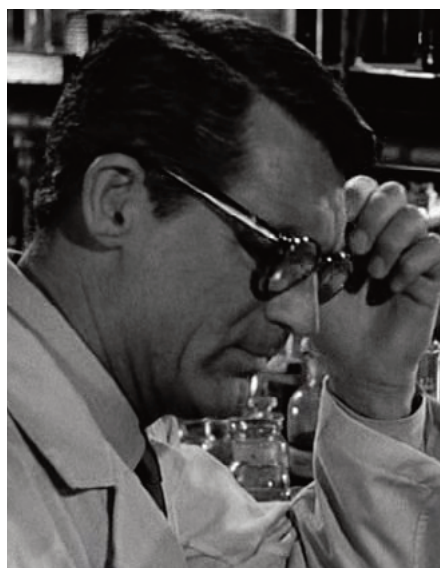


EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

Teoría, técnica y creatividad

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN



MATERIALES 2

EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

Teoría, técnica y creatividad

Francisco Javier Gómez Tarín

© del texto: Francisco Javier Gómez Tarín

© de la presente edición: Shangri-La Ediciones

[shangri-laediciones.com](http://www.shangri-laediciones.com)

shangri-laediciones@hotmail.com

ISSN: 1989-4740

Octubre 2009

La reproducción total o parcial del texto que contiene esta publicación en un espacio de la red de internet debe indicar el nombre del autor, lugar y fecha de publicación y su dirección electrónica:
<http://www.shangri-laediciones.com/Materiales2-Guion-Audiovisual-Trabajo-Guionista.pdf>

Si la reproducción, tanto parcial como total, se realiza en un medio impreso debe ser previamente solicitada a Shangri-La Ediciones.

Aunque las imágenes que contiene esta publicación pueden estar sujetas a derechos de autor, son empleadas en la misma con fines divulgativos e ilustrativos.

Fotos portada e interior: *Me siento rejuvenecer* (*Monkey Business*, Howard Hawks, 1952). Guión: Ben Hecht, Charles Lederer y I.A.L. Diamond, basado en una historia de Harry Segall.

Francisco Javier Gómez Tarín es Profesor Titular de *Narrativa Audiovisual y Teoría y técnica del guión* en la Universitat Jaume I de Castellón y Director de la Titulación y Grado de Comunicación Audiovisual. Ha publicado monografías sobre *Arrebato* (2001) y *A bout de souffle* (2006). Su tesis doctoral, *Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*, fue editada por el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia (2003). También ha publicado los libros *Más allá de las sombras: Lo ausente en el discurso fílmico desde los orígenes al declive del clasicismo (1895-1949)* y *Discursos de la ausencia: elipsis y fuera de campo en el texto fílmico* (2006), y *Wong Kar-wai* (2008). Cuenta con libros de edición, capítulos de libro y artículos en revistas y actas de congresos nacionales e internacionales. Con experiencia en guión, montaje y dirección de audiovisuales, es fundador de los colectivos ACIC y YAIZA BORGES. Forma parte de la Junta Directiva de la AEHC (Asociación Española de Historiadores del Cine).

fgomez@com.uji.es - <http://apolo.uji.es/fjgt>

EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

Teoría, técnica y creatividad

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN



MATERIALES 2

SHANGRI-LA EDICIONES



ÍNDICE

Introducción: 7

1. Conceptos previos: Definición y estructura: 13
 - 1.1. Planteamiento y objetivos: 13
 - 1.2. El guión como proceso en permanente construcción: 13
 - 1.3. La visión americana y la europea: 14
 - 1.4. Propuesta de definición: 16
 - 1.5. Plots y estructura dramática: el paradigma de Sid Field: 19
 - 1.6. Idea, tema, trama y argumento: 25
 - 1.6.1. La trama y el conflicto: 25
 - 1.6.2. La estructura del conflicto: 28
 - 1.6.3. La sucesión dramática: 31
 - 1.7. Lecturas recomendadas: 32
 - 1.8. Otra bibliografía citada: 32

2. La construcción del personaje: 35
 - 2.1. Planteamiento y objetivos: 35
 - 2.2. El personaje y su esencia: 35
 - 2.3. Procedimientos en la construcción de personajes: 43
 - 2.4. Interrelaciones y cuadro actancial: 47
 - 2.5. Caracterización y tipologías: 53
 - 2.6. Lecturas recomendadas: 59
 - 2.7. Otra bibliografía citada: 59

- 3. Mecanismos retóricos y claves estructurales: 61
 - 3.1. Planteamiento y objetivos: 61
 - 3.2. Construcción del relato: 61
 - 3.3. Planteamiento y desenlace: 64
 - 3.4. Secuencia y escena: 66
 - 3.5. Diálogos: 70
 - 3.6. Procedimientos retóricos: 71
 - 3.7. Procedimientos específicos: 81
 - 3.8. Quiebras narrativas y tipos de tramas: 85
 - 3.9. Lecturas recomendadas: 92
 - 3.10. Otra bibliografía citada: 92

- 4. El trabajo con el guión: Generación y presentación: 95
 - 4.1. Planteamiento y objetivos: 95
 - 4.2. Proceso acumulativo: 95
 - 4.3. Guión literario: Presentación: 100
 - 4.4. Las cualidades del guionista: 106
 - 4.5. Lecturas recomendadas: 107
 - 4.6. Otra bibliografía citada: 107

- 5. El trabajo con el guión: 109
 - Del guión literario al guión técnico: 109
 - 5.1. Planteamiento y objetivos: 109
 - 5.2. Desgloses y plan de rodaje: 112
 - 5.4. Venta del guión: 118
 - 5.5. Un pequeño ejemplo: 121
 - 5.6. Un ejemplo "real": 126
 - 5.6.1. Fragmento de guión literario: 126
 - 5.6.2. Fragmento de guión literario con índices para el decoupage de atrezzo: 131

- 5.6.3. Fragmento de gui3n t3cnico: 137
- 5.6.4. Plan de rodaje: 145
- 5.6.5. Hoja de control script: 148
- 5.6.6. Hoja control validaciones: 149
- 5.6.7. Resultado comparativo: 151
- 5.7. Lecturas recomendadas: 157
- 5.8. Otra bibliograf3a citada: 157



INTRODUCCIÓN

Las características específicas por las que se identifican los materiales habilitados para cualquier materia docente hacen que este texto reúna unas condiciones diferenciales que conviene fijar, sobre todo teniendo en cuenta el uso que de él se pueda hacer y su vocación de divulgación ilimitada a través de la Red.

La primera cuestión a considerar es, precisamente, la búsqueda de originalidad en los materiales. En este sentido, habría que comentar la vaporosa noción del concepto de autoría, toda vez que, aunque se inscriban en el texto ideas y planteamientos propios, el cúmulo de información que procede de otros autores, de experiencias, de matices obtenidos a través de muy diversas lecturas y fuentes, es tan amplio que hay que situar en su justa medida la función de la "firma". No seré yo quien se autorreivindique; antes bien, por al contrario, lo que haré será agradecer sin ningún género de duda las aportaciones de todo tipo, más o menos sistemáticas, que otros han venido haciendo en el territorio de la reflexión sobre el guión audiovisual (tan transitado que apenas se pueden reconocer los pasos de unos y otros en ese magma de documentos, ensayos y propuestas). A tal efecto, el texto aparecerá sembrado de referencias bibliográficas a sabiendas de que no están todos los que son, pero sí son todos los que están. Sin embargo, excepcionalmente, para no cansar al lector con referencias específicas –lo cual no quiere decir que no se respete y cumpla con la citación–, cuatro propuestas bibliográficas globales guiarán en gran parte las antedichas referencias. Me refiero a los textos de Syd Field (1995), de Irving Blacker (1993), de Michel Chion (1989) y de Jean-Claude Carrière y Pascal Bonitzer (1991). Para la agilidad del texto evitaré, pues, citarlos repetidamente (la formulación de la exposición irá colocando en su lugar cada auto-

ría). Además, utilizaré otros planteamientos teóricos cuya citación sí se llevará a cabo de forma normalizada.

En segundo lugar, quisiera puntualizar la oportunidad del título y subtítulo escogidos: "el guión audiovisual y el trabajo del guionista: teoría, técnica y creatividad". Creo que un enunciado así deja ver bien a las claras los objetivos primordiales que se persiguen: se trata de que el lector comprenda cuáles son los mecanismos teóricos que están en la base de la construcción de guiones, adopte una serie de técnicas para conseguir generar sus propios textos y lo haga de forma novedosa, creativa, y, a ser posible, no sentenciada de antemano por el obligado uso de la norma establecida, de lo políticamente correcto o de la continuidad de un cine (y audiovisual) que busca solamente el beneficio económico y la espectacularidad. De ahí que en estas páginas se confundan los conceptos del guión y del trabajo creativo que lleva al guionista a su ejecución. Esta es una cualidad a la que no se debe renunciar si la pretensión es que la docencia y los sistemas de aprendizaje desemboquen en la constitución de ciudadanos que piensen por sí mismos y adopten ante la vida y los medios una actitud crítica.

En tercer lugar, la ubicación. La divulgación del conocimiento sin ningún género de limitaciones es algo con lo que estoy profundamente de acuerdo, pero es indispensable anclarla en un contexto determinado porque es gracias a la existencia de una serie de determinaciones institucionales por lo que se puede llevar a cabo un proyecto de estas características. En este sentido, al hablar de ubicación, hay que hacer referencia a dos parámetros:

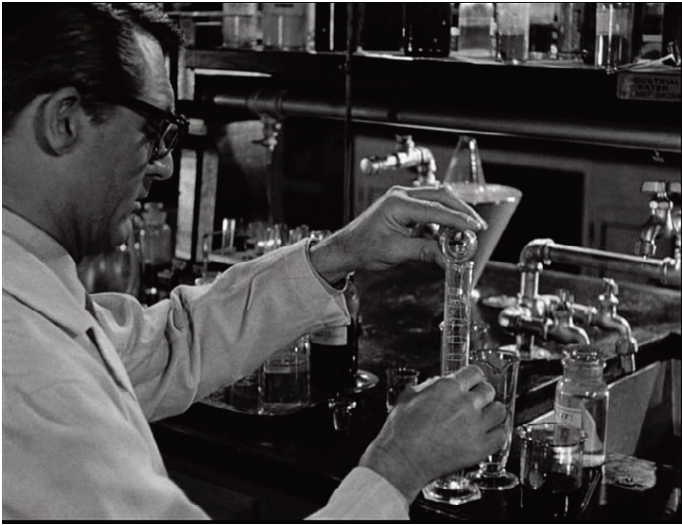
La que tiene que ver con el lugar físico en que ve la luz este texto y desde donde se procede a su divulgación: la publicación en la Red *Shangri-la*. Al ubicar en este entorno las presentes reflexiones sobre el guión, procedo conscientemente a una deslocalización de mi cen-

tro habitual de labor docente, permitiendo así una apertura anónima hacia aquel/los/as a quien/es pueda interesar.

La que se refiere al área de conocimiento y, en su caso, a las materias de estudio, dentro del proceso universitario de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, el contenido del texto se promueve como apoyo para las Licenciaturas y Grados en Comunicación Audiovisual, pero es, asimismo, una parte de aquella disciplina que, en términos generales, venimos denominando *Narrativa Audiovisual*.

Pudiera desprenderse del párrafo anterior que se produce un solapamiento o redundancia entre los contenidos de diversos tipos de conocimiento audiovisual, lo que nos lleva a una cuestión de fondo que tiene que ver con el planteamiento pedagógico: el lector debe tener una serie de conocimientos previos, tanto teóricos como prácticos, para asumir el recorrido de aprendizaje que supone la teoría para la construcción de guiones. Es indispensable que domine la terminología y tenga interiorizados los recursos expresivos y narrativos. Si así no fuera, mucho me temo que la rentabilidad se vería seriamente mermada.

Quiero agradecer a mis compañeros del Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad el apoyo prestado siempre, sobre todo a quienes, de entre ellos, han compartido conmigo tareas docentes en las materias implicadas de *Narrativa y Guión*, puesto que sus experiencias y los comentarios han sido esenciales a la hora de pulir el texto y adecuarlo lo más posible a la idiosincrasia de nuestro entorno. También ha sido muy significativa la relación con el alumnado y sus proyectos de guión, que en ocasiones se han convertido en obras audiovisuales; de ellos, evidentemente, es de quienes más tenemos siempre que aprender los que nos dedicamos a esta aventura que es la docencia.



1. CONCEPTOS PREVIOS: DEFINICIÓN Y ESTRUCTURA

1.1. Planteamiento y objetivos.

En este tema se pretende abordar la dicotómica perspectiva desde la que se ha enfrentado la teoría del guión desde posiciones normativas americanas y europeas. Partiendo del recorrido por sus diferencias, se establece una definición propia de voluntad holística, al tiempo que se abre la vía para la mayor amplitud en el concepto de guión, su estructura y contenidos. Sobre esta base, se abordan acto seguido –aunque más tarde se profundizará en ello– los elementos paradigmáticos en cuanto a estructura (la aportación de Syd Field), trama y argumento.

1.2. El guión como proceso en permanente construcción.

El guión audiovisual es siempre un producto “en construcción”. Esta característica es esencial para entender los procesos por los que pasa y su desarrollo final. Se trata de un texto nacido para morir, abocado a su utilización como herramienta, efímero; su cambio nunca se detiene, nunca podemos hablar de un “guión final”, salvo aquel que se construye a partir del film terminado, leyendo y anotando cada una de sus partes y evoluciones. Desde esta perspectiva, podría pensarse que se trata de un material inútil e inservible, pero nada más lejos de la realidad, puesto que sin él difícilmente puede llevarse a cabo una producción audiovisual.

Este matiz tiene una importancia capital porque debe hacer consciente al guionista de que su trabajo nunca puede ser una “obra terminada” y, por lo tanto, su destino efímero le obliga a desvincularse

de él, a no hacerlo propio, cual si se tratara de una obra literaria, sobre todo si tenemos en cuenta que el guión literario (que es lo que aquí nos ocupa de momento) es una pieza de uso y redefinición. El realizador, junto al ayudante de realización y, en contadas ocasiones, el guionista, reelabora posteriormente el texto del guión y su visualización en planos. Lo cual nos permite indicar una cuestión de suma importancia: **un guión audiovisual no es una obra literaria ni debe utilizar los esquemas lingüísticos de esta**. Este es uno de los errores más frecuentes en los principiantes y debe ser eliminado desde un primer momento.

Aunque más tarde insistiré en ello, hay unas premisas que deben ser respetadas de forma ineludible: en un guión la narración debe hacerse en presente (sin valoraciones ni elementos que no sean “visualizables”), el aspecto formal requiere cumplir una serie de normas elementales, los aspectos técnicos (planificación) no deben indicarse, ya que no son competencia del guionista. Será bueno ejercitarse desde un primer momento con estas normas.

1.3. La visión americana y la europea.

Para ver las diferentes concepciones que del guión se pueden encontrar, partiremos del establecimiento de una línea imaginaria que divide dos continentes, Europa y América. Aquí nos encontramos con la primera diferenciación: una visión distinta de la creatividad cinematográfica desde cada lado del océano.

Las definiciones siempre son odiosas y necesariamente parciales. En un afán por sintetizar, Syd Field define el guión como «una historia contada en imágenes, y añade que trata sobre una persona o personas, en un lugar, o lugares, que hacen una cosa». Para los teóri-

cos americanos, una película debe ser ante todo acción (en un sentido amplio del término) y la definición de Field responde claramente a esa premisa, siendo lo suficientemente ambigua como para poder ser aceptada en general. En ella se esboza ya un elemento tan concreto como la(s) unidad(es) espacial(es).

Obsérvese cómo la obsesión americana por el cine de acción lleva a una confusión elemental entre la "actividad" y "el acto", puesto que la concepción de acción americana va casi inmediatamente ligada a la espectacularidad. Sin embargo, la acción –que sí es una base ineludible del guión– es algo mucho más precioso: puede haber acción interior, en la línea de la transformación de un personaje o de conflicto, como veremos. Por otro lado, la definición de Syd Field, permítasenos el calificativo, es una "perogrullada", puesto que es de una evidencia extrema.

Carrière y Bonitzer, por su parte, hacen una definición sensiblemente diferente, ya que para ellos un guión «es la descripción más o menos precisa, coherente, sistemática y, en lo posible, comprensible y atractiva, de un suceso o de una serie de sucesos, cualesquiera que éstos sean». Aquí encontramos dos elementos que interesa especialmente destacar: "en lo posible" y "cualquiera". Estas palabras confieren un cierto grado de indefinición a la propuesta europea, que abre un margen prácticamente infinito para el guionista. Es decir, el guión es preferiblemente una descripción / historia contada, pero sólo preferiblemente. Poéticamente se subraya esta interpretación al redefinirlo como *el sueño de una película*.

Michel Chion respeta la definición de Field, pero introduce la diferenciación entre historia y discurso. Pese a no profundizar excesivamente en esta distinción, se hace patente la discrepancia en la base de las concepciones americana y europea. Esta, la europea, es más

dada a la teorización, pero deja el camino libre a las diversas formas de creatividad; aquella, la americana, es absolutamente práctica, precisa, no contempla posibilidades arriesgadas. Este es un esquema que debemos mantener en mente porque, como veremos, condiciona el tipo de trabajo a desarrollar por el guionista ya que detrás de las opciones teóricas planteadas hay muy determinados y, en algunos casos, normativizados modelos de representación que obedecen a objetivos concretos en cuanto a la plasmación de las ideas en el terreno audiovisual.

1.4. Propuesta de definición.

Intentando una conciliación entre las diversas teorías sobre la materia, definiremos el guión como un *discurso escrito a través del cual es posible describir en imágenes algún hecho, acción o sensación*. Evidentemente, hemos optado por una mayor amplitud y ambigüedad que pueda dar cabida a cierto riesgo, aliándonos de esta forma con la visión europea pero sin desprestigiar la americana. Y aquí se hace patente cómo estamos reivindicando una concepción mucho más amplia, sin renunciar a algunas de sus esencias:

- *Discurso escrito* → el guión debe necesariamente presentarse en un soporte literario, aunque, como veremos, ese no sea su formato de escritura. Esto implica que su finalidad sea meramente práctica, que esté abocado a un proceso sin fin en el cual no hay otro destino que el uso y la superación. El guión, como antes hemos indicado, nunca es un "producto final".
- *a través del cual* → he aquí una insistencia en el mecanismo de "proceso", de "medio" y no de "fin". El guión es-

tablece un puente entre la película imaginada y la película en creación, pero su objeto se cumple en el momento del rodaje y el producto resultante es otro muy distinto.

- *es posible* à primer uso de un nivel de ambigüedad, que nos permite pensar en una opción entre otras al tiempo que afirma la calidad de plasmar por escrito nuestra imagen mental.
- *describir en imágenes* à la esencia del guión no es otra que la descripción en presente, tal y como las imágenes mentales nos permiten visualizar ese film todavía no realizado. Hay que entender claramente que esta descripción no implica en modo alguno florituras literarias, inscripciones axiológicas ni componentes técnicos o de planificación.
- *algún hecho, acción o sensación* à frente al afán normativo del modelo americano, proponemos un enriquecimiento considerable de las posibilidades al incorporar la descripción de hechos (acontecimientos verdaderos o ficcionales, que nos acercarán a un método de trabajo de carácter documental), acciones (tal y como propugnan los manuales americanos al uso) y/o sensaciones (con lo que se deja abierta la opción de un relato intimista, subjetivo, cuyo entorno no esté justificado por acciones o, al menos, no en una medida prioritaria, mucho más cercano a un cine de características poéticas).

Han aparecido ya dos términos esenciales: historia y discurso. Una distinción básica entre ambos, que afectará al desarrollo de nuestra exposición posterior, consiste en diferenciarlos y dotarles de conte-

nido. La historia no es ni más ni menos que aquello que narramos, «la serie cronológica de los acontecimientos relatados, por oposición al *relato*, que es la manera de relatarlos» (Gaudreault y Jost, 1995: 43); en consecuencia, alteraremos a partir de aquí nuestro léxico para hablar de *historia* y *relato*, dejando el término discurso para utilizaciones de otro calibre que se salen de los objetivos que tenemos planteados pero que, no obstante, afectan a la concepción global de cualquier proyecto. *Grosso modo*, historia es aquello que contamos y relato la forma en que lo contamos.

El guión, pues, es la plasmación escrita de la historia (mejor dicho, de la parte de la historia que se habrá de visualizar: *diégesis*) y se convertirá en relato mediante un trabajo posterior que el equipo de producción y el realizador llevarán a cabo sobre él para generar el producto audiovisual.

¿De dónde obtener una idea de partida? ¿qué nos mueve para desarrollar una historia y ponerla en imágenes? No es este un trabajo de inspiración (sin despreciar lo que esta puede aportarnos), sino de reflexión, de observación, de detenimiento y especulación.

Tomemos una noticia cualquiera de la página de sucesos de un periódico: *un indigente encontrado muerto en el interior de un vehículo calcinado*. Ya tenemos una base para trabajar: ¿quién era esa persona? ¿por qué apareció muerta en el vehículo? ¿quién incendió el coche? ¿es un asesinato? ¿es un hecho fortuito: la muerte le sorprendió mientras dormía en el interior? La historia que construyamos va a servirse de un acontecimiento real para extrapolar una ficción. Siguiendo con nuestro ejercicio, tomaremos como *leit motiv* esta noticia y seguiremos reflexionando sobre ella a lo largo de las páginas sucesivas. Inmediatamente comprendemos que no es posible construir un relato a partir de este esquema inicial si antes no somos ca-

paces de establecer aquello que nos mueve: tenemos un acontecimiento, pero nos falta una idea de base sustentada en un tema moral.

14/1/2008 10:26 H EL FALLECIDO ES UN INDIGENTE

Hallado el cadáver de una persona en el interior de un coche calcinado en Valencia

EFE
VALENCIA

Los bomberos han localizado en el interior de un coche que se había incendiado en una calle de la ciudad de Valencia el cadáver calcinado de una persona, según han informado fuentes de la Jefatura Superior y de los Bomberos.

La víctima es, según las primeras investigaciones policiales, un indigente, del que, por el momento, no se han precisado datos sobre su identidad.

El incendio se ha originado, por causas no precisadas, alrededor de las 04.15 horas de esta madrugada en la calle Francisco Tormo, en una zona próxima a la intersección con la calle Pablo Meléndez, donde se ha producido el incendio de un Volkswagen Passat.

El cadáver se encontraba en la parte delantera del vehículo y la policía ha iniciado una investigación para esclarecer los hechos.

1.5. Plots y Estructura dramática: el paradigma de Syd Field.

Si optamos por el ajuste de cuentas, por el crimen, estaremos más cerca de una concepción anclada en la acción; si, por el contrario, nos inclinamos por una reflexión sobre las condiciones de vida del indigente, la construcción de ambientes y personajes adquirirá una fuerza inusitada y quizás prefiramos un carácter íntimo para el relato, sosegado y poco manejable con los criterios de la acción. Así pues, la misma historia (el acontecimiento) discurre por diversos caminos y hace posible diversas formas de narración (relato).

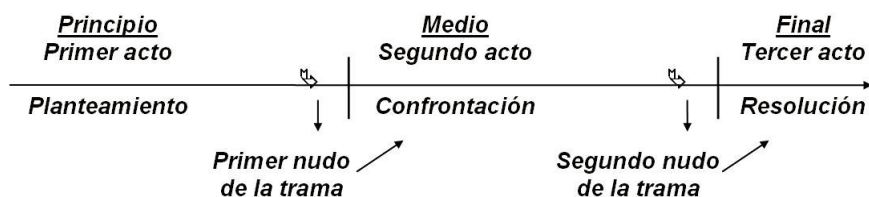
Pero necesitamos algo más: ¿de qué hablamos en realidad? La corrupción, el malestar social, la pobreza... El tema habrá de encauzar todo el trabajo del guionista a lo largo de su recorrido. Habrá que tomar decisiones. Hagámoslo: nuestro tema será la crisis social;

construiremos una historia sobre un hombre de clase media que se ve empujado a la indigencia por la sociedad tras perder su trabajo y, como consecuencia, su familia. Resultado de todo ello, decide acabar con su vida.

Con un tema que nos guía, la historia ha sido acotada y es necesario plasmarla en un texto. Podemos comenzar por el final (el descubrimiento del cadáver), o narrar de forma lineal, desde los días en que esa persona era feliz con los suyos, o alternar recuerdos... La historia es la misma en todos los casos, el relato cambia. Ese relato es la base sobre la que se habrá de realizar el producto audiovisual, es el guión.

El guión necesita de una estructura sobre la que sustentarse y que le dé consistencia y efectividad. En este terreno, las coincidencias entre la posición americana y la europea son más que notables, lo que indica a las claras que el trabajo creativo obedece a consideraciones prácticas universales.

Syd Field estableció su famoso paradigma, que prácticamente se ha convertido en un clásico de la teoría del guión y puede decirse es aceptado por todos los autores, con mayores o menores reticencias a la hora de su aplicación. Basándose en la división en tres actos heredada de la tradición aristotélica, identificados como *principio*, *confrontación* y *resolución*, el paradigma puede mostrarse gráficamente como:



Field añade a su estructura concreciones tales como que una página de guión equivale a un minuto de película terminada o que el planteamiento va hasta la página 30, el conflicto hasta la 90 y la resolución hasta la 120; incluso marca la posición para los nudos de la trama. Este hermetismo obedece a la tradición dogmática de manual (una especie de hágalo usted mismo, pero siga estas normas), en la que nosotros no nos detendremos por estimar que difícilmente puede calibrarse este tipo de exactitudes y correspondencias. Ahora bien, el paradigma no se pone en cuestión por otros autores debido a las similitudes prácticas y es bien cierto que la mayoría de las producciones de largometraje tienen una estructura de 30-60-30 minutos, con una tendencia a reducir los tiempos de la parte inicial y final.

En su libro sobre el cine clásico de Hollywood, Mario Onaindia (1996: 67) coincide también con la estructura planteada por Field:

El proceso dramático en el cine clásico consta de:

- presentación,
- giro inicial (*metabole*),
- punto de ataque,
- crisis,
- giro segundo (peripecia, en caso de que haya *anagnorisis*),
- clímax (o anticlímax),
- resolución

Repasemos, pues, los elementos:

Primer acto —> Planteamiento que permitirá conocer lo esencial de la trama: QUIÉN es el personaje principal, de QUÉ trata el relato y CUÁL es la situación (DÓNDE y CUÁNDO). Su contenido es esencialmente informativo.

Segundo acto → Confrontación del personaje con sus obstáculos u oponentes para la consecución de su objetivo. Evidentemente, estos elementos no necesariamente son materiales. Esta confrontación es asimilada generalmente a conflicto, aunque se trata de un carácter semántico. Para Blacker la esencia del guión radica precisamente en el conflicto, a través del cual discurre todo el eje conductor (ampliaremos más adelante este concepto que nos remite también a la matriz actancial de Greimas).

Tercer acto → Resolución del conflicto y desenlace, sin dejar cabos sueltos.

