

Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental

Daniel C. Peña Rodríguez



Obra ganadora del Segundo Concurso para la publicación de libros de texto y materiales de apoyo a la impartición de los programas de estudio de las licenciaturas que ofrece la Unidad Cuajimalpa



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

1) Diseño de guiones para audiovisual : ficción y documental

Clasificación Dewey: 808.02 P46

Clasificación LC: PN1996 P46

Peña Rodríguez, Daniel C.

Diseño de guiones para audiovisual : ficción y documental / Daniel C. Peña Rodríguez ; corrección de estilo y cuidado editorial Hugo A. Espinoza Rubio. -- México: UAM, Unidad Cuajimalpa, c2016.

106 p. ; cm.

ISBN: 978-607-28-0822-5

1. Arte de escribir – Manuales. 2. Guiones cinematográficos – Manuales. 3. Arte de escribir para el cine – Manuales. 4. Arte de escribir para la radiodifusión – Manuales. 5. Arte de escribir para la televisión – Manuales. 6. Comunicación escrita. I. Espinoza Rubio, Hugo A., colab.

Esta obra fue dictaminada positivamente por pares académicos mediante el sistema doble ciego y evaluada para su publicación por el Consejo Editorial de la UAM Unidad Cuajimalpa.

© 2016 Por esta edición, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa

Avenida Vasco de Quiroga 4871

Col. Santa Fe Cuajimalpa, delegación Cuajimalpa de Morelos

C.P. 05348, Ciudad de México (Tel.: 5814 6500)

www.cua.uam.mx

ISBN: 978-607-28-0822-5

Primera edición: 2016

Corrección de estilo: Hugo A. Espinoza Rubio

Diseño editorial y portada: Ricardo López Gómez

Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida o transmitida mediante ningún sistema o método electrónico o mecánico sin el consentimiento por escrito de los titulares de los derechos.

Impreso y hecho en México

Printed and made in Mexico

DANIEL C. PEÑA RODRÍGUEZ

Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Salvador Vega y León
Rector General

M. en C. Q. Norberto Manjarrez Álvarez
Secretario General

Dr. Eduardo Peñalosa Castro
Rector de la Unidad Cuajimalpa

Dra. Caridad García Hernández
Secretaria de la Unidad Cuajimalpa

Dra. Esperanza García López
Directora de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dr. Raúl Roydeen García Aguilar
Secretario Académico de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dr. Hiram Isaac Beltrán Conde
Director de la División de Ciencias Naturales e Ingeniería

Dr. Pedro Pablo González Pérez
Secretario Académico de la División de Ciencias Naturales e Ingeniería

Dr. Rodolfo Suárez Molnar
Director de la División de Ciencias Sociales y Humanidades

Dr. Álvaro Peláez Cedrés
Secretario Académico de la División de Ciencias Sociales y Humanidades

Índice

Introducción.....	7
1. Qué es un guion	13
Tipos de acción	17
Ficción y no ficción	20
2. El guion de ficción	25
Historia y trama	26
Conflicto	28
Acción	32
Carácter y personaje.....	36
La premisa	45
Elementos estructurales del guion	49
El desarrollo del guion ficcional	56
3. Guion para documental	63
Documental y periodismo.....	65
Documental y retórica	69
Las fases y partes de la retórica	71
El proceso de escritura del guion documental.....	75
4. Montaje	79
Concepto de montaje	79
Estilos de montaje.....	79
Efecto Kuleshov.....	81
Construcción de subjetivas	81
Formas básicas de narración	83
5. Conclusión.....	87

Ejercicios propuestos.....	89
Guion de ficción.....	89
Guion de documental	91
Fuentes.....	93
Consultadas	93
Recomendadas	96
Glosario	99
Solución de los cuestionarios.....	101

Introducción

Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental es un libro de texto cuyo objetivo es apoyar el aprendizaje de la escritura de guiones durante los Laboratorios de Comunicación y Experimentación Audiovisual, principalmente. En estos, el guionismo convive con los temas de producción, realización, puesta en escena, montaje, etc., en un breve trimestre. Aunque existe una bibliografía muy extensa en torno a este tema, las antologías y rejillas de lectura dejan al alumno con un conocimiento fragmentario, que si bien es útil, requiere de criterios que lo unifiquen, con miras a que mejore su escritura para la pantalla.

Por lo anterior, este libro los ayudará a sortear esta problemática al proponer como criterios unificadores los conceptos básicos de las tradiciones clásicas de la escritura para la escena, por una parte, y de la defensa de temas, por la otra, para que después el alumno aborde textos para la escritura de guiones de mayor amplitud y complejidad, como los que tratan a los géneros dramáticos o de retórica.

El contenido de este volumen se relaciona directamente con los contenidos de las Unidades de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) Lenguajes de la comunicación y estructuras narrativas y Laboratorio de comunicación y experimentación audiovisual I y II, respectivamente.

En el caso de Lenguajes de la comunicación y estructuras narrativas, este libro aporta elementos para discernir la diferencia entre cómo escribir para medios audiovisuales y cómo hacerlo para otros géneros que son puramente textuales o discursivos.

Esta UEA tiene como objetivo la práctica de la redacción de diferentes tipos de textos para la producción de mensajes en medios de comunicación, y el presente libro contribuye a cumplirlo, pues señala la especificidad del guion y, por ende, la manera en que se planeará, proyectará y redactará un texto para representar acciones en la pantalla.

El abordaje de la escritura de guiones para audiovisual que se haga en Lenguajes de la comunicación y estructuras narrativas será un antecedente breve, pero muy valioso para los Laboratorios de Comunicación y Experimentación Audiovisual I y II; gracias a éste, los alumnos conocerán la forma de escribir sus proyectos antes de iniciar cada laboratorio, lo que redundará en el aprovechamiento del tiempo del trimestre.

Así, se avanza en el cumplimiento de un objetivo común en ambos laboratorios: que los alumnos diseñen proyectos de comunicación y experimentación audiovisual; el guion literario es el inicio de todo proyecto de comunicación audiovisual; con base en el cual se diseñará un esfuerzo de producción, financiero y de tiempo para lograr las imágenes en movimiento; de ahí la importancia del guion, pues siendo la base del diseño del proyecto, las carencias o aciertos en éste y en su evaluación, estarán a la vista de todo el público y tendrán costos y ganancias de todo tipo.

Dos de los objetivos del Laboratorio de Experimentación y Comunicación Audiovisual I son, primero, que el alumno identifique la especificidad de la producción y la realización audiovisual, además de que articule mensajes en el lenguaje audiovisual; y segundo, la exposición de las teorías y aplicaciones del montaje y de la construcción espacio-temporal. Ambos objetivos se apoyarán en el capítulo sobre el montaje, elemento base de la producción y realización audiovisual, que frecuentemente se asocia a la noción de lenguaje y que usa el espacio-tiempo para su articulación.

Para el caso del Laboratorio de Comunicación y Experimentación Audiovisual II, tenemos, además, dos objetivos en los que este libro de texto contribuye: 1) el de la detección de necesidades comunicativas y diseño de proyectos; 2) la producción televisiva en géneros de no ficción. En el primer caso, este libro pone a la mano los elementos retóricos y periodísticos para el diseño de proyectos de no ficción, los cuales tienen como requisito previo la investigación desde cualquier perspectiva disciplinaria (sociológica, antropológica, cultural, entre otras), lo que se traduce en la argumentación que defenderá un tema; en el caso del segundo objetivo, los productos de no ficción se utilizan frecuentemente para alimentar las barras de programación televisiva, práctica que ya ha sido instrumentada en este segundo Laboratorio de Comunicación y Experimentación Audiovisual.

Las habilidades a las que este libro persigue contribuir a desarrollar en los alumnos son la observación del entorno, la selección, composición y síntesis de esas observaciones (Martínez, 2011: 41), mediante un producto de comunicación pensado para que sea experimentado por los espectadores.

El desarrollo de esas habilidades requiere del pensamiento deductivo, así como del inductivo. El pensamiento deductivo, relacionado con los hechos que siempre acontecen de una manera, asociados particularmente, por una parte, con las ciencias naturales (mundo material) y, por la otra, con la lógica formal (mundo mental), permiten la formulación de juicios acerca de los conceptos, así como disponerlos en estructuras condicionales de pensamiento, de tal manera que sea predicho tal o cual evento porque se conocen sus causas; tal es el caso de los fenómenos del mundo material, explicados por la química o la física; o del mundo mental, por medio de silogismos. Un ejemplo sencillo de deducción en el mundo material es la afirmación *mañana amanecerá*; esto se dice con un alto grado de certeza porque así suele ocurrir.

En cambio, el pensamiento inductivo requiere de la observación continua de fenómenos del mundo material, con la finalidad de encontrar una constante o patrón que los explique y, de alguna manera, predecirlos; eventos muy ligados al azar y que ofrecen poca certidumbre en su ocurrencia. Por ejemplo, no se puede expresar que *mañana lloverá sólo porque hoy ha llovido*; es decir, no puede decirse con la certeza con la que se dice *mañana amanecerá*. Mañana podrá llover, lloviznar, granizar, nevar o ninguna de las anteriores; el mañana sería de distinto modo; para predecir cómo ocurrirá, habría que observar las ocurrencias a lo largo del tiempo para inferir algún patrón y tratar de hallar sus causas.

Ahora bien, la escritura del guion requiere tanto de la deducción, como de la inducción, mas no como en los mundos material y mental-lógico, sino como ocurre en los mundos espiritual, ético, moral, cultural, histórico, jurídico, etc., en los que hay albedrío y deliberación. La cuestión es cómo el alumno identifica constantes en estos mundos y que se decida a escribir las situaciones que siempre suceden, dotándolas de variedad e innovación, ya sea en tratamiento de ficción o de no ficción; ya sea de manera “realista”, “maravillosa” o “fantástica”, esto es, la base de todo lo anterior subyace en que, así como para el mundo material se dice que *mañana amanecerá*, para el mundo cultural se expresaría que *quien espera demasiado de otros se decepcionará*; estas afirmaciones se vuelven premisas o sentencias, y el autor *habrá de revelarnos la causa*. Sin lugar a dudas, las decepciones ocurren de continuo; esto es ya una deducción; mas no puede asegurarse que ocurre de un solo modo; *la decepción* tiene diversas maneras y grados de manifestarse; además, interviene el azar; de ahí que si un escritor de guiones escoge como tema *la decepción*, habrá de observar y anotar los distintos modos en que ocurre, de manera que perciba algún patrón de acción entresacado de esa multitud, asimismo que ensaye una explicación del fenómeno por sus causas; esto es hacer inducción. Entonces, el escritor, habiendo normado su criterio por la observación, además de haber adquirido proporción del comportamiento humano, seleccionará, compondrá y sintetizará los eventos en una construcción artificial, llamada *trama*, que se refiere a la realidad y cuyo objetivo es conmover al espectador, ya sea por la risa o el terror, al mostrarle las causas y consecuencias del tema, en este caso, la decepción.

Lo mismo ocurriría con los diversos temas que el escritor elija abordar: la venganza, el perdón, el engaño, la soledad, la traición, la alegría, la felicidad, la envidia, el acecho, la defensa, entre otros; y también ocurre con los temas abordados en géneros de no ficción, como el documental, al argumentarlos, defenderlos y aportar evidencias.

Ahora bien, como todas esas observaciones serán puestas en un producto de comunicación audiovisual, pensado para que lo experimenten los espectadores, el alumno desarrollará habilidades de expresión tanto para ser entendido por un equipo de trabajo, con un guion literario que tenga claridad y la carpeta de trabajo que de él se deriva, como para comunicar y conmover al espectador por lo representado en el

audiovisual. Conmover es el objetivo superior del escritor; de ahí que sea muy importante la habilidad de escuchar las opiniones y críticas a su trabajo, lo que se traducirá en la mejora de su habilidad y técnica de escritura para la pantalla.

El libro propone que esas habilidades de pensamiento y observación se ejerciten a través de premisas o hipótesis que den lugar al desarrollo de historias o argumentaciones; que éstas las recuperen los alumnos con algunas técnicas, por ejemplo, la observación directa del entorno o el rescate de información a través de testimonios que les sean significativos, pero que siempre correspondan a las premisas o hipótesis. Estos materiales reunidos por cada alumno se seleccionarán, compuestos en causa efecto a lo largo de la estructura del guion (ya sea de ficción o no), lo que exigirá al alumno un esfuerzo de síntesis. Además, en el caso del de no ficción, los alumnos desarrollarán la habilidad de refutar argumentos para defender sus temas.

Se ha considerado que lo mejor para abordar el tema del guion es iniciar por informar acerca de los conceptos básicos, como qué son el guion, la ficción y la no ficción, para después abordar la exposición de los conceptos base, que en caso de la ficción son historia, trama y sus componentes (el conflicto, la acción, el carácter y los personajes —que son simultáneos—) y los que dan lugar a la estructura y que son sucesivos —inicio, medio, final, nudos argumentales, clímax—. Para el caso del documental, tenemos la investigación, la composición y sus partes: exordio, narración, argumentación y epílogo; todo lo anterior desarrollado con base en premisas o hipótesis.

La exposición de estos conceptos va de lo general a lo particular: de la historia o la investigación a las partes que constituyen el guion; como en la exploración de un mapa, en el que vemos lo general para ubicar los puntos de interés particular e ir a estos.

Además de lo anterior, se añade el tema del montaje con las nociones esenciales que un guionista tendrá en mente para ganar claridad en cuanto a la disposición de las secuencias a lo largo de la representación audiovisual.

Cabe agregar que, al final de cada apartado, hay un *resumen* con las ideas principales, y casi en todos una serie de *ejercicios*, cuyo objetivo es que el alumno compare, reconozca o entienda la magnitud de la naturaleza de la escritura para la ficción y la no ficción, de sus elementos y procesos; muchos ejercicios no tienen respuesta cerrada o única.

Además, al final de cada capítulo hay un cuestionario para señalar y aclarar los conceptos desarrollados en todo este texto. Las respuestas a dichos cuestionarios se hallan al final del libro.

También se incluye un anexo, que es en realidad una distribución de ejercicios pensados para los trimestres de los Laboratorios de Comunicación y Experimentación Audiovisual I y II, que pueden adaptarse a las particularidades de la impartición de cada curso.

Deseamos que cuando el lector termine de revisar este libro, adquiera claridad sobre los conceptos guion, ficción, no ficción etc., de cómo se relacionan para la recreación o reconstrucción y defensa de historias y temas, y que habiendo dilucidado todo ello, pueda escribir con más fluidez y técnica.

Como los conceptos expuestos están muy resumidos, es altamente recomendado que el lector revise el apartado de fuentes recomendadas, así avanzará por sí mismo para perfeccionar su conocimiento y práctica en la escritura de guiones.

1. Qué es un guion

El objetivo de este capítulo es que el alumno sepa cuál es el concepto de guion y que con base en éste identifique el tipo de redacción para elaborarlo. Un guion es un escrito pensado para registrar y luego exhibir en video y audio una historia representada por personas en acción.¹ La escritura de un guion inicia cuando el autor ha experimentado una situación que le ha parecido particularmente importante, y nace en él la intención de compartirla. Si decide tratarla a través de un audiovisual, la concretará en una idea general, que escribirá y cambiará conforme extienda el texto.

El proceso de escritura de un guion es similar al de una persona que quiere construir una casa y contrata a un arquitecto, al que le explica una idea muy general del tipo de edificación que desea; idea que cambiará conforme el arquitecto elabore los planos, y se enriquecerá con las aportaciones de otras personas, como los constructores, quienes al momento de enfrentar los problemas y circunstancias concretas de la ejecución, modificarán la idea inicial del arquitecto.

