO CON
INYECCION EN LA VENA"**

Charles Brooks Jr. - negro, 40 años, condenado en 1977 por el asesinato de un cuidador de autos para robar, fue ejecutado ayer, en la Penitenciaría de Huntsville (Texas). La misma se realizó mediante la aplicación de una inyección endovenosa, con una solución de cinco anestésicos, en dosis altas, que le interrumpieron la respiración, provocándole también paro cardíaco y una agonía de siete minutos.

La ejecución —la primera de ese tipo en los Estados Unidos— fue determinada por el gobierno texano, en virtud de la ley que abolió la silla eléctrica. Charles recibió primero una aplicación de pentotal, de efecto anestésico general; después una solución salina y una mezcla de tiopental sódico, "pavulon" y clorato de potasio. "Te amo" le dijo a su novia, cuando amarrado a una camilla, fue llevado hacia la cámara de la muerte.

(Jornal do Brasil - 8 de diciembre de 1982 - noticia de primera página).

En la segunda parte de la clase, todas las escenas fueron leídas en voz alta, analizadas y debatidas por los alumnos.

Seleccionamos los siguientes trabajos:

1º Trabajo (alumno Yan Michalski)

Escena única (interior/sala de ejecuciones/madrugada)

El espacio de ejecución propiamente dicho, esterilizado, es un área ocupada solamente por una camilla de cirugía. Separada por una pared de vidrio, una tribuna para periodistas y autoridades.

Plano General.

La cámara pasea por la tribuna, registrando el clima de tensión y suspenso y se traslada a la sala vacía.

Acordes musicales enfatizan el suspenso.

Entra el condenado escoltado por un carcelero.

Se acuesta en la camilla sin ninguna reacción.

Entra un enfermero que amarra al condenado. Saca de un maletín una enorme jeringa y un frasco con la solución mortal.

“Close” del líquido pasando a la jeringa.

“Close” de la jeringa sometida al tradicional test, con la aguja para arriba, una gota de líquido saliendo de la punta de la aguja.

“Close” del rostro del condenado, de repente aterrado, los ojos desorbitados. Se pone histérico, comienza a moverse frenéticamente.

CONDENADO —¡Eso no! ¡Cualquier cosa, pero la inyección no! ¡No soporto inyecciones en la vena! ¡Me desmayo!

Rápida panorámica. Espanto en la concurrencia.

ENFERMERO I —Quieto, amigo. No va a doler nada. Soy un crack aplicando inyecciones en la vena. Y ni vas a tener tiempo de sentirte mal.

CONDENADO —(DEBATIENDOSE) ¡Inyección no! ¡Socorro!

El enfermero intenta aplicar la inyección a pesar de la resistencia del condenado, pero no lo consigue.

Entran dos enfermeros más. Uno de ellos saca del maletín un algodón embebido en una sustancia somnífica, que los tres aplican a la fuerza en la nariz del condenado. Este se adormece, deja de ofrecer resistencia.

Plano General.

El enfermero I toma el brazo del condenado, lo aprieta con la correa de goma, va a introducir la jeringa, pero retrocede.

ENFERMERO I —¡Eh! ¿Dónde está la vena de este tipo? ¿Desapareció?

Los otros dos enfermeros intentan ayudar.

ENFERMERO II —¡Ahí está la vena! Finita, casi no se ve, pero alcanza.

El enfermero I coloca la punta de la aguja en el hilito de la vena, pero la aguja no entra.

ENFERMERO I —El tipo tiene venas de acero.

ENFERMERO II —¡Fuerza, compañero!

ENFERMERO III —Vos eras el crack ¿no?

El enfermero I hace fuerza.

“Close” en la aguja que se rompe estrepitosamente.

Panorámica mostrando la reacción de espanto en la tribuna.

El enfermero II asume la iniciativa, mete una nueva aguja en la jeringa, intenta aplicar la inyección en el brazo inerte del condenado. El mismo problema.

ENFERMERO II —¡Pucha! Nunca vi una vena como ésta.

“Close” de la aguja que se rompe estrepitosamente. Panorámica mostrando el crescendo de espanto y nerviosismo en la tribuna.

El enfermero III asume la iniciativa y repite el ritual.

ENFERMERO III —Ahora van a ver. Esta es una aguja último modelo, sueca, la recibí la semana pasada. No hay vena que resista.

La cámara acompaña la operación de retirar la aguja sueca de su espléndido embalaje, su instalación en la jeringa, la aproximación de la aguja al hilito de vena. Con sacudidas, la aguja va entrando. Expresión de alivio en el rostro de los enfermeros. Panorámica mostrando tensión en la tribuna.

“Close” de la jeringa mostrando la transferencia del líquido hacia la vena.

“Close” sobre el rostro adormecido del condenado. De a poco, se va despertando. Creciente expresión de beatitud. Visiblemente, está *viajando*.

CONDENADO —¡Qué bueno...! ¡Qué bueno!

ENFERMERO I —¡Se equivocaron en la mezcla! Exageraron la dosis del pentotal!

CONDENADO —¡Qué bueno...! ¡Qué bueno!

Espanto total entre la concurrencia.

CONDENADO —¡Qué bueno...! ¡Qué bueno!

ENFERMERO II —

Cuadro fijo del condenado.

Corte.

Análisis:

Escena bien estructurada y con un buen diálogo farsesco (comedia).

Noten la presencia de un cierto clima teatral en el lenguaje escénico propuesto.

Creativo.

2º Trabajo (alumna: Sandra Regina)

Escena 1 (interior/corredor/prisión/noche)

La cámara va recorriendo el techo del inmenso corredor. Es un camino sinuoso y salpicado de lámparas frías.

El ritmo es lento, casi respetuoso. Por el resonar de los ruidos, se adivinan corredores desnudos.

VOZ DE CHARLES —(EL TONO ES DE LAMENTO) No hay derecho, no hay derecho. Con esas caras serias... Dueños de la verdad, de la verdad...

El paseo de la cámara se acelera.

Barrido.

Escena 2 (interior/casa precaria/día)

En la sala pobre, conteniendo apenas los objetos indispensables, la pareja discute.

DELIA —¿Cómo que no tenés plata? ¡Tenías ayer, hombre!

CHARLES —(TEMBLANDO, EMBRIAGADO, LOS OJOS DESORBITADOS) Es... ¿qué querés, Delia? No pude, mujer, no pude.

DELIA —(ABATIDA, PERDIENDO LAS FUERZAS) No aguanto más (LLORA).

El llanto de una criatura hace que la mujer se levante y se dirija a otro cuarto. El hombre se levanta y sale. El golpe de la puerta se confunde con un salto de la cámara que desde uno de los extremos del corredor sigue enfocando los techos.

Escena 3 (interior/corredor/prisión/noche)

La cámara pasea. Voces. Algunas sobresalen. La cámara busca a sus dueños. En la búsqueda no muestra rostros. Sólo piernas, manos o cabezas. Los únicos identificados son los dueños de las voces.

ABOGADO I —¿Fueron... irreductibles?

ABOGADO II —Hasta ahora sí. Pero todavía tenemos algunos minutos.

El abogado I va a replicar, pero un sacerdote (que viene corriendo y, al entrar al cuadro adopta el ritmo de la escena, de los pasos de los hombres) llega. Tensión.

SACERDOTE —(DIRIGIENDOSE AL ABOGADO I) ¿Entonces...?

ABOGADO I —Nada, reverendo, nada todavía.

ABOGADO II —(PASANDOSE LA MANO POR LOS CABELLOS, NERVIOSO) Es inútil. Es odioso de entender. Qué justicia es la que representamos... (TRAGA UNA PALABROTA, A CAUSA DEL SACERDOTE).

SACERDOTE —(CONCILIATORIO) La justicia de los hombres, hijo mío, es así. Fallaron ellos, por ordenar. Fallamos nosotros, por haber sido conniventes hasta ahora.

VOZ DE CHARLES —(SUPLICANTE) Padre...

El sacerdote mira hacia abajo. Va a atender el llamado, pero su atención se dirige hacia el ruido de una pesada puerta que, abriéndose, resuena por el desnudo corredor.

La cámara muestra, en un brusco corte, la sala de la muerte.

Escena 4 (exterior/estacionamiento/día)
("Flash-back")

Charles y un amigo intentan robar un auto, que tiene la llave puesta. Charles (atención continuidad) usa la misma ropa que cuando salió de su casa, después de discutir con la esposa.

La llegada del cuidador los alarma y Charles dispara al cuidador, antes que éste tenga tiempo de esbozar otro gesto que el de sorpresa.

El hombre cae muerto y un grito histérico de mujer corta la escena.

Escena 5 (interior/sala de la muerte/noche)

Corte brusco hacia la sala de la muerte desde donde llega un grito. Es la mujer de Charles, que acaba de llegar y se encuentra con la escena. El marido en la camilla, está siendo colocado en el centro de la sala de la muerte. Ella se aproxima, a pesar de dos policías que tratan de impedirlo. Ella se abraza al marido.

CHARLES —Padre...

- SACERDOTE —(APROXIMANDOSE) Sí, hijo mío.
- CHARLES —Por favor, padre, cuidela... Y a los chicos. Dígale que es inútil llorar, padre. (ACARICIA LA CABEZA DE LA MUJER) Ella ya lloró mucho por mi culpa, padre, tal vez sea mejor así. Se termina todo de una vez.
- SACERDOTE —(EMOCIONADO) Reza hijo mío. Dios sabrá guiarte hasta El. Reza que te perdonará por todos los pecados cometidos en la tierra. El es sabio, sabe comprender nuestras debilidades (ENTREGA UN ROSARIO A CHARLES) Toma, ésto va a ayudarte. Sujétalo, como si le dieras la mano al Creador.

Charles toma el rosario y desde su punto de vista, la cámara hace una panorámica de la sala redonda.

El reloj, los aparatos, las caras tensas de las personas.

Mientras mira a su alrededor, Charles tiene pequeños "flashes", recuerdos, que nos ayudan a entender su camino hasta la sala de la muerte. El siendo apresado a la salida del estacionamiento, cuando su amigo fue tiroteado por la policía; él en prisión; él siendo juzgado. Son "flashes" sin sonido, rápidos, sólo pinceladas mostrando su llegada a la sala de la muerte.

Escena 6

"Close" de Charles muestra que está llorando, en una desesperación apática.

- GUARDIA —Es la hora, reverendo.
- DELIA —¡No! No, mi Charles, no, mi vida. Por favor, joven, déjelo conmigo. Yo lo cuido. No lo voy a dejar salir de casa. Por favor... (MIRA A SU ALREDEDOR Y SE DA CUENTA DE QUE YA TODOS ABANDONARON LA SALA DE LA MUERTE, SOLO QUEDARON CHARLES, EL SACERDOTE, DOS GUARDIAS Y ELLA).
- SACERDOTE —Ven conmigo, hija.
- CHARLES —(BAJO) Dios, que pesadilla.
- SACERDOTE —Hijo, ¿hay algo que quieras decir en este momento?

CHARLES

—(GIRANDO LENTAMENTE LA CABEZA PARA MIRAR A DELIA QUE TAMBIEN LO MIRA, ENTRE LAS LAGRIMAS)
Te amo.

Los guardias toman a Delia por los brazos y van saliendo con ella, que camina de espaldas a la puerta, como si quisiese grabar bien la última imagen de su marido vivo. Charles también la mira, hasta donde puede. La puerta se cierra y el grupo se aleja lentamente, Delia, los dos guardias y el sacerdote. Se escucha una cuenta regresiva.

- Corte.

Análisis

Aún sin haber indicado los movimientos técnicos de la cámara (por ejemplo: cámara subjetiva/Escena 1; tipo de corte final/escena 2; "travelling"/escena 3, etc.) se puede reconocer el clima general propuesto a la dirección.

Sobre la formulación de las escenas:

/Sobre el final de la escena 5 hay una indicación de varios "inserts" (o "flashes"), que deberían ser presentados como nuevas escenas.

/La escena 6 no existe; es apenas la continuación de la escena 5: error de numeración y especificación de escena debido al problema final de la escena 5.

Sobre el diálogo:

/Buen diálogo dramático.

/Selección de vocabulario correcta.

/En la escena 1 y 3 donde se lee *voz de Charles*, debería leerse *Charles* ("off").

Sobre la estructura:

/Acción directa con inserción de "flash-back". Bien estructurado.

Observación final:

Optando por una serie de escenas, el trabajo escapa a lo teatral y del cuadro único.

Aún presentando errores de formulación, tiene ritmo y lenguaje televisivo (cinematográfico).

3º Trabajo (alumno: Hilbernon Maximiano)

Escena 1 (interior/penitenciería/noche)

Tema musical.

“Travelling”. Imagen fuera de foco. Corredor de una de las galerías de la penitenciería.

Corrección del foco. El “travelling” se detiene.

Corte.

Escena 2 (interior/penitenciería/noche)

Tema musical.

Plano general. Escena de Charles en el fondo del corredor. “Zoom-in” la cámara traspasa los barrotes. Charles está solo, acostado sobre su cama.

La cámara se aproxima, Charles se levanta y se recuesta en la pared de la celda.

“Close”. Rostro de Charles respirando dificultosa pero acompasadamente. Está sorbiendo los últimos momentos de vida. Charles gira el rostro hacia la izquierda.

Corte.

Escena 3 (Exterior/estacionamiento de “shopping”/día)

“Flash-back”.

Silencio.

“Slow-motion”. Rostro de Charles sudando frío, está drogado, forzando la puerta de un automóvil.

Normal “motion”. Puerta se abre.

Alarma. Un hombre se aproxima.

“Slow motion”.

Charles dispara.

El hombre cae.

Corte.

Escena 4 (interior/galería de la penitenciería/noche)

Sonido ambiente.

"Close". Rostro de Charles. Charles abre los ojos. Se abre el plano. Charles camina hacia el fondo de la celda. Se detiene.