Nudos de la trama (Plots points) → Field los define como «acontecimientos que se enganchan a la historia y la hacen girar en otra dirección». Se trata de eslabones, elementos sorprendentes que generan nuevas expectativas en el relato. Es esencial que hagan avanzar la acción y por ello los sitúa en su paradigma justo antes del cambio de cada acto, es decir, el *plot point* desencadena la nueva perspectiva. Esto no quiere decir que solamente hayan dos a lo largo del guión, sino que estos dos para Field son indispensables.

Field define la estructura dramática como «una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática». En realidad, esta estructura general es aplicable asimismo a cada una de las secuencias en que se divide el film.

Podemos aceptar estas definiciones siempre que las interpretemos con la mayor amplitud y nos permitan insertar en ellas la dicotomía cine de *plot* (americano) *versus* cine de caracteres (europeo), formulada por Pascal Bonitzer. Es decir, incidente, episodio o acontecimiento sería cualquier tipo de acto, incluso íntimo o

sensitivo/sensorial (pensemos en films en los que no existe acción en modo alguno y la relación se establece entre cámara y rostros de personajes u objetos; esto no implica que no se dé un acontecimiento). Por otro lado la linealidad también se puede aceptar en cuanto a disposición física en el film, como continuidad, al igual que acontece con la relación entre los componentes. Optamos por una interpretación muy amplia de estas definiciones y por lo tanto no nos parece aceptable estimar número de escenas concreto o posicionamientos físicos del *plot* en una página del guión preseñalizada.

Otros autores mantienen la posibilidad de una estructura en cuatro actos:

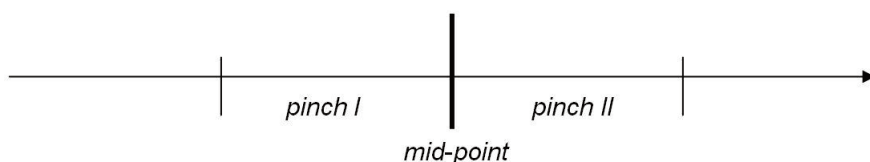
El tercer acto de Field contiene dos partes muy importantes y muy diferentes una de la otra: la resolución -que pronto llamaremos clímax- y el epílogo, que corresponde a mi concepción del tercer acto. Estas dos partes son tan diferentes que otro teórico, Robert McKee, optó por referirse a la existencia de 4 actos, es decir, 3 actos y un epílogo.

No he entendido el interés por separar lo que Field llama el segundo acto de ese momento capital en que se resuelve la acción. Y sigo pensando que la ruptura "durante el objetivo - después del objetivo" es mucho más fuerte, más evidente, que la ruptura "segundo acto de Field - tercer acto de Field" que curiosamente el autor de *Screenplay* nunca justifica (Lavandier, 2003: 158-159)

Así, el nudo de la trama más importante sería el que se da en el momento del *clímax* (Lavandier, 2003: 160) y un segundo nudo dramático en importancia sería el *incidente desencadenante*, que se produce en el primer acto como una ruptura de la situación de normalidad cotidiana del protagonista, "hasta el día que..." (Lavandier, 2003: 163). La coincidencia con las propuestas de Syd Field no impide que hayan puntos de discrepancia.

Por otra parte, la estructura que distribuye el esquema presentación → conflicto → desenlace y sus puntos de giro, puede

y debe ser reproducida a nivel de las unidades menores discursivas, como es el caso de las secuencias. Por ello, el propio Field propone una segunda delimitación para fijar un punto medio en la trama (*mid-point*) para que se establezca una relación de continuidad similar a la del *plot* entre las dos partes del segundo acto, que denomina *pinch I* y *pinch II*. Tal *mid-point* serviría para impedir que la acción decaiga (Brenes, 2001: 52)



Tenemos, eso sí, un punto de acuerdo general: el personaje cambia a lo largo del film, se transforma. Esta esencia del conflicto es reivindicada por todos los autores hasta tal punto que para Pascal Boinitzer un guión se define como «la historia de un envejecimiento o un rejuvenecimiento (renacer)... un “hacerse algo”». Tal cambio se desarrolla a lo largo de todo el guión hasta alcanzar un clímax (explosión) que se cierra con un desenlace (reajuste, vuelta a la normalidad). El final, para todos los autores, será siempre irrefutable. El cambio del personaje viene determinado por un *arco de transformación* en la trama.

Otro punto de acuerdo es la *ley de progresión continua* del guión; las escenas deben encadenarse de forma que aporten información nueva, que hagan avanzar la historia (Si una escena no causa la siguiente, la trama se desarticula y sólo obtenemos una serie de reablos narrativos inconexos, según Blacker). Denominaremos *causalidad* a esta premisa.

Independientemente de los elementos mencionados, es frecuente que se den añadidos, tales como *teasers* en el inicio, con el objetivo de captar la atención del espectador, o epílogos que eliminen la posibilidad de cabos sin atar, como es el caso de los “ganchos” (*cliff-hanger*), que son nudos dramáticos situados al final de una obra y que suscitan el deseo de conocer lo que en teoría habría de venir a continuación (Lavandier, 2003: 174). Como vemos, la tradición aristotélica planea como un inmenso manto sobre las concepciones estructurales del guión.

1.6. Idea, tema, trama y argumento.

1.6.1. La trama y el conflicto.

Todo guión trata sobre algo, una premisa, un concepto moral de base, una idea principal a través de la cual gira todo y que obliga a rechazar todo aquello que no la alimente o desarrolle. Para Blacker esa premisa puede ser explicitada en una frase, es el cimientto sobre el que se construye (Por ejemplo, “la ambición conduce a la auto-destrucción”, en *Macbeth*).

La trama del film responde a esa idea, la ejemplifica. Esto no implica la inexistencia de intrigas secundarias, que son deseables siempre que apoyen a la principal. La trama sería el correlato del conflicto; dicho de otra forma, el conflicto es la visualización de la trama.

...además de aquello de lo que se habla (el tema) es necesario saber lo que se dice (la tesis). Ninguna historia tiene sentido, fuerza o interés más que si se enuncia una proposición (tesis) sobre un sujeto general (tema).

La cuestión de la escritura es, pues, triple:

- ¿Qué *contar* (la historia)?
- ¿De qué se *habla* en lo que se cuenta (tema)?
- ¿Qué se *dice* (tesis)?

Es de hecho imposible fijar un orden para resolver estas cuestiones. A veces el deseo de enunciar un propósito preciso (una tesis) arrastra al resto y se presenta claramente a la consciencia (Maillot, 1989: 24)

Aunque, en apariencia, la decisión sobre el tema a tratar es un proceso previo a la redacción del guión, la propia coherencia de su desarrollo pone de manifiesto la práctica imposibilidad de gestionarlo de forma desvinculada del resto de parámetros, hechos y/o acciones a desarrollar, y, cómo no, de la consistencia de los personajes, que, si se trabaja bien, deben tener personalidad propia y responder siempre a tal delimitación. El "tema" da unidad a la acción, compacta la trama argumental, pero sólo es desvelado al final como consecuencia del desarrollo completo del guión (Brenes, 2001: 75).

Conocer el tema, saberlo descubrir en las películas que se ven supone para el espectador un enriquecimiento, pues le hacen capaz de "ver películas de un modo nuevo y de reconocer las ideas profundas que subyacen en las películas populares" Para lograrlo, Hauge [Michael] sugiere un sistema: *"El tema se desvela cuando quedan de manifiesto las semejanzas entre el protagonista y el antagonista, y las diferencias entre el protagonista y su imagen, su visión de sí mismo (reflection)"*. Cuando reconocemos, en cualquier parte de la película, en qué sentido se puede decir que el héroe se parece al personaje al que se opone (al antagonista) y en qué se diferencia de su propia imagen ideal, empezamos a ver qué es lo que el guión nos dice sobre cómo debemos vivir nuestra propia vida. Es decir, empezamos a descubrir cuál es el tema (Brenes, 2001: 68)

Volviendo a nuestro ejemplo, tenemos un tema (la crisis social provoca la degradación personal) y debemos ilustrar una tesis: la muerte del indigente es consecuencia de la carencia de valores en la sociedad capitalista, la mano que ejecuta no es la del suicida sino la del contexto social. Presentación, desarrollo y desenlace parecen, así, evidentes, pero no podremos captar la atención del espectador sin una cuidada evolución del personaje y de sus vicisitudes.

En consecuencia, la película se habrá de sustentar sobre el conflicto, que demanda una serie de requisitos esenciales, algunos de los cuales ya hemos mencionado anteriormente. Por encima de todo, debe darse la causalidad y continuidad ascendente entre las distintas escenas, pero hay algunos elementos que ayudan a captar y mantener la atención del espectador tales como que su formulación se lleve a cabo de inmediato, con el fin de centrarlo; el desarrollo de la acción en un tiempo determinado, lo que añade un factor de suspense, una lucha contra el reloj; que se vea, no se cuente verbalmente; que incluya planteamientos de tipo moral o intelectual que eleven la dimensión ética del film; la visión desde diversos puntos de vista de una misma trama, incorporando la fuerza de los personajes; la implicación en él del protagonista de forma absoluta, y otros recursos similares. Blacker enumera una tipología de conflictos:

- Conflicto entre el hombre y la sociedad.
- Conflicto de un hombre consigo mismo.
- Conflicto entre dos hombres.
- Conflicto entre el hombre y la naturaleza.

Michel Chion, sin entrar en contradicción con las indicaciones de Blacker, y citando a autores como Dwight V. Swain o Vale, hace una exposición más interesante, en nuestro criterio. De un lado, establece los cinco factores esenciales de un guión:

- Existencia de un personaje principal,
- creación de una situación difícil,
- fijación de un objetivo,
- introducción de alguien o algo como antagonista, y
- existencia de un peligro terrible y amenazador.

Como puede verse, estos elementos coinciden plenamente con los

relacionados por Field y Blacker, aunque Chion los expone desde una perspectiva estructural menos esquemática al insertarlos en el seno de una caracterización del conflicto más ambiciosa. En esencia, «toda buena proposición dramática se compone de tres elementos, cada uno de los cuales resulta esencial (...) El primero sugiere el personaje, (...) el segundo, el conflicto, y el tercero (...) el fin de la obra» (Jean, 1991: 13, que refunde libros sobre técnicas de guión publicados en Estados Unidos y cita concretamente aquí a Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing*, New York, Simon & Scguster, 1960)

1.6.2. La estructura del conflicto.

Partiendo de las propuestas de Michel Chion, podemos reconstruir la estructura del conflicto con tres procesos esenciales:

- *Perturbación* → Toda la dinámica de un film está basada en perturbaciones de los personajes, que evolucionan en cuatro etapas: *estado no perturbado*, *perturbación*, *conflicto* o *lucha*, y *reajuste*. Todo ello da lugar a una perturbación general (a lo largo de toda la historia) y a otras secundarias. Es, pues, fundamental el establecimiento de un hecho diferencial que actúe como quiebra de la norma en la fase inicial de la trama; esto habrá de permitir el establecimiento del conflicto y su sucesión, ampliación e, incluso, multiplicación.

La *catálisis* o *suceso desencadenante*, es un término tomado de la química, donde se refiere a cualquier sustancia que precipita una reacción. En la narración dramática, la catálisis es el acontecimiento, o personaje, que establece la dinámica de los hechos que precipitan la acción dramática del protagonista (Cooper y Dancyger, 1998: 56)

En esencia, se pueden desencadenar dos tipos de conflicto, el estático y el dinámico. El primero es vivido por el personaje de forma pasiva, no reacciona ante él, en tanto que el segundo lo es de forma activa, reacciona y lucha por superarlo (Lavandier, 2003: 48-49)

- *Dificultad* → La necesidad de una oposición al objetivo del personaje protagonista, determina una serie de inconvenientes que pueden ser clasificados en:
 - *El obstáculo* → Circunstancial y estático. Tiene que ver con la no satisfacción de una voluntad o deseo y puede presentarse antropomorfizado (de hecho, es mucho más efectivo de esta forma). Así, se convierten en obstáculos los propios individuos, las situaciones, los objetos e, incluso, los sentimientos. El conflicto es, pues, la oposición entre el objetivo y el obstáculo.

En cuanto al objetivo, éste pertenece naturalmente a aquél que vive el conflicto: ser humano, animal o sustituto humano. Dicho con otras palabras: a un personaje. A fuerza de analizar el conflicto hemos sacado a la luz la cadena básica del drama:

personaje – objetivo – obstáculo – conflicto – emoción

Un *personaje* intenta alcanzar un *objetivo*, se enfrenta a *obstáculos*, lo cual genera *conflicto* y *emoción* tanto en el personaje como en el espectador (Lavandier, 2003: 61)

- *La complicación* → Accidental y temporal.
- *La contra - intención* → Intención del antagonista por alcanzar la misma meta o impedir que la alcance el héroe.

En consecuencia, se pueden distinguir dos tipos de tensión:

- Las generadas por problemas concretos y mecánicos.
- Las endógenas, generadas por el enfrentamiento de personalidades.

Meta → Esencial para la historia y la trama del personaje, ya que nunca ha de perderse de vista. Debe reunir una serie de requisitos: ser específica y concreta, ser inmediata, estar fuertemente motivada y claramente establecida.

Consideraciones acerca de los objetivos. En cierto sentido, el personaje debe tener un objetivo en cada escena. Este objetivo puede ser simple. Pero lo que necesariamente ha de tener presente el autor es el objetivo o propósito principal, a veces denominado el *superobjetivo*. Este objetivo primordial constituye la motivación principal que conducirá al protagonista a través de la narración. Muchos guionistas, tras los escritos de Joseph Campbell sobre la importancia del mito, hablan en la actualidad de sus guiones como de un viaje para el personaje protagonista. Es el *superobjetivo* lo que impulsa al protagonista a emprender su viaje (Cooper y Dancyger, 1998: 105)

Además, Chion otorga una entidad relevante a los *accesorios*, que cumplen papeles funcionales como instrumentos, pero también reveladores, incluso simbólicamente, de los personajes o las situaciones; los clasifica en inertes y activos, haciéndose eco de Vale.

Todos estos elementos pueden adquirir mayor relevancia en nuestra historia si utilizamos un personaje a través del cual se desvele el desgarró social del indigente. Por tanto, el relato podría partir del acontecimiento (hallazgo del vehículo calcinado) y construirse con el soporte de una investigación policial. De esta forma tendríamos una estructura circular y la vivencia del suicida estaría filtrada por otro personaje (por ejemplo, un policía) cuya meta será la de averiguar

qué ha ocurrido y, poco a poco, irá constatando el cúmulo de vicisitudes que han arrastrado al indigente hacia la muerte, lo que provocará una reflexión moral y la reconstrucción de dos instancias vitales, la del policía y la del indigente, entre las que convendría establecer paralelismos.

El conflicto, en tal caso, viene asegurado por la lucha de un hombre contra la sociedad, pero también consigo mismo, desvelando capas íntimas de ambas personalidades.

1.6.3. La sucesión dramática.

La *sucesión dramática* es el primer elemento constitutivo de la historia (Carrière, 1993: 34), de lo cual se deduce que el *tiempo* es uno de los factores esenciales en todo relato audiovisual y el guionista debe tenerlo presente en cada una de las fases de su proceso creativo. Todo debe resultar interesante y para ello hay que:

- escoger adecuadamente la historia en función de su espectador potencial,
- relatarla con el ritmo que ella misma demanda,
- procurar que nunca decaiga la atención del público,
- desconfiar de los excesos en la longitud,
- diseminar las sorpresas,
- no sobrepasar los límites de la verosimilitud o de una cierta lógica (Carrière, 1993: 117).

La norma de las tres unidades (tiempo, espacio, acción) no viene de Aristóteles -que insiste más que nada en la unidad de acción- sino de algunos teóricos italianos del siglo XVI y franceses del XVII. Efectivamente, los autores griegos respetaban las tres unidades la mayor parte de las veces, pero Aristóteles no hizo de ello una ley absoluta. Hoy en día, ya

no hay por qué respetar las unidades de tiempo y espacio, sobre todo en el cine, pese a que tienen un cierto fundamento. Sin embargo, la unidad de acción sigue siendo capital y sólo debe infringirse con conocimiento de causa (Lavandier, 2003: 199)

Resultaría sorprendente comprobar cómo los defectos más relevantes en la construcción de guiones están relacionados con la pérdida de unidad de acción, sea por la vía del exceso de espectacularidad (mala dosificación de los elementos impactantes) o bien por la de los límites de la verosimilitud (en ocasiones por la introducción de excesos en el azar o la intervención del *deus ex machina*).

1.7. Lecturas recomendadas.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL (1991): *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación.

CHION, MICHEL (1989): *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra.

FIELD, SYD (1995): *El libro del guión*, Madrid, Plot.

1.8. Otra bibliografía citada.

BLACKER, IRWIN R. (1993): *Guía del escritor de cine y televisión*, Barañáin, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA).

BRENES, CARMEN SOFÍA (2001): *¿De qué tratan realmente las películas?*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE (1993): *Raconter une histoire*, Paris, Institut de Formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son.

COOPER, PAT Y DANCYGER, KEN (1998): *El guión de cortometraje*, Madrid, IORTV.

GAUDREULT, ANDRÉ Y JOST, FRANÇOIS (1995): *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós.

JEAN, PIERRE (1991): *Techniques du scénario*, Paris, Institut de Formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son.

LAVANDIER, YVES (2003): *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

MAILLOT, PIERRE (1989): *L'écriture cinématographique*, Paris, Meridiens Klincksieck.

ONAINDIA, MARIO (1996): *El guión clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós.

VANOYE, FRANCIS (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona, Paidós.



2. LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE.

2.1. Planteamiento y objetivos.

La acción que se desarrolla en toda historia está protagonizada por personajes, sean estos seres de carne y hueso o bien el resultado de un proceso de antropomorfización. En este tema se establece el concepto de personaje, sus tipos y sus estrategias de generación, desarrollando para ello la idea de una biografía como accesorio indispensable para una construcción adecuada del guión. A través de estos mecanismos será posible perfilar coherentemente los personajes y sus acciones, dotándoles de verosimilitud.

2.2. El personaje y su esencia.

Syd Field lleva a cabo un detallado análisis del concepto de personaje que resulta incontestable en líneas generales. Ordenadamente, traza una serie de puntos cardinales que podemos concretar en tres ejes esenciales:

- Debe haber un único protagonista. El guionista debe elegir un personaje como protagonista. No tiene por qué ser necesariamente humano, puede ser un edificio o un lugar, por ejemplo, pero, en general, será una persona o estará antropomorfizado. El concepto de antropomorfización implica que el objeto o no-humano se revista de las características del humano y sea tratado a todos los efectos –desde el punto de vista del desarrollo de la trama– como si lo fuera. La categoría esencial será la de protagonista (y no lo es menos la del antagonista), pero la antropomorfización afecta al conjunto.

Protagonista, significando personaje principal, es una palabra que viene de las griegas *protos* (*primero*) y *agonistes* (*luchador o combatiente*). Así que el protagonista es el luchador principal de la historia.

La palabra *antagonista* viene de las palabras griegas utilizadas para *contra* (*anti*) y, una vez más, de la utilizada para *luchador o combatiente* (*agonistes*). El antagonista, sea humano, sea artificial o se trate de una fuerza de la naturaleza, como una montaña, un desierto o una retumbante tormenta, es el obstáculo o fuerza a que el protagonista debe enfrentarse. La historia de esta lucha constituye la trama (Cooper y Dancyger, 1998: 56)

- Los personajes deben ser trazados teniendo en cuenta los elementos que configuran su vida interior y vida exterior. La vida interior corresponde a su biografía, al espacio de tiempo que va desde su nacimiento al inicio del film, es la forma del personaje. La vida exterior comienza cuando se inicia el film, es el espacio de tiempo narrado y debe centrarse en tres componentes básicos: espacio profesional, espacio personal y espacio privado. Todo ello revela al personaje.
- Todos los personajes dramáticos interactúan:

Se enfrentan a conflictos para satisfacer su necesidad dramática.

Interactúan con otros personajes.

Interactúan consigo mismos.

El *pattern* (término por otra parte utilizado en psicología) remite a la motivación principal y específica de un personaje (o de un conjunto de personajes) durante un periodo de tiempo diegético y/o dramático dado (un acto, una escena, toda una película).

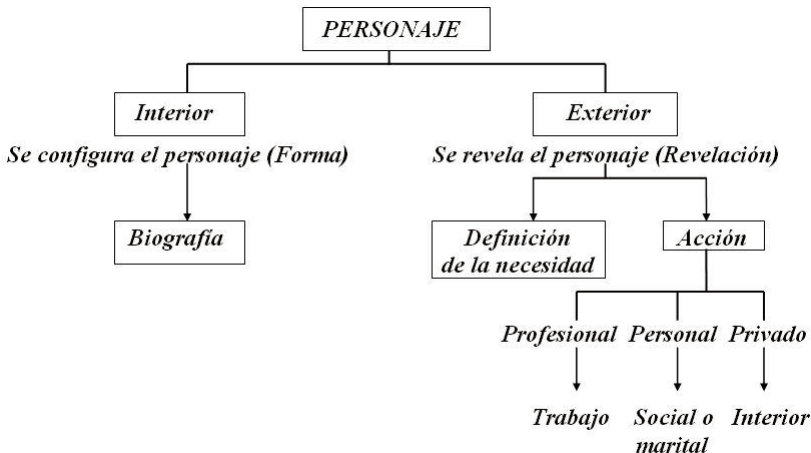
Biegalski propone distinguir cinco *patterns*, relacionables con guiones de Berne:

1. Al *pattern* "Búsqueda y Encuesta" correspondería muy bien el guión "sin cesar"...
2. El *pattern* "Apuesta y Desafío" evoca el guión "siempre"...

3. El *pattern* "Huida-Persecución" recuerda el guión "nunca"...
4. Al *pattern* "Contrato" corresponde el guión "antes"...
5. Al *pattern* "Error y *Quid pro quo*" corresponde el guión "después"...
6. Sólo el guión "demasiado breve" carece de correspondencia: cuenta la historia de los que, habiendo realizado su tarea, ya no encuentran nada que hacer y esperan su recompensa, asombrados, decepcionados, enfadados o resignados porque no les llega. Es más frecuente en el teatro que en el cine (Vanoye, 1996: 196)

La construcción de un personaje implica la creación de un contexto y un contenido. La mirada que el personaje proyecta sobre el mundo es su punto de vista, construye su contexto; esta mirada generará una actitud que, a su vez, deberá responder a una personalidad interior, dando como resultado final una conducta y revelando así el personaje.

El propio Field resume gráficamente este planteamiento:



Es evidente que una serie de elementos exceden el espacio dramático del film, pero son imprescindibles para que los personajes tengan y muestren coherencia. Este es el caso de la biografía, aparentemente innecesaria, que se convierte en pieza fundamental del guión: para poder llevar a cabo con coherencia las diversas situaciones, los comportamientos y las reacciones de los personajes ante ellas (incluso su vestuario y modos psicofísicos de proceder) debe haber una información suficiente sobre sus antecedentes, de ahí que sea siempre aconsejable establecer una biografía en la que, además, se inscriban cuestiones relativas a aspecto, profesión, concepción de mundo, etc.

El esquema de Field, como decíamos, no es contestado por otros autores; sin embargo, podemos enriquecerlo con otras aportaciones. Blacker, por su parte, establece una tipología de personajes y rasgos que los caracterizan, fijando un trío indispensable:

- Primer personaje → Protagonista, como personaje esencial, sea héroe o anti-héroe.
- Segundo personaje → Aquel con el que está involucrado el protagonista, sea ayudante, amigo, maestro, amante, etc.
- Tercer personaje → Aquel que, de algún modo, está relacionado con el clímax. Es un desencadenante.

Para Lavandier, los personajes están directamente ligados a la confluencia de la dualidad objetivo – conflicto, eje central de toda la acción que se ha de desarrollar en el guión. Así, el protagonista no es otro que aquel que vive el mayor conflicto (conflicto central), con el que el espectador se identifica emocionalmente y, por ello mismo, le

corresponde un único objetivo central, aunque pueda estar sembrado de sub-objetivos parciales; actúa de puente entre el autor y el espectador, ya que también suele responder al mayor proceso de identificación por parte del autor (Lavandier, 2003: 65)

Para conseguir una historia lograda no basta con dotar de un objetivo único al protagonista. Es igualmente indispensable:

1. Que el espectador conozca o presienta rápidamente cuál es el objetivo. Mientras el espectador no perciba (más o menos conscientemente) la voluntad del protagonista, no empieza la historia y por lo tanto no tiene en cuenta todo aquello que se le está contando. La sensación no se puede soportar durante mucho tiempo. Esta primera condición impone que el autor conozca el objetivo de su protagonista. Es el único medio para construir historias rigurosas.
2. Que el objetivo esté justificado. El protagonista tiene que conseguir que el espectador comparta su deseo. Si éste no comprende el objetivo (aunque no lo apruebe) no sabe lo que está en juego. Ya lo hemos visto.
3. Que el protagonista tenga problemas para alcanzar su objetivo. No es, sin embargo, necesario que sean demasiado duros o, peor aún, imposibles. Una de las grandes dificultades de la profesión de autor dramático consiste en saber dosificar los obstáculos...
4. Que el protagonista tenga el intenso e inquebrantable deseo de alcanzar su objetivo. Que no dé la sensación de que no le importaría abandonarlo. Cuanto más se empeñe en alcanzarlo, más se interesará el espectador por la historia (Lavandier, 2003: 76)

En los casos en que el guionista adopte la decisión de no revelar el objetivo de sus personajes al espectador, no debe dejar de la mano la inclusión de un *pista falsa*, un hueso que roer, en términos de Lavandier (2003: 77), que de alguna forma habrá de estar ligado al objetivo central no desvelado. No podemos olvidar que:

Las acciones son generadas por conflictos. De lo que se deduce que las principales herramientas de caracterización de un personaje son:

- Su manera de ser en situación de conflicto, estático o dinámico.
 - Su objetivo general o sus objetivos locales.
 - Las razones de su objetivo, es decir, sus motivaciones, sus deseos.
 - Los medios que elige para alcanzar el objetivo.
- (Lavandier, 2003: 120)

Todo ello debe estar claramente delimitado y especificado en el guión. En el camino hacia la consecución de sus objetivos, el protagonista va a encontrar una serie de obstáculos que son de muy diferente tipología, pero que se pueden enmarcar en tres fundamentales (Lavandier, 2003: 84):

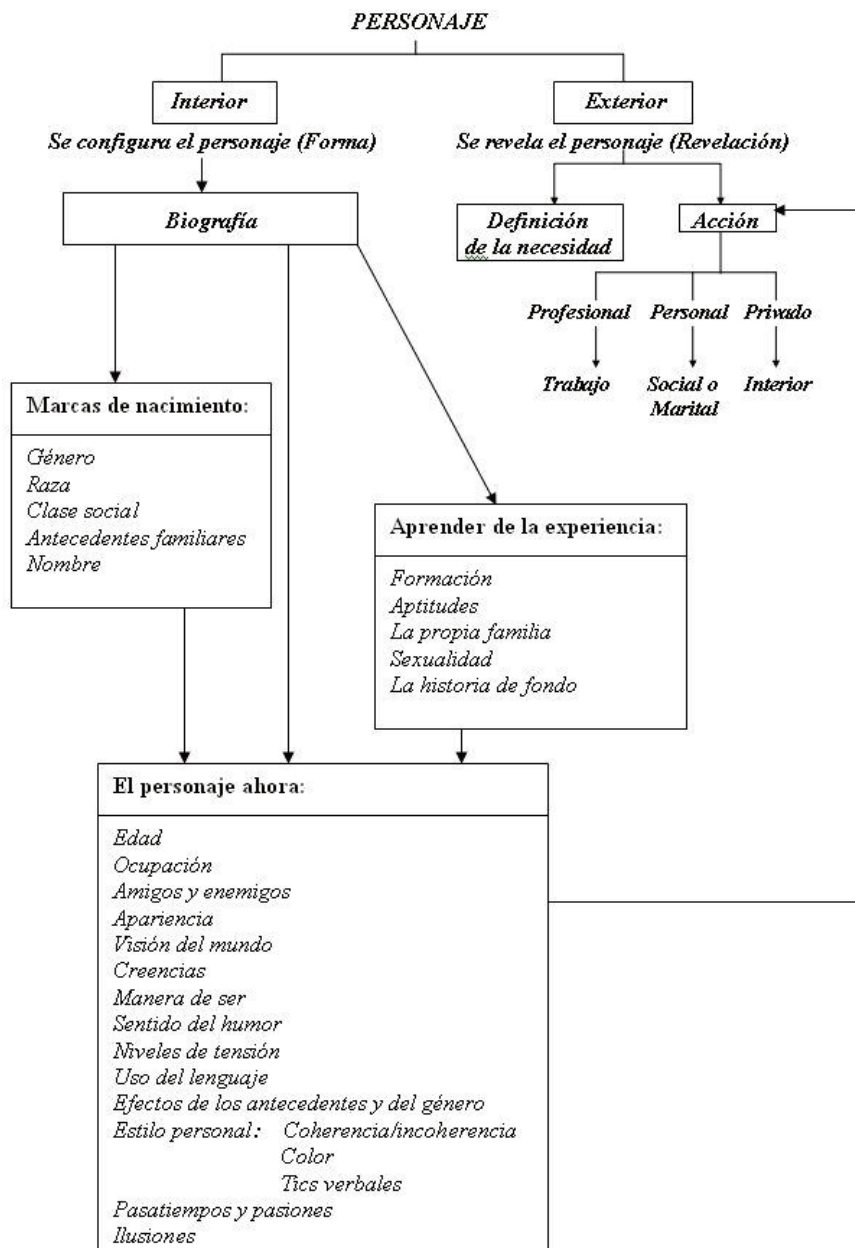
- Obstáculos internos → Oposición del personaje consigo mismo.
- Obstáculos externos de origen interno à Oposición del personaje a otro personaje con el que mantiene relaciones directas de carácter no casual (parientes, amigos, colectivos en los que participa, responsabilidad social, etc.)
- Obstáculos externos à Oposición no derivada directa ni indirectamente de la esencia del personaje (el personaje no ha intervenido en la constitución del obstáculo).