La consecuencia será que habrá diferencia entre la idea inicial, a como resultó la edificación. Lo mismo ocurre con el guion: de esa primera idea del escritor acerca de un tema, a lo que resulta como producto audiovisual —ya sea una película, un video, un programa—, habrá un trecho de diferencia, pues distintas personas aportarán modificaciones, a fuerza de producir en circunstancias concretas, pero sin alterar el tema y conflicto del texto. Por eso el guion es un proyecto, una presuposición de lo que será el producto audiovisual.

Con el guion inicia formalmente un proyecto al que se sumarán diversos especialistas, entre otros, un director, cuyo objetivo es interpretar el guion para la puesta en escena y la puesta en cuadro; los actores que interpretarán a los personajes en sus circunstancias; un productor, que se encargará de los aspectos financieros y logísticos;

.....
1 En su *Poética*, Aristóteles (2000a: 4) refiere el sentido etimológico de la palabra drama: imitación de hombres en acción. A esta base he añadido que las acciones se registrarán en video y audio, acción cuyo propósito es su exhibición masiva ante el público. Así, se localiza de mejor manera el conjunto de “lo audiovisual” en el universo de las representaciones escénicas y testimoniales. NOTA: que las historias son representadas por personas es una afirmación general que para este escrito se refiere incluso a todos los relatos fantásticos o maravillosos en los que animales y objetos actúan como humanos, ya sea hablando o relacionándose con otros seres; es decir, están dotados de facultades que de suyo no las tienen; son como personas, pero simplificadas en sus caracteres y conductas.

el cinefotógrafo, que atenderá el registro de la imagen, y el sonidista, que se encargará de grabar los diálogos, ambientes, música.

De toda la gama de oficios necesarios para elaborar un audiovisual, este escrito sólo pondrá atención a la escritura del guion literario, que en el caso de la ficción se trata de la descripción de acciones, conflictos, parlamentos, lugares, ambientes y elección del género dramático; en el caso del documental, el guion es una argumentación basada en una investigación. Cabe señalar que la diferencia entre los escritos de ficción y documental es que en el primero el guionista *recreará* una historia; en el segundo, la *reconstruirá* a partir de testimonios registrados en video y audio, que muestran a sus protagonistas en acción.

Otros autores también han tratado de definir el guion, por ejemplo, Francis Vanoye (*Guiones modelo y modelos de guion*) refiere dos concepciones que usan los profesionales del cine: primera, que el guion es, ante todo, una historia, una ficción, valorado por sus cualidades, que ha de ser capaz de generar un “golpe” mediático. Segunda, que si bien el guion es una historia con un tema, será dirigido por una intención que le de peso y sentido social en una situación en particular (Vanoye, 1996: 24).

A diferencia de Vanoye, en *El manual del guionista* Syd Field lo define como “una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción, y situada en el contexto de la estructura dramática” (Field, 1996: 15).

El cineasta Armando Casas, en *Guión: escritura para la producción*, menciona que se trata de un texto con características particulares que lo alejan de la literatura, cuya finalidad es convertirse en película. Es la primera fase de una película. Con toda razón, Casas acota que el lector común tendría que hacer un esfuerzo poco agradable para obtener placer estético de la lectura de un guion, pues es un texto para especialistas.

Casas considera que, como libros, las ediciones de guiones cinematográficos tienen un público muy restringido, que son malos ejemplos de guiones, pues generalmente han sido adaptados en función del resultado final de la película, eliminando las convenciones técnicas para hacer que el lector no especializado tenga una lectura más fluida.

El guion está escrito con la finalidad de convertirse en una película, por lo que tendrá que permitir el trabajo de la producción (Casas, 2004: 164-165). Esto significa que cada especialista se fijará principalmente en lo que le compete según su profesión (Jean-Claude Carrière citado por Casas, 2004: 165).

La forma actual del guion —continúa Casas— no existía en los albores del cine. Fue por las necesidades de la producción que, a partir de un guion, fueron determinadas con más certidumbre las combinaciones de lugar y tiempo en las que convenía filmar

los sucesos, con el fin de aminorar los costos de la producción, con lo que se logró mejorar el acomodo de la filmación, volverla más eficaz y reducir la confusión; de esto resulta el principio industrial del cine (Casas, 2004: 164-166).

En síntesis, que el guion esté pensado para que sea un golpe mediático, tenga contenido social a través de una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción; que se sitúe en el contexto de la estructura dramática y sea un escrito que posibilite la producción, son aspectos verdaderos, pero parciales de una sola cosa: un guion es un escrito pensado para registrar y luego exhibir, en video y audio, una historia representada por personas en acción.

Resumen

Un guion para audiovisual es:

1. Un escrito pensado para registrar y luego exhibir, en video y audio, una historia representada por personas en acción.
2. Un proyecto de lo que será el producto audiovisual.
3. Un texto para especialistas.

Ejercicios

Para distinguir la idoneidad de la redacción para elaborar un guion, reescribe los textos que enseguida se proponen, de manera que sean *interpretados en acciones por personas y registrados por una cámara*. Divide cada texto en encuadres (*plano general, full shot, plano americano, etc.*) que enmarquen cada acción. Compara y determina cuál es más fácil de adaptar.

Texto 1. *El discreto (fragmento)*

Estos dos son los dos ejes del lucimiento discreto; la naturaleza los alterna y el arte los realza. Es el hombre aquel célebre microcosmos, y el alma, su firmamento. Hermanados el genio y el ingenio, en verificación de Atlante y de Alcides, aseguran el brillar, por lo dichoso y lo lucido, a todo el resto de prendas.

Baltasar Gracián

Texto 2. *Del principio de la teleología como principio interno de la ciencia de la naturaleza. Crítica del juicio (fragmento)*

Los principios de una ciencia son, o anteriores a ella, y se llaman *interiores (principia doméstica)*, o están fundados en conceptos que sólo pueden encontrar lugar fuera de ella, y son entonces principios

extraños (*peregrina*). Las ciencias que encierran estos últimos ponen en la base de sus enseñanzas principios derivados (*lemmata*), es decir, toman prestado de otra ciencia algún concepto, y con él una base de ordenación.

Kant

Texto 3. *Prosigue el mismo asunto y determina que prevalezca la razón contra el gusto*

Al que ingrato me deja, busco amante;
 Al que amante me sigue, dejo ingrata;
 Constante adoro a quien mi amor maltrata;
 Maltrato a quien mi amor busca constante.
 Al que trato de amor hallo diamante;
 Y soy diamante al que de amor me trata;
 Triunfante quiero ver al que me mata
 Y mato a quien me quiere ver triunfante.
 Si a éste pago, padece mi deseo:
 Si ruego aquél, mi pundonor enojo:
 De entrambos modos infeliz me veo.
 Pero yo por mejor partido escojo
 De quien no quiero, ser violento empleo,
 Que de quien no me quiere, vil despojo.

Sor Juana Inés de la Cruz

Texto 4. *Instancia (fragmento)*

Ha tiempo que he soñado, Duquesa, ser la Hebe
 Que tu jícara ríe si a tu beso se entrega.
 Yo no estoy en el Sèvres en que tu boca bebe,
 Pues no soy más que un vate que ni aun a abate llega.
 Rubia a que quien te peina, tu divino oro mueve
 A obras de orfebrería, puesto que éste no alega
 Méritos y consigue que tu mirada leve
 Desdeñe los bombones y el gozquejo que juega.

Paul Verlaine

Texto 5

Jorge camina entre la gente en un andén de una estación del metro. Se ubica a la mitad del camino, bajo el reloj. Mira la hora en él. Mira hacia el túnel. Escucha algunos sonidos que proceden de la oscuridad del túnel; son como producidos por insectos gigantes.

Jorge voltea a ver a los demás, y ve que continúan tranquilos. Jorge vuelve a mirar hacia el túnel y aguza la mirada; se esfuerza por escuchar mejor. Después de unos momentos, aparece el convoy al salir de una curva en el oscuro túnel. Estando a medio andén, Jorge alza el brazo para marcarle la parada al convoy. Las personas que lo ven se burlan de él. El convoy se detiene, el operario sale de la cabina y se le cuadra. La gente se sorprende. Jorge aborda la cabina. El convoy reinicia su avance, todos ven que los vagones están vacíos, pero el tren no se detiene y se pierde en la oscuridad del túnel. En el andén todos protestan.

Tipos de acción

En este apartado, el alumno será capaz de identificar la diferencia entre la acción controlada y la no controlada, las que son origen de los distintos tipos de guion y de las diferencias en la planificación. La distinción esencial entre los géneros del guion tiene como origen la manera en que se quiera abordar la acción del tema elegido. Esto resulta muy evidente cuando las acciones a registrar por una cámara se desarrollan por escrito. El tipo de acciones a considerar por el escritor pueden ser de dos maneras:

1. Una es la *acción preparada* por el equipo de producción para que sea registrada por la cámara.
2. Otra es la grabación de acciones de personas, animales y procesos naturales que *se producen de manera espontánea*, que no han sido preparadas especialmente para la cámara. Incluye el caso de personas que se conducen sin la premeditación de la actuación, pese a saber que están siendo registradas en video.

Por lo anterior, y de manera general, hay dos tipos de acción, que no son excluyentes: la *controlada* y la *no controlada*. La *acción controlada* se refiere a cualquier suceso que pueda ser creado por la voluntad del equipo de producción. En esta categoría están las películas de ficción, realizadas con actores o con animación; es decir, el proceso de producción requiere de la planificación, ejecución y ensayo de las acciones para la cámara; o que sean creadas en un programa de animación para ser vistas con cámaras virtuales. Así, cada acción se registra desde varias posiciones de cámara, y en principio el evento puede ser repetido tantas veces como sea necesario, o tanto como las condiciones de producción lo permitan. En este tipo de acción, los elementos técnicos y estéticos están bajo el control del director y del cinefotógrafo (Mascelli, 2012: 72).

Por *acción no controlada* tenemos los eventos que no pueden ser escenificados para la cámara ni generados por medio de la animación. Si bien son *no controlables*, algunos *pueden ser previstos*, y otros pueden ser *intervenidos*, si se quiere.

Como casos límite de esos extremos están los desastres a gran escala, ya sean naturales o provocados: huracanes, incendios, catástrofes ecológicas, guerras y todos los que son registrados en el momento en que acontecen. En estas situaciones, el camarógrafo es un observador que ha de resolver las tomas, mientras el evento se desarrolla ante él, eligiendo en el momento el tipo de plano según las posibilidades y restricciones que le ofrezca la situación. En casos más afortunados, tenemos eventos que han sido anunciados, por ejemplo, desfiles, concursos, declaraciones de políticos, etc. El camarógrafo sabe lo que pasará, pero tiene poco o ningún control sobre el desarrollo de la acción.

Por tal motivo, esos eventos se manejan con una técnica noticiosa de “grabar en el momento lo que se pueda”. Sucesos como las celebraciones públicas, inauguraciones, maniobras de cualquier tipo o declaraciones se registran “como suceden”. Cuando se graba acción no controlada, el cinefotógrafo debe adaptarse a las condiciones predominantes para registrar la mejor cobertura posible (Mascelli, 2012: 73). En estas circunstancias, prácticamente se prescinde de guion, y quizá la filmación se base en algún apunte, o si no existe, se confía únicamente en la intuición y experiencia del cinefotógrafo. No obstante, no todo se deja al azar, pues muchos eventos, hay que insistir, *pueden ser previstos*, y en esto se basa la escritura del guion.

Un ejemplo nos puede dar un punto de comparación. Pensemos en la diferencia que hay entre planificar una puesta en escena para recrear una historia en la que los personajes interpretarán a unos borrachos. Este método permitirá convocar a determinadas personas que protagonizarán, memorizarán y actuarán el guion. En principio ensayarán sus papeles y lo repetirán ante la cámara tantas veces se pueda, hasta que el equipo de producción quede satisfecho con cada toma. O tal vez se prefiera recrear las escenas a través de una animación. En ambos casos, indistintamente de la técnica, la producción de la imagen está regulada por el equipo de producción.

Pero qué tal si preferimos ir directamente a una cantina a grabar borrachos, ¿qué tipo de planificación puede hacerse ahí? Es más que evidente que los borrachos no podrán, y tal vez ni querrán, seguir alguna instrucción. No habrá reunión de producción ni acuerdos ni ensayos ni actuación. Todo fluirá por sí mismo, independientemente del equipo de producción. No obstante, hay situaciones que pueden ser intervenidas. Supongamos que un reportero “coincide” con un alto funcionario de gobierno en un bar en horas de trabajo, y decide abordarlo. Con ese acto, el periodista participa y modifica la situación sin poder determinar lo que sucederá. En cualquiera de los casos, la acción será registrada “grabando lo que se pueda”.

Cabe mencionar que acciones como experimentos de laboratorio, como la difracción de la luz, el crecimiento de plantas, el armado y funcionamiento de mecanismos, pueden ser producidos de manera controlada para registrarlos por una cámara, pero sus desarrollos no pueden ser modificados a voluntad; por eso sirven para ilustrar

o demostrar una argumentación en documentales científicos, educativos u otros similares.

Finalmente, tenemos otra modalidad de la acción no controlada: los bancos de imágenes. Son materiales producidos con propósitos distintos a los nuestros, y han quedado depositados en las filmotecas, fototecas, videotecas; o cualquier clase de archivo audiovisual público o privado. Esos materiales no pueden ser descritos con exactitud para un guion, pues el escritor no los conoce de inicio, pero parte de la suposición de que existen. Una vez que ha sido escrito el guion, el personal de producción iniciará la búsqueda de imágenes que se asemejen a lo que fue escrito.

En suma, los dos géneros de guion nacen por el tipo de material que utilizan: si se plantea trabajar con una puesta en escena, se trata de acciones controladas; si el guion plantea el trabajo con imágenes captadas con poca o nula intervención del equipo de producción, o con las que provengan de archivos, y que su función sea dar testimonio en imágenes de algo, que sean un documento, un testimonio, son acciones no controladas.

Resumen

1. Hay dos tipos de acciones: controlada y no controlada.
2. La acción controlada es construida por el equipo de producción para la cámara.
3. La acción no controlada no puede ser construida por el equipo de producción, aunque muchas pueden ser previstas y otras intervenidas.

Ejercicios

Acción controlada

Planifica la puesta en escena de los siguientes personajes y acciones:

- En su celda, el monólogo de un reo acusado de asesinato.
- En la calle, el monólogo de una persona que se prostituye.
- En una marcha que avanza, la arenga de un líder sindical.
- Una entrevista con el presidente de la república.

Acción no controlada

Planifica la gestión para entrevistar:

- A un reo acusado de asesinato, en el reclusorio.
- A un líder sindical en una marcha.

- A un diputado, senador o líder sindical.
- Al presidente de la república.

En la planificación define el objetivo de cada entrevista; consigue la información adecuada para gestionar los encuentros ante las instancias que corresponda; consigue una acreditación del trabajo o de la escuela que te avale; acuerda fechas, horarios, lugares y después coordina a tu equipo de producción para determinar quiénes pueden grabar en esas fechas, etcétera.

Ficción y no ficción

El objetivo de este apartado es que el alumno relacione la *acción controlada* con la *ficción* y la *no controlada* con la *no ficción*; que conozca las cualidades de cada cual. De manera general, en las producciones de *acción controlada* encontramos a las de *ficción*. Respecto a qué es ficción, se considera que es aquello que no existe, producto de la imaginación, un fingimiento, una mentira, cosa fútil, que nada tiene que ver con la verdad ni con realidad por ser fantástico o maravilloso.