DETENIDO GRITA ("off") —¡Charles! Te está llegando la hora, ¿eh, negro?

Charles da otro paso. Tiempo

OTRO DETENIDO ("off") —Buen viaje, ¡Charles!

Gritos, risas, silbidos. Tiempo.
"Fade".

* *Escena 5 (interior/penitenciera/día)*

En la sala de visitas —por atrás de los vidrios, en el lugar reservado a los visitantes— un grupo de periodistas, fotógrafos y camarógrafos está reunido en torno a Layla (la novia de Charles).

Todos están muy agitados.

PERIODISTA I —¿Cómo se estaba sintiendo Charles la última vez que habló con él?

LAYLA —Bien... Un poco aprensivo, pero estaba bien.

PERIODISTA II —¿Cuándo fue la última vez que se encontraron?

LAYLA —Tres días atrás...

PERIODISTA III —¿Charles continúa diciendo que no merece la pena de muerte?

LAYLA —Sí... sí... El cre que...

PERIODISTA II —Pero Charles es culpable, ¡él confesó que disparó al guardián!

Layla, nerviosa y confusa intenta deshacerse de los periodistas.

LAYLA —¡Sí! ¿Y qué tiene eso? El mató a un hombre... Pero eso no justifica la condena a muerte...

PERIODISTA II —¡El guardián era un jefe de familia! Padre de cuatro niños.

LAYLA —¡Nada justifica la pena de muerte!

PERIODISTA II —¿Ni siquiera el hecho de ser Charles un criminal reincidente, un marginal con varias condenas? ¿Un asesino de jefes de familias?

LAYLA (DESOLADA) —Nada justifica la pena de muerte. ¡Ni siquiera el hecho de que un hombre haya matado a un jefe de familia!

PERIODISTA III —¿Ud. cree entonces, que la sociedad tiene la obligación de rehabilitar asesinos?

PERIODISTA IV —¿Cuál sería la pena justa para Charles?

En el momento en que los periodistas bombardean a Layla con preguntas provocativas, irrumpe en la sala el abogado de Charles y tomando del brazo a Layla, en una tentativa de sacarla de la sala, dice a los periodistas:

ABOGADO —¡Calma, señores! ¡Calma! (TONO) Por favor, calma...

Tiempo.

Todos se callan aguardando alguna declaración importante.

ABOGADO —¡Calma! (TONO) Uds. estarán de acuerdo conmigo en que Layla no está en condiciones de dar entrevistas.

El abogado mira a los guardias que permanecen en la puerta y agrega en tono enérgico.

ABOGADO —Además, no sé como consiguieron entrar al recinto...

El periodista II en tono irónico encarando al abogado.

PERIODISTA II —¿Tiene alguna novedad para declarar? ¿Acaso el gobernador suspendió la ejecución?

Risas discretas, los periodistas miran al compañero que permanece cínicamente aguardando la respuesta del abogado. Tiempo. El abogado compenetrado.

Layla está a punto de llorar.

ABOGADO —No. (TONO) Pero el promotor y el juez, de común acuerdo, concordaron en conceder un privilegio especial. (TONO) Layla tiene permiso para encontrarse con Charles. (TONO) Será una visita rápida. Sólo quince minutos. (TONO) Por lo tanto, deben descartar cualquier hipótesis maliciosa. (TONO) Guarden vuestros talentos sensacionalistas para otra oportunidad.

El abogado y Layla se retiran escoltados por los guardias.
Los periodistas insisten. Intentan obtener más declaraciones.
La puerta de la sala se cierra.

Corte.

Análisis:

Estructura del guión (*clásica*) correcta, con ritmo, clima e intensidad.
Preciso y claro en todos los aspectos.
Buen perfil de los personajes.
Más televisivo (Escenas cortas) que cinematográfico.
Trabajo correcto que alcanzó los objetivos del ejercicio.
Muy bueno.

Unidad 6

VELOCIDAD CRUCERO

1. GUIÓN FINAL

I. Análisis

El Guión Final es el guión entregado por el guionista y aprobado por la dirección y la producción. Es el guión aceptado.

Sin embargo, antes de ser aceptado, todavía tenemos un camino por recorrer. El 1º tratamiento está listo y el proceso básico de creación, cerrado.

Ahora entraremos en el trabajo artesanal de debatir, analizar, discutir el material y, si fuera necesario, reescribir lo que precise ser corregido hasta llegar al *Guión Final*.

Ese trabajo puede ser hecho por el autor o por el llamado Editor de Texto, el técnico especialista en dar los últimos retoques al guión y corregir las eventuales fallas. Es el llamado guionista final.

En EE.UU., ese técnico recibe el nombre de "Script Doctor"; un "scrip-doctor" que se precie, siempre tiene una postura ética frente a la obra de otro autor, cuidándose para no interferir demasiado en la obra, para no desvirtuar el trabajo del colega. Sería considerado una imperdonable falta de ética modificar un guión sin la autorización previa del autor.

Un conocido "Scrip-Doctor" es el norteamericano Simon O'Neil, vulgo Doc. En el Brasil esa función aún no es muy conocida: el editor de texto o guionista final.

Ese trabajo de finalizar el guión, de analizar los elementos dramáticos, es un pasaje violento, ya que presupone un auto-análisis, más allá del análisis hecho por el conjunto del equipo encargado de filmar el guión.

El guión será debatido con el director, con el productor y con otras personas que darán sus opiniones sobre la obra.

Deseamos dejar bien en claro que no se trata de hacer una crítica según los moldes de una crítica interesada en destruir una obra, o de emitir conceptos puramente subjetivos del tipo *me gustó/no me gustó*.

Atención entonces a la diferencia entre la crítica impresionista y análisis crítico. Mientras que la primera es destructiva, la segunda es constructiva.

Repetimos: no se trata de una crítica subjetiva sino de un análisis técnico, intentando señalar posibles fallas o desvíos.

Ese análisis estudia todos los elementos dramáticos del guión y cada uno de ellos es minuciosamente analizado y considerado según su eficacia dentro del guión.

Para hacer ese análisis, el autor precisa un distanciamiento de la obra, para poder hacer una buena lectura sin ser perjudicado por una relación emocional.

El tiempo que el autor necesita para llegar a ese distanciamiento varía según cada autor, a algunos les lleva pocos días y a otros interminables años.

Cuando el guión es entregado al productor, será considerado según su viabilidad, según su presupuesto.

No podemos olvidar la opinión de los actores ya que ellos tienen una experiencia "vívida" que pueden ayudarnos mucho a resolver problemas existentes en el guión o aún a mejorarlo.

Otras personas que deben ser oídas son los amigos más íntimos, la gente en la que confiamos. Cada autor tiene su público particular, los lectores más queridos. La franqueza de un amigo puede darnos una gran ayuda. En realidad, la franqueza fue siempre la mejor consejera.

Como pudimos ver, toda esa gente nos ayudará a hacer un análisis final del guión, opinando, debatiendo, pero siempre con el objeto de mejorar el material, de corregir posibles fallas.

La 1ª etapa de un análisis es la de evaluar minuciosamente todos los elementos del guión: ritmo, personajes, estructura, "plot", diálogos, etc.

La crítica juzga generalmente el conjunto y aquí haremos lo contrario: analizaremos lo individual.

En la 2ª etapa se trata de ver si el guión realmente corresponde a lo que fue solicitado, si el trabajo alcanzó la propuesta inicial, si es adecuado para el medio para el cual fue creado, es decir, cine, televisión o teatro.

En la 3ª etapa se determinan las posibles fallas y se encuentran situaciones correctivas. Se rehace un diálogo, se esclarece una situación, se remarca más un conflicto, se cambia el final, etc. Estas son algunas de las observaciones de la 3ª etapa.

Del mismo modo que un ingeniero no tapa una grieta con cemento, sino que encuentra las causas de la grieta, también actúa el guionista. Y casi siempre, el *error* no está en una escena determinada.

Generalmente lo que sucede es que un *error* tiene un efecto acumulativo, y un *error* en el comienzo puede acarrear toda una secuencia de *errores*. Debemos estar atentos al efecto *dominó* y recrear lo que fuera necesario.

Todo cuidado es necesario cuando se trata de corregir una escena que no es buena. A veces, una escena que no se integra a un determinado contexto es señal de un desvío estructural en todo el guión.

En cuanto al miedo que ciertas personas tienen para hacer este análisis, debemos decir que no existe creador que no pueda evaluar una obra, ya que todo proceso creativo es un proceso analítico, con idas y venidas, interrupciones, cambios de rumbo, cuestionamiento.

Del mismo modo en que se escribe *críticamente*, debe leerse *críticamente* la propia obra.

Es un error pensar que los grandes creadores crean obras geniales al primer intento.

Lo que generalmente ocurre es que ellos hacen esa lectura analítica con ahínco y reescriben y rehacen, a veces hasta el cansancio.

A continuación tenemos una lista de preguntas que podremos hacernos al escribir nuestro guión:

1. ¿El guión tiene contenido? ¿Cuál es la relación entre el interés del contenido (temática) y el público?
2. ¿Qué tal es el punto de partida del guión? ¿Es impactante, el interés es creciente, las premisas son verdaderas?
3. ¿Existe emoción? ¿Hay identificación público problema?
4. ¿El problema aparece muy pronto o muy tarde?

5. ¿Las informaciones para que se pueda acompañar la historia, tienen la claridad deseada?
6. ¿Las exposiciones de motivos, hechos y acciones están explícitas o implícitas? ¿Hay información suficiente?
7. ¿Hay “flash-back”? ¿Está bien ubicado? ¿Ayuda a la acción dramática? (Lo mismo con relación a los “inserts”, “flash-forwards”, etc.).
8. ¿El protagonista actúa como protagonista? ¿Hay empatía?
9. ¿Hay una atención creciente? ¿La curva dramática es ascendente?
10. ¿El conflicto es crucial? ¿Importante? ¿Es universal?
11. ¿El “plot” está expuesto en su totalidad? ¿La historia no es confusa?
12. ¿Es real? ¿Y la credibilidad, la probabilidad? ¿Los símbolos son comprensibles?
13. Repensar el significado del conflicto.
14. ¿Existe aceleración hasta el momento culminante?
15. ¿El perfil de algunos personajes es original? ¿Marcante?
16. ¿Los valores de los personajes son consistentes?
17. ¿La relación problema/situación es directa? ¿Es conflictiva?
18. ¿Existe clímax? ¿Dónde?
19. ¿Existe suspense? ¿Dónde?
20. ¿Existe anticipación? ¿Es suficiente?
21. ¿Existe interés general? ¿La expectativa se desarrolló?
22. ¿La expectativa está presente a través del suspense? ¿Y la sorpresa?
23. ¿La explicación, información, presentación de los personajes, problemas y situaciones son pocas? ¿Muchas? ¿Son exageradas?
24. ¿Existe conclusión? ¿Cuál es la implicancia de esa conclusión?
25. ¿En algunos momentos los personajes hablan más de lo que actúan?
26. ¿El diálogo es natural? ¿La palabra justa está en boca del personaje justo? ¿Percibimos un estilo?
27. En el diálogo, ¿cada parlamento motiva el siguiente?
28. ¿Cada escena motiva a la siguiente?
29. ¿La estructura general es creativa?

30. Ud., el autor, ¿está satisfecho?

Respondiendo a estas preguntas, habremos hecho un buen análisis de nuestro guión.

II. Cambios y Retoques

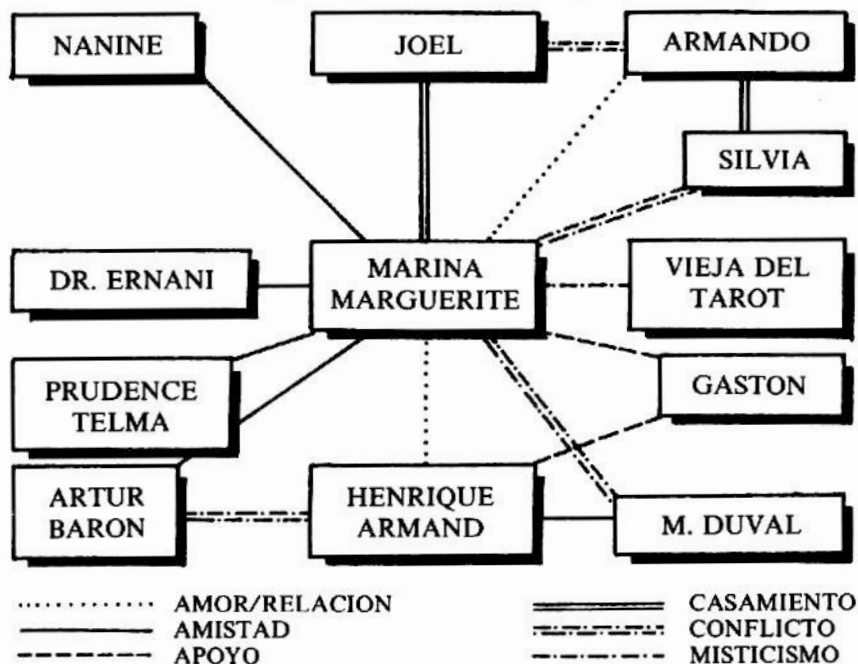
Diagramas y Edición de Textos

Algunos autores, particularmente aquellos que escriben telenovelas u obras de "plot" múltiple, acostumbran a hacer un diagrama o panel, para evitar confundir hechos, personajes, fechas, etc.

El diagrama del ejemplo (Cuadro A) está hecho a partir de las interrelaciones entre los personajes.

CUADRO A

LA DAMA DE LAS CAMELIAS 83 (ESPECIAL/TV GLOBO)



Generalmente, es la *Producción* quien hace esos diagramas para facilitar el trabajo del equipo.