Esta serie de relaciones entre personajes – obstáculos – conflicto generan lo que los actores denominan *niveles de tensión* (Davis, 2004: 60), que se expresan, por convención, en una escala de 1 a 7. Parece, pues, oportuno revisar los ingredientes más importantes para la creación de un personaje (Davis, 2004: 21-22): cómo es el personaje cuando nace (por su genética y su entorno); cómo es el personaje por lo que va aprendiendo y lo que llega a ser a través de la experiencia, y cómo es el personaje ahora. Las dos primeras cate-

gorías vendrían a ser la naturaleza y la educación (aquello que heredamos y aquello que obtenemos como resultado de nuestras experiencias a lo largo de la vida), en tanto que la tercera es, en cierto modo, más importante si cabe que las dos anteriores, ya que es prácticamente la más visible a los ojos del espectador.

Lo cual nos lleva a replantear el esquema que previamente habíamos apuntado con respecto a la biografía del personaje, para presentarlo con más ingredientes y complejidad, pasando a:

(ver siguiente página)



2.3. Procedimientos en la construcción de personajes.

El guionista cuenta con resortes que hacen más eficaz su labor de desarrollo de la narración. Casi todos los autores hacen uso nuevamente de la tradición aristotélica: puesto que el objetivo de un film es atraer y mantener la atención del espectador, los personajes habrán de guiarse y configurarse de acuerdo con la teoría de las pasiones (que los mueve y conmueve a los espectadores). «Once son las pasiones que la tensión dramática puede provocar en el espectador: ira, calma, amor, odio, temor, vergüenza, favor, compasión, indignación, envidia y emulación» (Sánchez-Escalonilla, 2001: 286)

Partiendo de esta orientación, Michel Chion ofrece una serie de recursos dramáticos –a los que podríamos denominar “técnicas”– imbricados con su esencia:

- *Identificación* → Se recurre a diversos procedimientos:
 - Grandes cualidades o grandes debilidades, que convierten al personaje en héroe o antihéroe y que posibilitan su lectura como “modelo”. El riesgo sería convertirlos en seres de una sola pieza, planos y sin interés, como acontece en muchas de las películas de acción con fuerte repercusión en taquilla.
 - Un gran riesgo o desgracia que ponga al espectador de parte del personaje, elemento que provoca la compasión y que tiende a situarle del lado del más débil, aunque se trate de un mecanismo momentáneo.
 - Mostrar errores leves del personaje, lo cual lo humaniza y aproxima a la experiencia cotidiana del espectador. En

este caso, se abre la posibilidad de construir individuos complejos, capaces de tener una personalidad contradictoria y vivir situaciones ambiguas.

- La comparación es un elemento permanente de la identificación. A sabiendas de que el individuo establece siempre nexos a partir de esquemas previos, la contextualización del personaje deviene un procedimiento esencial que le aproxima a las vivencias y a la realidad cotidiana del espectador.
- *Temor y piedad* → Lo que no se ve inspira mucho más temor que lo que se ve. El miedo se vehicula hacia el espectador a través de un personaje que lo sienta. La piedad que nos inspira su suerte es proporcional a nuestro grado de familiaridad con él.
- *Cambios de fortuna* → Reconocimiento, equivocación o malentendido, deuda, condición social imbricada como contexto de la acción.

La acción compleja se caracteriza por el cambio súbito, que puede tomar dos formas: *peripecia* o *anagnórisis*. Generalmente la *anagnórisis* que se combina con la *peripecia* es más bella. H. Lausberg explica en qué consisten ambas formas de la siguiente manera:

La *peripecia* es el giro de la acción que va de la fortuna al infortunio. Tal giro nace de la acción precedente (conforme a lo verosímil) y sin embargo, es súbito e inesperado. Consiste en un cambio de los sentimientos de un personaje dramático (principal), que trae consigo la modificación sustancial del curso de la acción. Este cambio de sentimientos está oculta-mente motivado, a lo largo de la acción anterior, por el carácter y las pasiones del personaje correspondiente; sin embargo, se produce en otro personaje (principal) un efecto sorprendente, puesto que este otro personaje no ha valorado debidamente el carácter y las pasiones del primer personaje. [...]

La *anagnórisis*, por su parte, es el proceso de súbito reconocimiento, que trae aparejado un cambio en el curso de la acción, una *metábola*. El reconocimiento modifica el estado de fortuna (dicha o desdicha) de un personaje al que hace pasar al estado contrario (desdicha o dicha) y presupone un error en el que el sujeto no deja de tener algún grado de culpabilidad. A veces, el "error" trágico es conocido como "*hamartía*", que en el contexto de la cultura griega quiere decir "pecado" o "defecto" culpable y a veces inconsciente (Brenes, 2001: 111-112)

- *Valores morales* → Siempre estarán presentes de forma explícita o implícita. Si no hay ley moral en los personajes, puesto que todos simulan cinismo, no hay verdadera historia posible. En el cine contemporáneo hay una pérdida drástica de los valores morales y surgen seres inmersos en el caos; con un tratamiento adecuado, esto no elimina la posibilidad de complejidad psicológica, pero es un riesgo añadido si se actúa sobre ellos de forma superficial.
- *Intenciones y voluntades* → Deben ser manifestadas por los personajes a través de su comportamiento, acciones o diálogos. El espectador no debe estar al margen del devenir causal, salvo que esta sea una figura retórica utilizada por el guionista con premeditación para conseguir efectos de ambivalencia.
- *Dilema* → Resulta más interesante cuando se plantea entre algo material y algo inmaterial, por el plus de complejidad que comporta. En cualquier caso, el personaje avanza a lo largo de la historia a través de una sucesión de acontecimientos que provienen de las relaciones de causalidad y que le llevan a tomar siempre decisiones, elecciones entre opciones diversas.

Antagonismo → El antagonista debe ser creíble y con poder de seducción para el espectador, de lo contrario se trataría de un ente plano y sin vigor. En todos los sentidos, el antagonista debe responder plenamente al protagonista, tener la misma riqueza de rasgos y comportamiento.

La coherencia de los personajes en el seno de esta serie de recursos, determinará la credibilidad de la historia y la respuesta por parte de los espectadores. Ahora bien, encontrar esa coherencia supone para el guionista el ejercicio dialéctico que posibilite una visión amplia sobre cada personaje, su configuración y comportamiento, sus matices. Carrière y Bonitzer proponen un abecedario de prácticas posibles para el guionista:

- Hacer ejercicios de desglose y diálogo,
- trabajar *in situ* el entorno del personaje,
- que el guionista trabaje como actor y tenga nociones precisas del montaje,
- hacer notas críticas sobre films estrenados y *dossiers* de prensa,
- tratar diálogos de época,
- viajar,
- no descuidar el guión documental,
- aprender a cronometrar un guión,
- analizar los publicitarios y los clips musicales,
- aprender a trabajar en varios guiones al mismo tiempo, e, incluso,
- ser capaz de presupuestar.

2.4. Interrelaciones y cuadro actancial.

Los personajes se relacionan entre ellos y se definen y redefinen en función de la compleja trama de acciones, encuentros y desencuentros, pero, al mismo tiempo, deben cumplir dos requisitos esenciales: equipararse a *símbolos* (dentro del contexto del tema que el guión desarrolla) y estar configurados con lo que Pierre Jean (1991: 59) ha denominado *tridimensionalidad*, es decir, su diseño debe atender a la determinación lo más exhaustiva posible de sus características psicológicas, sociológicas y fisiológicas, lo cual está directamente relacionado con el desarrollo de la intriga y no con una supuesta corriente psicológica.

Para Vanoye (1996: 56-59) existen modelos de personajes que han evolucionado hasta constituir toda una gama de posibilidades:

- clásico
- moderno:
 - problemático: sin objetivo ni motivación claros, está generalmente en crisis (sentimental y/o profesional o social). Inmerso en las situaciones, soporta los acontecimientos sin ejercitar una voluntad muy precisa. Actúa poco, es objeto de actuaciones o reacciona. Su personalidad, no obstante, ciertamente ambigua o ambivalente, se dibuja bastante bien en relación con un medio dado o por interacciones con otros personajes.
 - opaco: está vacío de cualquier característica psicológica o sociológica demasiado afirmada o, en cualquier caso, estas se dan de entrada y como un todo en bruto, algo así como en ciertas películas mudas. Es un cuerpo, una voz incolora, un rostro inexpresivo y unos gestos inescrutables. Actúa poco -incluso nada en absoluto- y pasa de un estado a otro sin que se subrayen las relaciones de causa-efecto que motivan sus cambios o ausencias de cambios.
 - no-personaje: ya no es sino un peón en un juego guionístico puramente formal o bien un personaje-referencia, una marioneta, un motivo.

- brechtiano: se sabe que, para Brecht, se trata de *mostrar* al personaje y no de hacer creer en su realidad o de provocar la identificación del espectador con él. Mostrar al personaje, es decir, reflejar la conciencia de su historicidad, de sus contradicciones, de su anclaje en unas coyunturas sociales no evidentes y susceptibles de transformaciones. Esto pasa por procedimientos de instalación (acento puesto en el *gestus* social, por ejemplo) y de distanciamiento (que dependen sobre todo de la puesta en escena y del trabajo interpretativo del actor)

- colectivo

Esta pléyade de opciones da lugar a múltiples interrelaciones de todo tipo que están vinculadas ora a las tramas, ora a los conflictos, al tiempo que se desprenden de las propias características de cada uno de los personajes y su concepción en cuanto a personalidad e idea de mundo (que deben estar perfectamente perfiladas). Si tenemos en cuenta que los personajes se manifiestan a través de sus acciones, es evidente que estas serán generadoras de conflictos. Tales acciones no solamente hay que entenderlas como físicas (gestos y movimientos corporales) sino también vinculadas a su esencia:

La acción puede ser:

- *Interna*. Pensamientos y sentimientos de los personajes que pueden estar cargados de intensidad y acción dramática.

- *Externa*. Actuación física del personaje (gesto y movimiento).

- *Lateral*. Lo que sucede en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.

- *Latente*. La acción latente se desarrolla en *off*, es decir, no se ve en pantalla pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras ve otra escena diferente (Fernández y Martínez, 1999: 233)

Que se hable en un relato de personajes, un término que ha estado marginado durante muchos años por el estructuralismo, es más bien

reciente. Tiene una tradición literaria de siglos, proviene del latín *persona*, categoría que aplicada al teatro quería decir “máscara”, el papel desarrollado por el actor. La persona se define por lo que hace. En Aristóteles se distinguen las figuras de la tragedia entre:

- *Personaje* → Caracterizado por acciones desarrolladas por los hombres. Es el *HACER*.
- *Carácter* → Cómo son esos personajes. Características físicas y psicológicas. Es el *SER*.

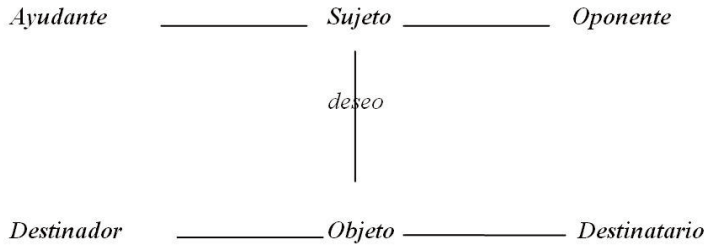
Ambos elementos están muy vinculados. Se puede hablar de la adecuación entre el SER y el HACER. Pero para el análisis hay que separarlos. Pasando al siglo XX, el precedente más antiguo de los modelos que citaremos es el trabajo de Vladimir Propp, donde ya se hace un estudio de los personajes distinguiendo:

- *Nombre y atributos*: Variables. SER
- *Esferas de acción*: HACER

Habla de ello al establecer las funciones. Separa las variables (nombre y atributos de los personajes) y no las analiza, pero ya crea un lugar teórico. Así, Propp no habla de personajes sino de esferas de acción que son una serie de funciones (Héroe: Partida, recepción del objeto mágico, matrimonio, tarea difícil, etc...). La categoría definitiva es la esfera de acción que se cumple.

En los años 60, Greimas y Todorov se plantean un estudio de los personajes en el relato a partir de las categorías de Propp. Ahí surgen los términos actante y actor. Actante tiene su correspondencia con esfera de acción; actor vendrá formado por los atributos. Greimas comienza por distinguir dos categorías:

- *Actantes* → Categorías lógicas y semánticas que son estructuras de fondo. El relato está formado por acciones entendidas como procesos que afectan a una serie de categorías funcionales, que son los actantes. Establece seis categorías distribuidas en una *matriz actancial*:



- *Actores* → Corresponden a la estructura superficial del relato. Son figuras caracterizadas de una manera concreta: Nombre + Atributos. Es lo que más se aproxima al concepto tradicional de personaje (Actores que desempeñan determinados papeles asimilables a una matriz actancial). Los actores servirán para llenar el cuadro de la matriz actancial. En papeles de oponentes y ayudantes suelen aparecer categorías abstractas (sociedad, fe, etc.)

El Objeto es la única de las categorías que no necesariamente será llenada por un actor. Los actores son, eso sí, de naturaleza antropomórfica siempre. El Objeto es un actante que no necesita categorías antropomórficas (voluntad, uso de la palabra, sentimientos), puede o no ser un actor.

El sistema analítico de Greimas consiste en pasar de una situación narrativa a otra, de forma que el cuadro se mantiene como abstracción, pero en cada situación las figuras son diferentes. El contenido

semántico de las flechas (ejes) variará de una a otra situación (de ahí la conversión de una situación en otra).

Por su parte, Todorov habla de los tres ejes que constituyen las relaciones:

- Eje del deseo: (Sujeto à Objeto)
- Eje de la participación: (Ayudante à Sujeto β Oponente)
- Eje de la comunicación o transferencia: (Destinador à Objeto à Destinatario)

Todorov no modifica las categorías pero intenta aplicarlas de una forma más dinámica; ya no aparece el cuadro con las flechas, aunque sí las categorías, definidas en los tres ejes antes mencionados. Habla de transformaciones que explican la evolución narrativa y propone el seguimiento de esa evolución a partir de reglas de transformación (hasta cierto punto similar a la Gramática Generativa).

Estos conceptos han ido evolucionando posteriormente con aportaciones de otros autores. Con ello podemos llegar a un metalenguaje válido como herramienta de trabajo. Un intento desde un estructuralismo ya moderno, en la época del postestructuralismo, es el análisis de Phillipe Hamon (1983) *Le personnel du roman (Los personajes del relato)*. Habla de los personajes, de las categorías personales; habla de actores y actantes, y utiliza por fin la categoría personaje, que interpreta como un conjunto discontinuo de marcas (recuerda mucho la lingüística); no se trata de una unidad ontológica.

A lo largo de un relato se encuentran marcas de información, datos, de forma discontinua, que sirven para lograr la unidad final (*unidad difusa de significación*). Constituida por la suma de las informacio-

nes sobre qué es y qué hace ese personaje, dos categorías: SER y HACER. El trasfondo filosófico remite a Aristóteles, una vez más.

- *Qué es* → Atributos y atribuciones (marcas atributivas). Nombre y atributos que conforman el SER. En el relato audiovisual puede equivaler al nombre la presencia física.
- *Qué hace* → Predicaciones. Acciones concretas, que también son marcas discontinuas. HACER.

Entre ser y hacer pueden haber correspondencias; puede decirse algo de un personaje y que el relato de los hechos lo desmienta. También puede darse relación de complementariedad, cosas que no se dicen por la presentación, se pueden obtener por los hechos. El actante es una categoría que queda estrecha a partir de qué hace el personaje. Entra en relación sintagmática con otros personajes, y de ahí se deduce la función de cada uno de ellos:

Relaciones:

Sintagmáticas → Actante (las mismas que en Greimas y Todorov). Relaciones de copresencia.

Paradigmáticas → Atributos y predicados. Personajes. Relaciones de oposición, de contraste; qué hace en términos de marcas semánticas: valiente/cobarde; joven/viejo; hombre/mujer; ayudante/oponente; etc. Todo ello genera una red de oposiciones.

Elementos muy vinculados a las características de los personajes y al desarrollo de la acción, son los objetos (*atrezzo*). En un film, decorados y *atrezzo* tienen un destino unívoco: ser vistos por el es-

pectador. Corresponde al guionista integrarlos en el desarrollo del relato, imbricándolos con él a partir del establecimiento de una serie de relaciones (Vanoye, 1996: 66-67):

- Relaciones pragmáticas y funcionales.
- Relaciones expresivas.
- Relaciones dramáticas.
- Relaciones poéticas y simbólicas.

2.5. Caracterización y tipologías.

A los personajes los encontraremos en un relato caracterizados en primer lugar por lo que se dice de ellos; así, ¿quién dice que un personaje es de una determinada forma (en teatro y cine, será mostrar en lugar de decir)?: lo hará el narrador, otro personaje, o el propio de sí mismo. En ese sentido, una de las características más importantes es si el personaje puede o no hablar (esto distingue entre los que hablan y los que no); si tiene uso de la palabra, habrá que ver si tiene o no un uso propio, si está individualizado (Don Quijote y Sancho hablan y lo hacen de una forma diferenciada, un idiolecto, que les caracterizará también psicológicamente, por ejemplo).

Dentro de la caracterización de los personajes tiene un interés particular la forma de presentación, que es una parte muy significativa de las marcas constituyentes de un personaje, es una de las formas de crearlo. Hay formas genéricamente codificadas (sobre todo en cine y ciertos géneros literarios). Se puede clasificar básicamente en:

- Inmediata
- Gradual o diferida

Propp decía que los personajes se caracterizaban por su forma de aparición en los cuentos populares. Quien aparece entre rayos y truenos es el agresor, por ejemplo.

Respecto a terminología, en el ámbito de lengua inglesa se utiliza mucho la metodología de E. M. Forster (1937) *Aspects in the novel*. Clasifica los personajes en:

- *Flat characters* à Planos, lineales, unidimensionales, sin complejidad psicológica.
- *Round characters* à Curva que sorprende la primera dirección; complejos, multidimensionales, cambio, capacidad de sorprender.

Pero, ¿cómo medir todo esto? Dependerá de quién haga el análisis y del punto de vista aplicado. Otra distinción, no atribuible a autor alguno, es entre personajes estáticos y dinámicos. Es más descriptiva y por ello más precisa. Tiene algo que ver con la de Forster. También se pueden clasificar en vistos por dentro (interiorizados) y vistos por fuera; típicos de la novela moderna. Y otras dos clasificaciones que podemos anotar, extraídas del teatro, están en *Diccionario del teatro* de Patrice Pavis. Según el criterio de *Grado de individualización* (depende mucho del análisis que se haga):

- *Individuo.*
- *Carácter.*
- *Tipo.*
- *Arquetipo.*
- *Rol.*
- *Actante.*

Según la *importancia* del personaje con respecto a la acción:

- *Protagonista* → Quien lleva la carga central de la acción. No tiene por qué ser único, ni necesariamente positivo (así podría haber un *agonista* y un *antagonista*)
- *Secundario*.
- *Figurante*.
- *Testimonial*.

Estas terminologías no son muy rigurosas, se basan en las provenientes del teatro. Durante años se ha hablado de crisis del personaje en los relatos, sobre todo en la novela, pero también en el teatro y en el cine, a lo largo del siglo XX, aunque las raíces vienen de más antiguo. Tiene que ver con la crisis de la noción de Sujeto en el dominio de la psicología y en la filosofía, donde pasa de ser el centro del mundo, la perfección y la razón (Descartes, Kant), de la conciencia del YO como pieza central, a un cuestionamiento como entidad unitaria, como plantea la psicología.

La relación YO ← → MUNDO no es una distinción tan nítida desde el momento en que el YO pasa a estar constituido por distintas capas (inconsciente, subconsciente), no accesibles desde la conciencia: conocerse a sí mismo resulta difícil (inviabile) y sólo se llega desde un exterior a través de un mecanismo de hipnosis; a partir del lenguaje se constituye el sujeto, pero éste no es de su propiedad ni controlable por él; el lenguaje es producido por la sociedad y de una forma no consciente, los usos particulares no lo son tanto como pudiera pensarse. Se disgrega el concepto de sujeto como entidad y se refleja ya en la novela de principios de siglo y sobre todo en la de los años 20 (monólogo interior: palabra interior). Los personajes se muestran desde dentro y como un rompecabezas (*stream of consciousness*). Se ve perfectamente la fragmentación de la conciencia. Entre finales del s. XIX y principios del XX comienza esa sustitución de figuras protagonistas, antago-

nistas, etc., por una conciencia difusa, que da lugar a la *nouveau roman* y a la *novela de introspección*.

Tal red de posibilidades, confusa y en muchos casos contradictoria, es resumida por Casetti y Di Chio (1991: 208-210) en cuadros gráficos cuya utilidad es manifiesta:

	<i>Personaje</i>	<i>Acción</i>	<i>Transformación</i>
<i>Nivel fenomenológico</i>	Persona	Comportamiento	Cambio
<i>Nivel formal</i>	Rol	Función	Proceso
<i>Nivel abstracto</i>	Actante	Acto	Variación estructural

PERSONAJE	
Persona	Plano / completamente redondo Lineal / contrastado Estático / dinámico ...
Rol	Activo / pasivo Influenciador / autónomo Modificador / conservador Mejorador / degradador Protector / frustrador Protagonista / antagonista ...
Actante	Sujeto / Objeto Destinador / Destinatario Aduvante / Oponente ...

ACCIÓN	
Comportamiento	Voluntario / involuntario Consciente / inconsciente Individual / colectivo Transitivo / intransitivo Singular / plural ...
Función	Privación Alejamiento (viaje) Deber / obligación Engaño Prueba (preliminar, definitiva) Remoción Retorno Celebración ...
Acto	Enunciado de estado / de hacer Mandato; competencia; <i>performance</i> ; sanción ...

TRANSFORMACIÓN	
Cambio	De carácter / de actitud Individual / colectivo Explícito / implícito Uniforme / complejo Lineal / quebrado Efectivo / aparente Lógico / cronológico ...
Proceso	Mejoramiento Empeoramiento ...
Variación estructural	Saturación Inversión Sustitución Suspensión Estancamiento ...

Para estos autores, la narración «es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos» (Casetti y De Chio, 1991: 172), lo que quiere decir que sucede algo, que ese algo le sucede a alguien o bien alguien motiva el acontecimiento y que se produce a raíz del suceso un cambio, una transformación, de la situación inicial. Por ello hay tres ejes esenciales en toda narración: los *existentes*, los *acontecimientos* y las *transformaciones*. A su vez, los actantes amplían su universo relacional a través de rasgos suplementarios:

- *de estado o de acción*, según su nexo con los demás actantes sea de "unión" (posesión, dominio, amor, etc.) o de "transformación" (contraste, manipulación, deseo, etc.)...
- *pragmático o cognitivo*, según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas, o como algo exquisitamente mental, en sus diversos aspectos (el juzgar, el pensar, el imaginar, el querer, el saber, el creer, etc.)...
- *orientador o no orientador*, según la perspectiva en que se coloque su actuación sea la privilegiada del discurso narrativo, de la modalidad de articulación y exposición, o bien la contraria. (Casetti y Di Chio, 1991: 187-188)

En la maraña textual el guionista tiene que controlar las riendas de todo el proceso, de ahí la importancia de una constitución férrea de los personajes, sus características y su biografía, pero también de las interrelaciones a través de las tramas, subtramas y los diferentes nudos de acción. Un "cabo sin atar" se convierte en un vacío que desvirtúa el texto audiovisual y puede convertir el relato en caótico. Como pertinentemente dice Sánchez Escalonilla (2001: 58-59): «La estrategia estructural pone a disposición del guionista dos tipos de historias menores, que afectan de lleno a los personajes y que también se desarrollan con la trama: historias de relaciones entre personajes (también llamadas subtramas) e historias interiores de

personajes (arcos de transformación). De esta manera, el tema queda expresado en un triple conflicto que garantiza el interés dramático de todo guión: conflicto argumental, conflicto entre personajes y conflicto personal o interior». Del justo trabajo con cada uno de estos elementos dependerá la coherencia global.

2.6. Lecturas recomendadas.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL (1991): *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación.

CHION, MICHEL (1989): *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra.

FIELD, SYD (1995): *El libro del guión*, Madrid, Plot.

2.7. Otra bibliografía citada.

BLACKER, IRWIN R. (1993): *Guía del escritor de cine y televisión*, Barañáin, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA).