Estos juicios de sentido común hay que abandonarlos cuando se trata de abordar la escritura profesional de este género. Lo específico de la ficción, y lo que se ha de entender por este concepto en el ámbito de la creación es el conjunto de supuestos *para recrear cómo pudo haber ocurrido, pudiera estar ocurriendo o podría ocurrir una historia*. Y para el caso de audiovisual, la recreación será hecha con personas en acción.

Los géneros que caen en la categoría de ficción son el cuento, el chiste, la novela, la dramaturgia; esta última nos atañe directamente para la producción de guiones de ficción, pues para que una historia sea dramática, tiene que ser representada por personas en acción, las que serán grabadas con la cámara, y cuyos registros serán exhibidos. Se trata de simular que los hechos ocurren ante los ojos del espectador lo más vivamente posible (Aristóteles, 1999b: 35); de ahí que se diga que las acciones ocurrirán en el tiempo presente del público, por lo que la redacción de las acciones en los guiones es con *verbos en tiempo presente*.

En las producciones de ficción tenemos dos componentes a conciliar: el espectáculo y el conflicto. En *La dramaturgia*, Ives Lavandier considera que el espectáculo es un formidable factor de atracción del espectador. Todo aquello que es original, en el sentido de raro, atrae, distrae y hasta fascina e hipnotiza al espectador. Los ejemplos son múltiples: programas morbosos, accidentes de autos, los crímenes, el dolor, la pobreza y los excesos de la superabundancia.

El espectáculo es una solución muy recurrente para deslumbrar al espectador. Las producciones espectaculares tienen poco conflicto; por tanto, poca historia. Pero

con objeto de captar el interés del espectador —agrega Lavandier—, la mayor parte de las producciones mezclan el conflicto y la espectacularidad, para lograr una recompensa más trivial, más superficial, “ligera”. Destaca Lavandier que desde hace algunos años asistimos a una escalada de la espectacularidad, tanto en los contenidos como en los formatos (imágenes 3D, efectos sonoros, holografía y demás) (Lavandier, 2003: 50 y ss.).

El conflicto es uno de los componentes que logra más interés en las producciones audiovisuales. Se produce cuando encontramos voluntades obstaculizadas, ideas contrariadas y deseos insatisfechos, que se traducen en acciones. Si bien el espectáculo no puede ser abandonado, pues el cine y cualquier audiovisual en sí mismo lo es, la idea es usarlo de manera que incremente el conflicto de las historias.

Por su parte, la *no ficción* es el conjunto de testimonios para *reconstruir cómo ocurrió o está ocurriendo una historia*. Sus géneros se relacionan con la retórica y la historia. En esta categoría encontramos los del periodismo: el reportaje, la nota informativa, la entrevista, la crónica, cuyas formas se emplean para producir documentales, en cualquiera de sus variables temáticas.

Los registros de imagen usados en la *no ficción* son de acciones no escenificadas, producidos de manera en verdad espontánea, o que pudieran tener otro tipo de intervención, como el de un entrevistador que aborda a los protagonistas de un hecho para estimularlos a responder de una u otra manera, sin que por eso se prevea del todo la respuesta. Lo que las unifica es que serán utilizadas como testimonios para demostrar una argumentación. De ahí que los géneros de *no ficción* hablarán de historias ya ocurridas, mostrando testimonios en imagen de las acciones de los protagonistas, que no actores.²

La *no ficción* aspira a dar cuenta de la realidad, de lo ya ocurrido o de lo que está ocurriendo. Está emparentada con la historia en su carácter de ciencia; y así como ocurre en este campo de conocimiento de las humanidades, en las producciones de este tipo son recabados indicios y testimonios para demostrar *que algo ha ocurrido de esta manera*, por lo que el guionista no recrea la acción, sino que procura *reconstruirla*.

De ahí que sea necesaria e imprescindible la investigación de campo, la búsqueda de documentos en archivos o la anticipación de sucesos en el guion para registrarlos

2. Los productos de *no ficción* apelan al tiempo presente del espectador cuando hay transmisión en directo, como los noticiarios o programas de revista de la televisión o la radio. El caso del guion, para estos medios no se aborda en este texto, porque muchas veces sólo se requiere un esquema basado en un reloj de programación en el que se señala el tiempo en que entrará al aire tal o cual evento. En estos programas, el desarrollo y encauzamiento del tema se da gracias a las habilidades de conducción de los periodistas o locutores con base en lo que los productores han preparado.

justo cuando que se producirán. En esta categoría se encuentran las producciones documentales, y en torno a las cuales encontramos reflexiones que han dado como resultado los movimientos del *cinéma vérité*, el cine directo y el *free cinema*.

Finalmente, cabe añadir que existe otra manera de hacer audiovisual, que nació con las vanguardias artísticas del siglo XX, como los movimientos dada, futurismo, expresionismo, surrealismo y, en particular para el cine, la aportación de Dziga Vértov. Esta vertiente dio lugar al cine experimental y a su relevo, el videoarte. Este tipo de audiovisual es abstracto, simbólico, sintético, ficcionado, testimonial o todo eso a la vez. Pudiera ser hecho con video, con animación, con archivos de foto, etc. Es más “libre”, en pos de una búsqueda y experimentación personal, y lo producen artistas plásticos y literatos. En muchos casos, no tienen la intención de representar acciones, o declaradamente están en contra de esa manera de realizar audiovisual.

Este tipo de producciones no se estudian en este libro, pues muchas veces el guion no es necesario para esta modalidad, lo que permite que los autores puedan ir más por “corazonadas”. Como ejemplos de esta vertiente, están las películas de Duchamp, Andy Warhol, hasta el videoarte, con las producciones de Joseph Beuys, Joan Jonás, Bill Viola, Nam June Paik, entre otros.

Contra lo que comúnmente se cree, estos géneros de audiovisual no son excluyentes; en ocasiones los encontramos mezclados, pues lo que justifica su presencia y mezcla en un producto audiovisual es cómo apoyan y desarrollan el tema que el guionista y el director quieren sustentar.

Resumen

1. La ficción es el conjunto de supuestos para recrear cómo una historia pudo haber ocurrido, pudiera estar ocurriendo o podrá ocurrir.
2. Usa acción controlada.
3. Recrea historias con personas en acción.
4. La redacción de la acción se logra con verbos en tiempo presente.
5. Se compone de espectáculo y conflicto.
6. La no ficción es el conjunto de testimonios para reconstruir cómo ocurrió o está ocurriendo una historia.

Ejercicios

Objetivo: identifica la diferencia entre recrear con personas o reconstruir con testimonios un mismo evento:

Ficción: escribe un texto para recrear con actores cómo fue que tu familia llegó a vivir al lugar donde actualmente habitan.

No ficción: escribe un texto para reconstruir con fotos, objetos, documentos y entrevistas, cómo fue que tu familia llegó a vivir al lugar donde actualmente residen.

Ficción: escribe un texto para representar con actores y en un salón o teatro una celebración popular, como la pasión de Cristo.

No ficción: escribe un texto en el que planifiques la mejor manera de llegar a tiempo a los diversos emplazamientos para colocar las cámaras y grabar las distintas fases de la Semana Santa en Iztapalapa.

Cuestionario

I. Relaciona las columnas

- | | |
|--|--|
| 1) Un guion para audiovisual es.. | a) Abordar a alguien que camina por la calle para entrevistarlo. |
| 2) Una entrevista es un tipo de acción | b) Controlada. |
| 3) Una obra de teatro es un tipo de acción | c) De un canasto que está sobre una mesa, un limón salta y corre sobre la mesa buscando a la sal. El gato lo ve y se pone en su camino. |
| 4) Es un tipo de acción no controlada que puede ser previsto cuándo ocurrirá y cuáles serán sus eventos. | d) No controlada. |
| 5) Es un tipo de acción no controlada que puede ser intervenida. | e) El derecho a la información debe ser libre. |
| 6) Texto cuya redacción es adecuada para un guion. | f) Es una guía de escritura. |
| 7) Tipo de acción no controlada que no se puede prever ni intervenir. | g) Intercambia ideas y decide de manera informada en las próximas elecciones. |
| | h) Los festejos de la Independencia. |
| | i) De un canasto que estaba sobre una mesa, un limón saltó y corrió sobre la mesa para buscar a la sal. El gato lo vio y se puso en su camino. |
| | j) Un escrito pensado para registrar y luego exhibir, en video y audio, una historia representada por personas en acción. |
| | k) Derrumbe de edificios a causa de un sismo. |

II. Completa las frases

1. La ficción es el conjunto de _____ para _____ cómo una historia _____, pudiera estar ocurriendo, podrá ocurrir.
a) hechos; b) reconstruir; c) recrear; d) ocurrió; e) pudo haber ocurrido; f) supuestos.
2. La ficción usa acción:
a) controlada; b) no controlada; c) ambas.
3. La redacción de un guion para audiovisual es:
a) con acciones; b) en tiempo presente; c) en tiempo pasado; d) describe emociones; e) con acciones de personas redactadas en tiempo presente; f) con acciones en tiempo pasado; g) descripción de sensaciones como recordar, oler, sentir, pensar y onomatopeyas.
4. La ficción se compone de:
a) espectáculo; b) conflicto; c) movimiento; d) espectáculo y conflicto.
5. La no ficción es el conjunto de _____ para _____ cómo _____ o está ocurriendo una historia.
a) hechos; b) reconstruir; c) recrear; d) ocurrió; e) pudo haber ocurrido; f) supuestos; g) testimonios
- 6) La no ficción usa acción:
a) controlada; b) no controlada; c) ambas.

2. El guion de ficción

En este capítulo, el alumno será capaz de identificar la definición de ficción, que sepa de su propósito y de sus partes. Para escribir ficción, hay que elaborar un conjunto de supuestos para recrear cómo *pudo haber ocurrido, cómo pudiera estar ocurriendo o cómo podrá ocurrir una historia*, la que se mostrará de la manera más viva posible, con personas en acción. El reto para el autor de ficción es conmover al espectador, aunque éste sepa que lo que presencia es una simulación; lo cual no es fácil. El dramaturgo Jerzy Grotowski daba cuenta de la causa de esta dificultad:

Los espectadores están cada vez más individualizados en su relación con el mito, como verdad de la corporación o modelo de grupo, y creer es a menudo un problema de convicción intelectual. Esto quiere decir que es más difícil decidir cuál es el tipo de choque que se necesita para llegar a las profundidades psíquicas que ocultan la máscara vital. La identificación del grupo con el mito —la ecuación de la verdad individual personal con la verdad universal— es virtualmente imposible hoy en día (Grotowski, 2004: 17).

Ciertamente el público cambia en sus creencias; además de que sus particularidades culturales se han multiplicado; para sortear este obstáculo es necesario que el escritor perciba las características comunes del conjunto de los espectadores para conmovirlos. Por ejemplo, Félix Lope de Vega decía que, para escribir obras entretenidas, consideraba que su público tenía como característica general, y como atributo del carácter nacional español, a la cólera (Lope de Vega, 2015).

Las producciones de ficción referidas a la realidad y que intentan hacer evidente alguna verdad, son una invitación al espectador para que observe desde el punto de vista del autor, un aspecto nuevo de lo que ya conoce. Para lograrlo, el escritor se apoya en algunos conceptos: historia, trama, conflicto, acción dramática, carácter y personaje, unificados por una premisa. Todos estos elementos los debe conocer y manejar a la perfección el autor de ficción, y tener en cuenta que están mezclados, son simultáneos, que hay continuidad de uno a otro, de manera que, en ocasiones, y por fuerza, durante la explicación de uno de estos se hará referencia a los otros, sin separarlos. Hay otros elementos que son sucesivos: inicio, desarrollo, fin, nudos argumentales, clímax y desenlace; ocurren a lo largo del tiempo que dura el audiovisual, y dan forma a lo que propiamente es la estructura.

Conviene iniciar el tema de forma general, a manera de mapa, en el que se ubique e identifique el lugar de los elementos del guion; de ahí que el desarrollo del tema del guion de ficción iniciará explicando la historia y la trama, hasta llegar al personaje, y finalizar con el elemento que da cohesión y sentido a todo: la premisa.

Para algunos creadores, el proceso de escritura y de creación en las artes es una necesidad que no tiene explicación, ni se sabe cuáles son los procesos que ocurren en la psique de las personas, ni pueden reproducirse ni automatizarse. El trabajo en este género de escritura es una mezcla de personalidad, técnica, hábitos, trabajo, azar, coherencia, intuición, instinto, emoción, observación y conocimiento. Los elementos que se explican a continuación no son fórmulas ni ataduras al proceso de escritura; su función es encauzarlo.

Resumen

1. El reto del autor de ficción es conmover al espectador, aunque éste sepa que está presenciando una simulación.
2. El guionista intuirá las características que son compartidas en un público.
3. El guionista invita al espectador para que observe, desde su punto de vista, aspectos nuevos de cosas que muchas veces ya conoce.
4. Para lograr sus objetivos, el guionista se apoyará en los conceptos de *historia*, *trama*, *conflicto*, *acción*, *carácter* y *personaje*, unificados por una premisa.
5. El guionista desarrollará los elementos estructurales como *inicio*, *desarrollo*, *fin*, *nudos argumentales*, *clímax* y *desenlace*.

Historia y trama

En este subcapítulo el alumno aprenderá a diferenciar el concepto de historia del de trama, y de este último a identificar sus componentes.

El sentido de la palabra *historia*, para el caso de la escritura de guiones de ficción, no será el de las humanidades, en las que se entiende como la disciplina que aborda el pasado con el propósito de reconstruirlo a través de pruebas, evidencias e indicios. El sentido para el propósito de la ficción es el de *conjunto de hechos posibles o probables* de la realidad. Acerca de estos, el escritor especula cómo ocurren; el resultado de esta operación mental no se calificará como verdad o mentira; su único requisito es que sea verosímil. Además, el espectador que presencia una ficción, regularmente sabe que está ante una simulación, pero la acepta en una especie de “trato simbólico” y coopera con ésta para dejarse sugestionar.

A la historia hay que transformarla en trama. Esto ocurre cuando los hechos son expresados en acciones ejecutadas por personas, a las que ponemos en mutua relación,

disponiéndolas a lo largo del tiempo que durará el audiovisual. A esta disposición particular se le llama trama.

Las acciones están relacionadas unas con otras. A esta relación se le ha llamado de causa-efecto; lo cual es muy distinto a la noción que el semiólogo Umberto Eco sostuvo cuando hizo algún estudio acerca de la acción fílmica: “El film nos sitúa ante una sucesión de ‘esto + esto + esto, etc.’” (Eco, 2002: 204). Esta explicación de Eco no da cuenta de la manera en que funciona el audiovisual, pues es muy distinto concebirlo como una acumulación de acciones, a pensarlo como *acciones que nacen unas de las otras*.

Una “estructura” que resulta de la acumulación de sucesos olvida la cualidad orgánica que hay que alcanzar cuando ponemos las acciones distribuidas en el tiempo. Sólo cuando aquéllas estén relacionadas en *causa-efecto*, en una distribución particular, de manera intencionada, durante el tiempo que dure nuestro audiovisual, tendremos una trama.