Son pocos los autores que utilizan diagramas, salvo los autores de telenovelas. Sería imposible mantener el hilo de una obra con decenas de personajes y acontecimientos sin la ayuda de un buen diagrama.

Dostoievsky acostumbraba a extender cordeles por la casa, a la manera de tendedores de ropa, y colgaba notas explicativas sobre los personajes y el desarrollo de los acontecimientos.

Los lingüistas y estudiosos de la literatura también utilizan diagramas para estudiar las relaciones que se establecen dentro de una obra.

El autor que desee usar un diagrama debe estar atento, para que los nexos realmente se establezcan, para que el panel quede completo, redondo.

Actualmente ciertos autores usan una computadora con vídeo acoplado a la máquina de escribir, de modo que en cualquier momento, él puede *pedir* a la computadora que encuentre lo que determinado personaje estaba haciendo en determinado día y si tenía conocimiento de tal hecho. Toda la obra escrita queda memorizada en una cinta magnética, y a la computadora le es posible encontrar cualquier dato que el autor desee.

Aunque infinitamente más complejo, el proceso no es diferente del utilizado para grabar sonido o imagen, siendo posible que a través del "rewind" la computadora encuentre la información deseada.

Como podemos ver, el diagrama puede ser un instrumento útil en determinado proyecto u obra muy compleja, facilitando el trabajo y evitando baches en la continuidad o desvíos en el perfil de los personajes.

III. Elenco

Cuenta el folklore hollywoodense que uno de los hermanos Warner estaba bajando de su avión particular, cuando recibió la noticia de que Ronald Reagan había sido elegido gobernador de California. Al recibir esta noticia, comentó:

"Se trata de un 'miscasting'. Ronald Reagan sólo puede ser amigo del gobernador. El gobernador tiene que ser James Stewart."

Aclaremos que "miscasting" significa un error en la elección del elenco.

Esa pequeña historia revela la importancia del elenco en la realización de una película o un programa de televisión.

Es el elenco el que da cuerpo a nuestra palabra, de acuerdo a lo deseado por el director de la película.

La elección del elenco debe ser hecha en conjunto, guionista, director y productor.

El "miscasting" es la causa de enormes problemas. Un actor que no se adapta al papel, perjudica al resto del elenco, torna difuso al personaje, disminuye la carga dramática del espectáculo y por consiguiente, el contenido del guión.

Ese error puede ocasionar un cambio total en el clima deseado por el autor.

Como podemos ver, la elección del elenco es un factor decisivo para la buena realización de un espectáculo. Un intérprete adecuado, además de tener las características deseadas por el autor, hará aflorar otros aspectos del personaje, aspectos oscuros, que sólo un actor que comprenda bien el personaje podrá descubrir.

Los actores tienen su bagaje de experiencia, su caudal de conocimientos vividos, experimentados.

A partir de esas vivencias, el actor introduce matices todavía ocultos, revelando toda la potencialidad del personaje.

Dicen que el actor, básicamente, sólo se equivoca en 2 ocasiones:

1. Cuando el actor corre detrás del personaje. Eso sucede cuando el personaje es más fuerte que el actor, y el actor no tiene el suficiente bagaje para alcanzar la profundidad necesaria.

2. Cuando el personaje corre detrás del actor. Sucede cuando el actor es más fuerte que el personaje y además no tiene la capacidad de *disminuir* su tamaño para encajar en el personaje.

El "casting", es decir, la elección del elenco, no es solamente la elección del actor correcto para determinado papel. Además de la elección para papeles individuales, existe lo que se considera *visión de conjunto*.

Esa visión de conjunto dirá si los actores combinan entre sí, si forman parejas, si se alcanzará el clima deseado.

A veces, un actor es perfecto para un papel, pero no va bien con la actriz con la que deberá actuar.

La gente de cine y teatro acostumbra a llamar a ese problema, *error químico*: alguna cosa no funciona.

A veces se puede acertar en la elección individual, pero se puede errar en el conjunto. Un elenco debe ser homogéneo, armonioso, químicamente correcto.

Actualmente, además de hacer un test de actor, también se hace un test de conjunto.

Otra cosa que se debe hacer en el momento de elegir un actor, es darle el "script", para ver si el actor realmente se siente bien en la piel del personaje, si es capaz de ir al encuentro de las expectativas.

Una vez resuelto el elenco, se pasa a otra etapa: la contratación.

En esa etapa, veremos si el precio pedido por el actor está dentro de las posibilidades de la producción.

La comunicación entre el autor y el actor, generalmente es abierta. Es normal que el actor quiera sacar sus dudas, contrastar informaciones, aclarar puntos oscuros relacionados con el personaje que interpretará.

Esa comunicación es siempre muy bienvenida por los guionistas, ya que el actor siempre tiene algo para agregar al personaje, dada su carga de vivencias *interiores* de otros personajes.

Cuando un guionista escribe su guión, puede pensar en uno u otro actor para determinado papel.

Esas visualizaciones son llamadas actores-guías del guionista. Cuando está trabajando en un personaje, el autor visualiza al actor, sus características, su personalidad, etc. Esa visualización ayuda mucho en la composición del personaje.

Sería perfecto si siempre nuestro actor-guía fuera elegido para el papel. Pero lamentablemente eso casi nunca ocurre. Raramente se mantienen las primeras opciones del elenco. Por lo general, pasamos a una segunda o tercera opción.

Eso no quiere decir que el procedimiento esté equivocado. Las primeras opciones son siempre opciones ideales. Las otras, son las posibles.

El nivel de interpretación de los actores brasileños es de bueno a excelente. Tenemos actores muy versátiles, disciplinados y cooperativos en la realización de un espectáculo.

La situación de los actores es muy injusta. Los actores son despojados, abandonados; se les falta el respeto, ya que la legislación existente no los protege adecuadamente.

El *Derecho de Imagen* —en Brasil— casi no es conocido y las infracciones se cometen a cada instante. Y como los procesos judiciales, además de lentos, son carísimos, las cosas se dejan como están.

Los abusos a los profesionales de la interpretación son constantes.

No cuesta nada subrayar que son los actores los que atraen al público hacia el trabajo de todo un equipo por lo tanto, merecen todo nuestro apoyo y respeto.

Después de armado el elenco, tenemos el proceso de lectura de texto.

La primera lectura se llama *lectura de mesa*, y es hecha y coordinada por el director, pero no siempre el autor está presente.

La presencia del autor sería importante, las dudas podrían resolverse, los problemas señalarse, etc. Sin embargo, lo que generalmente sucede es que cuando se realiza la lectura, pasó algún tiempo y el guionista está ya envuelto en otro proyecto, enfrascado en otro trabajo.

De cualquier manera, siempre que fuera posible, sería bueno que el autor presenciara la primera lectura hecha por el elenco.

IV. Dirección

El contacto entre el director y el autor debe ser siempre abierto. Las conversaciones y consultas deben y pueden hacerse en cualquier momento en que el director sienta esa necesidad. Finalmente, es a través de esas conversaciones que el director buscará el tono, la afinación del espectáculo.

A partir de esas conversaciones, de lecturas cuidadosas del texto, el director hará la coordinación básica entre el iluminador, figurinista, sonidista, en fin, entre todo el equipo envuelto en la realización del espectáculo.

De este modo, el director entra concretamente en el trabajo, aconsejando modificaciones, sugiriendo soluciones para los problemas del guión.

Una vez hecho esto, el director entrega el texto al equipo. Como podemos ver, en la primera etapa del trabajo, el director funciona como una especie de coordinador general.

Con respecto al guión en sí, como formato, sufrirá una transformación: de guión final se convertirá en "shooting-script".*

Un "Shooting Script" contiene todas las indicaciones técnicas necesarias para el trabajo del director, del editor, del camarógrafo, del director de arte, del productor, etc.

*) Guión técnico. *N. del T.*

Es en él, donde el director indicará qué tomas serán hechas, cuál será el lenguaje de la cámara, cómo será el escenario, exteriores, iluminación, etc.

Esas indicaciones deberán ser lo suficientemente claras como para informar a todo el equipo.

En ese momento comienzan las presiones, los organigramas controlando el tiempo y el costo del trabajo que se está desarrollando.

A veces sucede que el guión resulta largo, algunas escenas deberán ser cortadas. Entonces el autor tendrá que eliminar lo que en realidad eran buenas escenas. Pero es mejor que él mismo haga los cortes a que los haga el editor.

Ese "shooting script" es más usado en el cine que en la televisión. En la TV, debido a la velocidad en el proceso de producción, raramente se usa un "shooting script".

Generalmente, el director de TV hace su "shooting script" mental o simplemente anota lo que desea en el mismo guión final.

Puede decirse que el trabajo de dirección es el trabajo central en la realización de una película. Cuando el guión llega a las manos del director, es un simple texto, todavía inmóvil, silencioso.

Es el director el que lo tornará real, que dará movimiento, vida al espectáculo.

Además de hacer el "shooting script", algunas veces el director hace su "story-board". Un "story-board" está compuesto por una serie de pequeños dibujos mostrando las escenas principales o "takes".

El "shooting script" se irá transformando en una especie de historieta: esto se hace para que todo el equipo sepa exactamente lo que debe ser filmado, cómo, cuál será el lenguaje de la cámara, cuál será el marco de los actores, etc.

Un "story-board" es una técnica sofisticada, generalmente usada en grandes producciones. Son raros los directores brasileños que utilizan esta técnica dado el alto costo que significa la contratación de dibujantes, pintores, etc.

Podemos decir que existen 5 pasos que recorrerá la dirección:

1. Conversación con el autor.
2. Reunión del elenco.
3. Confección del "shooting script" o "story-board". (Cuadro B)
4. Delegación de las tareas en el equipo.
5. Realización, filmación, grabación y edición.

O CANGACEIRO TRAPALHÃO

(Aguinaldo Sivla-Doc Comparato)
"Shooting script"

SECUENCIA 24 - Pedra Linda - Exterior

1 — Los cuatro Trapalhoes en la carroza entran en cuadro y miran admirados. *Medio.*

2 — Calle Principal llena de carteles. *General.*

"Viva el Capitán Virgulino"
"Bienvenido, Capitán" "La
Municipalidad saluda al Rey
del Cangaco".

"Pedra Linda abre las puertas
al Rey del Cangaco".

"Close"

Banderitas, etc. La ciudad está desierta, *General.*

Lamparino: ("OFF") ¿SERA AQUI PEDRA LINDA?

Gavião: ("OFF") ¡SIN DUDA!

3 — Los cuatro bajan de la carroza. Instantes. *Medio.*

Lamparino: ESTO ME HUELE A CONFUSION.

Gavião: PERO YO CREO QUE ES AQUI DONDE ESTA LA HIJA DEL CAPITAN.

Música.

4 — En ese instante, del fondo de la calle, surge el Intendente. Anteojos, vestido con ropas increíblemente bien cortadas, sonriente. Atrás de él, los ele-

mentos del bumba-meu-boi y un hombre con gramófono y más personas pero no del pueblo.

“Zoom”.

5 — *Medio*. (cambio de lente)

Lamparino:

EL CAPITAN TENIA RAZON.
QUE BUENA CARA PARA RE-
CIBIR UN GOLPE.

6.— Es una persona aparentemente fuera de lo común en aquella ciudad. Tipo de hombre de mundo. El abre los brazos muy contento. Va a “close”. *Lente 18*.

(Cortesía: Daniel Filho y
R. Araújo Producciones)

El director cuenta con la ayuda inmediata de algunos profesionales. Ellos son:

- El asistente de dirección, que colabora en todas las etapas del trabajo.
- El escenógrafo, que crea los escenarios.
- El director de arte, que define los objetos usados en escena, que adecua los objetos a la época precisa. Este trabajo se realiza investigando, para evitar que aparezca un teléfono en una mesa de una sala del siglo XVII. Este relevamiento se extiende también a los modismos, comportamientos, vocabulario específico, etc.
- El camarógrafo, que dará la textura deseada del enfoque de la cámara.
- El director de fotografía, responsable por el arte óptico del espectáculo (o director de imagen).
- Iluminador, responsable por la luz.
- Figurinista, responsable por el vestuario y accesorios.
- Sonidista, responsable por el sonido.

Ese grupo de profesionales que actúan junto a la dirección forma una especie de *cabeza central* que controlará la factura del espectáculo.

V. Producción

La imagen que tenemos del Productor es aquella del millonario fumando un cigarro, detrás de un escritorio y listo para explotarnos.

Tal vez eso exista, pero en Brasil todavía estamos lejos de ese retrato.

Generalmente en la producción, tratamos con el llamado Productor Ejecutivo, el profesional encargado de controlar el dinero de la realización.

En el cine, un productor puede ser independiente, es decir que se autofinancia o puede estar ligado a Embrafilme, empresa estatal que monopoliza la producción de películas en Brasil.

Aun con todos sus defectos, Embrafilme se perfiló como la única empresa capaz de impedir la invasión de las Multinacionales del Cine.

Pero si por un lado Embrafilme ayuda, por otro lado bloquea, con su lentitud burocrática, su censura, su confusión y su falta de criterio.

En todo el mundo la industria cinematográfica invierte en ideas, argumentos y guiones. Simplemente porque es más barato financiar papel que producir películas. Las películas son muy caras y los países ricos no tiran dinero. Embrafilme no reconoce ni dialoga con el guionista, entre tantos otros problemas.

Desde el punto de vista contractual, son los equipos de producción los que contratan el elenco, etc.

En la televisión también tenemos varios productores ejecutivos. El contrato se realiza directamente con ellos.

Generalmente en el cine, el contrato de un guionista, presupone 3 pasos. Se estipula una cantidad que será pagada al guionista en etapas diferentes.

1. Un tercio inicial, llamado adelanto.
2. Un tercio al entregar el argumento o primer tratamiento.
3. Un tercio al entregar el guión final.