BRENES, CARMEN SOFÍA (2001): *¿De qué tratan realmente las películas?*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE (1993): *Raconter une histoire*, Paris, Institut de Formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son.

CASSETTI, FRANCESCO Y DI CHIO, FEDERICO (1991): *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós.

COOPER, PAT Y DANCYGER, KEN (1998): *El guión de cortometraje*, Madrid, IORTV.

DAVIS, RIB (2004): *Escribir guiones: desarrollo de personajes*, Barcelona, Paidós.

FERNÁNDEZ DíEZ, FEDERICO Y MARTÍNEZ ABADÍA, JOSÉ (1999): *Manuel básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós (Reimpresión 2005).

JEAN, PIERRE (1991): *Techniques du scénario*, Paris, Institut de Formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son.

LAVANDIER, YVES (2003): *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, ANTONIO (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*, Madrid, Ariel.

VANOYE, FRANCIS (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona, Paidós.

3. MECANISMOS RETÓRICOS Y CLAVES ESTRUCTURALES.

3.1. Planteamiento y objetivos.

La construcción de un guión es un acto creativo y, al mismo tiempo, responde a una serie de técnicas que deben ser dominadas por el guionista. En este tema se pretenden revisar los procedimientos retóricos más importantes y los puntos de inflexión del guión, así como aspectos relativos al establecimiento de fragmentos de especial intensidad dramática. Como el lector habrá podido observar, sobre todo si ha leído otros manuales o textos sobre el guión, no seguimos aquí el orden supuestamente lógico de ir estableciendo las partes de desarrollo del guión (idea, sinopsis, tratamiento, etc.) sino que, por el contrario, abordamos aspectos globales. En nuestro criterio, debe poseerse en primer lugar una visión completa y saber de qué mecanismos se dispone para abordar, a continuación, las formas y métodos, que son, en última instancia, aplicaciones prácticas.

3.2. Construcción del relato.

Cuando se aborda la estructura narrativa de un relato nos encontramos con uno de los nudos de discrepancia esenciales entre los autores americanos y los europeos. Mientras los primeros dan un valor esencial al planteamiento y la resolución del conflicto, los segundos, sin negarlo, se detienen mucho más en los elementos propios del relato; lo cual quiere decir que hay una clara evidencia de los intereses y orientaciones de cada uno de los grupos: los americanos abogan por un guión sistemático, que se encauza a través de unos cánones muy concretos y debe abocar en el éxito comer-

cial; los europeos se preocupan sobre todo por la teoría del discurso, la calidad del resultado y su originalidad, independientemente de su éxito comercial.

Ante estas dicotomías, optamos por la originalidad pero manteniendo como correctas las presuposiciones americanas, que simplemente deberían entenderse con mayor amplitud. Ambas líneas coinciden en la efectividad de los planteamientos informativos y los desenlaces irrefutables; por ello, una vez más, creemos que es la suma, y no la comparación, el método más adecuado para tratar los aspectos relativos a la estructura narrativa.

Para desarrollar el trabajo efectivo que debe desembocar en la generación de un guión con plena coherencia, hay una serie de elementos que deben estar previamente meditados. Se trata de las siete preguntas que, según Cooper y Dancyger (1998: 59) el guionista debe contestar sin ningún género de dudas:

1. ¿Quién es el protagonista?
2. ¿Cuál es la situación del protagonista al comienzo del guión?
3. ¿Quién o qué es el antagonista?
4. ¿Qué suceso sirve de catálisis?
5. ¿Cuál es la acción dramática del protagonista?
6. ¿Cuál es la acción dramática del antagonista?
7. ¿Se tiene formada alguna imagen o idea, aunque no sea definitiva, para el clímax? ¿Y para el final?

Estas preguntas, las formula Lavandier (2003: 454) en términos de construcción del armazón del guión antes de su redacción, convirtiendo cada uno de los parámetros en un mecanismo procedimental:

- *Decisiones previas* → Definición de un protagonista, establecimiento de la naturaleza de los obstáculos y la respuesta dramática que se va a dar a ellos.

- *Preguntas estructurales* → Establecidas las premisas, el guionista debe responder a cómo estas van a ser gestionadas a lo largo del relato:
 - Establecimiento del *incidente desencadenante*. ¿Cuál es y cómo se manifiesta?
 - Percepción por parte del espectador del *objetivo* del protagonista. ¿Cómo se produce la transición del primer acto al segundo o, en otros términos, cuál es la demarcación del primer gran *plot point*?
 - Situación del *clímax* en el contexto del relato y *respuesta dramática* que genera. ¿Habrá o no un nuevo *plot point* (golpe de efecto) que relance la historia en una nueva dirección antes de su final?
 - Definición del conjunto de *personajes* directamente relacionados con el progreso de la acción. ¿Se ha llevado a cabo una correcta *caracterización* y se ha dotado al protagonista de *obstáculos internos* que hagan más compleja su personalidad?
 - Establecimiento de recursos adicionales tales como la *ironía dramática* o *golpes de efecto* que propicien un clímax intermedio. Estos mecanismos deben encajar con suavidad en el relato para no entrar en colisión con el flujo principal. En su caso, ¿hay elementos de *humor* que cumplan funciones de reequilibrio?

Como se desprende con facilidad de lo anteriormente expuesto, hay situaciones y momentos privilegiados en puntos muy específicos del

guión, como son el planteamiento o exposición, el desenlace o resolución, los diálogos, los nudos de la acción, etc. Para todos ellos existen procedimientos narrativos a considerar.

3.3. Planteamiento y desenlace.

Dice Blacker que «la exposición consiste, primordialmente, en relatar y mostrar a la audiencia el tiempo y lugar en el que se desarrolla la historia, los nombres de los personajes, las relaciones entre ellos y la naturaleza del conflicto. La exposición se introduce al principio, cuanto antes mejor». En esta definición coinciden todos los autores. Los recursos para ofrecer al espectador esa información no tienen que resultar forzados; a este respecto, Blacker apunta una serie de opciones clásicas:

- Para situar el tiempo y el espacio:
 - Voz en *off* del narrador.
 - Texto sobreimpresionado en la pantalla.
 - Dramatización visual.
 - Titulares de periódicos, anuncios o declaraciones por radio o televisión.
 - Letras de canciones.

- Para situar las relaciones entre los personajes:
 - Riñas.
 - Preguntas.
 - Amigos.

No obstante, las escenas iniciales deben incluir algo más que exposición, ya que lo que se expresa indirectamente es el tema esencial. «Se puede ocultar cierta información al espectador, pero sólo hasta que sea necesaria para entender lo que sucederá posteriormente».

Además, Blacker ofrece una serie de errores comunes que se suelen dar en la exposición, tales como las acotaciones, los soliloquios, el hablar a la cámara, los detalles innecesarios, la excesiva explicación, las cartas, el teléfono, etc... Aunque en esencia estas prácticas pueden considerarse como erróneas, lo cierto es que existen múltiples films en los que han funcionado perfectamente, por lo que es difícil establecerlas como irrefutables.

La dificultad en el manejo de la exposición estriba en que, por lo general, sólo es necesaria para la audiencia. Para los personajes no suele tener interés, porque la mayor parte de las veces se trata de revelar cosas que los personajes ya saben (su propio pasado, sus circunstancias), pero que el espectador tiene que conocer para entender la historia. Un abuso de la exposición hace que la historia se vuelva tediosa. Al aconsejar a los guionistas jóvenes, Howard (David) resume: "No se trata de eliminar la exposición; es un elemento esencial en la coacción de una buena historia, pero debe usarse como especia y no como relleno".

Las reglas básicas para el uso de la exposición se podrían expresar en las siguientes cuatro: 1. Eliminar la exposición de lo que no es esencial o de lo que la misma historia clarificará en el futuro. 2. Presentar la exposición en escenas que contengan conflicto, y si es posible, humor. 3. Retrasar la exposición lo más posible y revelarla en el momento de mayor impacto dramático. 4. Y, siempre, "distribuir la exposición usando un cuentagotas en lugar de un cucharón" (Brenes, 2001: 85)

Syd Field también ha expresado con claridad meridiana estos conceptos. Puesto que «la estructura del guión es una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática», el final (o desenlace) debe estar claro desde el primer momento de la escritura del guión, incluso es lo único imprescindible para comenzar a trabajar, la resolución «es un contexto, el marco que sostiene el final». En esto coinciden los autores europeos, hasta el punto que algunos realizadores que trabajan sin guión siempre tienen claramente diseñado el desenlace.

Con todo, deben hacerse dos puntualizaciones esenciales: en primer término, la necesidad de avance sistemático hacia ese desenlace, un ordenamiento general de todos los elementos; y, en segundo lugar, la necesidad imperiosa de no dejar cabos sueltos, de que no queden elementos sin explicación.

3.4. Secuencia y escena.

La ordenación de los elementos se lleva a cabo mediante la estructuración en escenas y secuencias, que constituyen el armazón inequívoco del relato y a lo largo de las cuales fluye la historia.

Cada escena es un relato en miniatura. Para comunicar algo al espectador el autor tiene dos opciones:

A. Narrarlo, es decir, hacer que uno de los personajes lo cuente. Es lo que vamos a llamar la exposición.

B. Mostrarlo, es decir, hacer que lo representen los personajes y para ello tiene tres herramientas:

1. Lo que los personajes hacen, que llamaremos actividad.
2. Lo que los personajes dicen, que llamaremos diálogo.
3. Lo que rodea a los personajes, que llamaremos los efectos, ya sean visuales o sonoros (Lavandier, 2003: 345)

Nos limitaremos a mencionar las definiciones que hace Syd Field de escena y secuencia, ya que por sí mismas son suficientemente explicativas:

Escena. «Es la unidad individual más importante del guión. Es el espacio en el que ocurre algo, algo específico. El propósito de la escena es hacer avanzar la historia». Vemos la relación con el concepto de unidad de tiempo y espacio, que se concreta aún más cuando indica que «cada escena requiere un cambio de la posición de la cámara». También, para Field, la escena consta de un principio, medio y fin, le

es aplicable el paradigma, pero puede presentarse parcialmente, como un fragmento del todo (sería el caso de mostrar exclusivamente el final de una escena). Las divide en aquellas en que algo ocurre visualmente y las de diálogo, aunque la mayoría combinan ambos tipos.

Secuencia. «Es el elemento más importante del guión. Es una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea... Una unidad completa de acción dramática, una serie de escenas relacionadas por una única idea con un principio, medio y final». Como podemos observar, Field incorpora su paradigma del guión a la secuencia y esto le permite proponer una definición del guión como «una serie de secuencias enlazadas o conectadas entre sí por la línea argumental dramática».

Gutierrez Espada califica la diferencia entre escena y secuencia a partir de un buen hallazgo semántico al definir la secuencia como una *división interna subjetiva* (Ballester, 2005: 345). Hay que hacer constar que la terminología americana y la europea discrepan bastante en este tipo de definiciones, hasta tal punto que en los guiones europeos las divisiones se hacen en secuencias, dejando de lado el término "escena", mientras que en los americanos es frecuente la división en escenas. Un criterio válido para establecer la diferencia es el de indicar que una escena transcurre siempre en "tiempo real".

Con estas perspectivas, estamos en condiciones de construir un esquema global sobre el que pueda desarrollarse la idea que venimos trabajando. Sabemos que llegaremos al individuo calcinado en el vehículo a partir de la investigación de un policía; por lo tanto hay que dotar de fuerza psicológica a ambos personajes y colocar en el transcurso de la historia una serie de barreras que intenten impedir al policía lograr el éxito de su investigación (el hecho es anodino para

que pueda merecer su atención y los superiores le demandan que abandone; la zona en la que tiene que investigar se cierra en banda ante las preguntas policiales; etc.). De la misma forma, se hace necesario crear tramas secundarias en las que aparezcan personajes relacionados tanto con investigador como con investigado, ya que a través de ellos se reconstruirán vidas y procesos.

La propia dinámica que seguimos nos pide que generemos unas biografías. Solamente mediante ellas obtendremos los perfiles que satisfagan las necesidades del desarrollo del guión y su coherencia interna. Esas biografías serán exhaustivas para el policía y para el suicida, pero deben también estar acompañadas por las de los personajes secundarios, estableciendo un cuadro de relaciones. Por otro lado, es esencial que el paralelismo policía-suicida sea establecido a través del significativo, incluso a niveles metafóricos, para lo cual habrá que cuidar especialmente los detalles de puesta en escena.

Todo ello nos sitúa en condiciones de generar un esquema inicial:

- Presentación:
 - Descubrimiento del vehículo.
 - Llegada de la policía. Levantamiento del cadáver.
 - Presentación del personaje protagonista (policía)
 - Establecimiento de identidad del suicida.
- Desarrollo:
 - El policía asume la investigación.
 - La superioridad considera que no hay necesidad de averiguar lo que ha pasado en realidad. Es un vagabundo, no tiene interés.
 - La esposa del policía intenta disuadirle. Tienen problemas de pareja.
 - El policía comienza a investigar.

- Aparición de personajes que conocían al suicida.
 - Reconstrucción mediante narraciones de cada personaje (a especificar el orden, si es o no lineal)
 - Vida del suicida en decadencia por problemas familiares (de pareja, similares a los del policía)
 - Caída y desmoronamiento
- Desenlace:
 - El policía presenta su informe a la superioridad y es amonestado, con amenaza de pérdida de empleo por no cumplir las órdenes.
 - El policía y su esposa tienen una grave discusión, con violencia.
 - Opción abierta a un proceso de degradación similar al del suicida.
 - Final abierto.

Como puede observarse, contestando paulatinamente a los interrogantes que más arriba hemos comentado, la construcción del guión se convierte en un proceso delicado y lento, pero perfectamente racional. Obsérvese, no obstante, que estamos ante un planteamiento general al que habrá que dar cuerpo a partir de una serie de condicionantes formales nada despreciables.

Un aspecto que nunca debe dejarse de lado es el *proceso de transformación* del personaje protagonista, lo que se denomina habitualmente el desarrollo del *arco de transformación*: al final del relato el personaje debe cambiar con respecto a su situación inicial, y ese cambio lleva consigo lo que el propio proceso le ha aportado, en tanto que está al servicio de la idea.

3.5. Diálogos.

Para Blacker el diálogo cumple una serie de funciones básicas:

- Mover la historia hacia adelante,
- revelar aspectos del personaje que de otra manera no son vistos,
- presentar exposición y detalles de los hechos pasados, y
- establecer el tono de la película.

Indica, eso sí, que atendiendo a la primacía de la imagen, el diálogo debe ser lo más sucinto posible, y «se construye para crear la ilusión de que lo dicho por los personajes es una conversación real». Hace referencia a una serie de técnicas, tales como la sencillez, la eliminación de citas o diálogos rimbombantes, la consistencia, el reforzamiento con acciones visuales, el nivel lingüístico, etc.; además, indica errores frecuentes, en coherencia con la estructura de su libro que responde a una sistemática de definición - consejo - error común. Concluye Blacker asegurando que «el público recuerda los finales y las últimas líneas del diálogo».

Las funciones son muy similares para Vanoye (1996: 159-160):

- información,
- caracterización,
- dramatización de la acción y
- comentario.

El guionista debe prestar un cuidado muy especial a los modismos del lenguaje, a las determinaciones contextuales, a la interrelación, puesto que hay una gama de modelos conversacionales e interaccionales:

a) El esquema de interacción polémica se caracteriza:

- por la posición de igualdad de los interlocutores;
- porque pretenden conocer la información decisiva, la verdad, la razón, etc., y niegan esta cualidad al interlocutor;
- por la dominante aserción/contraaserción, siendo las preguntas, las más de las veces retóricas;
- porque no hay especialización en un acto de lenguaje;
- porque, finalmente, la transacción no desemboca en un doble acuerdo.

b) El esquema de interacción dialéctica se caracteriza:

- por las posiciones de desigualdad discursiva de los interlocutores;
- por el hecho de que uno de los interlocutores dispone de conocimientos o de informaciones que el otro desea obtener;
- por la dominante pregunta/respuesta;
- por la especialización respectiva de los interlocutores en un acto de lenguaje (preguntar/responder);
- por el acceso posible a una posición común al final de la transacción, a condición de que ésta sea aceptada por una y otra parte. (Vanoye, 1996: 173-174)

3.6. Procedimientos retóricos.

Entendemos por relato la forma en que se narra una historia. Es esta una cuestión que nos puede complicar sobremanera, porque los conceptos de historia, diégesis, relato y discurso son conflictivos. El guión es el discurso escrito que dará lugar a una película, pero los ingredientes están ahí y la estructura narrativa tiene que ser contemplada por el autor. Los autores americanos, en su inmediatez práctica, separan abiertamente la actividad del guionista, que conciben casi exclusivamente como literaria, de la del realizador, y, en consecuencia, no se plantean elementos conceptuales ni teorías del discurso; los europeos, por su parte, insisten en la connivencia guión - dirección, y abordan abiertamente estos mecanismos.

Carrière y Bonitzer se lamentan de la inexistencia de historias originales; la idea de repetición es consustancial a la de guión, se trata de contar bajo el dictado de la imagen. «El novelista escribe, mientras que el guionista trama, narra y describe: la escritura es contingente». Se trata de descubrir el “puesto que”, no el “aunque”; «descubrir la lógica de lo que aparecerá ante el público como contradictorio o absurdo, desarrollar esta lógica, llevarla hasta su culminación, es la esencia misma del trabajo del guionista». Estos autores, establecen tres tipos de narración:

- La que alguien conoce y cuenta a gentes que también la conocen.
- La que alguien conoce y cuenta a gentes que no la conocen.
- La que alguien desconoce y cuenta a gentes que no saben más que él.

En consecuencia, habría dos tipos de películas:

- Aquellas en las que todo sucede en la cabeza del público.
- Aquellas en las que todo sucede en la cabeza del personaje.

Aunque no vamos a ampliar estos conceptos, nos remiten a la tipología de Gerard Genette, explicada en su libro *Figuras III*, donde se aborda, desde el punto de vista de la narración literaria, la estructura diegética y narrativa.

Por su parte, Michel Chion aborda los *procedimientos narrativos* con mayor amplitud. Trata de forma indiscriminada los mecanismos retóricos y propone también parámetros que pueden constituirse en auténticas bases para ejercer el trabajo de guionista. Enumeraremos sucintamente, con un breve comentario, su tipología de procedimientos, que no es, desde luego, absoluta, sino que

debemos considerar como un punto de partida y una ayuda para la construcción de situaciones.

- *Dramatización* → Requiere tratar el material base con:
 - *Concentración*: Grado de unidad para dar información asimilable al espectador evitando la dispersión y constituyendo un eje de acción perfectamente identificable.
 - *Emocionalización*: Suscitando la participación emocional del espectador a partir de los elementos que anteriormente hemos comentado relativos a las pasiones y a los procesos de identificación.
 - *Intensificación*: Exageración de situaciones o sentimientos que susciten los mecanismos de comparación con la experiencia real cotidiana. No podemos olvidar que siempre hay un cierto factor de utilización del estereotipo a partir de la asequibilidad de los modelos conocidos de comportamiento. Una convención no escrita, pero efectiva, permite que los factores de intensificación sean asumidos como verosímiles. En este contexto, el uso del azar es fundamental.
 - *Jerarquización*: Estructuración de las partes de la historia de acuerdo con los cánones heredados de la narratología y siempre respetando las condiciones de causalidad.
 - *Progresión narrativa*: Creación de una línea curva que mantenga altibajos para dotar de interés a la historia pero sin desviarse de la linealización global del relato a partir de las premisas de causalidad.

No es necesario aplicar todas estas reglas y tampoco hacerlo simultáneamente.

- *Punto de vista* → Tipos de focalización: cero, interna (fija o variable) y externa, siguiendo la terminología de Genette, pero teniendo muy en cuenta las aportaciones de Jost sobre la separación terminológica entre focalización, ocularización y auricularización (estos conceptos, propios de la *Narrativa Audiovisual*, son esenciales para la construcción discursiva, ya que a través de ellos se establece el punto de vista y se perfilan las marcas enunciativas). Así pues, es un elemento esencial en la construcción de todo relato. Entendemos por focalización el “saber” de un personaje, que, de acuerdo con el tipo de narración, puede adoptar distintas variantes. El punto de vista está, pues, ligado a la ocularización y a su relación expresa con la focalización.
- *Información* → El suministro de información es esencial para el desarrollo de la historia, tanto desde el punto de vista del momento en que se da como a través de qué personaje o contexto. La retención temporal de información puede jugar como un elemento de “enganche” para el espectador.

... Hay un personaje que ignora algo importante, y esta ignorancia genera conflicto o puede generarlo. Este recurso es denominado ironía dramática y salpimenta las escenas, genera el efecto cómico y el suspense, lo trágico y lo patético. Consiste, por lo tanto, en poner al espectador al corriente de una información que, al menos, uno de los personajes ignora. A este personaje ignorante lo llamaremos la víctima de la ironía dramática (Lavandier, 2003: 258)

De los tres artífices de una obra dramática -el autor, el protagonista y el espectador-, es el primero el que posee más información. Está en la cima de una teórica escala. Si el autor se preocupa por situar al espectador entre él y su protagonista, crea automáticamente una o más ironías dramá-

ticas. Y todo aquello que separa al espectador del autor se puede abordar bajo la forma de sorpresa o misterio. Lo cual eleva a cuatro las vías de que dispone un autor para trasladar una información:

- Suministrarla claramente al espectador. Si uno de los personajes de la historia la ignora, estamos ante la ironía dramática. En caso contrario, únicamente existe ironía dramática difusa.
- Ocultarla completamente para crear un efecto de sorpresa.
- Anunciarla o comunicarla: en ese caso estamos ante la ironía dramática difusa.
- No comunicar más que una parte: se trata del misterio.

Toda obra dramática es, por lo tanto, una mezcla de ironía dramática, sorpresa y misterio, sustentados constantemente por la ironía dramática difusa (Lavandier, 2003: 306)

- *Elipsis* → En general, contribuye a acelerar la acción. Las hay visibles (corte evidente de la acción) e invisibles (suavizadas mediante montaje). También existen las *paralipsis*, que implican el ocultamiento de algo esencial y que conoce el narrador o se le da por supuesto *falsamente* al espectador.
- *Suspense* → Hecho conocido previamente por el espectador y no por los actantes.
- *Sorpresa* → Hecho no conocido previamente por el espectador.

A veces, se confunde el misterio con la falsa pista. Hay que comprender que son dos mecanismos diferentes que no generan el mismo estado de ánimo ni el mismo tipo de emoción en el espectador. La falsa pista es una certeza, no deja lugar a la duda, o a la ambigüedad. Por otra parte, si es realmente falsa, el espectador no se da cuenta, está convencido de estar ante la realidad ficticia. Es sólo en el momento de la sorpresa cuando la falsa pista revela su aspecto enga-

ñoso. El misterio, por el contrario, se anuncia de golpe al espectador que no ve más que un aspecto de las cosas. Como comprende inmediatamente que le faltan datos, el momento de revelación no lo percibe como algo inesperado. En resumen, mientras la resolución de la falsa pista es una sorpresa, la resolución del misterio es una explicación (Lavandier, 2003: 304-305)

- *Anticipación, implantación* → No debe tener interés dramático en el momento de su aparición, es catafórica. Se trata del establecimiento en el seno de la acción de un personaje, un detalle, un hecho o cualquier otro elemento que más tarde habrá de servir a la intriga aunque en el punto "implantado" pueda no revestir interés particular alguno (Chion, 2007: 296).
- *Hareng-Saur* → Desvío de la atención del espectador para sorprenderle mejor. Se trata de la inclusión en la trama de un *pista falsa* que parece orientar el relato hacia un camino no previsto pero que sólo actúa como reclamo.
- *Caracterización* → Debe mostrarse por la acción. Es importante también para los secundarios. Se crean detalles de caracterización como *tics (tags)* pero hay toda otra serie de elementos a considerar: gestualidad, vocabulario, vestuario, etc. No obstante, estos elementos deben guardar relación con la historia y no inscribirse en el relato de forma aleatoria.
- *Contraste* → Válido para todos los aspectos del guión. En consecuencia, las escenas de relajación o descanso también son imprescindibles.

- *Calderón* → Detención en un detalle cargado de sentido para concluir una escena importante y crear expectativas. Es una figura retórica que funciona como puntuación. Pueden darse dos tipos:
 - *Capper* → Efecto de acentuación de una frase, gesto o nota musical. El clásico es el efecto de trueno en los films de terror.
 - *Buttons* → Efectos de final de escena para suscitar el deseo de lo que viene después. Suele actuar lanzando una pregunta al espectador.

- *Repetición* → Esencial para compactar la narración:
 - Para instalar informaciones.
 - Para dar sentimiento de unidad.
 - Para dar sentimiento de lo que cambia (recordemos el caso de los desayunos en *Citizen Kane*)
 - Se dan también *gags repetitivos* que deben ser anulados al final del film (las bromas en *Sucedió una noche sobre Jericó* y la cortina para al final tocar la trompeta). La anulación se conoce como *topper*, el *gag* es invertido.

El *topper* consiste en llevar una escena o una situación hasta sus últimas consecuencias. Es la guinda del pastel. En general, se pueden retirar sin que perjudique a la escena o a la historia, aunque siempre es gratificante. En cierta manera, se puede considerar que el *topper* es la recompensa de la recompensa [El ejemplo de "nadie es perfecto" en *Con faldas y a lo loco*] (Lavandier, 2003: 251)

- *Montaje secuencia* → Secuencia de planos cortos que muestra una serie de acciones que transcurren dentro de un periodo de tiempo. Christian Metz distingue tres tipos:
 - Sintagma frecuentativo pleno → Sin idea de sucesión.
 - Sintagma semi-frecuentativo → Con progresividad lenta.
 - Sintagma yuxtapuesto → Breves evocaciones correspondientes a un mismo orden de realidad.
- *McGuffin* → Objeto de búsqueda o deseo que no tiene interés real para la historia o el espectador (fórmula, clave, microfilm, etc.) pero que justifica la acción.
- *Efecto teatral o nudo de la trama* → La *peripeteia* de Aristóteles, también conocida como *plot point*.
- *Flash-back* → Salto atrás en el tiempo que frena habitualmente la acción. Los hay de diversas clases:
 - *Puzzles*. Escenas del pasado mediante relatos de diversos testigos.
 - Variante del anterior es aquella en que las versiones se contradicen.
 - Film en *flash-back*. Se reconstruye desde un elemento presente. Hay asimismo distintas variantes de ese tipo:

- Paseo del personaje sobre su pasado con presencia física del presente.
- *Flash-back* trauma. Recuerdo enterrado.

- Los hay también insertados, engañosos o en escalera.

- *Teaser* → La influencia de la televisión ha venido provocando en los últimos años la aparición de momentos de acción violenta o de fuerte intensidad que son presentados en el comienzo de los films a los espectadores como “reclamo”. En muchos casos, estos fragmentos actúan como resumen o van desligados de la acción del film (hasta cierto punto, el *trailer* cumpliría funciones similares).