Una manera sencilla de poner en causa-efecto a las acciones es tener en mente que a *toda acción le corresponderá una respuesta*. Por lo anterior, siempre será mejor, más interesante y logrado que el material que esté siendo tramado no dé cuenta de lo que le pasa a un personaje, sino de *cómo el personaje produce lo que le pasa*. Esto no excluye que las cosas ocurran por casualidad; pero los hechos azarosos han de incrementar el conflicto. Un acto simple nos servirá de ejemplo: supongamos que un alumno tiene prisa por llegar a la universidad para hacer un ejercicio de producción audiovisual. Toma su auto y lo conduce de manera atropellada y agresiva. Se suele creer que porque el conductor tiene prisa percibirá que todo en su camino le estorba, que todo va más lento. Lo cierto es que cada vez que hay alguien que agrede con el claxon y metiéndose a la fuerza en los espacios entre los autos, siempre se encontrará con alguien más que frenará malintencionadamente para ir más lento y estorbarle. De esa manera, el carácter agresivo del personaje, su acción invasiva, produce su propio obstáculo: la respuesta es entorpecerlo con la idea de “educarlo”; de esta manera se traman los hechos en causa-efecto.

El dramaturgo Eric Bentley nos da algunos referentes sobre la trama: se trata de una imitación de los acontecimientos para convertirla en drama; tiene como sustento el ordenamiento en el tiempo de los eventos, en una disposición o composición que sea conveniente al autor para conseguir su finalidad; es el resultado del intelecto que logra ordenar y relacionar los hechos que se le presentan en forma de caos; es la alteración de la realidad; es un perfeccionamiento de la vida; es imitación de la acción (Bentley, 1995: 26).

Resumen

1. En la ficción, la historia es el conjunto de hechos ocurridos en la realidad.
2. A la historia hay que convertirla en trama.
3. Los hechos de la historia deben expresarse en acciones ejecutadas por personas.
4. La trama es la puesta en relación de unas acciones con otras, de manera que unas sean respuesta de otras.
5. Siempre es mejor seleccionar las acciones que dan cuenta de cómo un *personaje produce la situación que vive*; y no poner un personaje al que llanamente le pasan cosas.

Ejercicios

Busca historias, que alguien te las cuente, o tómalas de un periódico, o retoma anécdotas familiares que te resulten atractivas. Anota en unas fichas los hechos de las historias que sientas que corresponden al inicio; en otras, anota el desarrollo y lo mismo con el final. Juega con las fichas de manera que pongas en distinto orden los hechos. Cuenta las historias a alguien con ese nuevo orden, y nota si atrapaste su atención, ya sea sorprendiéndolo o generando suspenso. Si no funcionó, prueba nuevas combinaciones o nuevas tramas, y reescribe las fichas de tal manera que quede redactada la acción con verbos en tiempo presente.

Conflicto

En este apartado el alumno aprenderá a identificar el conflicto como componente de la trama y sabrá cómo producirlo. La trama se genera debido a conflictos, que es la confrontación de las acciones de las personas. Cuando se habla de conflicto, vienen a la mente los sucesos francamente agresivos: choques, explosiones, enfrentamientos físicos; en suma, espectáculo, en el sentido de impresionar al espectador únicamente por los efectos.

El espectáculo no puede ser abandonado, pues siendo el conjunto de efectos que produce la maquinaria, hasta la sola exhibición de los registros audiovisuales son ya espectaculares; pese a ello, de aparecer, ha de cooperar en incrementar el conflicto.

Debido a que el conflicto produce el movimiento que hace avanzar la representación audiovisual, es importante que el guionista ubique algunos de aquéllos y que se centre en observar sus modalidades más sutiles; es decir, para la escritura de guiones no interesan tanto los actos de fuerza por sí mismos, espectaculares y obvios, sino los que incluso renuncian a la fuerza física, pero que comparten un factor común: la violencia (explícita o no).

Para dar principio a la identificación y valoración de los conflictos, hay que observar las múltiples maneras en que las personas ejercen acciones sobre otras y sobre sí mismas, con la finalidad de adecuarlas a sus ideas y deseos y, en muchos casos, para imponer su voluntad.

John Howard Lawson, en su *Teoría y técnica de la dramaturgia*, opina que no hay que tomar por conflicto la presentación de disputas particulares entre personas. De lo que se trata es *mostrar el desarrollo de la voluntad* de las personas que participan en el *conflicto* ante los obstáculos que se les presentan y que evitan la satisfacción de sus deseos. Lawson precisa cómo se suscitaría el conflicto: que los personajes traten de alcanzar una meta, de tal manera que coordinen toda acción para llegar a ésta. Pero ello no quiere decir que en todos los casos la meta tenga que ser alcanzada; así, el conflicto aparece e incrementa su fuerza y toma significado (Howard, s.a.: 155-157), sobre todo cuando los personajes obtienen algo distinto a lo que trataron de alcanzar, o si ya lo alcanzaron, se decepcionan porque creían que su objeto deseado sería de otra manera, de tal suerte que no se satisfacen.

Éste es el tipo de conflicto que interesa generar en los guiones: el de la insatisfacción personal y social que pone al personaje en confrontación contra otros, o contra las fuerzas de su medio, ya sea sociales o de la naturaleza (Lawson, s.a.: 155).

En *La dramaturgia*, Yves Lavandier (2003: 45) acota que el conflicto es el elemento base de la dramaturgia, que nace del enfrentamiento de los personajes y que es de distinta intensidad y naturaleza.

Por otra parte, en *El arte de la escritura dramática*, Lajos Egri aconseja que, para encontrar conflictos, hay que poner atención a las relaciones con quienes convivimos cotidianamente. Ofrece una larga lista —aquí transcrita— de lo que descubriríamos si tan sólo atendemos a nuestro entorno familiar, laboral y de amigos: daremos cuenta de manifestaciones de afecto, abuso, arrogancia, avaricia, esmero, descaro, jactancia, astucia, confusión, orgullo, desprecio, destreza, torpeza, curiosidad, cobardía, crueldad, dignidad, deshonestidad, libertinaje, envidia, vehemencia, egoísmo, extravagancia, inconstancia, fidelidad, frugalidad, alegría, locuacidad, galantería, generosidad, honestidad, indecisión, histeria, imprudencia, mal carácter, idealismo, impulsividad, indolencia, impotencia, imprudencia, amabilidad, lealtad, lucidez, morbosidad, malicia, misticismos, modestia, obstinación, prudencia, placidez, paciencia, pretensión, pasión, inquietud, sumisión, sarcasmo, sencillez, escepticismo, brutalidad, solemnidad, sospecha, estoicismo, disimulo, sensibilidad, esnobismo, traición, ternura, desaliño, versatilidad, venganza, vulgaridad, celos.

El procedimiento para generar conflictos es relativamente simple: Lajos Egri dice que basta con poner a los opuestos cara a cara; entonces surgirán cuando se confronten:

- El ahorrativo y el despilfarrador.
- El moral y el inmoral.
- El sucio y el limpio.
- El optimista y el pesimista.
- El amable y el grosero.
- El fiel y el coqueto.

Egri reconoce que existen formas de conflicto más complejas, pero todas surgen de este sencillo principio; asimismo señala que el conflicto toma relevancia cuando los antagonistas se encuentran en las mismas condiciones, con la misma fuerza; es decir, no nos sirve ver a un personaje fuerte y hábil para luchar contra uno débil. Cuando están en igualdad de fuerza, cada uno se ve orillado a poner en juego todas sus habilidades.

El conflicto es un compuesto de elementos que *surge de los personajes*: la intensidad del conflicto estará determinada por la fuerza de voluntad de los protagonistas de la historia. El conflicto nace de esas fuerzas encontradas, de las que conviene dar cuenta cómo se produce el choque, de su secuencia a lo largo del tiempo, para generar la tensión que remata en una explosión (Egri, 2013: 173-176).

Para todos los casos de producción de conflicto, Lavandier considera importante que el espectador esté correctamente informado. Por ejemplo, si no le ponemos en antecedente que un empleado desea un aumento de sueldo y no se lo han dado, no se entenderá por qué se ve a un personaje frustrado y malhumorado. El conflicto y su perspectiva serán percibidos por el espectador, de manera que reaccione intelectual y emocionalmente ante aquél. Añade que, si miramos detenidamente, nos percatamos de que la gran mayoría de los conflictos son psicológicos (Lavandier, 2003: 47-48).

Todo conflicto supone violencia, y es relevante porque llama la atención del espectador. En *La vida del drama*, Eric Bentley indaga más sobre este tema:

¿Por qué aun una mala descripción de una acción violenta nos resulta agradable? ¿Cómo podría no serlo? Tenemos propensión a sentir que a nuestras vidas les falta violencia y nos gusta ver aquello de que carecemos. Somos proclives al aburrimiento y nos agrada sentirnos transportados con la excitación de algún otro. [Si no sabemos que somos agresivos, gozamos aún más con su contemplación] [...], la violencia nos interesa porque somos violentos. Y los más suaves exteriormente pueden ser, en lo interior, los más turbulentos (Bentley, 1995: 19-20).

De ahí que Bentley afirme que hay dos reglas fundadas en la naturaleza humana, a las que se recurrirá en vez de la técnica dramática: si se desea la atención del público,

sea violento. Si desea retener su atención, sea violento nuevamente. Es verdad, afirmó Bentley, que las malas obras se basan en este principio, pero las buenas obras no prescinden de éste (Bentley, 1995: 20).

¿Por qué la violencia de los conflictos, en sus distintos énfasis y modalidades, nos hace “sentir”? La reflexión del filósofo Arthur Schopenhauer aventura una respuesta:

Así como un arroyo corre sin remolino mientras no encuentra obstáculos ningunos, de igual modo, en la naturaleza humana, como en la naturaleza animal, la vida se desliza inconsciente y distraída cuando nada se opone a la voluntad. Si la atención está despierta, es que se han puesto trabas a la voluntad y se ha producido algún choque. Todo lo que se alza frente a nuestra voluntad, todo lo que atraviesa o se le resiste, es decir, todo lo que hay desagradable o doloroso, lo sentimos en seguida con suma claridad.

No advertimos la salud general de nuestro cuerpo, sino tan sólo el ligero sitio donde nos hace daño el calzado; no apreciamos el conjunto próspero de nuestros negocios, pues sólo nos preocupa alguna insignificante pequeñez que nos apesadumbra. Así, pues, el bienestar y la dicha son enteramente negativos; sólo el dolor es positivo.

No conozco nada más absurdo que la mayoría de los sistemas metafísicos que explican el mal como algo negativo. Por el contrario, sólo el mal es positivo, puesto que se hace sentir... Todo bien, toda felicidad, toda satisfacción son cosas negativas, porque no hacen más que suprimir un deseo y terminar una pena.

Añádase a esto que, en general, encontramos las alegrías muy por debajo de nuestra esperanza, al paso que los dolores la superan con mucho.

Si queréis en un abrir y cerrar de ojos ilustraros acerca de este asunto y saber si el placer puede más que la pena, o solamente si son iguales, comparad la impresión del animal que devora a otro con la impresión del que es devorado (Schopenhauer, 2009a: 348).

Nuestro sistema de percepción concede a aquello que nos duele la proporción de un estado de alarma. Por ejemplo, atendemos más una pequeña cortada en el dedo de una mano que al resto del cuerpo. Buena parte de la atención del cerebro se concentrará en esa zona en emergencia, descartando todo lo demás que se encuentra en buenas condiciones, y que “no se siente”. La emergencia es la amplificación de la sensación de dolor que urge a una solución. Como bien reza un proverbio chino: la salud es el olvido del cuerpo. Sólo el dolor hace que nos acordemos de él.

De igual manera, el obstáculo a la satisfacción de nuestras necesidades hiere a la voluntad y a los deseos; es la alteración que hace que nos pongamos en contacto con

la situación; es decir, si estamos en una vida que parece plana, donde todo lo que pasa nos resulta conocido, nos asalta el fantasma del tedio. Es como viajar en una autopista ya conocida, a velocidad constante, por una larga recta, siempre al mismo nivel; el efecto que no tardará en presentarse será el sueño. Pero en cuanto aparecen variaciones en el camino, como cuestas arriba, abajo, curvas y lugares para detenerse y despejarse, el viaje cobrará interés.

Resumen

1. La trama se suscita debido a la confrontación de las acciones de las personas.
2. Peleas, bombazos, choques, enfrentamientos físicos, son espectáculo, *no son conflicto*. El espectáculo incrementará el conflicto.
3. El principio para producir conflictos es poner cara a cara a personas con ideas y deseos opuestos.
4. La intensidad creciente y violencia del conflicto corresponde a la fuerza de voluntad de los personajes.
5. La trama dará cuenta de cómo el conflicto nace, crece y explota.
6. La gran mayoría de los conflictos son psicológicos, porque hay ideas contrariadas y deseos cuya satisfacción se obstaculiza.

Ejercicios

Observa (o recuerda) y escribe conflictos sencillos, por ejemplo:

1. Una persona obesa que dice que quiere bajar de peso y no lo logra.
2. Una persona adicta al gimnasio.
3. Un niño al que sus padres no dejan salir a jugar.
4. El primer rompimiento amoroso.
5. Los casados a punto del divorcio.
6. Cuando no te hacen caso.
7. Una persona defraudada.
8. Alguien que ha sido objeto de una broma pesada.
9. Un desempleado.
10. Alguien que quiere cambiar al mundo.

Acción

Aquí el alumno adquirirá las habilidades para identificar a las ideas y al deseo como generadores de acción, la cual es componente del conflicto. Hemos visto que el conflicto nace de la contraposición de las acciones de las personas, que tienen maneras de ser distintas a causa de sus ideas y del carácter de cada cual. De manera más precisa, para que el conflicto ocurra es necesario que los personajes manifiesten sus ideas;

pero más que expresadas por palabras, se demostrarán con hechos o acciones; por ello, *la expresión física o corporal de una idea es acción*.

Aquí se entiende por ideas a los conceptos, juicios y raciocinios. Las ideas son parte del carácter —conjunto de sentimientos, instintos e ideas—, que se manifiesta en acciones. El papel de las ideas en la producción de acción es el modo y grado de su manifestación; y ésta es distinta en los humanos en comparación con los demás seres vivos, que también tienen lo que podría llamarse “carácter”.

De manera general, los conflictos surgen porque la gente tiene ideas distintas acerca de algo. Para que el escritor determine cuál es la idea y cuál el obstáculo que genera el conflicto, resolverá las siguientes interrogantes: qué quiere el personaje, por qué lo quiere y por qué no puede. Las respuestas darán cuenta del choque de acciones y sus causas, cuya consecuencia será el movimiento y avance en las situaciones planteadas en el guion.

Las acciones producidas por las ideas y las obras de las personas son fuerzas cuyo movimiento son la materia prima, la trama, por ser intencionadas, nacidas de la conciencia, la voluntad, la deliberación y el albedrío.

Las acciones son distintas en cada ser humano porque corresponden a las ideas que cada quien ha aceptado, acumulado y reelaborado en función de su experiencia de vida. A las cuales habrá que agregarles las emociones y los instintos que, combinados, resultan en la manera en que una persona actúa ante los obstáculos que se oponen a sus deseos.

El deseo dinamiza nuestros procesos internos, produce ideas para lograr su satisfacción y nos pone en movimiento. Schopenhauer escribió acerca de este proceso lo que sigue:

Todo querer nace de una necesidad, por consiguiente, de una carencia y, por tanto, de un sufrimiento. La satisfacción pone fin a éste; pero para un deseo que es satisfecho hay por lo menos diez que no lo son, además, los apetitos duran largo tiempo; las exigencias son infinitas y su satisfacción es corta y escasa; a veces la satisfacción definitiva es sólo aparente; el deseo colmado deja su puesto a otro nuevo, aquél es un error conocido y éste un error desconocido. Ningún objeto de la voluntad puede dar lugar a una satisfacción duradera, sino que se parece a la limosna que se arroja al mendigo que sólo sirve para prolongar sus tormentos (Schopenhauer, 2005: 206).