En televisión la paga se efectúa contra la entrega del guión final, tratándose de "free-lance".

La televisión, además de contratar "free-lance" también tiene su equipo de autores, llamados *autores de la casa*. Ellos reciben salarios fijos.

Actualmente todas las redes brasileñas Globo, Manchete, TVS, Record y T.V. Cultura tienen guionistas contratados.

Bien, cuando nuestro guión llega a la producción, él es analizado, estudiado, para que el productor pueda saber su costo y viabilidad de producción. Ese estudio se llama *desglose del guión*.

(Doc Comparato)	08/01/83
Elenco - Personajes 1 — Lucélia Santos - Marina/Margerite 2 — Fernando Eiras - Armand/Henrique 3 — Fernando Tôrres - Barão/Artur 4 — Rosita T. López - Prudence/Telma 5 — Ada Chaseliov - Nanine 6 — Monah Delacy - Vieja del Tarot 7 — Denis Carvalho - Armando 8 — Nuno Leal Maia - Joel 9 — Rogerio Fróes - Dr. Ernani 10 — Nelson Wagner - Gastón 11 — Denise Bandeira - Silvia 12 — Mauro Mendonca - Monsieur Duval 13 — Doc Comparato - Muchacho de la Claqueta 14 — Leonor Estela - Emile 15 — Nilton Martins - Hombre de Negro	1; 4; 9; 18. Chofer Médico Enfermeros (2) Enfermeras (2) Maquilladora (Marlene) Maquillador (Carias) Modista y Asistente
Extras 16 — Luiz - Hombre 1 (off) 17 — Canavezes - Hombre 2 (off) 18 — Luiz Augusto - Asistente de Camarín 19 — Gloria Atanzium - Doble Lucélia	14/01/83 1; 2; 3; 5; 7; 11; 12; 13; 16; 17. Chofer Maquilladora

(Cuadro C/1)

11/01/83	12/01/83	13/01/83
1; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 11; 14.	1; 2; 3; 5; 6; 7; 10; 15; 16.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 10; 13; 14; 16; 17.
Enfermera (Prof.) Niña de 5 Años	Maquilladora Campesinas (2)	Pianista Hombre borracho Cortesana Copera Figurantes y Técnicos TV
		Cortesía: F. Sandrin/TV Globo

Programa: La Dama de las Camelias 83 (Doc Comparato)

Horario: 08.00 hs. Elenco _____ Salida

4 Uno _____ 4 UP

Escenario	Escena	FLS.	Int. Ext.	Día Noche	
Fiesta casa de Armando Sala Cocina	50	69/72	INT.	D	
	50a	69/72	INT.	D	
Cuarto de Marina	5	15	INT.	D	
	25	30/32	INT.	N	
	41	56/57	INT.	N	
	55	77	INT.	D	
Sala de Marina	14	24	INT.	N	
	16	25	INT.	N	
	18	26	INT.	N	
	19	26	INT.	N	
	21	28	INT.	N	
	23	29	INT.	N	
	24a	29/30	INT.	N	
	36	45/47	INT.	N	
Baño de Marina	6	16/17	INT.	D	
	10	22	INT.	D	
	12	23	INT.	D	

Fecha: 11/01/83 Martes

09.00 hs. Grabando

_____ UP

Ext.

Estudio

_____ UP

(Cuadro C/2)

2° Día

_____ UP

Elenco		Utería
Armando, Silvia, Marina Telma, Actriz (Tarot) Nanine, Emile, Artur	Niña de 3 años	Servicio de mesa completo
Marina, Silvia, Armando		
Marina, Armando		
Marina, Joel		Script, Anteojos
Marina, Dr. Ernani	Enfermera (Prof.)	Jeringas, Láminas de sangre, Maletín de médico completo, Sangre
Marina		
Marina		
Idem		
Marina, Joel		Vajilla pequeña, carpeta de cuero
Idem		
Idem		
Idem		
Idem		
Idem		Pichón de ganso
Marina, Dr. Ernani		Script, Maletín de médico completo
Marina, Armando		Caja de pañuelos de papel
Marina		Teléfono con cable largo
Idem		Cepillo, Secador de cabello.

Programa: La Dama de las Camelias 83

07.00 hs. Salida

Horario: _____ Elenco

_____ Uno

07.30 hs. UP 3

Escenario	Escena	FLS.	INT. EXT.	DIA Noche	
BOSQUE 1 Lugar: Parque Nacional (Subsede TERESOPOLIS)	1	1/2	EXT.	D	
	51	72/73	EXT.	D	
	53	74/75	EXT.	D	
	53a	74/75	EXT.	D	
BOSQUE 2 Lugar: IDEM	37	47/48	EXT.	D	
	37a	47/48	EXT.	D	
Teléfono Público Fnte. ED. de Marina Lugar: R. Sª Carolina nº - Usina	20	27	EXT.	N	
	22	29	EXT.	N	
	24	29/30	EXT.	N	

Fecha: 12/01/83 - Miércoles

Ext.

(Cuadro C/3)

09.00 hs. Grabando

Estudio

3° Día

14.30 hs. UP 2 (Grabando)

_____ UP

_____ UP

Elenco		Utilería
Marguerite, Barón de Varville, Gastón, Hombre de negro (Juez)		Pistolas, Reloj, 2 pantalones negros.
Barón de Varville, Armand, Gastón, Hombre de negro (Juez)		Idem
Armand, Barón de Varville, voz off (Juez)	Maquilladora	Sobre lacrado
Marguerite, Nanine		
Marguerite, Nanine	2 Campesinas	Cestas de mimbre y pic-nic
Marguerite, Vieja del Tarot		Camelia marchita y bastón
Armando		T.E. público/fichas
Idem		Idem
Idem		Idem
	Cortesía: Producción: "Quarta Nobre"/F. Sandrin/TV. Globo	

Algo más sobre contratos en el cine brasileño:

1. Algunas personas se preguntan si no sería mejor recibir un porcentaje de las ganancias de la película, en lugar de una cantidad fija.

Eso puede ser conveniente en otros países. En el Brasil, los productores acostumbran a calcular el porcentaje sobre el líquido. Ahora bien, como también acostumbran a minimizar sus ganancias, diciendo que son menores de lo que parecen, el porcentaje del guionista desaparece.

Sólo vale la pena recibir porcentaje sobre las ganancias brutas.

2. Otra cosa a la que debemos prestar atención es a los *Créditos*. Generalmente los directores brasileños acostumbran aparecer en todos los créditos. Pero lo normal es que la película también contenga el nombre del guionista, del autor del argumento, de los actores y del productor con el mismo realce que se le da al nombre del director.

El productor ejecutivo, entonces es el encargado de ejecutar el organigrama trazado por la dirección y por el productor real, dentro del tiempo fijado, administrando, controlando los gastos, contratando profesionales, en fin, controlando la máquina que moviliza la realización de la película o espectáculo de TV. (Cuadros C/1, C/2 y C/3 en páginas anteriores).

La antigua premisa de los productores era la de menores gastos y mayores ganancias. Hoy eso cambió un poco. Un productor ejecutivo moderno sabe que debe gastar lo suficiente como para conseguir un espectáculo de buena calidad, tanto desde el punto de vista técnico como artístico.

Es preferible que tengamos un programa o una película cuyo margen de ganancias sea menor, pero que tenga un buen movimiento de dinero y contribuya a la ampliación y duración en el mercado.

2. OTROS GUIONES

1. Adaptación

El guionista principiante, generalmente cree que es más fácil adaptar que escribir un original.

Imaginar que una adaptación es más fácil que un original, es un error monumental.

Una adaptación es una transcripción de lenguaje: cambiamos el soporte lingüístico usado para contar una historia. Esto equivale al acto de *transustanciar*, o sea de 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 nos apropiamos solamente del contenido y lo expresamos a través de otro lenguaje, entramos necesariamente en el proceso de *recreación, de transustanciación*.

Claro que ese acto de recrear implica el riesgo de que el producto recreado quede por debajo del original. No obstante, a veces sucede que la adaptación supera al original.

Eso sucede porque en ocasiones, el material de la historia se presta mejor para otro tipo de soporte dramático.

Una adaptación implica la elección de una obra *adaptable*, es decir, que pueda ser transportada sin pérdida de la calidad. No todas las obras se prestan a la transcripción. Un ejemplo típico de imposibilidad de transcripción es la novela *Ulises*, de James Joyce, dado que lo que caracteriza a esa novela es el Fluir de la Conciencia, hechos mentales dentro del personaje (Versión cinematográfica intentada en Inglaterra en la década del 70).

Una adaptación implica un límite creativo ya que el guionista debe atenerse al contenido de la obra, o sea a sus climas, personajes, intenciones, etc. Pero como vimos, ese límite puede ser positivo y de él nacer una obra mejor aún que la original. Claro que esto depende del talento del guionista.

Millôr Fernandes* dice que su traducción de Molière mejora el original ya que con sus conocimientos y su técnica, Millor agrega otras cualidades a Molière. Debemos pensar como Millor al hacer una adaptación.

Teatro

La gran ventaja de adaptar una obra de teatro proviene del hecho de que los diálogos principales ya están listos y que el material ya está organizado dramáticamente.

Sin embargo, es muy difícil captar el impacto de una obra, ya que fue creada en base a la palabra-viva, presuponiendo la relación cuerpo a cuerpo y público-actor.

*) Autor y dibujante brasileño. *N. del T.*

Otra dificultad para adaptar una obra teatral: el escenario es *limitante* mientras que la cámara es *expresiva*. Otra razón: los diálogos relatan lo que está sucediendo fuera de escena en lugar de mostrar las escenas. Eso significa que la obra tiene que ser desdoblada, aumentada, quebrando el ritmo dramático ya existente. Todo lo que en una obra teatral es hablado, en la versión cinematográfica debe ser mostrado.

Cuando una obra es de época y el guionista desea transportarla a otro tiempo y lugar, no se trata de una adaptación sino de una recreación. Una adaptación presupone que la historia sea mantenida íntegramente, respetándose el número de personajes, lugares, épocas, etc.

En el caso de una recreación, el guionista debe indicar que el guión es "Basado en la obra de

Siendo así, adaptar significa transportar de un vehículo a otro, adaptando el contenido de la obra original a otro soporte.

El Cuento

Dada la característica básica del cuento: la síntesis, un párrafo de un cuento puede contener material suficiente para toda una serie.

Por lo tanto, en el trabajo de adaptación de un cuento, encontramos el material en su forma más condensada y a partir de ahí construiremos todo: el diálogo, la acción dramática, los personajes, "plots" paralelos, etc.

En todo esto deberemos mantener el espíritu de la obra. Aunque el guionista tenga libertad para agregar o modificar algunos aspectos de la obra, las características básicas deben ser mantenidas. La obra tiene que ser *reconocible*.

Ese cuidado es importante: podemos recrear, agregar pero nunca des-caracterizar o desfigurar la obra original.

La Novela

En la novela, contrariamente a lo que ocurre en el cuento o en la obra teatral, el trabajo de adaptación se concentra en la *condensación* de la obra, eliminando los hechos que no son esenciales y enfatizando el núcleo dramático principal de la obra, la columna vertebral de la novela.

Raramente una novela tiene diálogos: entonces el guionista deberá crear los diálogos, basándose en el perfil de los personajes, respetando al máximo las indicaciones del autor original.

Sintetizando

El material adaptable tiene distintas formas, pero la primera pregunta que deberemos hacernos es si la obra es realmente adaptable.

Contrariamente a lo que dice Nyemeyer (“cualquier trazo en lápiz puede ser traducido en concreto”) no todas las obras hechas para ser leídas pueden ser vistas.

Buñuel intentó 8 adaptaciones de la novela *Under the Volcano*, de Malcolm Lorry: ninguna de ellas sirvió.

Entonces, cuando un guionista desea adaptar una obra, debe estar atento a los siguientes factores:

- Si la obra es traducible a un lenguaje cinematográfico o televisivo.
- Debe seguir el mismo proceso de creación de un original, es decir, hacer una “story-line”, desarrollar un argumento, etc.
- Reducir el material a los elementos principales y ahí comenzar a trabajar.
- Tener tiempo para la reflexión.
- Ser fiel al original, evitando sin embargo el simple *transportar*: es esencial *transformar sin transfigurar*.
- Estar atento a las cuestiones de *Derecho Autoral*.

Estos datos son básicamente los principales en cualquier trabajo de adaptación. El resto depende exclusivamente del talento del guionista adaptador.

II. Espectáculos Infantiles

Escribir para niños es un desafío y una enorme responsabilidad. Los chicos son una especie de esponja, absorbiendo y asimilando todo lo que está a su alcance.

Por lo tanto, escribir para un público infantil es una de las tareas más complejas y siempre que sea posible debe ser hecha con la colaboración de educadores, psicólogos, etc.

Como los niños aún no están formados, todos los cuidados son necesarios. Con esto queremos decir que cualquier espectáculo o texto para niños debe tener en sus bases el deseo de enriquecer el universo del chico,

de informarlo, teniendo sin embargo, la precaución de dejarlo libre para que llegue a sus propias conclusiones.

Atención a ese punto: la obra dirigida al público infantil debe ser una *obra abierta*, es decir, un mensaje fundamentalmente ambiguo, lleno de significados. Intentar reducir la ambigüedad de la vida al maniqueísmo del bien o el mal, es un pobre servicio que se le hace a los niños, perjudicando su capacidad de gozo y comprensión del universo que los rodea.

Escribir para niños es una de las actividades más creativas y placenteras, precisamente porque está llena de afecto y poesía.

El público infantil es uno de los más exigentes y no admite ser engañado o infantilizado.

Nuevamente atención: nunca infantilice a un chico. Eso de tratar a los niños como si fuesen débiles mentales, ese nivelar para abajo todos los temas como si los niños fueran incapaces de comprender la vida es una invención de algunos adultos, ellos sí, débiles mentales.