- *Twist* → Se trata de otro mecanismo de sorpresa que se añade al final del film y que, en muchas ocasiones, deja abierta la puerta a futuras sagas. No cumple la misma función que el *topper* toda vez que su implantación es ajena a la acción; en realidad no cierra nada sino que provoca una apertura en el vacío.

A lo largo del relato se producen algunas situaciones que deben ser siempre tenidas en cuenta por su relevancia:

- Siempre es deseable que lo último que se vea o escuche de un personaje sea memorable (Davis, 2004: 199)

- La lucha del personaje por alcanzar su meta tendrá muchos altibajos y habrá momentos en los que deberá retroceder para buscar caminos alternativos. Resulta muy rentable generar una situación de aparente caída moral en la que al personaje le parece ya imposible la consecución de su ob-

jetivo, este momento se conoce como el *big gloom* (la gran tiniebla) y saldrá de él mediante un giro del relato que re-lanzará la identificación del espectador (Brenes, 2001:57)

Como complemento de todos estos resortes narrativos, Chion indica una serie de posibles fallos del guión:

- Que no haya transformación en el personaje.
- Que haya carencia de estructura interna.
- Que hayan coincidencias demasiado fuertes.
- Que hayan puntos flojos en el desenlace:
 - Elemento salvador ajeno.
 - Final súbito.
 - Final retardado con respecto al clímax.
 - Demasiadas explicaciones.
- Que el final no responda al comienzo: Desviación.
- Diálogos explicativos.
- Falsas implantaciones.
- Inverosimilitud, intriga estúpida (*Idiot Plot*), pobreza de la historia, estancamiento.
- Defectos en los personajes: marionetas, reacciones inadecuadas, simplismo, no conformes, conversiones repentinas, imprevisibles, ausencia de diferenciación...
- Efecto de previsión (se ve venir de antemano).
- Agujeros en la historia o en la tensión dramática. Se pueden solucionar:
 - Relacionando los hilos dispersos en la intriga.
 - Explicando las ausencias de personajes.
 - Justificando las entradas y salidas.
 - Motivando las coincidencias.
 - Evitando las contradicciones entre los acontecimientos.

3.7. Procedimientos específicos.

La existencia de diversos tipos de guión y de estructuras narrativas diferenciadas implica la necesidad de abordar algunos aspectos parciales, muy concretos, que tienen que ver con relatos fuertemente vinculados a estructuras genéricas, tanto argumentales como procedimentales. Este es el caso de la comedia.

El humor es uno de los mecanismos más rentables en la construcción de guiones, independientemente del tipo de narración que se genere, ya que todo relato debe tener puntos de inflexión. Hay una vinculación directa entre el *gag* y la *ironía dramática* cuando se produce una reacción diferida o *doble take* (respuesta mental doble), que acontece cuando el personaje retarda su respuesta ante un hecho inusual, terrible o espectacular (muy frecuente en los dibujos animados y en el *burlesque*). En otras ocasiones podemos encontrarnos ante la *ironía dramática difusa*, que juega con la propia respuesta del espectador en tanto que conocedor de su situación ante el discurso fílmico (Lavandier, 2003: 292)

No obstante, el uso del *gag* lleva muchas veces aparejada la vaciedad psicológica de los personajes, sobre todo de los secundarios, y este es un error que debe ser combatido. La repetición del *gag* (hasta tres veces, según una norma no escrita, la última de las cuales supondría un giro) no justifica por sí misma la existencia o aparición de un personaje anecdótico y superficial.

La *galería de personajes* que se crea en la comedia es especialmente importante. Por supuesto, es importante en el drama, ya que debería incluir a todos los personajes necesarios para dejar que unos se desahoguen con los otros, y en especial para destacar las características de los personajes principales. En la comedia, sin embargo, hay un elemento adicional que hay que tener en cuenta, ya que el estatus social es una mina de relaciones cómicas. Si provees a tus per-

sonajes principales de otros personajes cuya relación con los primeros viene marcada muy claramente por su estatus social, estarás proporcionando infinitas oportunidades para el humor, ya que todas las formas de relación entre señor-sirviente, superior-subordinado (y lo que haya de subversivo en ellas) permiten que se puedan explotar las distancias sociales como una fuente infinita de diversión (Davis, 2004: 194)

La técnica de la comedia se sustenta sobre esta serie de principios (Lavandier, 2003: 333-334):

- La burla y/o ridiculización de los personajes.
- La escenificación del fracaso.
- La ausencia de perspectivas de los personajes sobre sí mismos y sobre el mundo que les rodea. Actúan anclados en el convencimiento de un objetivo banal.
- La exageración suficiente que permita la ausencia de identificación por parte del espectador.
- La omnipresencia de la ironía dramática.
- La utilización de la comicidad tanto al nivel del *gag* como de la caracterización de los personajes.
- El uso de todos los recursos de forma permanente, hasta el final del relato.
- La reivindicación del mundo imaginado por la faceta del "niño libre" del autor.

Conviene señalar que los términos de la burla pueden ir desde la indulgencia hasta la vejación, de ahí que la comedia posea la gran capacidad de utilizar sus mecanismos para construir discursos morales.

Otro nivel de especificidad lo encontramos en la duración del relato. Por supuesto, un cortometraje, aunque sea un film, estructuralmente, en modelo reducido, reviste una serie de elementos diferenciales.

He aquí algunas sugerencias destinadas a los autores de cortos dispuestos a probar con el relato, que deberían permitirles construir una historia con un principio, un nudo y un desenlace. Son válidas para cualquier extensión, de 2 a 30 minutos.

1. Concebir un primer acto en tres fases muy sencillas: forma de vida del futuro protagonista, incidente desencadenante, paso del primer al segundo acto (declaración del objetivo). Cada fase puede ser objeto de una escena corta o incluso las tres pueden desarrollarse en la misma escena.
2. Pensar en un objetivo claro y universal.
3. Pensar en la actividad para caracterizar al futuro protagonista.
4. Concebir el clímax.
5. Poner obstáculos en el camino del protagonista que llenen el segundo acto. Aunque es preferible un obstáculo bien explotado a una acumulación de obstáculos.
6. Reducir el tercer acto al mínimo.
7. Concebir un remate. A veces, este nudo dramático es casi el primer elemento que posee el autor, antes incluso que el clímax -si no se confunden los dos. En ocasiones, se encuentra al final. Al igual que para una obra más larga, puede ser interesante preguntarse por qué se desea contar esa historia. La respuesta a este interrogante puede influir en el contenido del remate...

Si las sugerencias arriba mencionadas parecen demasiado rígidas, he aquí algunas más generales y bastarán para conseguir un corto de calidad:

- Evitar la introspección egocéntrica.
- Evitar un tramo de vida sin conflicto ni originalidad.
- Evitar los fantasmas, en los dos sentidos del término: posesía alucinadora y proyección ideal de vida.
- Resistir a la tentación de incluir espectacularidad: centrarse en una aventura humana.
- Incluir conflicto, conflicto y más conflicto.
- Pensar, eventualmente, en incluir una pincelada de humor. (Lavandier, 2003: 516-517)

Esta larga cita permite poner de manifiesto cómo la concepción del trabajo del guionista está muchas veces centrada en aspectos normativos que a la postre llegan a limitar la creatividad en aras de un resultado "comercializable". Este es un problema muy específico del cortometraje, toda vez que, como podemos constatar con facilidad, para muchos autores supone el primer paso hacia un futuro hipotético en el terreno del cine industrial, abandonada ya la idea experimental que años atrás guiara al realizador de cortos.

Efectivamente, hoy en día –salvo honrosas excepciones– el cortometraje se ha convertido en una tarjeta de presentación que se adapta a las determinaciones impuestas por la industria, de tal forma que la sistematización de unas normas expresivas y narrativas, la aplicación de lo "políticamente correcto" y la construcción de tramas argumentales poco diferenciadas, con sorpresa final incluida, da como resultado una corrección formal aséptica y una autolimitación del realizador (en este caso, del guionista) que se puede y debe entender como censura. Como consecuencia, el deterioro de los aspectos creativos y el suma y sigue de una serie de materiales audiovisuales sin vocación de avance ni cambio.

La sorpresa final (*twist*, en los términos de Chion) se ha convertido en un icono de la vaciedad estilística.

El viejo debate acerca del remate final tiene cabida en los planteamientos de un autor de cortos. Está ligado a cuestiones esenciales sobre el papel que debe desempeñar en el corto. Antes de abordar y examinar el fundamento de los remates, recordemos que el término "remate" puede referirse a varios nudos dramáticos diferentes. En el caso de los cortos, se trata habitualmente del golpe de efecto del tercer acto que viene justo después del clímax. Distingamos, a continuación, dos tipos de cortos con remate: 1º aquél que no tiene ni sentido ni interés sin su remate. 2º aquél al que el remate enriquece, aunque podría prescindir de él (Lavan-dier, 2003: 508)

Un camino viable para los guionistas jóvenes es el de las series de televisión. Aunque en todas ellas una "biblia" limita y constriñe los pasos a dar por el equipo que se hace cargo de la escritura de los guiones (habitualmente son grupos de personas y no individuos aislados) y, en principio, las características y procedimientos son idénticos, conviene resaltar la necesidad de perfilar (Lavandier, 2003: 481): 1) un objetivo general para toda la serie; 2) objetivos locales para cada episodio; 3) un gancho al final de cada episodio; y 4) si hay varias intrigas, pasar con agilidad entre ellas y frecuentemente.

3.8. Quiebras narrativas y tipos de tramas.

Ya hemos visto anteriormente cómo el modelo aristotélico, basado en la ley de progresión continua y en la causalidad, con sus tres actos (presentación, nudo, desenlace), constituye un paradigma que es seguido universalmente. No obstante, en el mundo actual, dominado por la fragmentación de los discursos, se están produciendo quiebras esenciales de este modelo hegemónico a las que conviene prestar atención.

Así, la intervención del azar se ha convertido en un recurso discursivo de amplia repercusión, en ocasiones por el cruce de múltiples historias sin aparente nexo. Este tipo de guiones soporta una dificultad adicional por la necesidad de limar las asperezas del relato (encajar las historias deviene muy complejo) y eludir la tentación de incorporar en ayuda del protagonista un factor que se pueda percibir como un *deus ex machina*. Para que este tipo de elementos funcione adecuadamente es necesario presentarlos previamente y que el protagonista se comporte activamente, no puede estar pasivo ante la recepción de la ayuda puesto que el espectador no creerá en la intervención del azar (Lavandier, 2003: 212).

Pero no solamente es la introducción del azar en las tramas lo que ha venido alterando el tipo de relatos en la postmodernidad, en muchos casos nos encontramos con historias en las que apenas se da un clímax (son esencialmente catalíticas, de orden mostrativo, donde no se privilegia la acción sino la descripción), que aparecen abiertas para el espectador (no se produce el habitual cierre narrativo o clausura, propio del discurso hegemónico), que presentan lo que denominaremos diégesis múltiple (con diversas historias interrelacionadas o bien, incluso, en ocasiones, sin conexión unas con otras), que no proponen un protagonista identificable con claridad (o bien son diversos o bien no existe tal centralidad en el relato). Evidentemente, este tipo de materiales requiere de recursos estilísticos creativos y novedosos a los que difícilmente se adapta el guionista si está anclado en las técnicas del pasado y en la normatividad creciente de los manuales al uso procedentes de los estudiosos americanos.

En realidad, «las historias son siempre las mismas... lo que es, en definitiva, indefinidamente abierto y renovable, es el arte de la narración, el del relato, del que el del guionista no es más que una aplicación particular, pensada para el cine [...] toda narración se basa, en efecto, no en ideas sino en técnicas, en procedimientos prácticos» (Chion, 2007: 6). Por tanto, el ejercicio del guionista debe radicarse fundamentalmente en el terreno de la "puesta en forma", de la estilística, ya que las tramas van a ser una y otra vez las mismas.

Según Norman Friedman, existen sólo tres tramas: de fortuna, de carácter o personaje y de pensamiento. Cada una con dos posibles finales (arriba y abajo). Lo que da lugar a seis posibilidades. Junto a éstas, sólo hay dos protagonistas, el simpático y el antipático. De la combinación de estas opciones salen 12 tramas básicas. Los *plots* de "fortuna" son: acción, patetismo, trágico, punitivo, sentimental y admiración. Entre los *plots* de "carácter" enumera: maduración, reforma, ensayo y degradación. Y entre los *plots* de "pensamiento", incluye los de educación, revelación, afectivo y desilusionamiento.

No faltan algunos pesimistas que piensan que sólo hay dos historias: la inhumanidad del hombre con los demás, y la inhumanidad del hombre consigo mismo (Brenes, 2001: 116)

Como vemos, son pocas las tramas que finalmente están al alcance del guionista para construir sus relatos, e incluso es posible reducirlas más si tenemos en cuenta que toda historia es un viaje y que el protagonista debe sufrir un proceso de transformación; ese viaje puede ser considerado como iniciático y, siempre, como resultado metafórico de un viaje interior. «De hecho Tobías propone al respecto nueve tramas maestras más adecuadas a argumentos interiores que a relatos de acción: *tentación, metamorfosis, transformación, maduración, sacrificio, descubrimiento, precio del exceso, ascenso y caída* (aplicables a los arcos de transformación), *y rivalidad, amor y amor prohibido* (aplicables a las subtramas). Por otro lado, el viaje iniciático del héroe también se expresa en un cambio interior y en una relación maestro-discípulo que facilitan la reflexión temática escogida por el guionista» (Sánchez-Escalonilla, 2001: 101)

La combinación de estos elementos será capaz de producir emociones en el espectador a partir de sentimientos básicos que Brenes (2001: 119-120) enlaza con las cinco categorías de géneros desarrolladas por Russin y Downs, a saber: 1) el coraje, la valentía o el valor; 2) el miedo y la aversión; 3) la necesidad de saber; 4) la risa; 5) el amor. Tipología esta un tanto restrictiva de la que únicamente nos hacemos eco a efectos informativos.

Ciertamente, gran parte de los autores que reflexionan sobre el guión audiovisual se ven inmersos en una suerte de vorágine que alienta casi con exclusividad las tipologías de tramas y la supuesta construcción de los esquemas narrativos a partir de arquetipos que tienen que

ver con las líneas maestras de la civilización humana (occidental), tal como Joseph Campbell estableció en su importante texto sobre *el héroe de las mil caras*, que Vogler resume en *el viaje del héroe*:

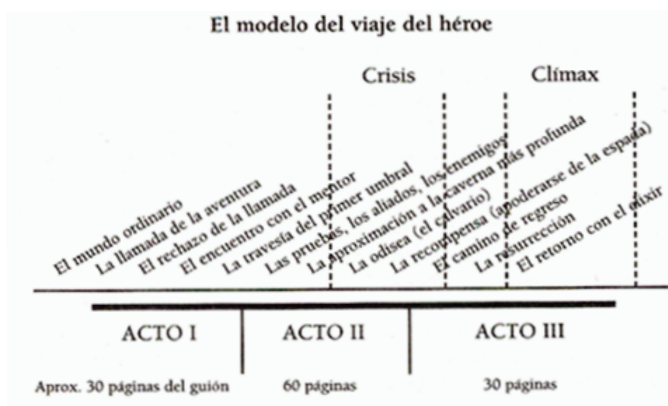
Recapitulando lo dicho acerca del viaje del héroe:

1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
2. reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
6. encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.

(Vogler, 2005: 58)

Es fácil ver la relación de estas teorizaciones con las propuestas que en su día ya formuló Vladimir Propp: se trata de lecturas y relecturas de unos mismos principios que se convierten en repetitivos. Las tramas son escasas, pero las formas de narrar son infinitas, de ahí que los parámetros relativos a la formalización de los textos revisitan mucha más importancia que las historias (planteamiento este que anda muy contracorriente frente a la absoluta mitificación de las tramas argumentales por parte tanto de creadores como de estudiosos mal autodenominados analistas).

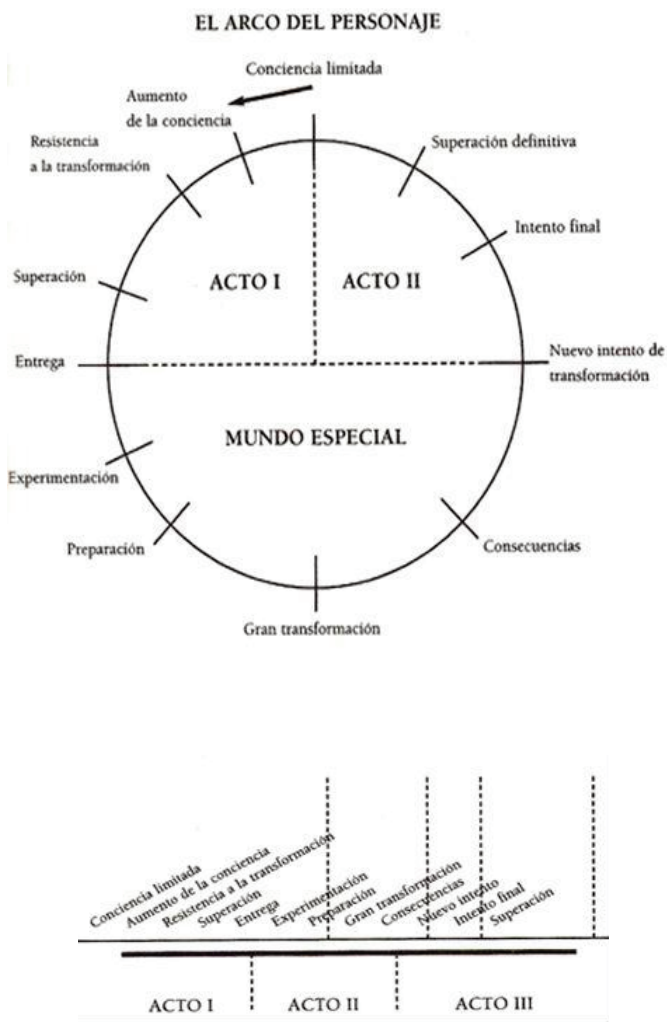
Sin embargo, estos esquemas se cumplen radicalmente en todas las historias, de ahí que nos parezca interesante traer aquí a colación los cuadros sinópticos establecidos por Vogler y por McKee, sobre los que no haremos comentarios adicionales:



(Vogler, 2005: 46)

ARCO DEL PERSONAJE	VIAJE DEL HÉROE
1) Conciencia limitada de un problema.	Mundo ordinario.
2) Aumento de la conciencia.	Llamada a la aventura.
3) Resistencia a la transformación.	El rechazo de la llamada.
4) Superación de la resistencia.	Encuentro con el mentor.
5) Entrega a la transformación.	Travesía del umbral.
6) Experimentación con el primer cambio.	Pruebas, aliados, enemigos.
7) Preparación para la gran transformación	Aproximación a la caverna más profunda.
8) Tentativa de la gran transformación.	Odisea.
9) Consecuencias de la tentativa (avances y retrocesos).	Recompensa (apoderarse de la espada).
10) Nuevo intento de transformación.	Camino de regreso.
11) Intento final de la gran transformación.	Resurrección.
12) Superación definitiva del problema.	Retorno con el elixir.

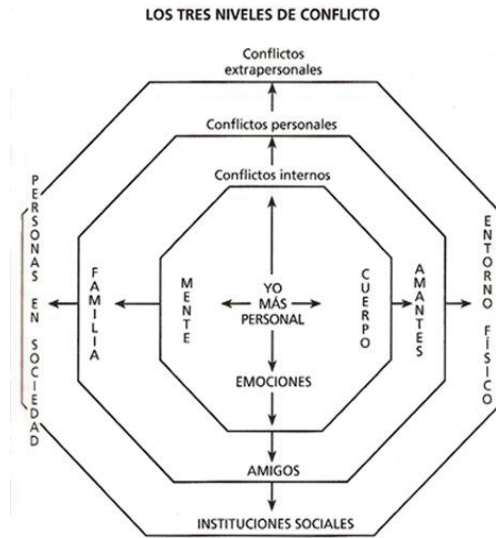
(Vogler, 2005: 242)



(Vogler, 2005: 243)



(McKee, 2005: 68)



(McKee, 2005: 183)

Incluso Ronald Tobías (1999) llega a establecer que solamente pueden darse veinte tramas y que todas ellas obedecen a unos requisitos muy concretos. En nuestro criterio, enumerar y calificar las tramas argumentales es relativamente útil puesto que ya partimos de la base de su repetición; no obstante, remitimos al lector a los textos de estos autores si desea ampliar su visión sobre estos aspectos de la narración.

3.9. Lecturas recomendadas.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL (1991): *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación.

CHION, MICHEL (1989): *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra.

FIELD, SYD (1995): *El libro del guión*, Madrid, Plot.

3.10. Otra bibliografía citada.

BALLESTER AÑÓN, RAFAEL (2005): *Manuales de construcción de guiones en España*, Valencia, Ediciones de la Filmoteca (Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay).

BLACKER, IRWIN R. (1993): *Guía del escritor de cine y televisión*, Barañáin, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA).

BRENES, CARMEN SOFÍA (2001): *¿De qué tratan realmente las películas?*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

COOPER, PAT Y DANCYGER, KEN (1998): *El guión de cortometraje*, Madrid, IORTV.

CHION, MICHEL (2007): *Écrire un scénario*, Paris, Cahiers du cinéma.

DAVIS, RIB (2004): *Escribir guiones: desarrollo de personajes*, Barcelona, Paidós.

LAVANDIER, YVES (2003): *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*, Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias.

McKEE, ROBERT, *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Barcelona, Alba Editorial, 2006 (Quinta edición. Primera del 2002) [*Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, HarperCollins Publishers Inc.]

SÁNCHEZ ESCALONILLA, ANTONIO (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*, Madrid, Ariel.

TOBIAS, RONALD B., *El guión y la trama*, Madrid. Ediciones Internacionales Universitarias, 1999 [*20 Master Plots (And How to Build Them)*, Cincinnati, Ohio (USA), Writer's Digest Books, 1993]

VANOYE, FRANCIS (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona, Paidós.

VOGLER, CHRISTOPHER, *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*, Barcelona, Robinbook, 2002 [*The Writer's Journey, 2nd edition*, Studio Cty, Michael Wiese Productions, 1998]



4. EL TRABAJO CON EL GUIÓN: GENERACIÓN Y PRESENTACIÓN.

4.1. Planteamiento y objetivos.

Después de identificar estructuras y recursos, a lo largo de este tema se aborda cómo llevar a cabo el trabajo formal del guión, sus fases de generación y las formas de presentación, haciendo especial hincapié en la importancia de los formatos, toda vez que el guión es una pieza de trabajo que debe servir al equipo de producción y realización en su conjunto. Se da también relevancia a la gestación como un proceso de carácter acumulativo.

4.2. Proceso acumulativo.

La mayor parte de los guiones tienen su origen en tres tipos de puntos de partida:

- los puntos de partida referentes a una *historia*, embrionaria o completa, real o ficticia; anécdota vivida o referida, suceso, acontecimiento histórico, novela, relato breve, otra película, etc.;
- los puntos de partida referentes al propio cine en cuanto institución: encargo de productor, reunión de estrellas,... nueva versión, reutilización de un decorado, necesidad de cumplir un contrato, etc.;
- los puntos de partida referentes a un *tema*, sea de orden político, moral, sociológico, psicológico o estético (Vanoye, 1996: 23)

Ya hemos dicho que un guión es la plasmación en texto literario de una serie de descripciones de acciones y/o acontecimientos en tiempo presente que nos permite "visualizar" una previsión de puesta en imágenes. Ahora bien, se trata de un documento de tra-

bajo –y esto es esencial– que ha de sufrir múltiples variaciones hasta la conclusión del producto audiovisual final. Por ello, es conveniente especificar que un guión es “literario” y no lleva ningún tipo de especificaciones técnicas; el guión técnico es una fase posterior del desarrollo de la producción y no compete al guionista –no al menos sólo a él– sino al realizador y al equipo de producción.

Así pues, un primer desglose tipológico es el de guión literario y guión técnico, teniendo en cuenta que el segundo es un paso sobre el primero y no una alternativa. La otra gran diferenciación es la que se da entre un guión de ficción y uno documental (no ficción); independientemente de las aclaraciones que hubiera que llevar a cabo sobre la procedencia del uso de los términos documental y ficción, puesto que las actuaciones sobre el profílmico son muy diferentes, parece de rigor que el modelo de desarrollo de tales guiones –sobre todo en lo que afecta a las cuestiones técnicas– sea distinta.

Pero, ¿qué proceso seguir para llegar hasta ese guión de trabajo efectivo? El guión transcurre por una serie de fases en las que cada una va ampliando la información generada en la anterior. Esto quiere decir que se trabaja sobre un solo texto y se acumula información sobre él, variando, ampliando, revisando, pero “sólo hay un texto, sólo hay un guión” que se construye de forma acumulativa. Así, cronológicamente, y aunque no todas las fases son imprescindibles, pasará por:

- *Idea* → En el supuesto de que no sea un texto adaptado. Se trata de la base sobre la que se desarrollará el argumento y posteriormente el guión. Cualquier experiencia o acontecimiento real o imaginario pueden servir de punto de partida, pero el eje inicial, la fuerza que mueve a los actantes y personajes, deberá mantenerse a lo largo de todo el proceso, en tanto que esquema moral o lema genérico.

Según señalan Fernández y Martínez (1999: 236), haciendo referencia a Taddei, «hay tres clases de ideas: 1) la *idea narrativa*, cuando se quiere contar alguna cosa sin interpretar lo que sucede; se trata de obras eminentemente expositivas; 2) la *idea temática*, cuando el tema es el punto de vista desde el que se considera la trama o narración que se nos cuenta; y 3) la *idea poética o estética*, cuando la sucesión de imágenes se hace de forma tal que prevalece siempre el interés estético sobre los contenidos y bloques narrativos»

- *Story line* o *argumento* → Breve relato de la historia que explicita la idea en cuatro o cinco líneas. Debe responder al *qué, quién* e incluir el *desenlace*. Es la aplicación de la idea al acontecimiento elegido para desarrollar. En esta fase, se trata tan sólo de generar con el mínimo de detalles, de forma concentrada, la acción que tendrá lugar, sin olvidar nunca el criterio general que actúa como guía.

Conviene tener en cuenta que la gestación de un guión resulta menos sistemática que la relación de fases que aquí venimos comentando. En realidad, el periodo previo es un tanto anárquico, basado en la recogida de información y en la elaboración de posibilidades. La fase de construcción requiere una cadencia previa que implica, en este orden:

- 1) saber el final, antes que nada (tener claro el sentido de la historia);
- 2) establecer la segunda articulación dramática mayor;
- 3) por medio de las relaciones causa-efecto, que hacen devenir el fin inevitable, situar el punto de no-retorno;

- 4) encontrar el vínculo adecuado para la primera articulación dramática; y
- 5) identificar el punto de ataque (Jean, 1991: 160).

Es decir, la construcción se hace hacia atrás, del final hacia el principio. La utilización de esquemas denominados *premisas dramáticas* facilitan la construcción del *story line*. «En sí mismas no son nada *originales*, aunque se encuentren siempre en el *origen* de un relato. Podemos distinguir cuatro tipos de premisas dramáticas: *tramas maestras* (aplicables a estructuras de relatos), *paradojas* (de especial utilidad al plantear nudos y conflictos), *hipótesis* (respuestas posibles a la pregunta ¿qué sucedería si...?) y *símbolos*.» (Sánchez-Escalonilla, 2001: 86).