El deseo es una sensación de insatisfacción e incesante. Apenas es obtenido algo, sobreviene la decepción. Si no es obtenido, son emprendidas las acciones para poseerlo

(porque es un ideal, una esperanza), y son puestos en juego los pensamientos que deliberan acerca de la mejor manera para llegar al objetivo. La constante es que la urgencia por satisfacer los deseos genera acción física, la cual revela una intención, una manera de hacer las cosas y el tipo de necesidad en los personajes.

Ejemplificado este proceso de manera obvia, se parece a la necesidad de comer, que cuando aparece y no hay alimento, es inminente que sobrevendrá dolor. Mientras más pase el tiempo, la persona estará más ocupada en la lucha por conseguir aquello que acabe con su dolencia. En el caso del hambre, la satisfacción produce placer... pero volverá el hambre. Es posible que, en el caso de necesidades y deseos de índole mental, moral y espiritual, la satisfacción cause placer y su satisfacción dé lugar a otro deseo.

La acción de un personaje entrará en relación y en juego con la voluntad de otros personajes, tratando de ajustar las circunstancias a su idea; y en este juego obtiene respuesta, porque la circunstancia cambia. Este ciclo se repite de manera que las acciones se modifican mutuamente. A veces uno de los personajes consigue lo que quiere; otras no, pero entonces lucha más. O se da cuenta de que, al conseguirlo, no es lo que quiere, y que ha sido engañado. O que se ha esforzado por algo que no es lo que creía, etc. Este proceso alterna el equilibrio y desequilibrio de fuerzas, lo que dota de ritmo a la trama. Pero lo esencial en este proceso es la secuencia: las ideas y deseos producen las acciones, las cuales producen el conflicto, que a su vez genera la trama, misma que recrea la historia.

Del planteamiento acerca de la acción que hace Lawson en su *Teoría y técnica de la dramaturgia*, agregaríamos que el movimiento dramático es una secuencia de cambios de equilibrio en la obra, siendo el clímax de ésta el máximo desequilibrio en la trama. Lo que llama la atención en cualquier acción es el espectáculo de un cambio de equilibrio entre el individuo y el medio. Dicho cambio no implica necesariamente bullicio o violencia (Lawson, s.a.: 160), pero sí implicará hacer algo, porque si nada se hace, el equilibrio permanecería estático. Es más, el cambio de equilibrio es un proceso que incluye la expectación de modificación, el intento de realizar un cambio, así como el cambio mismo.

Una obra puede contener un duelo en cada escena, una batalla campal en cada acto... y los espectadores estarían invadidos por la total falta de interés en lo que están presenciado, porque no hay acción dramática, cuya efectividad no depende de lo que hace la gente, sino del significado de sus acciones (Lawson, s.a.: 161). Es decir, aunque la acción esté limitada a un mínimo de actividad física, será significativa a tal grado que intensifique y agudice el conflicto. Por ejemplo, pensemos en el reencuentro de dos personas enemistadas, porque una hubiera engañado o traicionado a otra, y que por alguna circunstancia tuvieran que hablar entre sí por mutua conveniencia. El inicio de ese encuentro sería un silencio incómodo, con poca acción física por la mutua desconfianza y cautela ante la posibilidad de una agresión.

De alguna manera, el problema de escribir en acción consiste en encontrar las actividades acertadas (Lawson, s.a.: 161), para hallar equivalencias objetivas (actos) de experiencias subjetivas (ideas, deseos, instintos) de los personajes (Bentley, 1995: 26). Esto es distinto de las narraciones en otros géneros literarios, como la novela, en los que el escritor nos mostrará los acontecimientos a través de la mente de los personajes.

En cambio, lo que el dramaturgo ha de lograr es mostrarnos la mente de los otros hombres a través de sus actos (George Santayana citado por Bentley, 1995: 16). De esta manera, hasta una espera solitaria, un monólogo, un parlamento entre dos personas nos ofrecerán esa cualidad de acción en una escena, la cual, aunque parezca estática, contribuye al movimiento de la historia. La condición es que ese parlamento logre un cambio en el equilibrio de fuerzas.

Resumen

1. La acción es el componente del conflicto.
2. La acción es una idea expresada por acciones corporales.
3. Para encontrar la idea y su obstáculo, el escritor preguntará qué quiere el personaje, por qué lo quiere y por qué no puede obtenerlo.
4. Escribir en acción es encontrar actividades acertadas para hallar equivalencias objetivas de experiencias subjetivas.
5. El escritor tiene que mostrarnos la mente de otras personas a partir de sus actos.
6. La secuencia de elementos que desarrollan el guion es:
 - Ideas y deseos que generan acciones.
 - Acciones encontradas que producen conflictos, porque se obstaculizan.
 - El conflicto genera la trama.
 - La trama recrea la historia.

Ejercicios

1. En el ejercicio pasado buscaste algunos conflictos. De ellos, haz supuestos para responder a las preguntas: qué quieren los personajes, por qué lo quieren, por qué no pueden.
2. Desarrolla la acción de los personajes de manera que encuentren la forma y la actitud para sortear el conflicto; pero una vez hecho, que encuentren otro obstáculo a superar, y así sucesivamente.
3. Haz que cada uno logre fácilmente lo que quiere.

Compara estos tratamientos y nota cuál genera más trama y está más logrado.

Carácter y personaje

En este apartado, se persigue que el alumno sepa unificar en el carácter a las ideas y los deseos; que observe y califique el estilo de decisión y pondere su papel en la producción de la trama.

El carácter es lo que puede ser calificado por las acciones (Aristóteles, 2000a: 2a, 22). Es el conjunto de ideas, sentimientos, deseos, vivencias e instintos con los que el protagonista responde con acción, de cierta manera e intensidad, a una circunstancia.

Al manifestarse el carácter como acción y entrar en choque con otras, detonará un movimiento en la situación que oscilará entre desequilibrio y equilibrio, dando por resultado el movimiento dramático. Debido a la importancia del carácter como detonador de la trama, habrá que mencionar algunas concepciones entorno suyo, con lo que iniciamos, también, la creación de personajes.

En *El manual del guionista*, Syd Field plantea varias interrogantes a resolver; una de las más importantes es la que se cuestiona el secreto para crear un buen personaje. Él ensaya a responder si será la motivación, el diálogo o acaso la verosimilitud. Reconoce que estos factores tienen que ver entre sí, pues son partes o aspectos del personaje; pero no dan cuenta de él en su totalidad.

¡Comparto con Field su opinión de que un buen personaje es un asunto central, pues sin él no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guion. En la creación de personajes, se tendrá en cuenta que una persona es lo que hace, no lo que dice (Field, 1995: 49, 51). Field advierte que los escritores están unidos de manera esencial a sus personajes. Recurre a las ideas de Harold Pinter para subrayar que:

Cuando se crean los personajes, ellos te observan, observan al escritor con cautela. Puede que parezca absurdo, pero mis personajes me hacen experimentar dos tipos de sufrimiento. He sido testigo de su dolor cuando me dedico a distorsionarlos o falsearlos, y he sufrido dolor cuando he sido incapaz de llegar a lo más profundo de su carácter, cuando me evitan deliberadamente, cuando se esconden entre las sombras (Pinter citado por Field, 1995: 49).

Por eso Syd Field recomienda que cuando creamos a nuestros personajes llegamos a conocerlos como la palma de nuestra mano; saber cuáles son sus esperanzas, sueños y temores, lo que les gusta y lo que no, sus antecedentes y peculiaridades.

Estas aseveraciones aún están suspendidas en el aire, porque, ¿acaso es posible llegar a ese grado de conocimiento de un personaje? De ser cierto, ¿cuál es la mejor manera de abordar su creación?

Conocer y anticipar de qué manera y en qué grado se comportaría alguien ante una situación, puede llegar a ser una tarea asistemática e inmarcesible. No obstante, para analizar su creación, hay manera de ayudarnos a observar, discernir y valorar los caracteres, si ponemos atención en lo que Schopenhauer escribió al respecto:

Es de admirar cómo la *individualidad*, o sea, el carácter y el intelecto determinados, colorean todos los pensamientos y acciones del mismo, hasta los más insignificantes; como la consecuencia de esto, es toda la vida, la historia interna y externa, tan distinta del uno y del otro. El botánico reconoce por una hoja la planta, y Cuvier reconstruía con un hueso todo el animal; así se reconstruye por una acción determinada y característica todo un carácter, aun cuando esa acción se refiere a una pequeñez, y en este caso mejor, porque en casos importantes obra la gente conscientemente, y en pequeñeces y en bagatelas siguen inconscientemente su naturaleza. Por esto es tan verdadera la afirmación de Séneca: *Es lícito sacar argumentos sobre las costumbres aun de los más pequeños indicios*.³ Quien es injusto y traidor en cosas pequeñas, lo será también en las cosas grandes. Quien no da importancia a los pequeños rasgos de carácter, no debe extrañarse, cuando vea en contra suya los defectos grandes (Schopenhauer, 2009b: 273).

Esto es, el guionista observará los rasgos de comportamiento propios y ajenos, tanto en los pequeños detalles como en manifestaciones más amplias, para distinguir la idea mediante la cual opera un carácter y calificarlo. También, con ese propósito, el guionista recurrirá a algún abordaje psicológico, que bien ayudaría, pero también podría perderse en un laberinto; o estancarse en perfilar los caracteres y postergar indefinidamente su puesta en conflicto. Ya Aristóteles advertía que: “Los novatos en la composición de tragedias llegan a dominar exactamente la composición y los caracteres antes y primero que la trama de los actos” (Aristóteles, 2000a: 10).

Conviene considerar que la indagación del carácter y el comportamiento hecho por la psicología y el psicoanálisis son estudios muy extensos, y que toma mucho tiempo asimilarlos. Aunque suelen llamar mucho la atención por los casos que estudian, la mayoría de las veces los comportamientos que nos refieren son tan particulares, tan excéntricos y excepcionales que no serán útiles de no transformarlos.

.....
3. En latín en el original: “*argumenta morum ex minimis quoque licet capere*”.

Tomo como ejemplo un caso que Freud relató en su libro *Introducción al psicoanálisis*, el de una mujer de treinta años que padecía de una obsesión muy grave. Muchas veces al día, a diario, la mujer repetía una carrera desde su habitación a otra y se ubicaba siempre delante de la mesa que estaba en el centro de la habitación. Entonces llamaba a su trabajadora doméstica, le daba una orden sin importancia o francamente le pedía que se retirara sin mandar nada y después regresaba corriendo a su habitación.

La mujer explicó a Freud el sentido de este acto obsesivo y extraño. Relató que hacía más de diez años atrás se había casado con un hombre que le llevaba muchos años, y que fue impotente la noche de bodas. El hombre estuvo corriendo de su cuarto al de su mujer para intentar cada vez completar la relación, pero sin lograrlo. Al otro día, el hombre le dijo que se sentiría muy avergonzado cuando la doméstica viniera a hacer la cama y que se diera cuenta de lo que no sucedió, por lo que tomó un frasco de tinta roja que estaba a la mano y lo derramó en las sábanas; pero, para colmo, no acertó al lugar en el que deberían haber caído las manchas de sangre.

Freud se sincera al aceptar que al principio no llegó a comprender qué relación podría existir entre este recuerdo y el acto obsesivo de su paciente, pues el paso repetido de una habitación a otra y la aparición de la doncella eran los únicos actos que el mismo tenía en común con el supuesto antecedente real. Pero, entonces, la mujer lo llevó a la segunda habitación, y lo colocó ante la mesa y le hizo descubrir, en el tapete que la cubría, una gran mancha roja y le explicó que se situaba junto a la mesa en una posición tal que la criada tendría que ver por fuerza la mancha. Ante este nuevo detalle, para Freud no hubo ya posibilidad de duda sobre la relación entre la escena de la noche de bodas y el acto obsesivo. El sentido de este mismo consiste, evidentemente, en el hecho de hacer venir a la criada y hacerla ver la mancha roja, contrariamente a los deseos del marido después del fallido intento de simulación.

Para Freud, la paciente se pone en representación de su marido, como si no tuviera que temer porque la mancha cae en el lugar debido. Freud concluye:

Vemos, pues, que no se contenta con reproducir la escena real, sino que la ha continuado y corregido, perfeccionándola. Pero, al hacerlo así, rectifica también aquel otro penoso accidente que obligó al marido a recurrir a una tinta roja, esto es, su total impotencia. De todo eso habremos de deducir que el acto obsesivo de nuestra enferma presenta el siguiente sentido: “Mi marido no tenía por qué avergonzarse ante nadie, pues no era impotente”. El deseo que encierra esta idea es presentado por la enferma como realizado en un acto obsesivo, análogamente como sucede en los sueños, obedece a la tendencia de la buena señora a rehabilitar a su esposo (Freud, 2002: 222-225).

Este tipo de comportamientos en ese grado de afectación y representados de manera llana no siempre se utilizarán, porque constituyen patologías que alteran el comportamiento de los individuos y no les dejan operar de otro modo; esto es, hay una obsesión que disminuye la capacidad de elección. Y aunque este tipo de comportamientos se explicarían por su contexto, como el hecho de que la mujer insista en llamar a su doncella para que “dé fe” de que el matrimonio “sí fue consumado” y que ésta “salga” a “esparcir” esa información para evitar los chismorreos, la conducta llega a tal grado de automatismo que constituye una compulsión anormal.

Ahora bien, la cuestión es cómo hacer que un personaje como éste sirva para una construcción dramática. La manera de hacerlo es que la mujer haga elecciones voluntarias; por ejemplo, podría elegir resistirse voluntariamente a esa compulsión. Esta actitud es un acto que obliga a generar la expectativa de la lucha por gobernarse y por ocultar esa conducta. Así, cuando la mujer se encuentre luchando contra sí misma, y que casi logre dominarse, el guionista la pondrá en una situación que estimulará la obsesión: por más que la mujer se esfuerce por dominarse, la compulsión... “le gana” y la mete en problemas. Esto ya podría dar inicio a un personaje cómico.

Ahora bien, para crear otros personajes, sustituya la obsesión de esta mujer por un impulso más o menos irresistible de glotonería, de frugalidad, de mentir, de decir la verdad, de envidiar, de despreciar, de hacer justicia, de hacer trampa, de destacar, de disimulo, de exagerar, de minimizar, de despreciar, de sobrevalorar, de orden, de desorden, de pedir atención, de ignorar, de corregir al mundo, de dejar que el mundo ruede, de poder, de someterse, de ser el justiciero, de ser la víctima, de ser el villano... y entonces el personaje se esforzará por combatir esos excesos.

Ahora póngalo a prueba, sitúe a su personaje en situaciones en las que le sea difícil controlarse, circunstancias puestas por un malvado enemigo, que es el escritor, para que recaiga en el defecto, y tendremos una base para alguna comedia o farsa. O bien, haga que un personaje bienintencionado cometa errores por tener una idea que él considere que es para el bien, de manera que lo lleve hasta sus últimas consecuencias... hasta la muerte moral o física... entonces tendremos el principio de una de las modalidades de la tragedia.

Ahora bien, ¿vale la pena invertir tiempo en estudiar y detenerse indefinidamente en Freud, Jung, Lacan o en otras disciplinas como el conductismo, siendo que cada autor y cada vertiente teórica dan un énfasis distinto a unos mismos comportamientos? No, porque el escritor no se convertirá en un terapeuta; terminaría por enredarse y no escribiría sus guiones; pero sí necesita del conocimiento general de esas teorías, porque le servirán de apoyo para explicarse, desde la perspectiva particular de cada autor, la conducta humana, a fin de encontrar las ideas que generan los actos, podrá identificar patrones de comportamiento.