Los niños son capaces de comprender casi todo, siempre que los hechos sean mostrados de manera adecuada a su comprensión.

En la tercera unidad de este libro hablamos de Vladimir Propp y de su teoría sobre la fábula y los cuentos de hadas. El autor interesado en escribir para niños encontrará en Propp una fuente importante de conocimientos para su obra.

III. "Shows" de variedades y Musicales

El guión musical es un trabajo muy específico en la medida en que vamos a lidiar con el trabajo de otros artistas, o sea, música, arreglos musicales y además con el artista propiamente dicho (cantante/compositor).

De modo que ese guión debe ser montado en base a una serie de conversaciones con el artista para saber lo que él desea, cuál es su estilo, etc.

Generalmente, todo show tiene su *temática de fondo*, el tema central de "show", aquello que el artista desea ver simbolizado.

Ejemplos de esa *temática de fondo* está en los mismos nombres de los "shows", como *Anima*, de Milton Nascimento, Um Banda Um (Un Banda Un), de Gilberto Gil, y *Cuerpo y Alma*, de Simone.

El trabajo del guionista, junto al artista, es el de descubrir el tema central y organizar las canciones siguiendo el mismo criterio que usaría para la confección de un guión dramático, con presentación, desarrollo, clímax y resolución.

Como en cualquier guión, la curva dramática debe ser ascendente, debe crecer en dirección al clímax, siempre respetando la temática propuesta.

En un show, el clímax se llama *apoteosis* y se funde con el epílogo, es decir, la *apoteosis* es el *epílogo* o "Grand Finale".

El espectáculo de variedades, por su naturaleza circense, es un género que requiere gran habilidad del autor que tendrá que organizar en un guión una gran cantidad de artistas de diversas categorías, tales como cantantes, malabaristas y cómicos, alternando momentos más densos, más serios con chistes, música, etc.

Como podemos ver, un guión de "show" debe ser hecho con la colaboración de los artistas e intérpretes, a partir de las informaciones recibidas. Como los artistas son la fuerza viva de un espectáculo, ellos deben sentirse perfectamente cómodos dentro del guión, o sea, el guión debe servir como base segura para cualquier vuelo mayor.

IV. Películas Institucionales, Educativas y de Entrenamiento

La película institucional, a diferencia de la película de propaganda, *vende* la imagen de una institución, intentando despertar la simpatía de la comunidad para con la institución.

Las películas educativas, como su nombre lo indica, son películas destinadas a la ampliación de conocimientos, a la educación.

Las películas de entrenamiento, apuntan al entrenamiento de personal especializado.

Este tipo de películas siempre son hechas con la colaboración de técnicos, psicólogos, educadores, etc., intentando dar una información a un público específico.

Un factor al que se debe estar atento: una película educativa, institucional o de entrenamiento no es un producto que resolverá todos los problemas del cliente. Un film de este género es solamente una pieza dentro de las varias que serán utilizadas para llegar al fin deseado.

Seguramente, no será a través de una sola película que se conseguirá educar, entrenar o despertar las simpatías perennes de una comunidad.

Lo único que una de esas películas podrá hacer es mostrar que la institución existe, que tal servicio es prestado y que tales precauciones deben ser tomadas para evitar accidentes de trabajo.

Lo que queremos decir, es que ninguna de esas películas podrá hacer todo el trabajo sola, y que un resultado satisfactorio dependerá de todo un proyecto, del cual la película es sólo una parte.

De cualquier manera, esos guiones deben ser muy bien contruidos y de la manera más interesante posible, para poder despertar el interés de ese trabajador cansado, del técnico que desearía estar haciendo cualquier cosa menos estar viendo una película didáctica.

Atención al texto *hablado*: el discurso siempre debe apoyar la imagen, reforzarla, debe ser sintético, exacto y fundamentalmente debe ser claro y objetivo.

Cuidado con las obviedades, por ejemplo mostrar un avión y decir que es un avión. El texto debe funcionar acoplado a la imagen, *ampliando* la información.

Repetimos: una película de ésas nunca debe aburrir al espectador.

El guionista debe intentar vestir la información, aun a la más insípida, con ropas atractivas e interesantes.

V. Film Publicitario

Este tipo de guión es de los más difíciles ya que un film de propaganda raramente pasa los 30 segundos. En esos 30 segundos, el film tiene que captar la atención del espectador, vender un producto y grabar una imagen en la memoria del público.

Son films cuyo énfasis recae sobre la rápida sucesión de imágenes y un texto absolutamente sintético y objetivo.

Es una técnica especial con un lenguaje específico. Generalmente son escritos por los propios redactores de las agencias de publicidad en colaboración con los directores de arte.

Como se trata de una técnica específica y con abundante material didáctico en plaza, no nos extenderemos sobre ella.

VI. Documentales

La máxima del documental es su *compromiso con la verdad*. Un documentalista debe ser lo más imparcial posible, debe intentar documentar un acontecimiento con fidelidad a los hechos.

La película documental, al igual que el material periodístico, tiene la finalidad de reproducir un hecho verazmente, evitando interpretaciones subjetivas y enfoques puramente personales.

Generalmente, en el documental se utilizan investigaciones y algún trabajo de campo. Solamente después de recoger todas las informaciones se iniciará el guión.

Ese guión, sin embargo, es solamente una guía, un apoyo para el trabajo de filmación, ya que la realidad muchas veces interfiere, introduciendo hechos no previstos en el guión.

Los documentalistas ingleses son considerados los mejores del mundo. La BBC de Londres pone en el aire diariamente un nuevo documental. Eso nos da una idea de la cantidad de gente envuelta en esta producción y la importancia del documental en la vida de los ingleses.

Sin embargo es bueno señalar que el *padre* del cine documental es un brasileño, el cineasta Alberto Cavalcanti. El es considerado el creador del moderno documental y, principalmente, del documental de guerra.

También el texto de un documental tiene que estar íntimamente ligado a la imagen y debe ser claro, emocionante, informativo.

Importante: un buen documental nunca concluye, nunca cierra un tema. El muestra los hechos desde el mayor número posible de ángulos y deja a los espectadores la interpretación de esos hechos. Un documental nunca debe intentar inducir al espectador sino hacerlo reflexionar.

VII. Fotonovelas, Historietas y Radio

Es común que el guionista escriba fotonovelas, historietas y guiones para programas de radio.

La historieta es un guión escrito cuadro a cuadro, con la colaboración del dibujante.

Es un trabajo lento, dibujo por dibujo, y la calidad del dibujo es la de mayor importancia.

El proceso es el siguiente: el guionista escribe una historia y fragmenta esa historia en cuadros-escenas con indicación de acción y diálogo.

De ahí en adelante, el trabajo es del dibujante.

El formato de los cuadros varía de acuerdo a la intención de los autores (guionistas y dibujantes).

La única diferencia entre historietas y fotonovelas está en el uso de la fotografía en lugar del dibujo.

VIII. Humor

En este punto vamos a hablar un poco del humor, esa veta riquísima en nuestra cultura.

La historia del Humor en el Brasil nace en los teatros de revistas, se desarrolla en la radio y finalmente llega a la televisión bajo la forma del "sketch".

Es un género íntimamente ligado a la crítica de costumbres y a la crítica política, su principal materia prima.

Hay muletillas, expresiones creadas por humoristas y que funcionan como elemento en la composición de un personaje de humor.

Generalmente son expresiones rápidamente apropiadas por el público, que pasa a repetirlas cotidianamente.

El humor en la televisión queda bien por debajo (en nivel de calidad) del humor de los cronistas de los diarios y revistas y aun del humor en el teatro.

Y esto se debe a que el vídeo tape y la censura, eliminan la improvisación, la espontaneidad. Ahora bien, el humor es inspiración, nace de la capacidad que tienen algunas personas para mostrar el lado cómico de las cosas más serias. El humor es, fundamentalmente, mostrar que el rey está desnudo, es revelar la pomposidad de las máscaras y lo ridículo de la presunción.

Con la eliminación de la espontaneidad, de la improvisación, el humor televisivo pierde calidad. Además de eso, al no seleccionar el público, la televisión deja de lado un humor más refinado, más inteligente, optando por un humor más ligero y poco crítico. Ella no profundiza o investiga las posibilidades del humor.

El mercado para autores de textos humorísticos es grande, proporcionalmente mayor que el mercado para otros géneros de guiones.

Claro que también el autor de humor queda mucho más atado a los artistas.

Escribir para determinados humoristas es un trabajo complejo, ya que estamos escribiendo para universos propios y definidos, lo que limita mucho la libre iniciativa.

Un texto de humor debe ser un miniguión, un texto condensado en forma de "sketch". El tiempo dramático de ese "sketch" debe ser perfecto, para que en 2 minutos se presente, se desarrolle y alcance el clímax. Es un trabajo que depende exclusivamente del talento histriónico del actor.

Por algo se dice que nadie aprende a ser payaso: el payaso nace, no se hace.

Unidad 7

ATERRIZANDO

1. MERCADO DE TRABAJO

El mercado de trabajo para los guionistas es bastante contradictorio: al mismo tiempo que se expande todavía puede ser considerado pequeño.

En el cine, y eso tal vez sea por causa del *cine de autor*, el director es el hombre de los 7 instrumentos, haciendo casi todo, inclusive los guiones.

Actualmente eso está cambiando. Los directores ya están sintiendo la necesidad de llamar a guionistas para sus películas.

Es importante recordar que carecemos de escuelas especializadas. De modo que los guionistas son casi autodidactas, aprendiendo como pueden y cuanto pueden.

En cuanto a textos o libros didácticos, no existe casi nada publicado.

El mercado de los guiones es un mercado en expansión, puesto que a medida que aumentan los medios de comunicación, aumenta también la búsqueda de guiones de todo tipo, para películas institucionales, de publicidad, ficciones, etc.

Sería bueno que los grandes conglomerados de comunicación formaran escuelas, dieran becas de estudio, intentaran ayudar a la formación de profesionales competentes y creativos.

En la parte final de este libro, publicamos una lista de empresas cinematográficas, emisoras de televisión, agencias de publicidad, empresas de

producción y de otras instituciones que de uno u otro modo utilizan guiones.

Todas esas instituciones pueden ser visitadas.

Todos nosotros, los guionistas, comenzamos un día. Y comenzamos probando, enviando material a personas que pudieran ayudarnos y evaluar nuestro trabajo. Muestre su material y luche por un camino. El comienzo es difícil e imponderable.

Otra cosa que pueden intentarse son los concursos. La Embrafilme organiza concursos de guiones. La TV Globo ya tiene un departamento que evalúa guiones de principiantes.

Lo más importante y difícil no es hacer el primer guión. Lo difícil es hacer el 2º, el 3º, el 4º, cuando el primero fue rechazado.

El trabajo de un guionista debe ser continuo porque en cada guión aprendemos una cosa nueva.

Es difícil vivir como guionista. Es una profesión inestable. Vivimos casi siempre contratados y generalmente cada 3 meses desempleados. Pero, como dice Guimarães Rosa, "vivir es muy peligroso".

En fin, el trabajo de guionista es tan arduo como cualquier otro y sólo será gratificante si existe vocación.

2. PROPIEDAD INTELECTUAL

El problema de la propiedad intelectual nace con el desarrollo de las técnicas de reproducción de un original y está íntimamente ligada a la velocidad de consumo en estos finales de siglo.

Sólo para tener una idea de la velocidad de la transformación, vamos a echar un vistazo a un dato que nos brinda Jacob Klintonitz en su libro *Arte y Comunicación*:

"Si en los últimos 50 mil años de la existencia del hombre fueran divididos en periodos de vida de 65 años cada uno, habría 800 periodos. De esos periodos, 650 fueron pasados en las cavernas. Solamente en los últimos 70 periodos fue posible hacer una efectiva comunicación entre un periodo y otro, gracias al surgimiento de la palabra escrita. Apenas en los últimos seis periodos el hombre vio su palabra impresa. Sólo en los últimos cuatro se pudo medir el tiempo con precisión. En los dos últimos alguien usó un motor eléctrico por primera vez. Y la mayoría de los bienes materiales utilizados diariamente, fueron desarrollados en el último periodo."

En la era de la comunicación de masas, el problema de la propiedad intelectual es muy complejo, con nuevas cuestiones surgiendo diariamente.

Por lo que parece, los intentos de reglamentación de las propiedades intelectuales no van a la misma velocidad que la piratería intelectual.

El increíble número de ediciones piratas, de discos piratas, vídeo piratas, etc., es una prueba de la enorme capacidad imaginativa de los piratas envueltos en la cuestión.

Y no es sólo la piratería marginal, de las pequeñas empresas sino también la de las grandes empresas en la medida en que aprovechan lo que pueden de los autores y creadores en las más diversas áreas de la producción intelectual.

De la necesidad de proteger al creador y su obra, nacen las leyes que reglamentan la Propiedad Intelectual.

Se entiende por Propiedad Intelectual los derechos de autor y los derechos conexos.

Esto quiere decir que toda Obra Intelectual, libros, folletos, conferencias, sermones, obras dramáticas, musicales, cinematográficas, dibujo, pintura, grabado, escultura, proyectos de arquitectura, de ingeniería, etc., están bajo la protección de la Ley 22/1987 de la Propiedad Intelectual que regula los derechos de autor.

En una época en donde los medios de reproducción son casi infinitos, todo creador tiene la obligación de defenderse contra el uso indebido de su creación intelectual.

Veamos cómo defender esos derechos.

El título I artículo I de la referida Ley, dice lo siguiente:

“La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación”.

Con el registro, según la ley, el creador protege su propiedad.

Sin embargo, es bueno que se diga, desde la antigua legislatura autoral, el registro de la obra no es condición atributiva de la propiedad.

Entonces, el registro no implica que alguien es el creador de la obra. El registro simplemente supone la propiedad de la obra, salvo prueba contraria.