- *Sinopsis* → Ya entramos en la trama; es un texto más largo que supone un desarrollo, resumido (no más de cuatro o cinco páginas). Siguen sin incorporarse los pormenores, ni el diálogo. Hay que reflejar en ella la acción dramática y perfilar a los personajes. Se puede ir hasta las 20/25 páginas en el caso de una *sinopsis argumental*.

Debe incluir otra serie de elementos, además del qué, quién, y desenlace del *story line*:

- Cuándo → Conceptos de temporalidad.
- Dónde → Localización.
 - Espacial geográfica.
 - Social (si la hay).
- Quién → Perfil de los personajes (sobre todo los principales)
- Cómo → Desarrollo de la acción

- *Outline, escaleta o sinopsis de producción* → Sucesión de escenas. Se desarrolla sobre todo para los trabajos en televisión, pero es útil en cualquier caso. Consiste en generar separadamente, según el orden de la historia, cada secuencia y/o escena del futuro guión, con el máximo de detalle, pero sin diálogos todavía, de tal forma que pueda servir para el trabajo previo del equipo de producción en la preparación de plan de rodaje, presupuestos, etc. Para el guionista tiene otra ventaja de singular importancia: la capacidad de desarrollar el argumento sin condicionamientos discursivos, dejando de lado la estructura final y trabajando en sucesión lineal de causa-efecto; después, a la vista de los materiales que han ido preparando, que se pueden organizar en fichas, tiene una amplia perspectiva para eliminar partes poco convincentes, reestructurar el orden temporal, fijar los momentos más adecuados para los *plots points*, etc. Para tener una imagen más gráfica de lo que planteamos, podríamos entender el trabajo con la escaleta como la acumulación en una serie de sobres (las escenas y secuencias) de toda la información que podemos ir suministrando, la acumulamos de forma indiscriminada pero estamos contribuyendo a la concreción del guión en cada paso; luego abrimos los sobres, les damos coherencia interna y comenzamos a ordenarlos y a probar posibilidades hasta que satisfagan nuestras necesidades u opciones.
- *Tratamiento* → Es el desarrollo secuencial de la sinopsis. Descripción detallada de la acción dramática del film, con más detalles y más datos; redactados en pequeños bloques de acción, numerados y ordenados. En realidad ya nos encontramos ante un guión prácticamente terminado, a excepción de los diálogos. Aquí hemos de cuidar de forma fun-

damental todos los elementos y características de los personajes. Un criterio sólido consiste en no incorporar nunca parámetros accesorios, todo debe tener un sentido y estar ligado directamente al acontecimiento que narramos, de ahí que las biografías de los personajes principales sean un documento esencial, o el trabajo descriptivo de localizaciones, época, condiciones sociales, contexto general, etc. Si bien no incorporamos aún diálogos, aunque sí lo que dicen los personajes en forma narrativizada, hay que cuidar la presencia de "imágenes sonoras y visuales", perfectamente asumibles por los mecanismos de redacción y que, de alguna forma, siempre y cuando los consideremos de una relevancia primordial, condicionarán la lectura del realizador.

- *Continuidad dialogada o guión propiamente dicho* → Que obtenemos al incorporar los diálogos y matizaciones finales al tratamiento.

Chion habla además de un *découpage técnico (shooting script)* e incluso del *Story-board*, ya fase inminente de la realización, pero estas son facetas en las que está directamente involucrada la producción del film y que comentaremos en un capítulo posterior. Nos centramos ahora en el *guión literario*, que es el guión propiamente dicho.

4.3. Guión literario: presentación.

Al tratamiento se añaden los diálogos y obtenemos un resultado final que, como ya habíamos comentado, siempre será revisado, actualizado y, probablemente, cambiado en muchos de sus términos (el guión definitivo es una utopía). Su apariencia nos pondrá sobre la pista de una serie de elementos no contemplados hasta este mo-

mento y que tienen que ver con su presentación. Syd Field nos provee de un ejemplo concreto, que reproducimos:

Escena 25. EXT.: EDIFICIO DE LA UBS-SEXTA AVENIDA—
NOCHE.

RETUMBA UN TRUENO – LA LLUVIA azota la calle. Los PEATONES se debaten contra la lluvia, que corta como un cuchillo. Las calles tienen un brillo húmedo, el denso TRÁFICO que se dirige al centro se amontona y hace sonar las BOCINAS, se ven filas irregulares de luces en las calles oscuras y relucientes...

PLANO MÁS CORTO de la entrada al edificio de la UBS. HOWARD BEALE, con un abrigo encima del pijama y la canosa pelambarrera pegoteada en surcos sobre la frente, encorvado frente a la lluvia, sube las escaleras, empuja la puerta de cristal de la entrada y pasa al interior...

Escena 26. INT.: EDIFICIO UBS – VESTÍBULO

DOS GUARDIAS DE SEGURIDAD en recepción ven pasar a HOWARD...

GUARDIA DE SEGURIDA
¿Qué tal está, Mr. Beale?

HOWARD se detiene, da media vuelta y se queda mirando con ojos extraviados al GUARDIA DE SEGURIDAD.

HOWARD
(*totalmente ido*)
Tengo que presentar mi testimonio

GUARDIA DE SEGURIDAD

(*un tipo simpático*)

Desde luego, Mr. Beale.

HOWARD se dirige con paso lento al ascensor.

Estas dos breves escenas nos ayudan a ilustrar claramente la forma en que debe presentarse un guión, puesto que ponen en evidencia parámetros que antes no habíamos mencionado: las mayúsculas, los sangrados, las cursivas, el tiempo de la narración, etc. Sin embargo, nosotros propondremos una presentación ligeramente diferente, que, en cualquier caso, obedece a cuestiones tan concretas como:

- *Narración siempre en presente* → Cuestión fundamental y pocas veces tenida en cuenta por los guionistas primerizos. Puesto que debemos “describir” una mirada sobre el acontecimiento, sólo es posible la redacción en presente y hablando de aquello que va a estar ineludiblemente inscrito en el encuadre, lo que no obsta para que podamos incluir imágenes acústicas e incluso visuales con una procedencia diferente, siempre y cuando la redacción no se desvíe de la “presencia en imagen”. Así pues, no es posible introducir lo que siente un personaje si esto no se ve reflejado bien por una voz en *off*, bien por sus actos (esta opción es siempre preferible). Por ejemplo:
 - “Pedro abre la puerta, entra en la casa y se deja caer sobre el sillón”: es una descripción válida pero sin riqueza visual;
 - “Pedro llegó temprano, había venido del trabajo cansado; nada más abrir la puerta, se ha dejado caer sobre el si-

llón, sin ánimos para hacer la terrible cantidad de cosas que tenía pendientes”: es una descripción incorrecta porque no respeta el tiempo presente e incorpora elementos que son ajenos a lo que vemos en la imagen (se supone que el guionista imagina ese film terminado). Ahora bien, sí es posible indicar el cansancio o que el personaje tiene muchas cosas pendientes.

- “La puerta se abre lentamente, mientras llega un sonido de cacerolas desde la cocina; suena el tintineo de las llaves y Pedro entra trabajosamente; se despoja con parsimonia de su abrigo. María, su mujer, le grita desde la cocina: ¿Ya estás aquí? ¡Recuerda que hoy ibas a arreglar las persianas!... Pedro revuelve las cartas pendientes de leer que hay sobre la mesa y, de un manotazo, las arroja al suelo. Hace un gesto de impotencia y se deja caer sobre el sillón”: como puede verse, la información suministrada es ahora mucho mayor, incluso con la incorporación de elementos externos a la imagen para inscribir informaciones adicionales, pero siempre respetando el tiempo presente y el contenido del encuadre.
- *Indicación de número de secuencia/escena* → Siempre se comenzará cada cambio de secuencia (o escena, la terminología es bastante diferente por lo que respecta a las versiones americana y europea; nosotros, habitualmente, hablamos de secuencias) con numeración en orden estricto, tal y como el film va a quedar una vez montado. La cronología forma parte de la estructura temporal y no afectará a la presentación del guión puesto que, en esta fase, la lectura se corresponde con el orden de visión y no con el de rodaje o con el diegético.

- *Exterior (EXT), Interior (INT), Día o Noche y localización* —> Indicaciones que irán inmediatamente tras el número de secuencia y que sitúan el lugar y momento de la acción a representar. Juntos, estos parámetros son una línea aparte (se puede incluso saltar página detrás de cada secuencia) que suele presentarse en negrita, con algunas de sus indicaciones esenciales (secuencia, localización y EXT/INT) en mayúsculas.
- *Todas las entradas de personajes, atrezzo, sonido o cámara, en mayúsculas* —> Con lo que se facilita la lectura por parte del realizador y el equipo de producción, en primer lugar, y de todos y cada uno de los miembros del personal implicado posteriormente. Al aparecer en mayúsculas el nombre de cada personaje, el actor reconoce inmediatamente sus entradas (es frecuente que en la primera aparición se añada la negrita); otro tanto ocurre con el sonido o la cámara respecto a los técnicos que deben manejar los respectivos equipos, y también por lo que se refiere a los efectos sonoros y visuales. Aunque en el guión literario no se deben especificar posiciones ni desplazamientos de la cámara, la fijación del “punto de vista” sí se ve reflejada: “Pedro ve el correo sobre la mesa”, demanda un plano de detalle... Respecto al *atrezzo*, también es importante que su primera aparición en cada escena sea rubricada por las mayúsculas; de esta forma se hace más viable el trabajo de *découpage* que sigue a la primera elaboración del guión.
- *La descripción de lado a lado (60 x 60 habitualmente)* —> Requisito habitual para formato de DIN A4, pero que no debemos tomar como inexorable, es simplemente aconsejable.

- *Los diálogos con indicación previa del personaje centrado y en mayúscula. El texto del diálogo se escribe con sangrado a cada lado y con límites inferiores a la descripción* → Una convención que va en la línea del punto anterior, es una fórmula heredada de la presentación teatral. Lo ideal es tener unas plantillas con los sangrados adecuados para cada uno de los elementos.

- *Las indicaciones de escena entre paréntesis y con cursiva* → También, como en el caso anterior. Son indicaciones marginales que ayudan a la interpretación.

La forma de redactar es el resultado de un trabajo concienzudo. Para comunicar un sentimiento -esencial en el discurso- hay que apoyarse en elementos escenográficos, plásticos y dramáticos. Esto se traduce en una postura narrativa que a través del estilo condiciona una interpretación en imagen: la redacción del texto, la forma, indica los lapsos, los tiempos, los sentimientos ("Se detienen. Se miran. Ella sonrío". 'Entran' no es lo mismo que 'Se detienen y se miran; entonces ella le sonrío. Entran') Obsérvese que, según la posición de los tiempos verbales, la puntuación, los sustantivos y los adjetivos, se obtienen elementos de sentido que condicionan la lectura del realizador para que este lleve a cabo el guión técnico. No podemos, por ejemplo, decir que se haga una panorámica sobre un paisaje, sin embargo, sí es viable "Su mirada se pasea por el cauce del río", lo que está pidiendo ese tratamiento visual.

Finalmente, como conclusión, sin miedo a repetirnos, hay que decir que solamente el realizador leerá por completo el guión, es un elemento efímero, que se usa y destruye (o modifica sin paliativos); pero el guión es YA la película, la PRIMERA FORMA de una película, por lo que «debe imaginarse, verse, oírse, componerse y por consiguiente escribirse como una película».

4.4. Las cualidades del guionista.

Carrière y Bonitzer, al tratar de establecer algunas de las cualidades que debe poseer el guionista, desarrollan un decálogo que aquí reproducimos por su claridad y efectividad:

- El guionista es a menudo un individuo móvil y curioso.
- El guionista sabe bastante bien, la mayoría de las veces, cómo se hace una película.
- Sucede con bastante frecuencia que un guionista es una persona cultivada.
- Existen reglas, pero para violarlas; sin embargo, siempre hay que cautivar y mantener la atención del espectador.
- Existen vaivenes en el trabajo guionístico.
- Existe una escritura invisible del guión: El punto y aparte como cambio de plano. Los pasos del día a la noche actúan sobre el subconsciente y la comprensibilidad.
- Algunos consejos pueden servir siempre: Dar su oportunidad a los personajes, cultivar la ambigüedad, no hay que temer partir del cliché. No anunciar lo que va a verse, no contar lo que se ha visto; la literatura es el mayor enemigo; imagen central alrededor de la cual se construye la escena; todo acontecimiento dramático, para ser plenamente satisfactorio, debe ser a la vez inesperado e inevitable; el sonido es esencial.
- El guionista entrena su imaginación como un músculo, ya que nuestra imaginación carece de límites.
- Incluso las observaciones anteriores son peligrosas si se establecen como normativas.
- La objetividad del guión es afortunadamente imposible y, por lo tanto, no importa el tono personal que se incorpore.

4.5. Lecturas recomendadas.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL (1991): *Práctica del guión cinematográfico*, Barcelona, Paidós Comunicación.

CHION, MICHEL (1989): *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra.

FIELD, SYD (1995): *El libro del guión*, Madrid, Plot.

4.6. Otra bibliografía citada.

FERNÁNDEZ DÍEZ, FEDERICO Y MARTÍNEZ ABADÍA, JOSÉ (1999): *Manuel básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós (Reimpresión 2005)

JEAN, PIERRE (1991): *Techniques du scénario*, Paris, Institut de Formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, ANTONIO (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*, Madrid, Ariel.

VANOYE, FRANCIS (1996): *Guiones modelo y modelos de guión*, Barcelona, Paidós.



5. EL TRABAJO CON EL GUIÓN: DEL GUIÓN LITERARIO AL GUIÓN TÉCNICO

5.1. Planteamiento y objetivos.

Para concluir, si bien hay que significar que este tema excede del objetivo de aprendizaje para la construcción de guiones (se sobreentiende que hablamos de guiones literarios), es un hecho que el proceso de enseñanza-aprendizaje no puede detenerse en las hipótesis y debe ser llevado a la práctica hasta sus últimas consecuencias. Por ello, en este tema trataremos de esbozar, aunque sea mínimamente, los procedimientos para el desarrollo del guión técnico y algunos aspectos relativos a lo que se puede hacer con un guión literario terminado.

5.2. Guión técnico.

Un film superpone al menos dos niveles de realidad: lo que se puede llamar lo *real diegético* (simplemente lo que acontece a los personajes, lo que hacen, lo que son, lo que sucede), y de otra parte lo *real cinematográfico*, es decir, las relaciones de tiempo, de espacio, etc, creadas mediante el *découpage*, los ángulos de cámara, el montaje. Un guión puede jugar con estos dos niveles (Chion, 2007: 272-273)

A partir del guión literario, el realizador desarrolla el técnico, que es el documento con el que trabajará todo el equipo durante el rodaje y que servirá al equipo de producción para llevar a cabo el presupuesto del film y el plan de rodaje una vez controladas las necesidades mediante el establecimiento de sucesivos desgloses (personajes, *atrezzo*, localizaciones, vehículos, equipamiento, etc.).

Cuanto más completo y exhaustivo sea el guión técnico, más factible será el proyecto que presentemos. No obstante, hemos de ser conscientes de que este guión técnico habrá de sufrir numerosas modificaciones a lo largo de la producción, especialmente tras el rodaje o toma de las imágenes brutas. Puede darse el caso de que el guionista siga participando en el proceso de generación del guión técnico, pero no es lo más habitual. Esto sucede cuando las figuras de director y guionista coinciden.

Las características formales y literarias de un guión técnico son y tienen su fundamento en:

- Existen tantos modelos de presentación como producciones.
- El guión técnico es responsabilidad del equipo de realización.
- Generalmente, para que quepa toda la información, se suele utilizar el folio DIN-A4 en formato horizontal (apaisado) o vertical, según los casos, pero esto no es una condición relevante. Dependerá de las características del guión.
- En la parte superior izquierda deben figurar los siguientes datos: Número de Bloque (si se hace este tipo de distinción por partes en el film), Número de Secuencia o Escena, Nombre o Título del Bloque y/o Secuencia, Exterior o Interior, Lugar y Momento del día.
- Es aconsejable que el cambio de Bloque o de Secuencia lleve consigo el cambio de hoja, pero tampoco es una condición indispensable.

- Entre las inserciones informativas a incluir podemos destacar las siguientes: núm. de Bloque, núm. de Secuencia, Tipo de Plano (abreviado: PP, PM, PA, PG, etc.), descripción del Plano (se trata de señalar, cuando proceda, el punto de vista de la cámara –picado, contrapicado, etc.–, movimientos de cámara, composiciones del plano especiales, efectos de iluminación relevantes, etc.).
- En el caso de proyectos para televisión y formatos documentales se suele trabajar en formato apaisado con columnas para cada especificación, entre las que revestiría una importancia esencial el Sonido, con columnas especificando Pista 1 (CH1), donde se incluiría la Voz en *off* (se indica el comienzo y el pie del texto redactado, no se transcribe el texto, situando la voz en *off* en relación con los planos) y los Diálogos (o sonido directo –si es una entrevista o habla un personaje), y Pista 2 (CH2), donde se especificaría el Sonido Ambiente (indicando si debe haber sonidos especiales), Efectos de Sonido (reverberación, eco, retardos, distorsiones, etc.) y Música (indicando el tema musical que suena en cada momento de la acción).

Dependiendo de cada productora y cada guionista, el formato de presentación de guiones puede sufrir bastantes cambios. Lo fundamental es desarrollar un método de trabajo que resulte cómodo para el guionista y lo más claro posible a la hora de ser interpretado por otras personas. Se habla de la existencia de distintos modelos de guión literario: americano (una columna) o europeo (dos o más columnas). Aquí trabajaremos sobre la idea de una sola columna, aunque será útil conservar el planteamiento de dos o más columnas para el desarrollo del guión técnico.

Los modelos utilizados son muy variados y hay tratamientos individualizados según las características de cada entidad productora. En líneas generales, podemos decir que hay una orientación amplia en televisión hacia la utilización de columnas, sobre todo cuando se trata de guión técnico, lo que permite mayor claridad en la disociación de elementos: elementos prescriptivos y designativos (lugar, movimientos), diálogos, música, *off*. Esta formulación utiliza habitualmente cuatro columnas y obedece a un modelo de procedencia documental en el que es muy útil desarrollar el contenido de las imágenes por un lado, la voz en *off* de otro y la música y efectos por separado.

Puede apreciarse de inmediato cómo hay una fase literaria que no implica en absoluto un número de parámetros que sí aparecerán en la técnica. Sin embargo, conviene matizar también que habría que hablar de un guión técnico intermedio, previo al rodaje, que, conservando el formato del literario, incorporase elementos de transición y se desarrollase por planos. Este guión es un instrumento de trabajo que aboca al llamado *découpage* o desglose completo (al que se asemeja más) y que se denomina así tanto si se efectúa antes del rodaje como si se trata de una deconstrucción de un film ya terminado. Lo importante es comprender que el detalle en el guión repercute muy positivamente en los resultados finales.

5.3. Desgloses y plan de rodaje.

El propio formato del guión técnico ya prevé gran parte de los instrumentos que harán posible los sucesivos desgloses necesarios para llevar a buen fin el proyecto audiovisual. Sin embargo, conviene comentar los sucesivos pasos a dar por el equipo de producción, una vez en sus manos el guión técnico dado por bueno por el director:

- *Desglose de guión.* En la medida en que el guión técnico esté detallado, será posible realizar un buen desglose del mismo. En este apartado, procederemos a reordenar los planos y secuencias o bloques por localizaciones y por tomas o planos que habremos de realizar, especificando las necesidades técnicas que se deducen de nuestra propuesta de guión técnico. Entre los datos que pueden figurar, cabe destacar el *atrezzo*, los decorados, la iluminación, los figurantes, actores, personajes entrevistados, vestuario y maquillaje, elementos especiales (efectos visuales y de sonido), músicas, etc.
- *Plan de producción.* A partir del desglose de guión que hemos realizado, estamos en condiciones óptimas para proceder a diseñar un plan de producción concreto, con un análisis de los recursos económicos que habrán de ser necesarios. El plan de producción debe contemplar, en el caso de una producción audiovisual: material técnico necesario (cámaras, iluminación, necesidades de sonido, baterías, cableado y conectores, trípodes, etc.), personal técnico necesario (operadores y ayudantes), películas de negativo o cintas de vídeo de rodaje necesarias (formato, duración), etc. Otros aspectos a tener en cuenta: alquiler de equipos especiales (fuentes de iluminación especiales, filtros, máquina de vapor, grupo electrógeno, necesidades especiales de sonido, etc.), personal artístico, escenografía, transporte, viajes y dietas, seguros e impuestos (si procede), gastos generales, gastos de explotación y financiación, entre otros. Lo fundamental es saber con certeza qué coste tiene el audiovisual que tenemos intención de producir y qué plazos temporales prevemos para esta producción. Todo ello se traduce en la elaboración de un presupuesto.

- *Plan de Rodaje.* Concretando un poco más esto último, en este apartado hemos de cuantificar los días de rodaje previstos, especificando las fechas de trabajo, las horas de día, los lugares y el número de tomas a realizar. Este trabajo permitirá diseñar fácilmente un guión de cámara claro y sencillo. Es conveniente diseñar planes alternativos, por si las condiciones meteorológicas, las bajas por enfermedad y otros aspectos imprevisibles se vuelven en contra nuestra en el último momento.
- *Montaje.* Esta fase es posterior a la de rodaje y, por tanto, casi imposible de diseñar *a priori*. No obstante, hemos de señalar el número de días y horas de trabajo de montaje que podremos necesitar.

Tal como venimos comentando, el trabajo de producción es muy sistemático y riguroso; lógicamente, a partir de los desgloses es posible establecer:

- *Lista de personajes*
- *Lista de decorados*
- *Lista de localizaciones*
- *Lista de animales o semovientes*
- *Lista de efectos visuales*
- *Lista de música*
- *Lista de vestuario y maquillaje*
- *Lista de atrezzo*
- *Lista de iluminación*
- *Lista de sonido*

Con esta documentación trabaja tanto el equipo de producción como los diferentes responsables implicados. Es el primer paso que per-

mite establecer el plan de rodaje definitivo, elaborar los presupuestos más detallados y poner en marcha los mecanismos de control que, durante el rodaje, a su vez, irán generando nuevos documentos.

Existen otros documentos útiles para el desarrollo de la producción o para las fases de postproducción. Aquí nos limitaremos a mencionarlos, habida cuenta de que exceden nuestros objetivos.

- *Storyboard y localizaciones.* Si es necesario crear una ambientación especial o una composición, montaje, punto de vista, etc., especiales, se recomienda dibujar los planos master o de situación principales. En ocasiones, si la planificación de la secuencia lo exige, puede ser necesario dibujar el plano alzado (la planta) del decorado, especificando las situaciones de cámara, las fuentes de iluminación, las tomas de sonido, las posiciones de los personajes, etc. Un *storyboard* claro permite visualizar mejor la iluminación concebida, el color, la composición, en definitiva, la concepción general de la puesta en escena.

El *story-board*, complemento eficaz del guión técnico, que cada vez se elabora con mayor asiduidad, se llama también en Estados Unidos *shooting-board* y en Francia *scénarimage*. Se trata del desarrollo en forma de cómic del proyecto completo, a partir del guión técnico, con detalle de planificación (encuadres y elementos de puesta en escena), direcciones de mirada y movimientos (utilizando líneas cinéticas o desglosando las tomas cuando hay movimientos de cámara de cierta complejidad). Resulta evidente el considerable ahorro que puede suponer y la cohesión que aporta al equipo técnico para entender las instrucciones del director sin género de duda; para su elaboración es de rigor la contratación de

un dibujante familiarizado con el medio que tiene que trabajar en sintonía con el realizador. Desde *story-boards* con todo lujo de detalles hasta bocetos desmañados en los que se apuntan las miradas mediante flechas de dirección y los rostros son un simple círculo, son hoy un instrumento casi irrenunciable (en publicidad es la base para la aceptación de los proyectos y en las grandes superproducciones se hace indispensable). Hay *software* para poder diseñarlos por ordenador, pero su uso no está muy extendido.

Las localizaciones son, como su nombre indica, encuentros de lugares apropiados para el rodaje de determinadas secuencias. Puede tratarse de espacios naturales, espacios exteriores urbanos o interiores, que serán convenientemente transformados. En líneas generales, se prefiere el rodaje en interiores, en el plató, siempre que se puedan reconstruir con escenarios las necesidades del guión, debido a que el control sobre los medios es mucho mayor y no se dan dependencias de factores foráneos (climatología), con lo que los costes, en última instancia, para las grandes producciones, es inferior. Este trabajo es competencia del ayudante de dirección, aunque suele hacerse en connivencia con el director. Puesto que los lugares que se encuentren y resulten apropiados pueden ser de carácter público o privado, será necesario gestionar los correspondiente permisos para filmar, así como indicar si hay necesidades de efectuar cambios o vaciar calles, etc., en cuyo caso las autoridades dotarán a la producción de los servicios adecuados (policía de tráfico, por ejemplo). Deben elaborarse unas fichas de localización, muy bien documentadas, en las que se reflejen no sólo los datos de idoneidad sino también de infraestructura (accesos, *catering*, hoteles, comunicaciones, etc.)

- *El guión de visionado o listado de tomas.* En la producción de un film, al final del día de rodaje, se hace un revelado y positivado y se genera un copión que pasa a ser visionado por los responsables principales del equipo (estos fragmentos de film son los *rushes*). Con este ejercicio diario se toman decisiones sobre la validez o no de lo filmado, si hay que repetir alguna toma o no, y se seleccionan las que parecen más adecuadas para el montaje final. El parte de cámara es un documento inestimable para saber cómo se ha ido sintiendo el proceso a lo largo del día; las anotaciones del director de fotografía, del director y de la *script* son la base para establecer la calidad de las diversas tomas. Pero este documento, una vez en la sala de visionado, deja de tener la misma importancia y se convierte en un punto de partida para otro, no diseñado ni oficializado, que debe reflejar las tomas que el realizador considera buenas para el montaje final y todas aquellas anotaciones que puedan servir al montador. Cualquier información resulta relevante, pero, en el caso del vídeo el elemento esencial es el TC (*Time Code* o código de tiempos) porque con él se podrá identificar perfectamente el lugar que ocupa cada plano dado por bueno en la cinta de origen.
- *El guión de montaje off-line.* A partir de esa serie de decisiones tomadas, se genera una hoja de control de edición que lleva todos los elementos adscribibles al proceso de montaje. Conviene tener siempre una columna de observaciones. El editor digitalizará con márgenes suficientes los planos que comienzan en los TC indicados (si hubiera que suprimir parte, conviene indicarlo como nota). Estos son los campos más relevantes:

- TC → Time Code / Código de tiempo. Punto de inicio del plano a digitalizar y posteriormente montar.
- Imágenes → Descripción del contenido del plano.
- Efectos → Entradas y/o salidas por fundido, transiciones de todo tipo o especiales.
- Títulos → Si hay que incorporar rótulos sobrepuestos y el lugar.
- OFF / Diálogos → Referente a las voces en *off* de carácter narrativo o los diálogos concretos (a fin de cuentas es como un guión leído de otra forma, incluso más completo)
- Música → No diegética, si la hubiere.
- Sonido → Aquellos sonidos que son de procedencia no normativa (fuera de campo o efectos) y, en caso contrario, el ambiental, si se quiere reforzar.