En tal labor podrían sernos útiles algunos manuales o libros que nos expliquen o ejemplifiquen por qué las personas llegamos a ser envidiosas, invasoras, habladoras, villanos, víctimas, héroes, jefes, irresponsables, buenas personas, prudentes, críticos, manipuladores, intolerantes, compulsivamente ordenados o desordenados, etc. Nos serían útiles los libros o manuales de psicología u obras que incluso tienen cierto sentido del humor, como *El arte de amargarse la vida* (2013) de Paul Watzlawick; también servirían los libros de Desmond Morris, como *El zoo humano*, u otros autores que tratan, por ejemplo, el carácter nacional, que para nuestro caso sería *El laberinto de la soledad* (2015) de Octavio Paz; o libros de la tradición psicoanalítica, como *El miedo a la libertad* (1998), de Erich Fromm; pero siempre se ha de tener en mente que servirán o ayudarán para poner a un personaje a tomar decisiones en determinadas circunstancias.

Por ejemplo, Erich Fromm es un autor cuya obra nos da ciertas herramientas para la comprensión de algunos de los fenómenos del comportamiento humano. Estuvo muy interesado en los procesos de individuación que ocurren cuando las personas se enfrentan a la libertad y a la necesidad de evitarla, resultando en los fenómenos de dominio y sumisión: el sadomasoquismo. De éste identifica como mecanismos de evasión al autoritarismo, la destructividad y la conformidad automática. También estudia la ilusión de la individualidad y la relación del carácter con los procesos sociales democráticos.

¿Cómo se utilizaría el conocimiento que expone Fromm? Como una observación general que explica ciertos rasgos de personalidad; que facilita la identificación y la interpretación de los detalles del comportamiento para particularizarlos en actitudes y acciones.

Supongamos que como autores de guiones tenemos interés en trabajar con el perfil de personajes autoritarios. Fromm describió varios rasgos de ese carácter y sus manifestaciones, los cuales podrían retomarse para el desarrollo del personaje; por ejemplo: dice Fromm que hay un rasgo de carácter autoritario que engaña a los estudiosos. Se trata de la tendencia a desafiar a la autoridad y a indignarse por toda intromisión “que viene desde arriba”. Hay ocasiones en que este desafío oculta las tendencias al sometimiento. Este tipo de persona se revelará constantemente contra toda especie de autoridad, incluso en contra de la que apoya sus intereses. Esos individuos pueden luchar contra un grupo de autoridades, especialmente cuando sienten que no tienen el poder suficiente para enfrentarse a aquélla, y al mismo tiempo, o más tarde, someterse a otras autoridades de mayor poder o que les prometen más y que parecen satisfacer sus anhelos. También aparecerán sentimientos de odio y rebeldía cuando la autoridad comienza a debilitarse y no les cumple, decepcionándolos.

Como las actitudes de rebeldía ocupan una posición central, se creería fácilmente que la estructura de su carácter es precisamente la opuesta a la del tipo masoquista

sumiso. Son personas que se oponen a toda especie de autoridad, porque parecen muy independientes. Tienen el aspecto exterior de personas que luchan contra todos los poderes que obstruyen su libertad e independencia. Sin embargo, señala Fromm, se trata de un autoritario tratando de reafirmarse y superar su sentido de impotencia o de la necesidad de que alguien lo guíe. Para Fromm, el carácter de las personas autoritarias no es nunca *revolucionario*; él prefiere llamarlo *rebelle*.

Añade Fromm que hay muchos individuos y numerosos movimientos políticos que confunden al observador superficial, a causa de lo que parecería un cambio inexplicable desde el izquierdismo a una forma extrema de autoritarismo. Desde el punto de vista psicológico, se trata de “rebeldes” típicos (Fromm, 1998: 169).

De lo antes expuesto, un escritor jugaría a hacer algunas suposiciones para formular las ideas que motivan la conducta de una persona así: que el rebelde quiere ser autoridad. Codicia el poder; envidia a quien lo tiene. Por eso será muy adicto a los símbolos u objetos que le den jerarquía, a toda persona y títulos que le otorguen reconocimiento. Por envidia, se la pasará criticando los actos de sus jefes. Participará compulsivamente en procesos electorales. O siempre tratará de figurar en cualquier reunión. Le gustará tener su público y las luces sobre él.

Si es jefe, se la pasará compulsivamente citando a reuniones a sus subordinados. O bien, quizá no querría la autoridad formal, sino mantenerse golpeteando siempre a quien esté arriba, movilizándolo y echándolo al frente a quienes le creen y lo admiran por ser uno que se atreve a desafiar a la autoridad. Se siente merecedor de mejor trato por sus méritos y por los beneficios que ha dado a quienes le siguen. Pero la vida, las fuerzas puestas por la autoridad, la sociedad, las tradiciones y el destino le han mantenido marginado. Continuar como poder informal lo favorece, porque no dará cuenta de sus actos, ya que, a final de cuentas, es un irresponsable.

Si la autoridad es particularmente arbitraria, qué mejor ocasión para desenmascarar su rostro cruel y tener la prueba que confirme que su lucha es justa; si es perseguido, podría entregarse para padecer en alguna mazmorra, demostrando la crueldad de su enemigo y con ello demostrando que tiene razón. Si la autoridad y su crueldad desaparecieran, su lucha desaparecería, y con ello el sentido de su ser. Se somete al maltrato para obtener más aprobación y apoyo de sus imitadores.

En un extremo, su autoritarismo se manifiesta como masoquismo, que ya tiene su contraparte sádica, a la que ha estado provocando. Su esperanza es que un día “le tocará alzar la voz”, para que hagan lo que él diga; recordará las ofensas para justificar sus acciones y que lo admiren por su sacrificio heroico. Pero su contradicción interna es que, para existir como héroe, esa víctima necesita de un torturador, así como el títere de un titiritero.

Perfilar el carácter de un personaje autoritario que se reviste de rebelde y asentar la idea general que nos da Fromm requiere de la observación de la conducta en los demás, y hasta en uno mismo, pues, aunque el ejemplo nos remita al ámbito político y público, sus rasgos se encontrarán en la vida privada.

Debido a que las conductas se generan de manera *recíproca*, siempre serán encontradas una o varias juntas, porque, para que existan masoquistas, se requiere la existencia de los sádicos; para los autómatas, los programadores; para los mentirosos, los crédulos; para los defraudadores, los codiciosos. De manera general, este tipo de ideas e impulsos nos sirven para perfilar los caracteres, pues como señaló Bentley (1995: 44): “La materia prima de los personajes es la gente, y en particular lo que consideramos sus impulsos más elementales”.

Si observamos nuestro entorno y a nosotros mismos, ya tenemos una especie de pre-construcción de personajes. Por eso se requiere que el guionista sea capaz de valorar los caracteres, pero con alguna referencia que brinde las coordenadas para discernir los excesos y los defectos en las actitudes y las acciones, de manera que, junto con su experiencia de vida, dé cuenta del grado y modo de manifestación de las acciones.

El caso del ejemplo antes delineado a partir del libro de Fromm nos llevaría a pensar en el rebelde, que piensa en hacer su voluntad y liderar a los demás, porque lo cree justo; pero también sería visto como una persona que se ha comparado con otros y se duele de que a todos les vaya bien, menos a él. Entonces, sus actos estarán motivados por la envidia, a la que disfrazará de justicia y derecho. Este personaje quizá posea componentes de vanidad y soberbia, de ahí su necesidad de “ganar foco y visibilidad”.

Con base en ese carácter, ¿hasta qué punto será conveniente describir su acción para que nos resulte un personaje trágico o uno cómico; un héroe ejemplar o un villano; una víctima o un abusador? Para saberlo, cabe considerar que el grado de manifestación de la conducta depende de si la acción sea vista como exceso o defecto.

Que una misma acción sea excesiva o defectuosa resulta una idea de larga data y de haber sido puesta como referencia básica por Aristóteles en su *Ética*. La virtud es una posición intermedia entre dos vicios: uno por exceso y otro por defecto, y dio algunos ejemplos (Aristóteles, 2000: 23): la valentía es la posición intermedia entre la temeridad, que sería el exceso, y la cobardía el defecto. En los placeres y las penas, el temple es el punto medio, y los extremos son el desenfreno y, en algunos casos, por defecto, es la insensibilidad. La liberalidad es dar y tomar bienes y dinero; ésta tiene como exceso la prodigalidad y como defecto la avaricia. El exceso de la mansedumbre es el iracundo, y el defecto, el apático. Se le llama veraz al término medio que, cuando se exagera, se convierte en fanfarronería y es disimulación cuando se le atenúa. En las distracciones, el término medio es una persona de ingenio vivo; el exceso es la bufonería y el defecto es lo rústico. Si la amabilidad es excesiva, resulta en un adulator;

su defecto es el desdeñoso y buscapleitos. El deseo por la justicia es el término medio entre la envidia y la alegría del mal ajeno. El justiciero se aflige de que prosperen quienes no lo merecen; mientras que el envidioso se pone triste de que a todos les vaya bien (Aristóteles, 2000: 24-25).

Estos términos son relativos entre sí; cambian cuando se comparan mutuamente; por ejemplo, el valiente parece temerario junto al cobarde, y junto al temerario, parece cobarde. Y más que hacer una lista enorme de actitudes y de sus extremos viciosos, lo que interesa es que el escritor aprecie una actitud según la fuerza y la manera en que se manifieste. En consecuencia, hay que poner atención en los excesos y defectos para aplicarlos a los personajes, que, combinados con otros y puestos en situaciones hipotéticas, generen conflicto.

Ahora bien, conviene recordar que *el carácter es aquello que puede ser calificado por las acciones del personaje*, y cada persona produce su *estilo de decisión* (Aristóteles, 2000a: 2a, 22); en éste hay que poner atención, ya sea por observación directa o por investigación.

¿De dónde obtendremos material en el que se adviertan con claridad los distintos estilos de decisión? Eric Bentley afirmó que la materia prima de los personajes es la gente con la que nos relacionamos, por lo que los materiales de los personajes a desarrollar de alguna manera ya han sido elaborados (Bentley, 1995: 45).

Ahora, la cuestión es por dónde empezar a escribir: si por el carácter o la trama. Lajos Egri opina que hay una discusión que tiene origen en la afirmación de Aristóteles de que lo primordial en la construcción de historias es la trama, y después los caracteres. Egri escribió a favor de la importancia del personaje por encima de la trama. En *El arte de la escritura dramática*, Egri propuso revisar una trama de lo más conocida: un triángulo amoroso. Un esposo sale de viaje, y cuando va de camino se acuerda de que olvidó algo en casa, y entonces regresa a ésta. Al abrir la puerta encuentra a su esposa y a su amante juntos en la habitación.

Egri pide que supongamos que el esposo es un hombre de baja estatura, mientras que el amante es muy alto. Entonces, la situación depende de lo que el esposo haga. Si el esposo es cobarde, evitará el conflicto para no pelear y salir perdiendo; hasta podría disculparse por haber interrumpido.

Pero si, por circunstancias de carácter (psicológicas y sociales) el esposo es un convencido de su valor como persona y además es agresivo, a causa de defenderse siempre por las constantes humillaciones que ha padecido por ser bajito de estatura, atacará agresivamente al amante de su esposa, sin importarle si sale lesionado. En cambio, si es un cínico, hará sarcasmos evitando la pelea, humillando a su esposa y al amante de ella.

Para fortalecer este punto de vista, Egri propone que sustituyamos a Romeo por Hamlet como el enamorado de Julieta. Entonces, la historia cambiaría, pues Hamlet también se habría detenido a reflexionar durante más tiempo su situación, componiendo soliloquios sobre la inmortalidad del alma y el amor eterno. Y mientras Hamlet pierde el tiempo, Julieta, sin sospechar del amor de Hamlet, se habría casado con otro pretendiente. Entonces, Hamlet se pondría a cavilar aún más, maldiciendo su destino.

Lo que hace la diferencia para Egri es que, mientras Romeo se involucra en una gran cantidad de problemas y es temerario, Hamlet sólo piensa. Mientras Hamlet duda, Romeo entra en acción. Le resulta obvio que los conflictos de ambos personajes surgieron de su propio carácter, y no a la inversa. Para confirmarlo, propone que sea cambiado el reflexivo Hamlet por un príncipe amante del placer, y que sólo le interese conservar sus privilegios como príncipe. ¿Vengaría la muerte de su padre? Poco probable. Y, en vez de una tragedia, resultaría una comedia.

Entonces, para Lajos Egri únicamente el personaje crea la trama, y no viceversa. Tiene razón al poner en función del personaje la producción de la trama. Coincido con él cuando señala, basado en estos ejemplos, que pasará una gran cantidad de hechos, dependiendo de lo que haga el personaje. Un cobarde puede crear una farsa; un hombre valiente, una tragedia (Egri, 2012: 129-130). No obstante, Egri no explica por qué Romeo y Hamlet generan tramas trágicas si son tan distintos.

Para aclarar este punto, conviene mencionar uno de los elementos que nos facilitará el proceso de selección de las acciones y su disposición en la trama: la premisa.

Resumen

1. El carácter es el conjunto de ideas, deseos, sentimientos e instintos que producen acción física y transforma o diferencia a las personas.
2. Del carácter resulta un *estilo de decisión* que será valorado y calificado.
3. Para valorar un carácter, el escritor se apoyará en obras de psicología.
4. La descripción de un carácter requiere de la observación de la manifestación de los pequeños rasgos de comportamiento, de vital relevancia en situaciones en las que crece la intensidad de los conflictos.
5. Para valorar los caracteres, hay que notar tanto los excesos y los defectos de las ideas que expresan.

Ejercicios

1. Observa y anota la manera en que las personas deciden, según le cambien las circunstancias, y evalúa si transitan de:

- Amables a adulatoras.
- Valientes a temerarias.
- Serenas a insensibles.
- De justicieras a envidiosas.
- De cuidadosas y ordenadas a controladoras, entre otras.

Encuentra la relación entre el estilo de decisión de alguien y su constitución física, la manera de vestir, la manera de hablar, las palabras obsesión, el tipo de los que hablarían compulsivamente y demás.

2. A partir de su experiencia personal y apoyados en el texto de Eric Fromm, “Conformidad automática”, del libro *El miedo a la libertad* (1998), construyan un personaje y pónganlo a defender determinado asunto ante alguien.

La premisa

Aquí los alumnos aprenderán las habilidades para poder valorar la premisa como principio de selección, orden y síntesis, con el fin de producir una trama de acción cuyo origen es el estilo de decisión de los personajes. Una premisa o tema es una guía para seleccionar y ordenar el material que queramos trabajar. Consiste en una proposición ya sabida, expresa cómo ocurren las situaciones; pueden ser dichos populares (algunos de estos muy penetrantes), que nos revelan una verdad acerca de cómo ocurrirá algo o cómo se comportará alguien; tal vez se trate de alguna reflexión que tenga mucho sentido para el escritor de guiones.⁴ Ésta permitirá al guionista la composición de la trama, al favorecer la selección y síntesis del material de escritura.

La elección de las premisas parte de la observación de la vida, de una lectura, de una plática o de una situación, y siempre será de manera azarosa, pero en función de dos factores: de ser quien se es y de la manera en que es experimentada la realidad.

Supongamos que recientemente el guionista ha padecido una terrible decepción, incluso una traición. Y esto le ha movido su sistema de valores y ahora se le revelan nuevos aspectos de la vida. Entonces, quizá le afecten o hagan mucho sentido frases como “Farol de la calle, oscuridad de la casa”; “Más vale parecer honesto que serlo”; “Es fácil esquivar la lanza, mas no el puñal oculto”;⁵ “La fuerza no puede jamás persuadir a los hombres; sólo logra hacerlos hipócritas”.⁶

.....