Y cualquier prueba contraria puede hasta ser un simple recorte periodístico de fecha anterior al registro de una obra, mostrando que otra persona ya se había referido a la obra como siendo de ella.

Por ejemplo: un creador, antes de registrar su obra da una entrevista

comentándola; acto seguido, uno de esos piratas de la vida, transforma la idea en texto y la registra.

Con mucho trabajo y tiempo, el creador podrá probar su autoría. Pero a veces, el pirata forma parte de la rueda de amigos del creador, oye contar la historia, la transforma en texto y la registra. En ese caso, el trabajo que el creador tendrá para probar su autoría será enorme, sino imposible.

Cómo defenderse

Afiliándose a los organismos correspondientes, registrando sus obras en los órganos competentes y cerrando el pico antes del registro.

Como ya dijimos en alguna parte de este libro, las ideas valen oro; por lo tanto no debemos andar por ahí hablando de las cosas, exponiendo nuestras ideas sin primero registrarlas.

Dónde registrar las obras:

SGAE (Sociedad General de Autores de España) — En la SGAE se registran todas las creaciones teatrales o correlativas, como óperas, musicales, "sketch", textos para circos, etc. Todo texto hecho para ser *hablado* debe registrarse en la SGAE. Aun la creación para televisión y cine, siempre que sea en forma de texto.

La SGAE es la sociedad más respetada del país. Ninguna gran empresa de publicidad o de comunicación de masas da, hoy en día un paso, sin antes consultar a SGAE para ver si el texto o espectáculo es realmente de la autoría de quien lo está presentando.

ESCUELA NACIONAL DE MUSICA — Registra obras musicales, o litero-musicales.

BIBLIOTECA NACIONAL — Aquí se registra cualquier texto, desde libros, artículos, ensayos, etc. El registro, según indica la ley, es siempre gratuito; sin embargo, es común que los organismos cobren una pequeña tasa.

Las adaptaciones de novelas, etc., las *llamadas colaboraciones* culturales también deben ser registradas, siendo necesario un documento con la autorización del autor o de sus herederos.

Según el caso, los familiares o herederos del autor pueden pedir el embargo o indemnización si no hubieran expresado su autorización.

Un caso conocido de embargo ocurrió con la película que Glauber Rocha hizo del entierro de Di Cavalcanti. Fue embargado por la familia.

Ese caso, inédito en derecho, postuló el *derecho de imagen* de un cadáver, reivindicado por la heredera y ganado sin la condición esencial: la palabra del ofendido.

Otro ejemplo de *derecho de imagen* puede ser visto en las reproducciones del héroe extraterrestre de la película E.T. de Spielberg.

La extraña figura del héroe fue reproducida por millares, estampada sobre remeras, adhesivos, etc.

La ilegalidad del hecho: se reprodujo con intenciones lucrativas, una imagen disociada del carácter industrial al cual estaba superpuesta.

Este ejemplo sirve para explicarnos lo que significa el "copyright".

Según Henrique Gandelman, abogado y autor del libro *Guía Básica de Derechos Autorales*, el "copyright" no es comprado, cedido o transaccionado cuando se adquiere un libro, un disco, un video-cassette o una remera conteniendo por ejemplo la imagen del E.T.

"El objeto de la compra es el soporte material, el vehículo físico y nunca el bien material que continúa en la titularidad plena de su autor o concesionario."

Todo autor debe precaverse al vender el producto de su creación o al recibir un encargo de creación.

Aconsejamos que al vender un texto para televisión, el autor se reserve el derecho de poder utilizarlo como propiedad exclusiva para otros fines, como teatro o cine. Además, debe hacer constar en el contrato un plazo de validez para el uso de la obra.

La cesión de los derechos totales de la obra debe ser muy bien estudiada. No son pocos los autores que ceden sus derechos y después se arrepienten.

El autor tiene sobre su obra varios derechos. Si el producto de su creación fuera utilizado durante el período en que él era empleado de una empresa, en el caso de que esa obra sea renegociada por la empresa, el autor tendrá derecho al 50% del valor negociado.

Otro derecho inalienable del autor está relacionado con la posibilidad de que su obra sea desvirtuada. En el caso de que el autor crea que su obra está siendo mal interpretada, mal dirigida, etc., puede exigir el cambio de actores, de director, etc.

En el caso de que la obra ya haya sido ejecutada, puede exigir el embargo de la misma.

Los derechos del autor son muchos y razonablemente bien resguardados.

Creemos que sería interesante que cada autor tuviera en su poder una copia de la Ley 22/1987, publicada en el Boletín Oficial del Estado del 17/11/1987.

Vamos a un ejemplo de una causa ganada por los herederos del autor:

El ya fallecido Paulo Roberto, un hombre de radio, tenía un programa llamado *Papel Carbónico*. Antes de morir escribió un texto en donde describía cómo era hecho el programa, en qué consistía, y lo hizo registrar. Después de fallecido, la familia consiguió embargar un programa copiado de *Papel Carbónico*.

Para terminar: toda creación intelectual debe ser objeto de registro. La idea no es objeto de registro, pero la formalización de esa idea en un texto, su forma de expresión es siempre objeto de registro.

3. TESTIMONIO

Aquí, cedo la palabra a un gran amigo, Benito Rabal.

Por esta contribución, muchas gracias.

POSTFACIO A MODO DE ABRAZO, AGRADECIMIENTO, O SINCERO QUERER

Ya se que decir que el cine, o la televisión, y la magia son inseparables, no es nada original. Es incluso repetitivo. Pero para hablar del trabajo de Doc Comparato, es imprescindible esta verdad a voces. Y no sólo me refiero a su obra y oficio de escritor, sino también a su persona: Doc es mágico de la cabeza a los pies.

Siempre he creído que es mentira que tenga treinta y tantos años, o que haya sido médico cardiólogo en un hospital de Londres... Yo sé muy bien que Doc es de esa estirpe de magos cuya edad sobrepasa con mucho los 1.500 o los 2.000 años, y que sus estudios de medicina los hizo junto a aquellos brujos que descubrieron la ausencia de lo Divino en la Naturaleza Humana, por lo que fueron convertidos en inmensas hogueras eclesiásticas.

No hay más que verle para imaginarle montado en uno de sus lápices azules (de los que tiene millones), con la mirada limpia, misteriosa tras su antifaz de plumas de aves inventadas; volando rasante sobre la mayor cantidad posible de cabezas, intentando averiguar todo lo que pasa dentro o fuera de ellas con un único objetivo que roza lo sagrado, no sobrenatural, sino villana, carnal y humanamente sagrado: contar historias. Pero sobre todo contarlas, no como las ha visto, sino como él las ve y así las cuenta.

Desde mi llegada a este mundo siempre me he llevado bien con el resto de los humanos, exceptuando a algunos a los que no considero siquiera

como tales. Pero he de reconocer que, francamente, conservo un cierto odio infantil hacia todos los niños que en las fiestas de cumpleaños o en el circo, cuando actuaba un mago, gritaban: "Lo he visto ...Lo he visto! ...He descubierto el truco! ...Es mentira lo que está haciendo!..." Y si les odio todavía es por la estupidez que demostraban poseer.

Yo ya sabía que había truco. Nuestros padres no podían ser tan crueles como para contratar a un asesino que cortara en dos a una bella señorita de ceñido bañador que, además, despertaba nuestra incipiente pubertad. ¡Por supuesto que había truco!... Incluso a lo mejor, el mago se entendía con la señorita del bañador a la que acababa de aserrar en dos mitades... Pero a mí lo que me importaba era la fascinación que me producía la mentira: la magia... Y todavía hoy es lo que me importa.

Por eso me gusta trabajar con Doc. Me fascina cuando, después de horas de trabajo, se tira con un salto acrobático al sofá de mi casa, y dice tristemente: "Estoy cansado..." ...En mi interior algo me dice: "No le creas, es mentira. Lo hace porque necesita tiempo para pensar. Está bloqueado"... Pero sin embargo me lo creo y digo: "¿Quieres que lo dejemos por hoy?... Hemos trabajado mucho...". Entonces, de repente se le iluminan los ojos con un brillo merlinesco, se pone en pie de un salto, y mientras se pasea por la habitación me hace partícipe de su éxtasis creativo volviendo al mismo punto dónde nos habíamos detenido: "No hombre, no ¡...Somos tontos!... Hemos estado huyendo de la emoción. Hemos dado muchos datos, información... Pero hemos olvidado que trabajamos con seres humanos y para los seres humanos"...

Entonces me levanto yo también, partícipe del mismo truco que hacía levitar a la señorita compañera del mago, e inventamos el mundo que nos conviene, porque, ¿qué es la ficción, sino la realidad contada desde un particular punto de vista?

Como el mago de cumpleaños infantiles, o el ilusionista de circo, éste oficio nuestro de "cuentahistorias", es oficio de gente humilde. Y lo es, porque hacer del sufrimiento, gozo; o recrear la vida sin necesidad de hábito o arcilla que infunden a un alma, sino hacerlo a través de la observación y la experiencia humana; o arrastrar al espectador hacia las más ancestrales pasiones, sólo se consigue manteniendo, firme ante todo, la dignidad de tu concepción del mundo.

Por eso importa conocer bien la geografía de los caminos. Para elegir el sendero más claro y directo; para saber a que atalaya hay que encaramarse y qué parte del universo se quiere contemplar.

Benito Rabal. Madrid, 27 de Abril de 1988

APENDICE

Bibliografia

- Archer, William. "Play-Making", Boston, 1912.
- Bentley, Eric. "The Life of the Drama", New York, 1964.
- Bentley, Eric. "The Playwright as Thinker: A Study of Drama In Modern Times", N.Y., 1964.
- Bergson, Henri. "Laughter", ed. Wylie Syper. Garden City., N.Y., 1956.
- Brady, Ben. "The Keys to Writing for Television and Film", Kendall/Hunt Publishing Company, Iowa-USA.
- Brockett, Oscar. "History of the Theatre", 2nd ed. Boston, 1974.
- Brooks, Cleanth, and Robert B. Heilman. "Understanding Drama", New York, 1960.
- "Depoimentos de Escritores", L.P.M., 1981/2.
- Einstein, Albert. "What I Believe", N.Y., 1930.
- Eisenstein, S. "Reflexões de um Cineasta", Zahar, 1969.
- Faucult, M. "Madness & Civilization", Richard Howard, 1971.
- Freud, S. "Creative Writers and Day-dreaming", J. Strachey (ed).
- Freytag, Gustav. "Technique of the Drama". New York, 1894.
- Gassner, John, "Masters of the Drama", 3rd ed. New York, 1954, and E. Quinn, eds. "The Reader's Encyclopedia of World Drama", New York, 1969.
- Gassner, John. "Mestres de Teatro I e II", Perspectiva, ed. São Paulo, 1974.
- Gullar, Ferreira. "Vanguarda e Subdesenvolvimento". Civilização Brasileira, Rio de Janeiro.
- Hartnoll, Phyllis. "The Oxford Companion to the Theatre", London, 1967.

- Hauser, Arnold. "A Era do Filme" - vol. I, Zahar Ed., Rio de Janeiro, 1971.
- Herman, Lewis. "A Practical Manual of Screen Playwriting", New American Library, USA, 1951.
- Huxley, A. "The Doors of Perception", Harper, 1954.
- Jeanne, René y Ford, Charles. "História Ilustrada do Cinema", Livraria Bertrand, Lisboa, 1977.
- Macharey, S. "Da Ideologia", Zahar, Rio de Janeiro, 1968.
- Macluhan, M. "O Meio São as Massagens". Record, Rio de Janeiro, 1969.
- Mackeller, P. "Imagination and Thinking", Cohen and West, 1975.
- Marcuse, H. "Eros e Civilização", Zahar, Rio de Janeiro, 1968.
- Nicoll, and Allardyce. "The Theatre and Dramatic Theory", New York, 1962. "The Theory of the Drama". London, 1931.
- Rodari, Gianni. "Gramática da Fantasia", Summus Editorial, Brasil, 1982.
- Sartre, J. P. "What is Literature?", Methews and Co Ltd., 1980.
- "Screen Writers Guide", EUA, Los Angeles, 1982.
- Solomon, Stanley. "The Film Idea". Harcourt Brace Jovanovich, San Francisco, 1972.
- Spender S. "The Making of a Poem", B. Ghiselin, 1952.
- Stein, M. I. and Heinze, S. J. "Creativity and the Individual", Free Press, 1960.
- Stuart, Donald C. "The Development of Dramatic Art", New York, 1928.
- Távola, Arthur. "Cónferencia", Rio de Janeiro, 1982 (Transcripción).
- Todorov, Tzvetan. "Estruturalismo e Poética", Cultrix, São Paulo.
- Vale, Eugene. "The Technique of Screenplay Writing", Souvenir Press, London, 1973.
- Vaughn, Jack. "Drama A to Z", Frederick Ungar Co, New York, 1978.
- Velho, Gilberto. "Sociologia da Arte", vol I, Zahar, Rio de Janeiro, 1971.
- Vernon, P. E. "Creativity", Penguin Books, Great Britain, 1975.
- Walter, Benjamin. "Sociologia da Arte", Zahar, Rio de Janeiro, 1981.

Glosario (100 términos básicos)

- 1 — ACCION - término utilizado para describir la función del movimiento que sucede frente a la cámara.
- 2 — ACCION DIRECTA - guión que obedece al orden cronológico.
- 3 — ACCION DRAMATICA - sumatoria de la voluntad del personaje, decisión y cambio.
- 4 — ANTICIPACION - capacidad que tiene el público para anticipar una situación. Crea una expectativa.
- 5 — ANTIPATIA - reacción contra el personaje.
- 6 — ARGUMENTO - desarrollo de la acción, resumen conteniendo las principales indicaciones de la historia, ubicación, personajes. Defensa de la historia.
- 7 — AUDIO - la parte sonora de una película o programa.
- 8 — BARRIDO - la cámara corre, cambiando la imagen de lugar rápidamente.