5.4. Venta del guión.

Una vez concluido el guión, hay que destacar la importancia que tiene inscribirlo en el Registro de la Propiedad Intelectual. Un argumento también puede ser registrado, no hace falta tener un guión literario para esta operación, todo dependerá de lo importante que sea el proyecto y la necesidad que estimemos de proteger nuestros derechos.

Dependiendo de cada industria cinematográfica y de los usos y costumbres de cada país, la venta de la idea sufre procesos muy diferentes. De hecho, en Estados Unidos hay muy diversas formas de contratación del guionista, desde la que apunta hacia un trabajo futuro hasta la que plantea la cesión de derechos de forma gradual. En Europa, al darse una mayor relación entre el proceso de guión y el de realización, los mecanismos son muy diferentes.

En cualquier caso, es de rigor que el guión debe ser presentado ante una productora y la forma en que se lleve a cabo este procedimiento y la calidad y detalle en la redacción, que hace posible una elaboración de presupuestos más eficaz, repercuten considerablemente en los resultados. Los “lectores de guiones” llevan a cabo lo que se denomina *coverage* (primer dictamen) para determinar a simple vista la calidad y posibilidades de la propuesta.

La presentación del proyecto suele llevarse a cabo mediante una sesión en la que se pide al ofertante que haga un *pitch* de su texto.

En ocasiones asociada al incidente desencadenante, la tríada protagonista-objetivo-obstáculo puede concretarse en una frase que llamamos *pitch*. *Pitch* significa “lanzar” en inglés. En el béisbol, el *pitcher* es el jugador que se sitúa en el centro del campo y que debe lanzar la bola al bateador. En dramaturgia, el *pitcher* lanza una idea a un responsable con intención de vendérsela. Pero, tal y como vamos a ver, el *pitch* es algo más que una herramienta de venta más o menos reservada a las transacciones americanas.

Generalmente distinguimos varios tipos de *pitch*. Los principales son el *log line pitch* y el *one line pitch*, cuyas funciones difieren.

El *log line pitch* es un eslogan. Da una idea de la intención de la obra, de su ambiente, aunque revelando pocos datos del propio relato [...]

El *one line pitch* está muy cerca de los resúmenes, más o menos acertados, que encontramos en las revistas de televisión... (Lavandier, 2003: 450-451)

El *one line [pitch]* es, igualmente, una buena herramienta de la escritura; ya que, al ser el hilo conductor de la historia, aunque sea reductor, hace que el autor no se vaya por los cerros de Úbeda, respete la unidad de acción, y clarifique sus ideas y sus intenciones. Pero tiene una ventaja adicional: obliga a ser sintético, cualidad no muy corriente entre los aprendices de escritores. Por todas estas razones, el *on*

line me parece inestimable, y los autores deberían empezar por definir su *on line* antes de concebir el armazón de su obra.

A estas dos sugerencias, podría añadir que un *pitch* debe resumir la acción y no el sentido del relato, ni la intención del autor, ni el resultado final. "Como consecuencia de la muerte de su hámster, un niño aprende el sentido de la vida", o "Es la historia de una peluquera que emprende un viaje de iniciación". Ninguno de estos dos ejemplos es un buen *one line pitch* ya que no cuentan la dinámica concreta de la película, sino que se refieren más al resultado (además, muy abstracto) que a cómo llega el protagonista a dicho resultado.

Los dos ejemplos anteriormente mencionados están más cerca de lo que podríamos llamar un *pitch* temático, refiriéndonos al objetivo temático que hemos desarrollado (previamente). Se comprobará que a diferencia del *pitch* dramático, el *pitch* temático revela el resultado. El *pitch* temático de *El apartamento* no es: "Un tipo valiente, del que todo el mundo se aprovecha intenta convertirse en un *mensch*", sino más bien "Un tipo valiente, del que se aprovecha todo el mundo, aprende a convertirse en un *mensch*". Dar con el *pitch* temático puede enriquecer una historia, sin embargo, no exime al autor de contar con un *pitch* dramático (Lavandier, 2003: 452-453)

Todo lo anterior, nos aporta la base teórica necesaria para la construcción de un guión a partir de una historia. Tal como hemos dicho, el guión se estructurará mediante secuencias que, a su vez, estarán compuestas de escenas. Aunque en el terreno del audiovisual la ficción es sólo una de las posibilidades, nos ha parecido importante trabajar sobre una base ficcional porque nos da pie para tener mayores medios sobre los que elaborar nuestras propuestas, ya que la esencia final es la misma.

5.5. Un pequeño ejemplo.

Imaginemos la secuencia inicial de la idea que veníamos desarrollando, de la cual ya teníamos clara la sinopsis, tema, trama, etc. ¿Cómo redactar el guión para cumplir los requisitos de visualización de forma adecuada?

Una vez el esquema decidido, antes de iniciar la fase de tratamiento, escribiríamos una *sinopsis argumental detallada*:

SEC. 1 – EXT. NOCHE. DESCAMPADO.

Barrizal junto a una carretera con poco tráfico. Hay algunos arbustos. La noche es cerrada y apenas se distinguen los faros de los coches que circulan. Iluminan intermitentemente. Un par de metros por debajo de la carretera hay un vehículo ardiendo. Desde arriba, un coche de bomberos intenta aplacar el fuego. Hay otros dos vehículos, de policía, con las sirenas encendidas, girando velozmente. Se escuchan algunos gritos de los bomberos indicando que hay que tener cuidado para que el fuego no se propague.

Llega un Ford Mondeo aparentemente particular con una ruidosa sirena en su techo y se detiene en el extremo de la carretera. Descienden dos hombres y bajan corriendo hacia la zona incendiada. Uno de ellos pregunta si ya han avisado al forense.

Títulos de crédito
Fundido

La idea es poder desarrollar esquemáticamente este ejemplo mínimo. Lógicamente, tras el fundido pasaríamos a una secuencia en la que el fuego estaría ya apagado y el policía estaría haciendo comprobaciones en torno al cadáver, con lo que se iniciaría la trama propiamente dicha.

Como puede observarse, la sinopsis argumental no lleva indicaciones concretas de diálogos y la exposición de los hechos es bastante esquemática todavía. El paso siguiente (no se olvide que es un proceso

acumulativo) consiste en desarrollar mejor este segmento y generar su *tratamiento*:

SEC. 1 – EXT. NOCHE. DESCAMPADO.

Barrizal junto a una carretera con poco tráfico. Hay algunos arbustos. La noche es cerrada y apenas se distinguen los faros de los coches que circulan. Iluminan intermitentemente. Un par de metros por debajo de la carretera hay un vehículo ardiendo del que es difícil distinguir la marca. Por su aspecto, da la impresión de haber estado abandonado, ya que no tiene puertas delanteras y los cristales están hechos añicos. El fuego es escaso, apenas unas llamas que se sofocan por la abundante agua que reciben puesto que, desde arriba, un coche de bomberos intenta aplacarlo.

Hay otros dos vehículos (Citroen), de policía, con las sirenas encendidas, girando velozmente. Dos policías miran cómo los bomberos hacen su trabajo. Se escuchan algunos gritos de los bomberos indicando que hay que tener cuidado para que el fuego no se propague.

Llega un Ford Mondeo aparentemente particular con una ruidosa sirena en su techo y se detiene en el extremo de la carretera. Descienden dos hombres. Visten con traje oscuro y son de mediana edad. Uno es calvo y el otro tiene el pelo canoso. Bajan corriendo hacia la zona incendiada. El del pelo canoso pregunta si ya han avisado al forense.

Títulos de crédito
Fundido

La incorporación de los diálogos y la identificación de todos los elementos importantes, personajes, etc. –no se olvide el constante proceso de reformulación y mejora-, dará como resultado el *guión literario*:

SEC. 1 – EXT. NOCHE. DESCAMPADO.

Barrizal junto a una carretera con poco tráfico. Hay algunos arbustos. La noche es cerrada y apenas se distinguen los faros de los coches que circulan. Iluminan intermitentemente. Un par de metros por debajo de la carretera hay un VEHÍCULO ARDIENDO del que es difícil distinguir la marca.

Por su aspecto, da la impresión de haber estado abandonado, ya que no tiene puertas delanteras y los cristales están hechos añicos. El fuego es escaso, apenas unas llamas que se sofocan por la abundante agua que reciben puesto que, desde arriba, un COCHE DE BOMBEROS intenta aplacarlo.

Hay otros DOS VEHÍCULOS (Citroen), de policía, con las sirenas encendidas, girando velozmente. **POLICIA 1** y **POLICIA 2** miran cómo los **BOMBEROS** (un grupo de tres: **BOMBERO 1**, **BOMBERO 2**, **BOMBERO 3**) hacen su trabajo.

BOMBERO 1

(gritando)

Ten cuidado para que no se propague

BOMBERO 3

Ya veo... Más a la derecha...

Llega un FORD MONDEO aparentemente particular con una ruidosa sirena en su techo y se detiene en el extremo de la carretera. Descienden dos hombres. Visten con traje oscuro y son de mediana edad. Uno, **JUAN**, es calvo y el otro, **ANTONIO**, tiene el pelo canoso. Bajan corriendo hacia la zona incendiada.

ANTONIO

(dirigiéndose a POLICIA 1)

¿Dónde está el cadáver? ¿Habéis avisado al forense?

Llega hasta el vehículo incendiado y hace gestos de impaciencia.

ANTONIO

(dirigiéndose a los bomberos)

¡A ver si acabáis de una puta vez!

Títulos de crédito
Fundido

Sobre el guión literario, tendría lugar la planificación, que desarrollaría el director del film con el apoyo del ayudante de dirección y, en algunos casos, del propio guionista, con lo que obtendremos el *guión técnico*:

SEC. 1 – EXT. NOCHE. DESCAMPADO.

1. PG

Barrizal junto a una carretera con poco tráfico. Hay algunos arbustos. La noche es cerrada y apenas se distinguen los faros de los coches que circulan. Iluminan intermitentemente.

TRAVELLING LATERAL

Un par de metros por debajo de la carretera hay un VEHÍCULO ARDIENDO del que es difícil distinguir la marca. Por su aspecto, da la impresión de haber estado abandonado, ya que no tiene puertas delanteras y los cristales están hechos añicos.

2. PGC ligero picado

Vehículo ardiendo. El fuego es escaso, apenas unas llamas que se sofocan por la abundante agua que reciben

3. PGC contrapicado

desde arriba, un COCHE DE BOMBEROS intenta aplacarlo.

Hay otros DOS VEHÍCULOS (Citroen), de policía, con las sirenas encendidas, girando velozmente. **POLICIA 1** y **POLICIA 2** miran cómo los **BOMBEROS** (un grupo de tres: **BOMBERO 1**, **BOMBERO 2**, **BOMBERO 3**) hacen su trabajo.

BOMBERO 1

(gritando)

Ten cuidado para que no se propague

BOMBERO 3

Ya veo... Más a la derecha...

4. PG (escorzo de BOMBERO 3)

Llega un FORD MONDEO aparentemente particular con una ruidosa sirena en su techo y se detiene en el extremo de la carretera.

5. PA

Descienden dos hombres. Visten con traje oscuro y son de mediana edad. Uno, **JUAN**, es calvo y el otro, **ANTONIO**, tiene el pelo canoso.

6. PG (como 1)

Bajan corriendo hacia la zona incendiada.

7. PM

ANTONIO

(dirigiéndose a POLICIA 1)

¿Dónde está el cadáver? ¿Habéis avisado al forense?

Panorámica de seguimiento

Llega hasta el vehículo incendiado y hace gestos de impaciencia.

ANTONIO

(dirigiéndose a los bomberos)

¡A ver si acabáis de una puta vez!

8. PG (Como 1)

Títulos de crédito

Fundido

5.6. Un ejemplo "real".

5.6.1. Fragmento de guión literario.

[...]

Secuencia 15. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

Al fondo **LUIS** se apresura. Está tomando una taza de café mientras se pone la chaqueta. Mira el reloj. Repara en el paquete.

LUIS

(hacia el fondo no visible)

Me voy volando, que se me hace tarde. Ah... Ayer trajeron un paquete para ti, se me había olvidado... Te llamo luego al trabajo.

TERESA (Off)

Dale recuerdos a JuanVi y dile que no haga tonterías

LUIS sale precipitadamente.

TERESA cruza el marco de la puerta del salón con una taza de café en la mano, volteando la cucharilla insistentemente; está a medio vestir (lleva la falda pero no se ha puesto aún la camisa). Mira hacia el interior y ve el paquete. Se acerca y lo mira por delante y por detrás. Como va dirigido a ella, lo abre. Del interior extrae un vídeo. Busca alguna nota, pero no hay nada. Deja el vídeo sobre la mesa y regresa a la cocina para acabar de desayunar.

Fundido a negro.

Secuencia 16. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

TERESA entra de nuevo en el salón. Ya va totalmente arreglada y lleva un maletín de mano, que deja sobre la mesa. Mira su reloj y hace un gesto que indica que tiene suficiente tiempo por delante. Toma la cinta de vídeo y se acerca al televisor; manipula el reproductor de vídeo y se sienta en el sofá.

La vemos a través de un escorzo del televisor.

Pulsa el mando a distancia y la cinta comienza (no hay sonido, salvo el del ARRASTRE)

Se inclina hacia adelante, con la mirada alucinada.

TERESA

¿Qué coño es esto?... ¿Qué coño es esto?... ¡Mierda!... No, no... no soy yo... esa no soy yo...

Desplazamiento a través del televisor a:

Secuencia 17. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

Desde el escorzo del televisor, al otro lado, **TERESA** derrumbada sobre el sofá, la mirada perdida. Se escucha el sonido de SIN EMISIÓN en el televisor; la luz incide sobre su rostro; no hay más luces encendidas en la casa.

Al fondo se escucha la PUERTA de entrada. Se encienden las luces y **LUIS** entra en el salón. Mira a **TERESA** con preocupación...

LUIS

¿Qué ha pasado?... Te he estado llamando todo el día...

TERESA

(gritando casi)

¡Apaga las luces!

LUIS

(llegando hasta ella, tras apagar, solícito)

¿Qué?... ¿Pero qué?...

TERESA

(señalando al televisor. Pulsa el mando)

Quiero que veas algo...

LUIS mira el televisor, sin comprender.

LUIS

(sonriendo)

¿De dónde lo has sacado?. ¿Esta película la hiciste también con Javier?
¡Qué tiempos aquellos!...

Fundido encadenado a:

Secuencia 18. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

SIN EMISIÓN. Un par de luces suaves iluminan la estancia. **LUIS** entra, vistiendo un batín. Se acerca al televisor y manipula en el vídeo. Desde el escorzo del televisor, **LUIS** se deja caer sobre el sofá, abatido... Rebobina y vuelve a comenzar... Mira el sobre vacío, busca en su interior... lo deja caer sobre la mesilla...

Al fondo entra **TERESA**, desmaquillada, con el rostro un tanto desenchajado, pero más tranquila. También viste un batín.

LUIS

No entiendo nada...

TERESA

Fue antes de conocernos... Bueno...
Por eso nos conocimos. Tú me sacaste de comisaría... ¿Te acuerdas?

LUIS se vuelve, sorprendido; no había notado la presencia de **TERESA**. Ella va hasta un portarretratos y lo abre; hay varias fotografías, la

del exterior oculta el resto; selecciona una de ellas y se la enseña a **LUIS**; va a sentarse a su lado, en el sofá.

LUIS mira la foto.

LUIS

¿Qué significa?

TERESA

Sí... soy yo... ¿Te acuerdas de la huelga general?... ¿Te acuerdas de las movilizaciones por el asesinato de Bartolomé?...

LUIS

Claro... No lo olvidaré nunca...

TERESA

Yo era casi una niña. Bartolomé y yo... Bueno... Un día vinieron esos tipos, supongo que a por él...

LUIS

(señalando hacia el televisor)

¿Y esto?

TERESA

(haciendo un gesto de asentimiento)

Todo verdad. No es una película de Javi, te lo juro...

LUIS

¿Y no lo denunciaste?

TERESA

¿Estás loco?... ¿Has visto el final de la cinta?... Ese al que apalean era Barto-

¡omé... Lo de que se tiró del coche mientras le conducían a comisaría fue falso... ¡Lo mataron en mi casa, delante de mi, coño!...

TERESA se enciende un cigarrillo. **LUIS** la abraza tímidamente, mientras sigue mirando de reojo la cinta; se le nota confuso.

TERESA

Tienes que perdonarme por no habértelo contado... Pero tenía que resolverlo sola... Y lo hice...

LUIS

Yo... no sé qué pensar... Esos tipos...

TERESA

¡Sí, coño!... ¡me violaron!... ¿Cómo crees que me sentí?... Cuando te conocí todavía me horrorizaba que un hombre me pusiera la mano encima... ¡No podía contártelo!...

LUIS

Pero, nosotros...

TERESA

(separándose bruscamente)

Se supone que eres un abogado progresista... ¿Ahora vas a reaccionar como el macho de turno?

LUIS

No, Teresa, no... es la sorpresa... es... Oh... perdona... ya sabes que yo...

Se miran unos instantes, tensamente.

LUIS

¡Dios mío!... Lo que habrás pasado...

Encadenado

TERESA está sentada en el sofá. El televisor apagado. **LUIS** camina de un lado a otro de la estancia con el sobre en la mano.

LUIS

Hay que ir a la policía... esto no puede quedar así... ¿Y quién coño lo ha enviado?... ¿Para qué?...

TERESA

Haz lo que tengas que hacer.. Me da igual...

LUIS

(como para sí)

Conozco a... no, ese no... Quizás el comisario...

LUIS sigue paseando y murmurando. **TERESA** no le presta atención.

Corte a:

5.6.2. Fragmento de guión literario con índices para el *découpage* de *atrezzo*.

Secuencia 15. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

Al fondo **LUIS** se apresura. Está tomando una **taza de café** mientras se pone la chaqueta. Mira el **reloj**. Repara en el paquete.

LUIS

(hacia el fondo no visible)

Me voy volando, que se me hace tarde. Ah... Ayer trajeron un paquete para ti, se me había olvidado... Te llamo luego al trabajo.

TERESA (Off)

Dale recuerdos a JuanVi y dile que no haga tonterías

LUIS sale precipitadamente.

TERESA cruza el marco de la puerta del salón con una **taza de café** en la mano, volteando la **cucharilla** insistentemente; está a medio vestir (lleva la **falda** pero no se ha puesto aún la camisa). Mira hacia el interior y ve el **paquete**. Se acerca y lo mira por delante y por detrás. Como va dirigido a ella, lo abre. Del interior extrae un **vídeo**. Busca alguna nota, pero no hay nada. Deja el vídeo sobre la **mesa** y regresa a la cocina para acabar de desayunar.

Fundido a negro.

Secuencia 16. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

TERESA entra de nuevo en el salón. Ya va totalmente **arreglada** y lleva un **maletín** de mano, que deja sobre la mesa. Mira su **reloj** y hace un gesto que indica que tiene suficiente tiempo por delante. Toma la cinta de **vídeo** y se acerca al **televisor**; manipula el **reproductor** de vídeo y se sienta en el **sofá**.

La vemos a través de un escorzo del televisor.

Pulsa el **mando a distancia** y la cinta comienza (no hay sonido, salvo el del ARRASTRE)

Se inclina hacia adelante, con la mirada alucinada.

TERESA

¿Qué coño es esto?... ¿Qué coño es esto?... ¡Mierda!... No, no... no soy yo... esa no soy yo...

Desplazamiento a través del televisor a:

Secuencia 17. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

Desde el escorzo del televisor, al otro lado, **TERESA** derrumbada sobre el sofá, la mirada perdida. Se escucha el sonido de SIN EMISIÓN en el televisor; la luz incide sobre su rostro; no hay más luces encendidas en la casa.

Al fondo se escucha la PUERTA de entrada. Se encienden las luces y **LUIS** entra en el salón. Mira a **TERESA** con preocupación...

LUIS

¿Qué ha pasado?... Te he estado llamando todo el día...

TERESA

(gritando casi)

¡Apaga las luces!

LUIS

(llegando hasta ella, tras apagar, solícito)

¿Qué?... ¿Pero qué?...

TERESA

(señalando al televisor. Pulsa el mando)

Quiero que veas algo...

LUIS mira el televisor, sin comprender.

LUIS

(sonriendo)

¿De dónde lo has sacado?. ¿Esta película la hiciste también con Javier?
¡Qué tiempos aquellos!...

Fundido encadenado a:

Secuencia 18. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

SIN EMISIÓN. Un par de luces suaves iluminan la estancia. **LUIS** entra, vistiendo un *batín*. Se acerca al televisor y manipula en el *vídeo*. Desde el escorzo del televisor, **LUIS** se deja caer sobre el sofá, abatido... Rebobina y vuelve a comenzar... Mira el sobre vacío, busca en su interior... lo deja caer sobre la mesilla...

Al fondo entra **TERESA**, desmaquillada, con el rostro un tanto desencajado, pero más tranquila. También viste un *batín*.

LUIS

No entiendo nada...

TERESA

Fue antes de conocernos... Bueno...
Por eso nos conocimos. Tú me sacaste
de comisaría... ¿Te acuerdas?

LUIS se vuelve, sorprendido; no había notado la presencia de **TERESA**. Ella va hasta un *portarretratos* y lo abre; hay varias *fotografías*, la del exterior oculta el resto; selecciona una de ellas y se la enseña a **LUIS**; va a sentarse a su lado, en el sofá.

LUIS mira la foto.

LUIS

¿Qué significa?

TERESA

Sí... soy yo... ¿Te acuerdas de la
huelga general?... ¿Te acuerdas de las
movilizaciones por el asesinato de
Bartolomé?...

LUIS

Claro... No lo olvidaré nunca...

TERESA

Yo era casi una niña. Bartolomé y

yo...Bueno... Un día vinieron esos tipos, supongo que a por él...

LUIS

(señalando hacia el televisor)

¿Y esto?

TERESA

(haciendo un gesto de asentimiento)

Todo verdad. No es una película de Javi, te lo juro...

LUIS

¿Y no lo denunciaste?

TERESA

¿Estás loco?... ¿Has visto el final de la cinta?... Ese al que apalean era Bartolomé... Lo de que se tiró del coche mientras le conducían a comisaría fue falso... ¡Lo mataron en mi casa, delante de mi, coño!...

TERESA se *enciende un cigarrillo*. **LUIS** la abraza tímidamente, mientras sigue mirando de reojo la cinta; se le nota confuso.

TERESA

Tienes que perdonarme por no habértelo contado... Pero tenía que resolverlo sola... Y lo hice...

LUIS

Yo... no sé qué pensar... Esos tipos...

TERESA

¡Sí, coño!... ¡me violaron!... ¿Cómo crees que me sentí?... Cuando te co-

no sé todavía me horrorizaba que un hombre me pusiera la mano encima... ¡No podía contártelo!...

LUIS

Pero, nosotros...

TERESA

(separándose bruscamente)

Se supone que eres un abogado progresista... ¿Ahora vas a reaccionar como el macho de turno?

LUIS

No, Teresa, no... es la sorpresa... es... Oh... perdona... ya sabes que yo...

Se miran unos instantes, tensamente.

LUIS

¡Dios mío!... Lo que habrás pasado...

Encadenado

TERESA está sentada en el sofá. El televisor apagado. **LUIS** camina de un lado a otro de la estancia con el **sobre** en la mano.

LUIS

Hay que ir a la policía... esto no puede quedar así... ¿Y quién coño lo ha enviado?... ¿Para qué?...

TERESA

Haz lo que tengas que hacer... Me da igual...

LUIS

(como para sí)

Conozco a... no, ese no... Quizás el comisario...

LUIS sigue paseando y murmurando. **TERESA** no le presta atención.

Corte a:

5.6.3. Fragmento de guión técnico.

Secuencia 15. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

80. PG corto

Al fondo **LUIS** se apresura. Está tomando una taza de café mientras se pone la chaqueta. Mira el reloj. Repara en el paquete.

LUIS

(hacia el fondo no visible)

Me voy volando, que se me hace tarde. Ah... Ayer trajeron un paquete para ti, se me había olvidado... Te llamo luego al trabajo.

TERESA (Off)

Dale recuerdos a JuanVi y dile que no haga tonterías

LUIS sale precipitadamente.

81. PM

TERESA cruza el marco de la puerta del salón con una taza de café en la mano, volteando la cucharilla insistentemente; está a medio vestir (lleva la falda pero no se ha puesto aún la camisa). Mira hacia el interior y ve el paquete.

82. PD

El paquete y la sombra de **TERESA** que llega hasta él.

83. PA

Se acerca y lo mira por delante y por detrás, pero también ve la taza que ha dejado LUIS y sale de nuevo con ella hacia la cocina.

Fundido a negro.

Secuencia 16. Interior. Día. Salón casa de LUIS y TERESA.

84. PA (como 83)

TERESA entra de nuevo en el salón. Ya va totalmente arreglada y lleva un maletín de mano, que deja sobre la mesa.

84 (inserto)

La sombra de **TERESA** que se acerca al paquete

84. PA (como 83) (sigue)

Mira su reloj y hace un gesto que indica que tiene suficiente tiempo por delante. Cierra el otro reloj. Como el paquete va dirigido a ella, lo abre. Del interior extrae un vídeo. Busca alguna nota, pero no hay nada. Deja el vídeo sobre la mesa. Toma la cinta se acerca al televisor.

85. PD

Manipula el reproductor de vídeo.

86. PM

Se sienta en el sofá. La vemos a través de un escorzo del televisor.

87. PD

Pulsa el mando a distancia y

88. PD

la cinta comienza (no hay sonido, salvo el del ARRASTRE)

89a. PM (como 86)

Se inclina hacia adelante, con la mirada atenta y poco a poco cambiando a preocupada y alucinada. El plano se mantiene

TERESA

¿Qué coño es esto?... No, esa no soy yo... ¡Joder!, ¿cómo han hecho esto?...

Encadenado a:

Secuencia 17. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

89b. PM

Desde el escorzo del televisor, al otro lado, **TERESA** derrumbada sobre el sofá, la mirada perdida. Se escucha el sonido de SIN EMISIÓN en el televisor; la luz incide sobre su rostro; no hay más luces encendidas en la casa.

Al fondo se escucha la PUERTA de entrada. Entra **LUIS**.

TERESA

No enciendas la luz

LUIS

¿Qué ha pasado?... Te he estado llamando todo el día...

TERESA

(señalando al televisor. Pulsa el mando)

Quiero que veas algo...

LUIS mira el televisor, sin comprender. Destelleo.

LUIS

(sonriendo)

¿De dónde lo has sacado?. ¿Esta pelí-

cula la hiciste también con Javier?
¡Qué tiempos aquellos!...

Fundido encadenado a:

Secuencia 18. Interior. Noche. Salón casa de LUIS y TERESA.

94. PA

Un par de luces suaves iluminan la estancia. **LUIS** no ha cambiado su ropa. Se acerca al televisor y manipula en el vídeo.