4. Aquí utilizo la palabra *premis*, aunque en otros libros sobre guion se refieren a tesis, tema, idea original, idea central, plan, entre otros.

5. Proverbio chino.

6. Fenelon.

Ante esto, el autor tal vez tenga la necesidad de lanzar una advertencia, exhibir a algún hipócrita, de hacer saber al mundo su indignación, pedir justicia, prevenir a los demás de situaciones similares, entre muchas otras razones. Si el guionista va más allá, bien podría hacer de la propia credulidad, de su negligencia, de su exceso de confianza o de su innecesaria temeridad, en suma, de sus defectos, la causa de su error. De esta manera, su historia comenzaría a tener profundidad en los personajes, porque identificaría más claramente la motivación de las acciones, lo que evitaría que el guion se convirtiera en un simple recuento de hechos, de lo que llanamente le pasa a alguien. Si hay una idea que se sienta que funcione, se comienza a trabajar en las partes de la historia. Pongo como ejemplo el supuesto de que el escritor escoge una reflexión como la siguiente: “¿Ves esos perros que están jugando? Diríase que son los mejores amigos del mundo, a juzgar por sus fiestas, sus caricias, su bullicio y lametones, ¿verdad? Pues echa en medio de ellos un hueso y verás lo que ocurre (Epicteto, 2001: 84).

Este párrafo ejemplifica la discordia. Si el guionista ha buscado historias de discordia, ya sea en los periódicos, preguntando entre sus conocidos, o recuerda aquellas en las que él mismo hubiera participado, se diría que ya tiene material inicial. El procedimiento es simple: hay que seleccionar las situaciones, personas y acciones que “bajen a tierra” la premisa.

Al ser leída la premisa que propongo como ejemplo, se distinguirán dos tiempos: uno en el que un grupo de personas se llevan bien; entonces ocurre algo que da lugar al segundo tiempo, en el que surge y se desarrolla la discordia. Falta buscarle consecuencias, lo que sería el final.

Ahora bien, si recordamos la discusión que Lajos Egri sostuvo acerca de si es el carácter el que produce la trama o a la inversa, aquí planteo que están en función recíproca, que se crean el uno al otro. Esto se debe a que en el ejemplo que propongo tenemos primero un inicio de trama, que nos muestra el tránsito de la amistad a la discordia. Entonces, habríamos de buscar en nuestro material o en nuestras notas, los caracteres confrontados y las circunstancias que satisfagan esta trama.

Para la premisa puesta como ejemplo, habría que poner en relación a un grupo de personas unidas por cierto interés en común. En principio, estarían todas en buen acuerdo, de las que podrían mostrarse las acciones más nobles, con algunas de sus tendencias defectuosas, que se amplificarán cuando ocurra el hecho que las ponga en discordia. Quizás alguno de los personajes se la pase pensando abiertamente en el dinero, y sea avaro y mezquino; cuando antes se le veía como ahorrativo y previsor; otro pudiera pensar en la justicia y estar siempre envidiando a los que les va mejor que a él, cuando antes se le veía como una persona sensible a la injusticia y deseosa de mejorar al mundo; otro más pensaría de sí mismo que es una buena persona y que por eso ha sufrido tanto, que cuando se presente una oportunidad reclamará algo

para sí mismo en compensación. Alguien más necesitaría ser obedecido, y encuentra en determinada situación la manera de lograrlo, de ser el jefe, y pasa a ser un pequeño tirano; a su vez, algunas personas que eran amables con aquél, ahora se han vuelto francamente adúladoras.

Estas diversas personalidades entran en choque y generan más de un conflicto; pero no hay que perderse en la multitud de estos, dice Lajos Egri; es posible que una obra sólo tenga una premisa principal, pero cada personaje tiene, a su vez, su propia premisa, la cual choca con la de los demás. En este caso, siempre habrá corrientes y contracorrientes que llevarán al guionista de un lugar a otro, pero siempre harán avanzar la línea vital de la obra, es decir, la premisa (Egri, 2013: 179).

Otro ejemplo del desarrollo de la trama, partiendo de una premisa, es el tema de *la venganza* a partir dos reflexiones; la primera es de Schopenhauer:

[Los infortunios provocados por nuestro prójimo] agravan con amarga adición de singularísimo carácter, el dolor o la injusticia causados; implican la conciencia de la superioridad de otro, en fuerza o en astucia, frente a nuestra debilidad. A veces, una indemnización puede reparar la injusticia, pero este triste complemento “Debo sufrir esto de ti”, con frecuencia más lacerante que el mismo agravio, sólo puede ser neutralizado por la venganza. Perjudicando por la fuerza o la astucia a quien nos causó daño, demostramos nuestra superioridad sobre él, anulando de paso la prueba de la suya. Esto ofrece al alma la satisfacción que anhelaba. Consecuentemente, la persona de gran orgullo o vanidad habrá de sentir ardiente sed de venganza. Pero cada deseo logrado desilusiona más o menos: así sucede con la venganza. La piedad envenena casi siempre el placer que saboreamos. ¡Ah! La venganza, luego de llevada a cabo, desgarrará en la mayoría de los casos el corazón y torturará la conciencia. Su agujón es ya nulo: sólo resta el testimonio de nuestra maldad (Schopenhauer, 2009b: 227).

La segunda reflexión es de Séneca, cuando habla de la ira:

No sin razón temes más a esta pasión [la ira] que a cualquiera de las otras, porque es entre todas la más sombría y la más desenfrenada. Las otras, en efecto, conservan un resto de calma y sangre fría: ésta no es más que un frenesí rabioso, ebrio de sangre y exterminio; sin atender más que a sí propia, con tal de saciarse en un enemigo, y arrojándose con furor sobre espadas desnudas, ávida de venganzas que tarde o temprano llamarán a un vengador (Séneca, 2006: 1).

De los textos que he citado, se deducen algunas fases que nos dan un esquema básico de trama y del carácter del personaje:

- Que hay una ofensa.
- Que al ofendido no le complacen las disculpas (si las hay).
- Que el ofendido tiene un carácter orgulloso, vanidoso e iracundo, atributos que le impulsan a tomar venganza.
- Es calculador, planifica la venganza; fantasea, repasa y ensaya lo que hará.
- Aquí hay dos caminos:
 - Que al tratar de llevarla a cabo, se hace manifiesta su mala intención y no la completa. Si es descubierto y exhibido, es puesto en ridículo.
 - Completa la venganza y es descubierto, puesto en ridículo y los remordimientos lo trastornan.

En ambos casos, habrá alguien que tomará la iniciativa para vengarse de él, de tal modo que el personaje:

- Se vuelve paranoico.
- Emprende nuevas agresiones para defenderse o huye y es perseguido, con lo que se enreda más hasta estrangularse; muere moral o físicamente.

Estas fases son un esquema básico que será modificado para dotarlo de variedad, lograr innovación, sorpresa o suspenso. Pero, como esquema general, para empezar, funciona como un “mapa” de lo que sería posible desarrollar. Este esquema nos permite iniciar el proceso de búsqueda e invención de los caracteres y las situaciones que satisfagan la premisa y sus fases.

En suma, la premisa será la brújula en la búsqueda y selección del material. Cabe mencionar que he propuesto la formulación de premisas a partir de algunos textos que, en lo particular, me llaman la atención. Pero es más que evidente que cada quien puede echar mano de sus propios recursos. No obstante, las premisas se redactarán de manera sencilla en una línea, como un *story line*, por ejemplo:

1. Un hombre asiste al sepelio de su amigo. Una semana después, lo ve vivo en otra ciudad.
2. Una bestia atemoriza a un poblado y son salvados por un mago.
3. Un profesor va en busca de un objeto milenario perdido.
4. Un hombre finge su muerte y atrapa a un ladrón.
5. El hijo toma el lugar del padre y el padre el del hijo.
6. El hombre rudo que hace el trabajo de casa.
7. Él espera morir para que las compañías aseguradoras paguen sus deudas.
8. Chico conoce a chica.
9. Dos hombres desahuciados deciden cómo vivir lo que les resta de vida.

Las premisas que el guionista formule también son opciones, siempre que se desglosen en etapas y procesos en forma de inicio, desarrollo y final.

Resumen

1. La premisa equivale al tema del guion.
2. Es una guía para seleccionar y componer en el tiempo las acciones.
3. Se desarrollarán de tal manera que den una estructura de inicio, desarrollo y final, y que “pidan” un carácter.

Ejercicios

1. Convierte los refranes que a continuación son propuestos como inicio, desarrollo y final; describe el tipo de caracteres que podrían desarrollar las historias:
 - Quien da pan a perro ajeno, pierde el pan y pierde el perro.
 - El amor y el interés se fueron al campo un día, pudo más el interés que el amor que le tenía.
 - No soy monedita de oro para caerles bien a todos.
 - El dinero es un solícito criado, pero un amigo exigente.
 - No prestes dinero a un amigo, pierdes el dinero y pierdes el amigo.

Pon a prueba las frases que te hacen sentido; dales la forma de historia y escoge el personaje con el carácter adecuado a las mismas.

Elementos estructurales del guion

Aquí, el objetivo a lograr es que el alumno identifique los elementos estructurales del guion y sus cualidades; principalmente que ocurren en el tiempo de representación y que son una manera de tramar la acción. La estructura del guion nace cuando el autor distingue entre cómo ocurrieron los hechos de la historia y el orden en que serán dispuestos a lo largo de la duración del audiovisual. Como ya se ha mencionado, a ese ordenamiento se le llama trama, y para diseñarla el guionista se apoyará en la premisa para distribuir sus notas a lo largo del guion y, tentativamente, ubicar a algunas en el inicio del texto, otras en el desarrollo y las que pudieran constituir el final. A estas partes (inicio, desarrollo y final), se les conoce como actos, y si nosotros tenemos noción del desarrollo de la premisa, tendremos una aproximación al material que forma cada acto.

Lavandier brinda más información sobre los significados de la palabra “acto”, que se ha prestado a confusión durante mucho tiempo. En el teatro clásico correspondía a los cambios de decorado o tiempo (Lavandier, 2003: 153), aunque también respondían a consideraciones no dramáticas, como la duración de las velas. Lavandier

refiere que hace tiempo la norma era escribir en cinco actos. Con todo, si éstas estaban bien escritas, en realidad se conformaban de tres actos dramáticos. En cuanto al audiovisual, se ignoran completamente los actos logísticos; el único acto válido es el dramático (Lavandier, 2003: 154).

Lavandier señala las funciones de cada acto: el primero contiene todo lo que ocurre antes de que el espectador comprenda consciente o inconscientemente el objetivo del protagonista. El primer acto sirve también, de manera general, para dar cuenta de los decorados, presentar a la mayor parte de los personajes y describir los acontecimientos que llevarán a los personajes a desear algo, a definir un objetivo (Lavandier, 2003: 154).

El segundo acto contiene los intentos del protagonista por alcanzar su objetivo. Normalmente es la parte que lleva más tiempo. Termina ya sea porque el protagonista ha alcanzado el objetivo o porque lo ha abandonado.

El tercer acto, en general, es la voluntad feroz de un individuo por hacer algo y pone en movimiento a todo el universo, dejando un rastro a su paso. A veces da una idea de futuro de los personajes. El tercer acto es un hacerse la luz, acota Lavandier (2003: 155).

A lo largo de la estructura hay que ubicar algunos puntos en los que el conflicto cobra fuerza, se intensifica y cambia la circunstancia a una complicación mayor. A estos puntos se les conoce como nudos dramáticos. Obligan al personaje a tomar una acción, por lo que relanza o reactiva el desarrollo de la trama. Los nudos dramáticos son elementos que nacen del conflicto, pero pueden ser enfatizados por sucesos azarosos. En cada nudo dramático el conflicto es cada vez más intenso y complejo que el anterior. Los nudos tienen ubicación y nombres particulares. Enseguida se enuncian.

El gancho. Es un nudo ubicado al inicio del guion. Su función es atraer la atención del espectador e interesarlo. Proyecta con fuerza el evento en la cadena causa-efecto, a la manera de un cañonazo. En los largometrajes suele ocurrir durante los primeros diez o quince minutos.

Nudo 1. Es un conflicto de mayor énfasis que el gancho, ubicado al final del primer acto. En este nudo cambia la situación y lanza la acción al segundo acto.

Punto medio. Se trata del nudo que se encuentra a la mitad de toda la estructura. Desde el inicio hasta este punto medio, el conflicto será “incubado”, presentados los personajes y sus objetivos. A partir del punto medio se revelan los personajes y las circunstancias que darán desarrollo pleno al conflicto.

Nudo 2. Ubicado al final del segundo acto, se genera a raíz del conflicto, que es llevado a consecuencias más complicadas, y sirve para dar pie al clímax.

Clímax. El nudo dramático más importante de una historia es el acontecimiento final, que aporta la resolución al conflicto. Se ubica al final del tercer acto y lo cierra (Lavandier, 2003: 160).

Los elementos antes descritos son un esquema que varía siempre. Pero, en principio, sirve para que, en un primer momento, el guionista decida cuáles fases del desarrollo de la premisa harán de gancho, de nudos, de punto medio y clímax, y que comience a ubicar sus notas en estos para comenzar a escribir “uniendo” los nudos.

Hay que pensar que este esquema es una guía para la construcción audiovisual, que es sólo una base y que tendrá variaciones en el corto, medio y largometraje. Además, para audiovisuales breves o brevísimos, digamos de uno a dos minutos o menos, regularmente da tiempo para plantear una situación con uno o dos nudos y su resolución.

Es sabido que el material que representaremos será tramado y acomodado en una estructura de tres actos: inicio, desarrollo y final; pues nuestro audiovisual, por fuerza, tiene un inicio y un fin (tiempo de reproducción); la historia también tendrá principio, medio y final; pero en lo que respecta a la manera en que ésta sea tramada, se puede iniciar por el final, por el medio o por algún nudo dramático. Esto siempre dependerá de lo que el autor quiera lograr: si graduar el conflicto de menor a mayor intensidad hasta el clímax —historia lineal cronológica—, si sorprender al espectador —el guionista revela al espectador claves para explicar los sucesos presentados al inicio de la trama—, si causar suspenso —el guionista y el público saben lo que sucederá, pero el personaje no, etc.—. Como el autor quiera, pero la única condición es que la historia que se trame tenga siempre inicio, desarrollo y final.

Ahora bien, se debe mencionar que en audiovisual, en México, cada acto se divide en secuencias, y éstas, en escenas, las cuales nacen como elementos formales de la realización y la producción, perdiendo el sentido original que provenía del teatro.

Por *secuencia* se entiende *el desarrollo de acción y conflicto significativos en unidad de lugar y tiempo*. Por esta razón, en el guion diferenciamos entre secuencias cada vez que cambie el momento del día (tiempo), o el lugar, o ambos. Estos datos se anotan al inicio de cada secuencia.

Las *secuencias* se dividen en *escenas*, descritas como *plano general*, un *close up*, un *medium shot* u otras. La división de la acción en escenas o encuadres es competencia del director, no del guionista. A este tratamiento se le llama guion técnico.

La palabra *escena* se retoma del teatro, donde se rige por criterios distintos al audiovisual; en este último es equivalente a encuadre, plano cinematográfico o toma. Determinar cuáles serán las escenas, requiere de la valoración del director, productor y cinefotógrafo en el momento de la planificación y producción; de ahí que no sea posible que el guionista divida sus secuencias en escenas, pues no estará a cargo de la producción. Aunque la única licencia “técnica” con que cuenta es que defina cuáles serán los *puntos de vista subjetivos* con la instrucción Point of View (POV).