- 9 — CAMARA SUBJETIVA - cámara que funciona como si fuera el ojo del actor.
- 10 — ESCENA - unidad dramática del guión, sección continua dentro de la acción, dentro de un mismo lugar.
- 11 — CLAQUETA - pizarra que se utiliza para indicar escenas y tomas.
- 12 — CLICHE - tic verbal.
- 13 — CLIMAX - punto culminante de la acción dramática.
- 14 — “CLOSE-UP” - plano que enfatiza un detalle.
- 15 — COMPOSICION - características psicológicas, físicas y sociales que conforman un personaje (composición del personaje/tipología).
- 16 — CONFLICTO - embate de fuerzas y personajes a través del cual se desarrolla la acción.
- 17 — CONTRASTE - creación de explícitas diferencias en la iluminación de objetos o áreas.
- 18 — CORTE - pasaje directo de una escena a otra.
- 19 — CORTE DE CONTINUIDAD - corte en medio de una escena, retomándola enseguida para continuar en otro tiempo.
- 20 — CREDITOS - cualquier título o reconocimiento que figure en la película o programa.
- 21 — DESARROLLO DE LA ACCION - conjunto de hechos ligados entre sí por conflictos que se van solucionando a través de una historia.
- 22 — DISSOLVE - la imagen se disuelve aclarándose o fundiéndose con otra.
- 23 — “DOLLY BACK” - la cámara se aparta del objeto.
- 24 — “DOLLY IN” - la cámara se aproxima al objeto.
- 25 — “DOLLY OUT” - la cámara retrocede, abandona la escena.
- 26 — “DOLLY SHOT” - movimiento de cámara que se caracteriza por sus movimientos verticales y también por aproximarse y apartarse del objeto.
- 27 — ELIPSE - pasaje de tiempo muy rápido.
- 28 — EMISOR - quien transmite el mensaje.
- 29 — EMPATIA - identificación del público con el personaje.
- 30 — EPILOGO - escenas de resolución.
- 31 — ESTRUCTURA - fragmentación del argumento en escenas, esqueleto de la secuencia de escenas.

- 32 — “ETHOS” - ética, moral de la historia.
- 33 — EXPOSICION DE MOTIVOS - escenas de información, explicativas.
- 34 — “FADE IN” - la pantalla se oscurece gradualmente.
- 35 — “FADE OUT” - la imagen emerge desde la pantalla oscura hacia la pantalla iluminada.
- 36 — FICCION - inventar, componer, imaginar. Recreación de lo real.
- 37 — “FLASH-BACK” - escena que revela algo del pasado.
- 38 — “FLASH-FORWARD” - escena que parcialmente revela algo que sucederá.
- 39 — FOCO DIFERENCIAL - la cámara cambia el foco de un objeto hacia otro.
- 40 — “FREEZE” - congelado. Mantener una misma imagen por repetición de cuadro.
- 41 — FUNDIDO - fusión de dos imágenes.
- 42 — GANCHO - momento de gran interés que precede a un corte comercial.
- 43 — “GIMMICK” - recurso usado para resolver una situación problemática. Se revierten las expectativas.
- 44 — HALO DESENFOCADO - la cámara desenfoca las cosas en torno al objeto.
- 45 — HOJA DE ESPECIFICACIONES GENERALES - página del guión que contiene informaciones sobre el título, nombre del autor, etc.
- 46 — HOJA DE PRODUCCION - página del guión que contiene informaciones sobre los personajes, escenarios, etc.
- 47 — IDEA - semilla de la historia.
- 48 — “INSERT” - imagen breve que anticipa un hecho.
- 49 — INTENCION - voluntad implícita o explícita del personaje.
- 50 — LOCALIZACION - localización de una historia en el espacio.
- 51 — “LOGOS” - palabra, discurso, estructura verbal de un guión.
- 52 — “LONG SHOT” - “full shot”, plano general; plano que incluye todo el escenario. Se utiliza para mostrar un gran ambiente.
- 53 — “LOOP” - segmento de un film, cortado y separado para el montaje.

- 54 — MACROESTRUCTURA - estructura general del guión.
- 55 — MEDIO - vehículo para transmitir el mensaje.
- 56 — MICROESTRUCTURA - estructura de cada capítulo o escena.
- 57 — MOVIOLA - máquina utilizada para la compaginación de películas.
- 58 — "MULTILOT" - varias líneas de acción, igualmente importantes, dentro de una misma historia.
- 59 — NUCLEO DRAMATICO - reunión de personajes ligados entre sí por la misma acción dramática organizados en un "plot".
- 60 — "OFF" - voces o sonidos presentes sin que se muestre la fuente emisora.
- 61 — PANORAMICA - pan; la cámara se mueve de uno a otro lado, dando una visión general del ambiente.
- 62 — PASAJE DE TIEMPO - artificio usado para mostrar que el tiempo transcurrió.
- 63 — "PATHOS" - drama, conflicto.
- 64 — PLANO MEDIO - plano americano; muestra a las personas de la cintura para arriba.
- 65 — "PLOT" - columna vertebral del guión, núcleo central de la acción dramática.
- 66 — PUNTO DE IDENTIFICACION - relación convergente entre público y acción dramática.
- 67 — PUNTO DE PARTIDA - conjunto de escenas iniciales que abren un espectáculo.
- 68 — PUNTO DE VISTA - cámara situada a la misma altura del ojo del actor.
- 69 — PREPARACION - escena que anticipa una complicación (y/o climax).
- 70 — "PROCESS SHOT" - truco usado para fingir movimientos. En una escena pre-filmada, proyectada atrás de los actores.
- 71 — "QUICK MOTION" - cámara rápida. Movimiento acelerado.
- 72 — RECEPTOR - quien recibe el mensaje.
- 73 — REPETICION - (usado en la comedia) el guión repite situaciones dramáticas conocidas por el público.
- 74 — RESOLUCION - final de la acción dramática.
- 75 — REVERSION DE LAS EXPECTATIVAS - cuando sorpresivamente se transforma el curso de la historia.

- 76 — RITMO - cadencia de un guión. Armonía.
- 77 — RUBRICA - indicaciones de escena, informaciones sobre estados de ánimo, etc.
- 78 — "SCREENPLAY" - guión para cine.
- 79 — "SCRIPT" - el guión cuando es entregado al equipo de filmación.
- 80 — SECUENCIA - una serie de tomas.
- 81 — "SET" - lugar de filmación.
- 82 — "SHOOTING SCRIPT" - guión final hecho por el director, a partir del guión final. Es usado por la producción.
- 83 — "SHOT" - plano. Imagen grabada o filmada.
- 84 — SIMPATIA - solidaridad del público para con el personaje.
- 85 — SINOPSIS - vista de conjunto. Narración breve.
- 86 — "SLOW MOTION" - cámara lenta. Movimiento retardado.
- 87 — "SPLIT SCREEN" - imagen partida en la pantalla, mostrando dos hechos separados al mismo tiempo.
- 88 — "STORY BOARD" - serie de secuencias de dibujos de las principales escenas o tomas.
- 89 — "STORY LINE" - síntesis de una historia.
- 90 — "SUBPLOT" - línea secundaria de acción.
- 91 — SUBTEXTO - sentido implícito en las entrelíneas.
- 92 — SUSPENSO - anticipación urgente.
- 93 — "TAKE" - toma; comienza en el momento en que se conecta la cámara hasta que se desconecta.
- 94 — TELEGRAFIAR - breve información de algo sucederá.
- 95 — "TELEVISIONPLAY" - guión para televisión.
- 96 — TEMPO DRAMATICO - tiempo estético, cadencia.
- 97 — TEMPORALIDAD - ubicación de una historia en el tiempo.
- 98 — TOTALIDAD - principio básico de la unidad.
- 99 — TRAVELLING - cámara en movimiento acompañando, por ejemplo, el andar de los actores, en la misma velocidad.
- 100 — "ZOOM" - efecto óptico de aproximación o distanciamiento del objetivo.

Direcciones y contactos

Direcciones de Instituciones, Canales de Televisión, Productoras Cinematográficas y Escuelas.

DIRECCIONES UTILES DE INSTITUCIONES

BIBLIOTECA NACIONAL. P^º Recoletos, 20. 28001 Madrid. Tfno: (91) 275 68 00.

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES DE ESPAÑA. Fernando VI, 4. 28004 Madrid. Tfno: (91) 419 21 00.

FILMOTECA NACIONAL. Dehesa de la Villa, s/n. 28040 Madrid. Tfno: (91) 449 00 11.

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL. P^º Recoletos, 22. 28001 Madrid. Tfno: (91) 435 50 21.

INSTITUTO DE LA CINEMATOGRAFIA Y DE LAS ARTES AUDIOVISUALES. San Marcos, 40. 28004 Madrid. Tfno: (91) 429 24 44.

INSTITUTO NACIONAL DE LAS ARTES ESCENICAS Y DE LA MUSICA. Plaza del Rey, 1. 28004 Madrid. Tfno: (91) 429 24 44.

CADENAS DE TELEVISION ESPAÑOLAS

TVE Televisión Española, S.A. Prado del Rey. 28023 Madrid. Tfno: (91) 711 00 42.

TV3 Televisió de Catalunya, S.A. 08970 Sant Joan Despi (Barcelona). Tfno: (93) 372 62 62.

ETB Euskal Telebista/Televisión Vasca. Barrio Iurreta, s/n. 48200 Durango (Vizcaya). Tfno: (94) 681 66 00.

TVG Televisión de Galicia, S.A. Apartado 707. San Marcos. 15780 Santiago de Compostela (La Coruña). Tfno: (981) 56 44 00.

EPRTM Ente Público Radiotelevisión Madrid. García de Paredes, 65. 28010 Madrid. Tfno: (91) 442 00 44.

Ente Público Radio Televisión Valenciana. Blasco Ibáñez, 134. 46022 Valencia. Tfno: (96) 372 10 11.

Radiotelevisión Andalucía. Avda. San Francisco Javier, s/n. Edificio Sevilla II. 41005 Sevilla. Tfno: (954) 66 13 61.

PRODUCTORAS CINEMATOGRAFICAS

AGATA FILMS, S.A. Gran Vía, 54. 28013 Madrid. Tfno: (91) 248 22 05.

COMPAÑIA IBEROAMERICANA DE TV, S.A. Velázquez, 24. 28001 Madrid. Tfno: (91) 431 42 46/73.

DESEO, S.A.

DITIRAMBO FILMS. Glorieta López de Hoyos, 5. 28006 Madrid. Tfno: (91) 411 32 49.

ELIAS QUEREJETA, P.C. Maestro Lasalle, 21. 28016 Madrid. Tfno: (91) 259 23 22.

EMILIANO PIEDRA PRODUCCION. San Bernardo, 38. 28015 Madrid. Tfno: (91) 231 78 84.

JOSE ESTEBAN ALENDA, S.A. Trujillos, 7. 28013 Madrid. Tfno: (91) 241 18 38.

LA SALAMANDRA, P.C., S.A. Génova, 7. 28004 Madrid. Tfno: (91) 410 38 34.

LUIS MEGINO, P.C., S.A. Paseo de la Castellana, 114. 28046 Madrid. Tfno: (91) 261 50 77.

OPALO FILMS, S.A. Consell de Cent, 280. 08007 Barcelona. Tfno: (93) 302 21 24.

TESAURO, S.A. Españter, 13. 28014 Madrid. Tfno: (91) 239 09 89.

FACULTADES DE CIENCIAS DE LA INFORMACION Y ESCUELAS DE IMAGEN Y SONIDO

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BARCELONA. Campus Universitario. 08193 Bellaterra (Barcelona). Tfno: (93) 692 22 58 y 692 02 00.

UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO. Apto. 644. 48071 Bilbao. Tfno: (94) 464 36 33.

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE. Avda. Complutense, s/n. Ciudad Universitaria. 28040 Madrid. Tfno: (91) 449 03 00.

UNIVERSIDAD DE NAVARRA. 31080 Pamplona. Tfno: (948) 25 27 00.

ESCUELA DE ENSEÑANZAS DE NUEVAS PROFESIONES. Generalitat de Cataluña. c/ Motors, 122-130. 08004 Barcelona. Tfno: (93) 421 74 25.

INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y TELEVISION. Ente Público RTVE. Dehesa de la Villa, s/n. 28040 Madrid. Tfno: (91) 449 22 50.

CORRESPONSALES DE EMISORAS DE RADIO Y TELEVISION EXTRANJERAS

ARGENTINA

CANAL 11 (Buenos Aires). Toledo, 109. 28005 Madrid. Tfno: (91) 266 18 27. *Armando-Rubén Puente Olabarriaga.*

BELGICA

TELEVISION BELGA (Bruselas). Espronceda, 32. 28003 Madrid. Tfno: (91) 442 84 63. *Christian Galloy.* Costa Brava, 17. 28034 Madrid. Tfno: (91) 734 34 77.

ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

A.B.C. RADIO NEWS (Nueva York). *Robert Trout.* Cervantes, 19. 28014 Madrid. Tfno: (91) 522 70 74. *William Greene.* Pedro Muguruza, 8, 7.º A. 28036 Madrid. Tfno: (91) 259 20 61. *Martha Williams.* Titulcia, 5. 28007 Madrid. Tfno: (91) 433 82 35.

C.B.S. NEWS (Nueva York). Gral. Díaz Porlier, 45. 28001 Madrid. Tfno: (91) 402 48 10. *John F. Byrne.*

47 WNJV BROADCASTING CORPORATION (Nueva York). Avda. de los Madroños, 27. Parque del Conde de Orgaz. 28043 Madrid. Tfno: (91) 200 80 40. *Hugo Enrique Ferrer Arias.* Juan Alvarez Mendizábal, 58. 28008 Madrid. Tfno: (91) 247 3 71.