95. PM

Desde el escorzo del televisor, **LUIS** se deja caer sobre el sofá, abatido... Rebobina y vuelve a comenzar... Mira el sobre vacío, busca en su interior... lo deja caer sobre la mesilla...

96. PM

Al fondo entra **TERESA**, desmaquillada, con el rostro un tanto des-
encajado, pero más tranquila. También viste un batín. Mira hacia **LUIS**, que
no se ha dado cuenta de su presencia.

97. PP

LUIS

No entiendo nada...

TERESA (Off)

Fue antes de conocernos...

LUIS se gira, sorprendido.

98. PP

TERESA

Bueno... Por eso nos conocimos. Tú
me sacaste de comisaría... ¿Te acuer-
das?

99. PA (como 94)

Ella va hasta un portarretratos y lo abre.

100 a 103. PD

Hay varias fotografías, la del exterior oculta el resto, que vamos viendo.

104. PML

Selecciona una de ellas y se la enseña a **LUIS**; va a sentarse a su lado, en el sofá

105. PP

LUIS mira la foto.

LUIS

¿Qué significa?

106. PP

TERESA

Sí... soy yo... ¿Recuerdas la huelga general?...

107. PP (como 105)

¿Las movilizaciones por el asesinato de Bartolomé?...

LUIS

Claro... Eso no lo olvidaré nunca...

108. PP (como 106)

TERESA

Bartolomé y yo estábamos enrollados. Aquel día vinieron esos tipos, supongo que a por él...

109. PM (escorzo de TERESA)

LUIS

(señalando hacia el televisor)

¿Y esto?

110. PM (escorzo de LUIS)

TERESA

(haciendo un gesto de asentimiento)

Todo verdad. No es una película de Javi, te lo juro...

111. PM (como 109)

LUIS

¿Y no lo denunciaste?

112. PM (como 110)

TERESA

¿¡Estás loco!?... ¿Has visto el final de la cinta?... Ese al que le dan la paliza es Bartolomé... Que se tiró del coche mientras le llevaban a comisaría ... ¡Mentira! ¡Lo mataron en mi casa, delante de mi, coño!...

(como un gesto reflejo tiende la mano hacia el paquete de cigarrillos)

113. PA (como 94)

TERESA se enciende un cigarrillo. **LUIS**, confuso, apaga el vídeo.

114. PM (como 110)

TERESA

(Acercándose a LUIS, que la abraza tímidamente)

Tienes que perdonarme por no habér-

telo contado... Pero tenía que resolverlo sola... Y lo hice...

LUIS

Yo... no sé qué pensar... Esos tipos...

TERESA

¡Sí, coño!... ¡me violaron!... ¿Cómo crees que me sentía?... Me daba asco que un hombre me pusiera la mano encima... ¡No podía contártelo!...

115. PM (como 109)

LUIS

Pero, ahora nosotros...

116. PM (como 110)

TERESA

(separándose bruscamente)

Se supone que eres un abogado progresista... ¿Ahora me vas a reaccionar como el macho de turno?

117. PM (casi frontal, ligeramente ladeado desde la posición de LUIS)

LUIS

No, no... es la sorpresa... es... Oh... perdona... ya sabes que yo...

Se miran unos instantes, tensamente.

LUIS

(apartando y bajando la mirada)

¡Dios mío!... Lo que habrás pasado...

Encadenado

118. PG

TERESA está sentada en el sofá. El televisor apagado. **LUIS** camina de un lado a otro de la estancia con el sobre en la mano. Ahora sí se ha cambiado.

119. PM

LUIS

Hay que ir a la policía... esto no puede quedar así... ¿Y quién coño lo ha enviado?... ¿Para qué?...

120. PM (*probablemente a suprimir*)

TERESA

Haz lo que tengas que hacer... Me da igual...

121. PM (*como 119*)

LUIS

(*como para sí*)

Conozco a... no, ese no... Quizás el comisario...

122. PG (*como 118*)

LUIS sigue paseando y murmurando. **TERESA** no le presta atención.

Corte a:

5.6.4. Plan de rodaje.

Secuenciación:

Secuencia	Lugar	Descripción	Necesidades	Int.	Ext.	Día	Noche	Gral.
A	Casa de la Cultura	Escenario	Piano. 3 personajes	X	-	-	-	X
1	Vistabella Avda. De Anaga	Ciudad Tráfico			X	X	-	-
2	Casa de Gloria	Estudio agresor	Agresor	X	-	X	-	-
3	Buzón		Agresor Hombre		X	X	-	-
4	Casa La Laguna	Planos generales		X	X	X	-	-
5	Buzón	Recogida		-	X	X	-	-
6	Casa La Laguna Salón	Teresa con cinta Detalles y Llegada Luis	Teresa Luis	X	-	X	-	-
7	Plazo de los Patos	Correos		-	X	X	-	-
8	Plaza de los Patos	Repartidores		-	X	X	-	-
9	Casa La Laguna Salón	Conversación y llegada paquete	Luis	X	-	X	-	-
10	Casa La Laguna Salón	Borracho y llegada Teresa	Luis y Teresa	X	-	-	X	-
11	Casa La Laguna Habitación		Teresa	X	-	-	X	-
12	Casa La Laguna Salón	Baja Teresa	Teresa y Luis	X	-	-	X	-
13	Casa La Laguna Salón	Espacio Agresor	Agresor y otras manos	X	-	-	-	X
14	Casa La Laguna Salón	Off	Luis y Teresa	X	-	-	X	-
15	Casa La Laguna Salón	Desayuno	Luis y Teresa	X	-	X	-	-
16	Casa La Laguna Salón	Teresa ve la cinta	Teresa	X	-	X	-	-
17	Casa La Laguna Salón	Llegada de Luis	Teresa y Luis	X	-	-	X	-

EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

18	Casa La Laguna Salón	Confidencias	Teresa y Luis	X	-	-	X	-
19	Casa La Laguna Salón	Llegada Inspector	Teresa y Luis Comisario	X	-	X	-	-
19a/19b/19c	Casa La Laguna Salón	Paso tiempo	Teresa y Luis	X	-	-	-	X
20	Casa La Laguna Salón	Regreso Inspector	Teresa y Luis Inspector	X	-	-	X	-
21	Casa La Laguna Salón	Llamada del Agresor	Teresa	X	-	X	-	-
B	Casa La Laguna Salón	Desmontando	Teresa	X	-	-	-	X
22	Casa La Laguna Salón	TV		X	-	-	-	X
23	Casa La Laguna Salón	Escribe JuanVi	JuanVi	X	-	X	-	-
24	Buzón		JuanVi	-	X	X	-	-
25	Avda. De Anaga	Calle		-	X	X	-	-
26	Edificios Barranco	Edificio		-	X	X	-	-

Orden de rodaje (secuencias):

Fecha	Día	Secuencias	Tiempo
18/8/99	Miércoles	4, 11 (e insertos), 6	Mañana
		9, 10	Tarde
19/8/99	Jueves	12, 14, 15	Mañana
		16, 17, 18	Tarde
20/8/99	Viernes	19 (todas), 20	Mañana
		21, B, 22, 13, 23	Tarde
21/8/99	Sábado	1, 3, 5, 7, 8, 24, 25, 26	Mañana
		Descanso	Tarde
22/8/99	Domingo	Descanso y/o Repeticiones	Mañana y Tarde
23/8/99	Lunes	A, Javier, 2	Mañana
		Repeticiones exteriores	Tarde

Orden de rodaje (planos):

Secuencia	Orden	Observaciones
4	9, 10, 8, 12, 11, 7(13)	<i>x(x) = misma toma</i>
11	45, 46, 47, 48, 49, 50 51(53)(55), 56(59) 54, 52, 58(61)	Detalles 61 = Ventanal sin Teresa
6	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 23, 25, 24	Detalles (Teresa con el cassette se rueda con secuencia 15)
9	28(30)(32), 29(33)(35)(37) 31, 34, 36, 38 39a	Ojo a la entrada del paquete en 30
10	39b 41, 42, 43, 44, 40	
12	60, 64, 62, 63 65, 67, 66, 68 69(71)(73) 70, 72, 74, 76 75, 77	
14	79	Cambio de luz
15	80, 81, 83, 82	
16	84, 86(89a)	En 84 hay que añadir puesta del cassette y tarareado, más los PD del cassette y la mano que lo pone (esto correspondiendo a la secuencia 6)
17	89b	Cambio de luz
18	94(99) 95, 96, 97, 98 100, 101, 102, 103 104 105(107) 109(111)(115) 106(108) 110(112)(114)(116) 113, 117 119(121) 120 118(122)	Detalles Master
19 19a/19b/19 c	123, 124, 126, 125	
20	127, 128, 132(139) 129, 133(138), 135, 136, 137 130, 131, 134, 141, 144, 146, 148, 152, 155, 157 140(151), 154	
21	159(161) 163 160(162)(164) 158, 165, 166	
Resto		No necesitan desglose

EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

5.6.5. Hoja de control *script*.

Sec.	Plano	Toma	TC	Coment 1	Coment 2	Time	Foco	Diafg.
4	8	1	01:01:02:13 — 01:01:20:12	Pg cocina	Buena	20:94	9	1'8
4	9	1	01:01:45:16	Pg jardin	Buena	15:10	9	2'8— 4
4	10	1	01:02:06:10	Pg contrapicado	Buena	15:00	9	2'8
6	(15—22)	1	01:02:25:12	Pd cuadros novecento	Buena	14:70	10	5'6
6	(15—22)	2	01:02:42:21	Pd fotos y cintas video	Buena	15:31	35	5'6
6	(15—22)	3	01:03:02:13	Pd cuadros casablanca	Buena	16:62	10	5'6
6	(15—22)	4	01:03:19:03	Pd carteles y. Borges	Buena	15:46	18	5'6
6	(15—22)	5	01:03:34:18	Pd foto teresa	Buena	15:45	65	5'6
6	(15—22)	6	01:03:51:15	Pd reloj — buena	Hora: 18:18 6/7/99	16:67	100	5'6
6	(15—22)	7	01:04:13:18	Pd reloj — buena	Hora: 18:21 8/7/99	15:39	100	5'6
6	(15—22)	8	01:04:30:02	Pd foto doble	Buena	16:50	100	5'6
6	(15—22)	9	01:04:46:18	Pd guemica	Buena	15:89	9	5'6
10/12	40 , 63	1	01:05:16:13	Pd futbol — buena	A los 20 seg. Va a estatica	23:60	20	5'6
13	78	1	01:05:51:08	Pd porno (vaso 4 hielos lleno a 4/5)	Manos entran.	40:24	22	5'6
13	78	2	01:06:11:17	Mala por sonido y por	Tracking en el video	14:89	22	5'6
13	78	3	01:07:09:11	Mala por imagen.	Buen sonido	56:82	22	5'6
13	78	4	01:07:54:12	Pd tv	Mala	45:10	22	5'6
13	78	5	01:08:47:22	Pd video	Buena	50:23	22	5'6
23	191	1	01:10:22:11	Mal sonido.	Carta ya empezada.	1:31:50	20	4
23	191	2	01:11:25:06	Buena	Se Sale De Campo Al Cerrar Sobre	1:01:25	20	4
16	85 , 87	1	01:11:59:07	Canal 1 es el del video	Buena	31:16	35	2'8
16	88 (NUEVO)	1	01:12:53:21	Pd display.	Hace:play/ stop/ rew/stop/ff/stop/play	50:94	144	4
20	130 , 141	1	01:13:45:12	Regular	No Se Ve El Anillo	49:70	35	2'8
20	130 , 141	2	01:14:39:15	Mete ambas cintas.	No hace pause ¿buena?	52:40	35	2'8
11	(45—50)	1A 1	01:15:03:06	Mal sonido	Lleva pelo suelto	21:91	9	5'6
11	(45—50)	1A 2	01:15:25:01	Mala por cámara	Pelo recogido	19:99	9	5'6
11	(45—50)	1A 3	01:15:54:20	Buena	Ella Se Sienta	27:00	9	5'6
11	(45—50)	1B 1	01:16:22:16	Ibid	Mala	30:60	9	5'6
11	(45—50)	1B 2	01:16:59:23	Ibid	Quedo al reves	36:25	9	5'6
11	(45—50)	1C , 2B 1	01:17:23:24	Ibid	Mal Por Camara	22:30	9	5'6
11	(45—50)	1C , 2B 2	01:17:49:20	Buena.	Extiende Mucho La Camisa	23:09	9	5'6
11	(45—50)	2	01:18:26:05	Buena.	Abotona Todos Menos Uno	34:67	9	5'6
11	56 , 59	1	01:18:43:22	lb	Mal Por Camara	18:86	15	5'6
11	56 , 59	2	01:19:06:24	lb	Buena	23:22	15	5'6
11	(45—50)	3 A 1	01:19:43:12	Mal por cuadro	Ropa "a"	34:10	9	5'6
11	(45—50)	3 A 2	01:20:24:10	Buena	Foto javier	39:20	9	5'6
11	(45—50)	3 B 1	01:21:10:03	Foto luis / ropa b	Mal audio. Buena	42:63	9	5'6
11	52 A	1	01:21:29:18	Foto luis	Buena	12:81	20	5'6
11	52 B	1	01:21:43:03	Foto javier	Buena	12:69	20	5'6
11	51,53,55 A	1	01:22:06:03	Foto javier	Dialogo raro	22:52	9	5'6
11	51,53,55 A	2	01:22:18:14	lb	Mala	9:53	9	5'6
11	51,53,55 A	3	01:22:50:14	lb	Sonido De Lluvia	29:81	9	5'6
11	51,53,55 A	4	01:23:15:23	lb	Mala Por Bateria	24:47	9	5'6

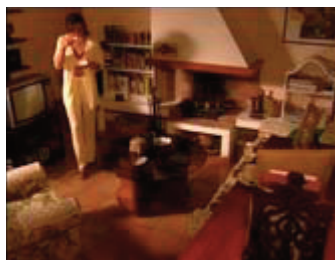
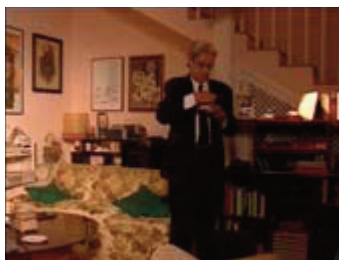
5.6.6. Hoja control validaciones.

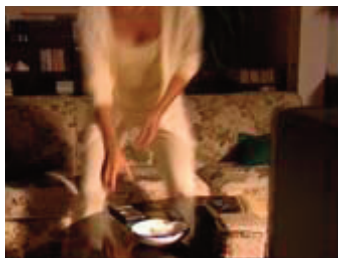
TC	Time	Foco	Diaf.	Secuencia	Plano	Toma	Validación		Observaciones
							Imagen	Sonido	
01.01.02.13	20:94	9	1:8	3	8	1			
01.01.20.12									
01.01.45:16	15:10	9	2:8-4	3	9	1			Hay un rearanque. Sonido ambiental. Campanas de reloj.
01.02.06:10	15:00	9	2:8	3	10	1			
01.02.25:12	14:70	10	5:6	6	15-22	1			Movecero. Hay un rearanque.
01.02.42:21	15:31	35	5:6	6	15-22	1			Cinematógrafo. La foto esta caida. Tomar de la sec. B
01.03.02.13	16:62	10	5:6	6	15-22	1			Casablanca.
01.03.19:03	15:46	18	5:6	6	15-22	1			Locos por el cine, YB.
01.03.34:18	15:45	65	5:6	6	15-22	1			Foto Teresa (MJ)
01.03.51:15	16:67	100	5:6	6	15-22	1			Reloj calendario. Aparición hora 18:18 y día 6/7
01.04.13:18	15:39	100	5:6	6	15-22	1			Reloj calendario. Aparición hora 18:21 y día 8/7
01.04.30:02	16:50	100	5:6	6	15-22	1			Foto grupo cine
01.04.46:18	15:89	9	5:6	6	15-22	1			Guernica
01.05.16:13	23:60	20	5:6	10	40	1			Fútbol en TV. Volumen muy alto, quizás haya que hacer
01.05.51:08	40:24	22	5:6	12	63	1			arrejos. Crear efecto de apagado o filmarlo.
01.06.11:17	14:89	22	5:6	13	78	1			
01.07.09:11	56:82	22	5:6	13	78	2			
01.07.54:12	45:10	22	5:6	13	78	3			
01.08.47:22	50:23	22	5:6	13	78	4			
01.10.22:11	1:31:50	20	4	23	78	5			Doblar y agregar efectos sonido + vaso
01.11.25:06	1:01:25	20	4	23	191	1			Toma buena, pero es mejor la 1.
01.11.59:07	31:16	35	2:8	23	191	2			Ella pone cinta, entra. Play. Rewind. Pause.
01.12:53:21	50:94	144	4	Recursos 16	Video 85:37,88				Forward. Pause. Play. Pause. Mano comisario pone cinta y extrae (sin anillo)
				20	130,141				

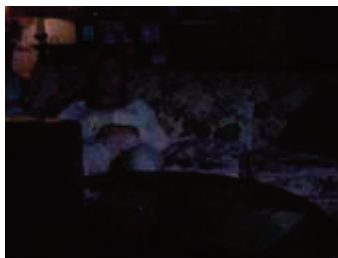
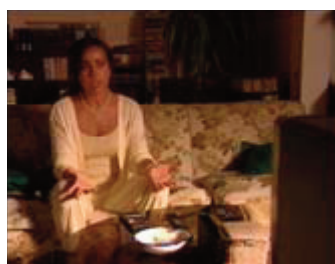
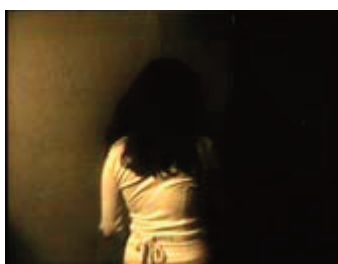
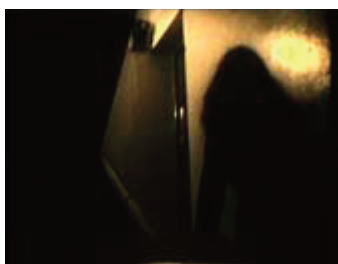
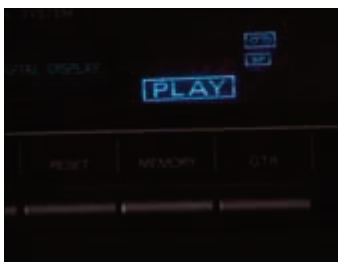
TC	Time	Foco	Diafj.	Secuencia	Plano	Toma	Imagen	Sonido	Observaciones
01:01:02:13	20:94	9	18	3	8	1			
—									
01:01:20:12	15:10	9	28—4	3	9	1			Hay un rearranque. Sonido ambiental. Campanas de reloj.
01:01:45:16									
01:02:06:10	15:00	9	28	3	10	1			Novencento. Hay un rearranque.
01:02:25:12	14:70	10	56	6	15-22	1			Cinematógrafo. La foto esta caida. Tomar de la sec. B
01:02:42:21	15:31	35	56	6	15-22	1			Casablanca.
01:03:02:13	16:62	10	56	6	15-22	1			Locos por el cine, YB.
01:03:19:03	15:46	18	56	6	15-22	1			Foto Teresa (MJ)
01:03:34:18	15:45	65	56	6	15-22	1			Reloj calendario. Aparición hora 18:18 y día 6/7
01:03:51:15	16:67	100	56	6	15-22	1			Reloj calendario. Aparición hora 18:21 y día 8/7
01:04:13:18	15:39	100	56	6	15-22	1			Foto grupo cine
01:04:30:02	16:50	100	56	6	15-22	1			Guernica
01:04:46:18	15:89	9	56	6	15-22	1			Fútbol en TV. Volumen muy alto, quizás haya que hacer
01:05:16:13	23:60	20	56	10	40				arreglos. Crear efecto de apagado o filmarlo.
				12	63	1			
01:05:51:08	40:24	22	56	13	78	1			
01:06:11:17	14:89	22	56	13	78	2			
01:07:09:11	56:82	22	56	13	78	3			
01:07:54:12	45:10	22	56	13	78	4			
01:08:47:22	50:23	22	56	13	78	5			Doblar y agregar efectos sonido + vaso
01:10:22:11	1:31:50	20	4	23	191	1			
01:11:25:06	1:01:25	20	4	23	191	2			Toma buena, pero es mejor la 1.
01:11:59:07	31:16	35	28	Recursos	Video				Ella pone cinta. entra. Play. Rewind. Pause.
01:12:53:21	50:94	144	4	16	85,87,88				Forward. Pause. Play. Pause. Mano comisario pone cinta y extrae (sin anillo)
				20	130,141				

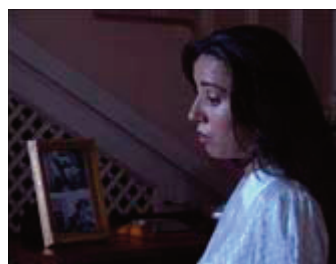
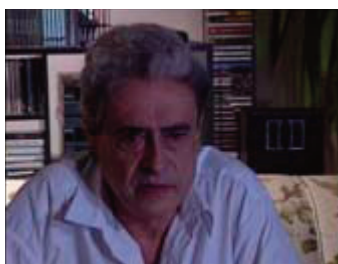
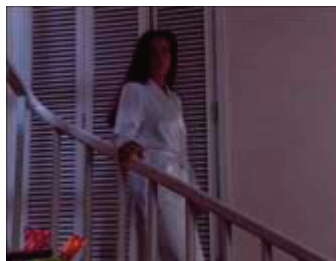
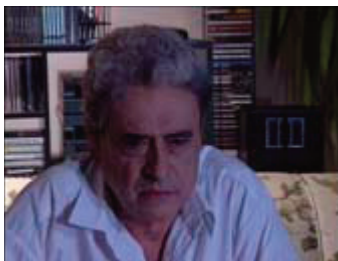
5.6.7. Resultado comparativo.

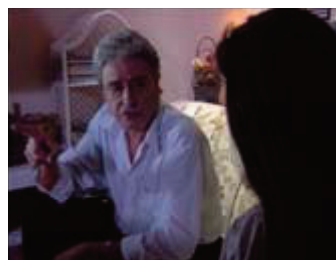
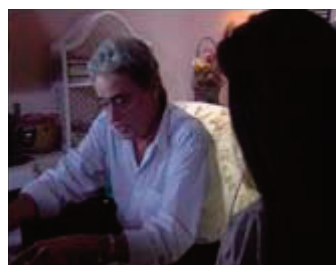
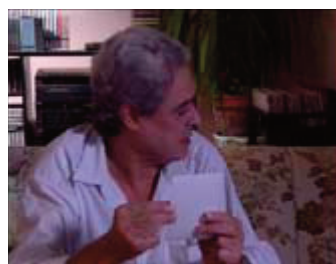
Es claro que el guión técnico funciona todavía como una propuesta que deberá plasmarse durante el rodaje y posteriormente en el montaje. Por lo tanto, difícilmente los resultados finales serán similares a los iniciales. Así, durante el rodaje se producirán cambios que irán siendo anotados y, en la fase de montaje, se concluirá el complejo discursivo en su conjunto, de tal forma que el producto final tendrá habitualmente importantes diferencias con el planteamiento de origen plasmado en el guión técnico. Para comprobarlo, incluimos a continuación los planos correspondientes al fragmento que nos ha servido como ejemplo en las páginas anteriores:

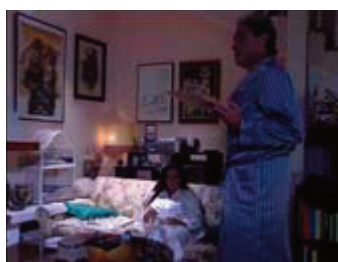
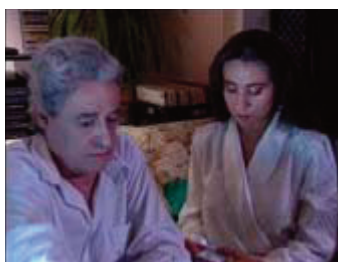
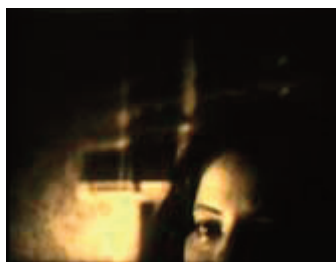
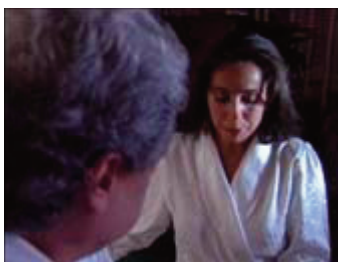












5.7. Lecturas recomendadas.

CARRIÈRE, JEAN-CLAUDE Y BONITZER, PASCAL (1991): Práctica del guión cinematográfico, Barcelona, Paidós Comunicación.

CHION, MICHEL (1989): Cómo se escribe un guión, Madrid, Cátedra.

FIELD, SYD (1995): El libro del guión, Madrid, Plot.

5.8. Otra bibliografía citada.

CHION, MICHEL (2007): Écrire un scénario, Paris, Cahiers du cinéma.

LAVANDIER, YVES (2003): La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic, Madrid, Ediciones Internacionales Univ.



El guión audiovisual y el trabajo del guionista
Teoría, técnica y creatividad

fue editado digitalmente
por Shangri-La Ediciones
dentro de la colección Materiales
en octubre del año 2009.

EL GUIÓN AUDIOVISUAL Y EL TRABAJO DEL GUIONISTA

Teoría, técnica y creatividad

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN

Las características específicas que identifican los materiales habilitados para cualquier materia docente hacen que este texto reúna unas condiciones que conviene fijar, sobre todo teniendo en cuenta el uso que de él se pueda hacer y su vocación de divulgación ilimitada a través de la Red.

La primera cuestión a considerar es la búsqueda de originalidad en los materiales. En este sentido, habría que comentar la vaporosa noción del concepto de autoría, toda vez que, aunque se inscriban en el texto ideas y planteamientos propios, el cúmulo de información que procede de otros autores, de experiencias, de matices obtenidos a través de muy diversas lecturas y fuentes, es tan amplio que hay que situar en su justa medida la función de la "firma".

En segundo lugar, hay que puntualizar la oportunidad del título y subtítulo escogidos: **El guión audiovisual y el trabajo del guionista: teoría, técnica y creatividad**. Un enunciado así deja ver bien a las claras los objetivos que se persiguen: se trata de que el lector comprenda cuáles son los mecanismos que están en la base de la construcción de guiones, adopte una serie de técnicas para conseguir generar sus propios textos y lo haga de forma novedosa, creativa, y, a ser posible, no sentenciada de antemano por el obligado uso de la norma establecida.

En tercer lugar, la ubicación. La divulgación del conocimiento debe anclarse en un contexto determinado porque es gracias a la existencia de una serie de determinaciones institucionales por lo que se puede llevar a cabo un proyecto de estas características. En este sentido, al hablar de ubicación, hay que hacer referencia a la propuesta abierta a través de Shangri-La Ediciones. Al ubicar en este entorno las presentes reflexiones sobre el guión, se procede conscientemente a una deslocalización, permitiendo así una apertura anónima y universalizadora.