NBC NEWS (Nueva York). Espronceda, 32. 28003 Madrid. Tfno: (91) 441 40 46. *Harry Debelius.* Modesto Lafuente, 84, 5.º. 28003 Madrid. Tfno: (91) 253 66 57 y 637 24 52.

SPANISH INTERNATIONAL NETWORK (Miami-Florida). Federico Salmón, 7 y 9. 28016 Madrid. Tfno: (91) 457 43 04/07. *Arturo Vega Ruiz.* Hernández Tejada, 10, 2.º A. 28027 Madrid.

FRANCIA

CANAL PLUS (Paris). Rafaela Bonilla, 21. 28028 Madrid. Tfno: (91) 246 51 21. *Pierre Arnouild D'Esbiey*.

GRAN BRETAÑA

B.B.C. (Londres). Espronceda, 32. 28003 Madrid. Tfno: (91) 442 89 92. *Roger Keith Paley*. Calle A, 15, portal 6. 28100 Soto de la Moraleja (Madrid). Tfno: (91) 650 00 78.

INDEPENDENT TELEVISION NEWS LTD. (Londres). Modesto Lafuente, 86, 5º. 28003 Madrid. Tfno: (91) 253 66 57 y 637 24 52. *Harry Debelius*.

ITALIA

RADIOTELEVISIONE ITALIANA (R.A.I.) (Roma). Alfonso XII, 20, bajo dcha. 28014 Madrid. Tfno: (91) 232 75 25/26. *Annibale Vasile*. Tfno: (91) 231 63 79.

MEXICO

RADIO EDUCACION (México D.F.). Carretera de Canillas, 111, 3º. 28043 Madrid. Tfno: (91) 200 04 41. *Rosa A. González Revelo*.

TELEVISA (México D.F.). Emilio Vargas, 17. 3º. 28043 Madrid. Tfno: (91) 416 45 25. *Elena Rico Covarrubias*. *Patricia Alvarado Mendoza*. Chile, 32. 28016 Madrid. Tfno: (91) 457 00 22. *María Fernanda Fernández Posada*. Madrigal, 9. 28035 Madrid. Tfno: (91) 216 14 13.

SUECIA

TV SUECA (Estocolmo). Espronceda, 32. 28003 Madrid. Tfno: (91) 442 40 55/66. *Ulf Davidson*. Doctor Fleming, 44. 28036 Madrid. Tfno: (91) 259 04 00. *Ulf Sven Nordholm*. Pinos, 5. 28140 Fuente el Saz de Jarama (Madrid). Tfno: (91) 620 09 97.

U.R.S.S.

TELEVISION Y RADIODIFUSION SOVIETICA (Moscú). Cale-
ruega, 8, 5º C. 28033 Madrid. Tfno: (91) 202 66 10. *Valentín Gorkaev*.
Valeri Ledkor.

¿QUIEN ES?

Doc Comparato

Brasileiro, médico, 38 años, autor, dramaturgo, guionista y conferenciante, tiene editados una serie de libros entre los que destacan: "Sangue, Papel e Lágrimas" (*Sangre, Papel y Lágrimas*); "Padre Cícero" (*Padre Cícero*); "O Melhor da Cronica Brasileira" (*Lo Mejor de la Crónica Brasileña*); "As Tias" (*Las Tías*); "Nadistas e Tudistas" (*Nadistas y Todistas*); "A Incrível Viagem" (*El Viaje Increíble*).

Asimismo ha escrito obras para teatro como: "O Novíssimo Testamento" (*El Nuevísimo Testamento*); "As Tias" (*Las Tías*); "O Beijo da Louca" (*El Beso de la Loca*); "A Incrível Viagem" (*El Viaje Increíble*); "Nostradamus" (*Nostradamus*).

Como guionista de cine, Doc escribe también varias obras: "O Beijo no Asfalto" (*El Beso en el Asfalto*); "Bonitinha, mas Ordinária" (*Bonita pero Ordinaria*); "Hospital Brasil" (*Hospital Brasil*); "O Bom Burgues" (*El Buen Burgués*); "O Cangaceiro Trapalhao" (*El Cangaceiro Tonto*); "O Trapalhao na Arca de Noé" (*El Tonto en el Arca de Noé*).

En televisión debutó con "E Agora, Marcos" (*¿Y ahora Marcos?*), continuando su filmografía con "Plantão de Polícia" (*Guardia Policial*) y "Malu Mulher" (*Una mujer llamada Malú*); "Os Amores de Castro Alves" (*Los Amores de Castro Alves*). Las miniserie "Lampião e Maria Bonita" (*Lampião y María Bonita*); "Padre Cícero" (*Padre Cícero*); "O Tempo e o Vento" (*El Tiempo y el Viento*); "Tieta do Agreste" (*Tieta do Agreste*); "A, E, I, O... URCA" (*A, E, I, O... URCA*).

Entre sus últimos trabajos se encuentran: "Alugam-se sonhos" (*Se alquilan sueños*), ING Production, con Gabriel García Marquez (Premio Nobel de Literatura), miniserie en cuatro capítulos. "O Homem que descobriu o paraíso" (*El hombre que descubrió el paraíso*) para la Radiotelevisión Soviética con Alexander Chlepianov. Miniserie. "Nazca", miniserie para la Televisión Española (1988 en elaboración de guión con Benito Rabal).

Doc ha sido premiado numerosas veces, fue el ganador del 10º Concurso de Cuentos de Paraná (1978); Dos menciones de honor en el Concurso de Textos Teatrales del SNT (1979 y 1980); Autor revelación 1982, elegido por la Asociación de Críticos de Arte de São Paulo (APCA); New York Film and Television Festival, medalha de oro (1982); Festival de Televisión de Praga (1983); Festival de Cine de Tomar, Portugal (1984); Premio de la Crítica, Festival de TV de Montecarlo (1984); Premio "Coral Negro", Festival de la Habana, Cuba por la miniserie "El tiempo y el Viento" (1986). A lo largo de su carrera ha impartido una serie de

conferencias entre las que destacan: Profesor Titular del Curso de Guión de la CAL (Centro de Artes de Laranjeiras/Rio) (1982/1983); Coordinador de Investigación y desarrollo de la Casa de Creación, (Rede Globo) (1984/1985); Becario del Servicio Cultural del Consulado de los Estados Unidos de América (1982); Presidente del Seminario de Dramaturgia en TV del Fest-Río (1985); Representante Oficial del Brasil en el Festival de la UNEAC, Cuba (1985); Presidente del Seminario sobre guión y dramaturgia en TV, Chianchiamo, Italia (1986); Presidente del Jurado del Teleconfronto, Italia (1986); Conferencista de la Escuela de Comunicación de la Escuela de Comunicación de la Universidade de Lima, Perú (1986); Conferencia Inaugural de la Escuela de Guionistas del Canal 13, Buenos Aires, Argentina (1986); El autor forma parte del proyecto "Encuentro Marcado" (Pró-Memoria/IBM) dando conferencias en universidades brasileñas (1985/1986); Jurado del Festival de Cine de Mérida, Venezuela (1986); Conferenciante y profesor invitado por la Radio Televisión Portuguesa (Lisboa 1987); Representante Oficial del Brasil en el Festival de Moscú (URSS/87); Conferenciante de la Radio Televisión Soviética (URSS 1987); Conferenciante del Canal 3 TV Estatal. Barcelona (España 1988); Conferenciante Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid (España, 1988).

EDICIONES DEL INSTITUTO OFICIAL
DE RADIO Y TELEVISION

- TELEVISION O VIOLENCIA, *por Jesús María Vázquez, O. P. y Félix Medín García.*
- ESTUDIOS SOBRE TELEVISION (1.^a Semana Internacional de Estudios Superiores de Televisión). Julio, 1966. San Marcos, León.
- II CONVERSACIONES NACIONALES DE TELEVISION Y JUVENIL.
LOS DIBUJOS ANIMADOS EN TELEVISION, *por Jesús María Vázquez, O. P.*
- INFORMACION, DERECHOS HUMANOS Y CONSTITUCION, *por Eduardo Gorostiaga.*
- LA ILUMINACION EN TV, *por J. Bernhan.*
- TEORIA Y TECNICA DE LA TELEVISION EN COLOR, *por Tomás Bethencourt Machado.*
- TECNICAS DE REALIZACION Y PRODUCCION EN TELEVISION, *por Gerald Millerson. 1.^a edición, 1982, 2.^a edición, 1983, 3.^a edición, 1985, 4.^a edición, 1987.*
- LOS SIGNOS DE LA ESFINGE (Preguntas Semióticas a la Televisión), *por Luis Pancorbo.*
- LAS ANTENAS, *por D. Bensoussan.*
- EMISORES Y RECEPTORES, *por D. Bensoussan.*
- LA MODULACION, *por D. Bensoussan.*
- LA ILUMINACION EN TELEVISION, *por Gerald Millerson.*
- LA CAMARA DE CINE Y EL EQUIPO DE ILUMINACION, *por David W. Samuelson.*
- SIGLARIO INTERNACIONAL DE RADIO Y TELEVISION, *por Mariano Cebrián Herreros. 1.^a edición, 1980. 2.^a edición, 1983.*
- LOS INFORMATIVOS EN RADIOTELEVISION, *por George Hills. 1.^a edición, 1981. 2.^a edición, 1983.*
- LA AMBIENTACION MUSICAL: SELECCION, MONTAJE Y SONORIZACION, *por Rafael Beltrán Moner. 1.^a y 2.^a edición, 1984.*
- LA REPRODUCCION DEL SONIDO, *por D. Bensoussan, 1984.*
- EL USO DE LOS MICROFONOS, *por Alex Nisbett. 1.^a edición, 1984. 2.^a edición, 1985.*
- TECNICAS DEL VIDEO, *por Gordon White. 1.^a edición, 1984. 2.^a edición, 1985.*
- CARACTERISTICAS ACUSTICAS DE RECINTOS PARA GRABACION SONORA: TOMO I, TOMO II y TOMO III, *por Manuel Recuero López, 1985.*
- TECNICAS DE CONSTRUCCION, ORNAMENTACION Y PINTURA DE DECORADOS, *por Manuel Guardia y Raúl Alonso, 1985.*
- EXPERIMENTOS DE MICROONDAS, *por A. W. Cross, 1985.*
- ELECTRICIDAD Y TELECOMUNICACIONES, *por Mario Rodríguez Aragón, 1985.*

- EL GUION EN EL RODAJE Y LA PRODUCCION, *por Avril Rowlands*, 1985.
- TECNICAS DE CREACION Y REALIZACION EN RADIO, *por Robert Mcleish*. 1.ª edición, 1985. 2.ª edición, 1986.
- APLICACION DE LA COLORIMETRIA A LA TV EN COLOR, *por W. de Boeck*, 1985.
- MANUAL DE FIBRAS OPTICAS, *por Christian Hentschel*, 1986.
- BIBLIOGRAFIA INFORMACION AUDIOVISUAL, *por Mariano Cebrián Herreros*, 1986.
- PALABRAS EQUIVOCAS O MALSONANTES EN ESPAÑA, HISPANOAMERICA Y FILIPINAS, *por Manuel Criado del Val*, 1986.
- LA TRIBU TELEVISIVA. *Del documental al reportaje*, *por Luis Pancorbo*, 1986.
- LA RADIO. *Teoría y Práctica*, *por José Javier Muñoz y César Gil*, 1986.
- MANUAL DE OPERACIONES, *por Robert Oringel*, 1986.
- ESCENOGRAFIA BASICA, *por Gerald Millerson*, 1987.
- LA TECNICA DEL ARTISTA DE MAQUILLAJE PROFESIONAL PARA CINE, TELEVISION Y TEATRO, *por Vincent J. R. Kehoe*, 1987.
- ACUSTICA ARQUITECTONICA BASICA, *por Andrés Marqués y Juan Francisco Sánchez*, 1987.
- ORGANIZACION DE LA PUBLICIDAD COMERCIAL, *por Eduardo Gorostiaga y Alfredo González*, 1987.
- EL TELEPERIODISMO (*Ante el reto de la televisión privada*), *por Manuel Pidrähíta del Toro*, 1987.
- DIRECCION DE DOCUMENTALES, *por Michael Rabiger*, 1987.
- LA SUPERVISION DEL GUION, *por Pat P. Miller*, 1987.
- LA TELEVISION SIN FRONTERAS. (*Libro Verde sobre la creación del mercado común de la radiodifusión, en particular, por satélite y por cable*). *Comisión de las Comunidades Europeas*. 1987.

EL GUION

arte y técnica de escribir para cine y television



¿Qué es un guión? ¿Cómo se hace? ¿Hay diferencias entre el guión televisivo y el cinematográfico? ¿Qué técnicas se utilizan? ¿Cuál es la relación con el público?

Estos son algunos de los temas que **Doc Comparato**, autor brasileño, guionista de la **Red Globo**, toma como punto de partida para el desarrollo de este libro.

Una buena realización de cine o T.V. comienza necesariamente por el guión. Constituye el basamento sobre el que podrá descansar con éxito el resto de la producción.

“Trabajar sobre el papel —dice Doc— es mucho más económico que malgastar en metros de celuloide o en largas horas de grabación.”

Y en nuestro medio, ya hemos visto cual es el resultado de programas que se arman de la noche a la mañana.

En la búsqueda de una nueva dramaturgia, **Doc Comparato** propone una valiosa metodología tanto para los que se inician en el arte del guión como para los profesionales que deseen un texto de permanente consulta. En esta adaptación para la lengua española se ha incluido también un detalle sobre fuentes laborales y estudiantiles tanto nacionales como extranjeras.



INSTITUTO OFICIAL DE RADIO Y TELEVISION
ENTE PUBLICO RTVE