La redacción, tanto en la ficción como en el documental, se basa en describir lo que registrará la cámara, por lo que es más fácil “ver mentalmente” la acción redactada con verbos en tiempo presente. Se prescindirá de la subordinación de oraciones, salvo en los parlamentos de los personajes; es decir, la redacción del guion es en lenguaje llano.

Cabe añadir que al guion literario lo acompañan un *story line* y una *sinopsis*. Ambos servirán para enganchar la atención de quienes posiblemente financien, produzcan y dirijan el proyecto.

La *story line* es la historia redactada en las pocas palabras que contenga un renglón. Cuando se trata de redactarla para promocionar el proyecto, se expresará la historia de principio a fin. En este caso es mejor redactarla una vez que el guion ya fue escrito.

La *sinopsis* es un escrito breve que desarrolla un poco más lo expresado en la *story line*. Si se redacta para promoción o darla a leer, la sinopsis suele ser de 5 a 7 renglones; estará diseñada de tal manera que al exponerla atrape la atención del lector.

La extensión de la sinopsis es variable, dependiendo de cómo la solicite quien esté en posibilidad de otorgar el apoyo para la producción: para el guion ficcional puede ser un párrafo de cinco a siete líneas; en los proyectos de documental, puede constar incluso de tres cuartillas.

La *escaleta* es un escrito que da más detalle al desarrollo de secuencias o bloques de nuestro audiovisual. La descripción de la acción todavía es burda. La extensión variará conforme el guionista gane claridad. No contiene parlamentos y la descripción de la acción, si bien es un tanto más detallada que en la sinopsis, no llega a ser minuciosa.

No hay que confundir esta escaleta (un instrumento del guionista), con la que se usa en la producción; esta última es un escrito que indica las escenas y secuencias breve y eficazmente; su propósito es mantener la coordinación del equipo de trabajo y el orden de grabación o de narración a la vista de quienes participan en la producción. Su elaboración es responsabilidad de la dirección y de la producción.

Resumen

1. El guion es un texto con inicio, desarrollo y final. Cada parte corresponde respectivamente a los actos I, II y III.
2. Los nudos dramáticos indican que el conflicto se ha intensificado cada vez con más fuerza. Los nudos dramáticos tienen los nombres de:
 - Gancho.
 - Nudo 1.
 - Punto medio.
 - Nudo 2.
 - Clímax.

La estructura no es fija, puede variar, sobre todo en audiovisuales de corta duración, y funciona en diversas variantes.

3. Los actos se dividen en secuencias. Éstas son el desarrollo del conflicto en continuidad de tiempo y lugar; en consecuencia, si estos últimos cambian (uno o ambos), también cambia la secuencia.
4. El trabajo del guionista se centra en el guion literario. El guion técnico, que consiste en la división de las secuencias en escenas, depende del director.
5. Al guionista le corresponde elaborar la story line, una sinopsis, y puede usar una escaleta, cuya acepción, entre otras, es un resumen del guion, conservando la división de secuencias.

Ejercicios

Desarrolla un guion para cortometraje con cualquiera de los siguientes temas:

- La espera.
 - La decepción.
 - La esperanza.
 - El perdón.
1. Busca premisas, desarrolla la estructura de alguna en una extensión de ocho cuartillas.
 2. Las dos primeras cuartillas serán para escribir el primer acto; otras cuatro para el desarrollo; las últimas dos para el final.
 3. Ubica el conflicto que servirá de gancho al inicio.
 4. Coloca el nudo 1 al final de la segunda hoja.
 5. Al final de la cuarta hoja, el punto medio.
 6. El nudo 2 va al final de la hoja 6.
 7. Y el clímax al final de la hoja 7.
 8. El resto es el final.

Según las premisas, busca el material de acción y conflicto que te sea útil, apoyándote con algún método para el desarrollo del guion de ficción.

Una vez que tengas algún material de referencia, permite que éste te sugiera acciones, conflicto y estilos de decisión; escribe la descripción de acción en las hojas, de manera que unas los puntos; el gancho con el nudo 1; éste con el punto medio; continúa escribiendo hacia el nudo 2, y después hacia el clímax; por último, redacta el final.

Este ejercicio es difícil, pues hay que permitir que el material, la experiencia de observar y experimentar situaciones te sugieran posibilidades de resolución. Tómate tu tiempo, pero no lo abandones. Si es necesario cambiar la historia, descansa ésta y comienza otra.

Cuestionario

I) *Elige una opción*

1. El reto del autor de ficción es:
 - a. Sólo entretener al espectador.
 - b. Sólo mostrar al espectador cosas que en la realidad no pueden ser.
 - c. Conmover al espectador, aunque éste sepa que presencia una simulación.
 - d. Mostrarle la realidad.

2. El guionista invita al espectador para que:
 - a) vea más películas; b) confirme sus ideas; c) se horrorice; d) se ría;
 - e) observe, desde su punto de vista, aspectos nuevos de cosas que muchas veces ya conoce.

II) *Relaciona las columnas*

(la respuesta a cada pregunta contiene varias opciones)

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1) Cuáles son los conceptos que el guionista unifica a través de una premisa: | a) Trama |
| | b) Desarrollo |
| | c) El encuadre de la cámara |
| | d) Carácter |
| | e) Efectos especiales |
| | f) Personaje |
| | g) Desenlace |

2) Cuáles son los elementos que forman propiamente la estructura y que el guionista desarrolla.

h) Conflicto

i) Acción

j) Fin

k) Clímax

l) Historia

m) Nudos argumentales

n) Inicio

III) Relaciona las frases de una columna con las de la otra

1) La historia es...

a) Acciones ejecutadas por personas.

2) Es mejor seleccionar las acciones que dan cuenta cómo un personaje que ... produce la situación que vive; y no poner un personaje al que ...

b) El conjunto de hechos ocurridos en la realidad.

3) La trama es la puesta en relación de unas acciones con otras, de manera que...

c) Unas sean respuesta de otras.

4) Los hechos de la historia hay que expresarlos en...

d) Simplemente le pasan cosas.

5) Para hacer de la historia una ficción, hay que convertirla en...

e) Trama.

IV. Elige una respuesta

1. La confrontación de las acciones de las personas suscita:

a) peleas; b) movimiento; c) trama.

2. El conflicto se produce con:

a) peleas, bombazos, choques, enfrentamientos físicos.
b) poner cara a cara a personas con ideas y deseos opuestos.

3. El espectáculo es:

a) peleas, bombazos, choques, enfrentamientos físicos.
b) poner cara a cara a personas con ideas y deseos opuestos.

4. Cuál es la función del espectáculo:

a) incrementar el conflicto.
b) mostrar peleas, bombazos, choques, enfrentamientos físicos.

5. A qué corresponde la intensidad creciente y violencia del conflicto:

- a) a la fuerza de voluntad de los personajes.
- b) a las desgracias que le ocurren al personaje.
- c) a la crueldad.

V. Relaciona las columnas

1) Dará cuenta de cómo el conflicto nace, crece y explota:	a) Hay conflicto psicológico.
2) Si hay ideas y deseos contrariados...	b) La trama.
3) Es componente del conflicto:	c) Desarrollo de acción y conflicto significativos en unidad de lugar y tiempo.
4) La acción es...	d) Excesos y defectos de las ideas que expresan.
5) Para qué se cuestionará el escritor qué quiere el personaje, por qué lo quiere y por qué no puede obtenerlo:	e) Ideas y deseos producen acciones. Acciones encontradas producen conflictos, porque se obstaculizan. El conflicto produce trama. La trama recrea la historia.
6) Acción es encontrar actividades acertadas para hallar equivalencias:	f) La acción.
7) El escritor tiene que lograr mostrarnos la mente de otras personas:	g) La expresión de una idea a través de acciones corporales.
8) La secuencia de elementos que desarrollan el guion:	h) Objetivas de experiencias subjetivas.
9) Cómo puede ser valorado un carácter:	i) Para encontrar la idea y su obstáculo: para hallar el conflicto.
10) Qué se valora del estilo de decisión:	j) Para seleccionar, ordenar y sintetizar las acciones y conflictos producidos por el carácter de los personajes.
11) Para qué sirve la premisa:	k) Por su estilo de decisión.
12) Una secuencia es:	l) Por sus actos.

El desarrollo del guion ficcional

Este último apartado tiene como finalidad que el alumno conozca la variedad de métodos para atraerse y dar forma al material con el que escribirá los guiones. De manera muy acertada, Syd Field inicia su *Manual del guionista* con la frase “lo más difícil de escribir es saber qué escribir”. Éste es el reto principal que incluye la búsqueda y hallazgo de la premisa, la identificación de las fases, tanto de la historia como de la disposición de las acciones en la trama y la construcción de los personajes.

De manera parcial, este reto se afronta si tenemos como idea inicial una premisa.

Pero restan otros aspectos del proceso de escritura para los que son necesarias algunas orientaciones. Lo primero que se recomienda es que el guionista sea un atento observador de su realidad y entorno. No sólo de los grandes sucesos que afectan a la sociedad, sino de las personas con las que convive. Se debe observar cómo deciden tanto el campesino, como el político, y apreciar el efecto de sus decisiones, según el alcance y poder de cada posición social.

Tanto la observación, toma de notas y la compilación de situaciones, acciones y reacciones, son necesarias para obtener una o varias líneas de acción entresacadas del aparente caos de la realidad. Y en estas líneas de acción se amplificarán algunos rasgos de carácter, darle vista a algún detalle de comportamiento, tener en cuenta las características físicas de las personas, tomar nota de cómo hablan, etcétera.

En el proceso de elaboración de los guiones es necesario que el escritor tome notas en fichas de todo lo que le interese, según las premisas con las que esté trabajando. Se trata de apuntes rápidos y simples para fijar las ideas que vengan a su mente, sin preocuparse en los detalles. Ésta es una manera de comenzar a generar el material en estado bruto para los guiones. La importancia de anotar en fichas radica en que sean ordenadas y “barajadas” para tramar la historia en una combinación particular. En este punto, de nuevo recomiendo ampliamente el método de trabajo con fichas propuesto por Syd Field en *El manual del guionista*.

Durante este proceso, la premisa servirá de brújula o mapa de ruta. Sin esto, la situación sería equivalente a, como dice Syd Field, tomar primero un avión y decidir después a dónde viajar (Field, 1995: 22); es decir, si la premisa es el itinerario de los hechos que sucederán, habríamos, entonces, de disponer o componer nuestras notas, tentativamente, eligiendo el acontecimiento que detone la acción, cuál será con el que “abramos” nuestro audiovisual; cuáles serán los que compliquen y den fuerza al conflicto hasta la resolución final.

En la construcción de historias, cada autor encuentra sus métodos. Como ejemplos, cito a Eugène Labiche y Marc Michel, Miguel de Unamuno y Syd Field. Labiche, escritor de comedias, describió así su método de trabajo:

Tomo un montón de hojas de papel y escribo en la primera: Plan. Por plan quiero decir la sucesión desarrollada, escena por escena, de toda la obra, del principio al fin. Hasta que no se ha llegado al fin de una pieza, no se puede decir que se tiene ni el principio ni el medio. Esta parte del trabajo es obviamente más laboriosa. Es la creación, el parto. Cuando el plan está completo, lo repaso y me pregunto el propósito de cada escena, es decir, si prepara o desarrolla un personaje o situación, y luego, si hace avanzar la acción. Una obra es una criatura con mil pies, que debe seguir caminando siempre. Si pierde el ritmo,

el público bosteza; si se detiene, el público silba. Para escribir una pieza vivaz, es necesario haber hecho una buena digestión. La vivacidad reside en el estómago (Labiche y Michel, 1981: iv).

En cambio, Miguel de Unamuno escribió que su método era autobiográfico y también la construcción de sus personajes:

Toda novela, toda obra de ficción, todo poema, cuando es vivo es autobiográfico. Todo ser de ficción, todo personaje poético que crea un autor hace parte del autor mismo. Y si éste pone en su poema un hombre de carne y hueso a quien ha conocido, es después de haberlo hecho suyo, parte de sí mismo. Los grandes historiadores son también autobiógrafos [...].

Habría que inventar, primero, un personaje central que sería, naturalmente, yo mismo. Y a ese personaje se empezaría por darle un nombre. Le llamaría U. Jugo de la Raza; U es la inicial de mi apellido; Jugo el primero de mi abuelo materno [...]. Lazarra es el nombre [...] de mi abuela paterna. Lo escribo la Raza para hacer un juego de palabras —gusto conceptista— aunque Larraza signifique pasto. Y Jugo no sé bien qué, pero no lo que en español jugo (Unamuno, 1998: 5-7).

Por su parte, en su método, Syd Field define la *necesidad dramática*, el *punto de vista*, el *cambio* y la *actitud*. Por *necesidad dramática* entiende aquello que el personaje quiere ganar, adquirir o lograr en el transcurso del guion (Field, 1995: 51).

Por *punto de vista*, la visión que el personaje tiene del mundo (Field, 1995: 52). *El cambio* en el personaje y su *actitud*, si es positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua (Field, 1995: 54). Para conocer más a fondo estos aspectos, Syd Field recomienda escribir una biografía y realizar una investigación.

La *biografía* (Field, 1995: 56) hay que desarrollarla desde el nacimiento hasta el momento en que inicia la historia que se representará. Si hay problemas por escribirla, Field sugiere que se intente escribir en primera persona (Field, 1995: 57), es decir, que sea un trabajo autobiográfico.

La *investigación*: que puede ser en vivo o documental; cuando es en vivo, hay que entrevistar a personas (Field, 1995: 58). Cuando es documental, se obtendrá la información de archivo (Field, 1995: 59).

Syd Field recomienda que se tenga en mente que lo que se hará es contar una historia y después escribir un guion. Como paso inicial se escribe una idea expresada en tres frases, en las que quede descrita la acción y el personaje, y hay que realizar asociaciones

libres sobre esta línea argumental. Habrá que escribir varias veces tres o cuatro páginas de acción para caer en cuenta de lo que se contará.

Estas frases hay que trasladarlas a la estructura dramática, eligiendo cuál será el inicio, el medio y el final de la trama, y *cuáles los eventos* que definen el cambio de uno a otro. Dichos eventos se conocen como *nudos dramáticos*, a los que Field denomina como *Plot Point*.

Hasta aquí todavía no es necesario ser específico en los detalles, pues el propósito de esta fase es definir la línea argumental, de la que Syd Field recomienda que tenga una extensión de cuatro páginas. La escritura de estas cuatro cuartillas es lo más difícil, según Field, porque se toma una idea indefinida e informe, para estructurarla en términos de principio, medio y final. En esta fase, advierte Field, se experimentan toda clase de resistencias y cuestionamientos para escribir. Pero, aconseja, no hay que desanimarse, ya que este tratamiento se transformará, porque hay que hacerlo crecer escribiendo cada vez más detalles hasta alcanzar la extensión requerida (Field, 1995: 44-48).

Una vez escrita alguna parte de la idea, hay que ponerla a prueba. Por un lado, hay que darla a leer a quien tenga la formación, se le tenga confianza y se le respete. Por el otro, hay que darla a leer a varios lectores que no estén involucrados con el tema. El guionista contendrá su necesidad de defenderse ante la crítica y, después, decidir qué le sirve y qué no, y reescribir el guion. Hay que repetir este proceso tantas veces como sea posible.

Los métodos ejemplificados requieren ser alimentados con algún material. De ahí que el guionista obtenga historias de entre una maraña de información que ofrecerá distintas maneras de ser retomada, y que acuda a diversas fuentes:

- Ensayar cómo se expresarían temas como el amor, la temeridad, la venganza, la mentira, la premeditación, la imprudencia.
- Extraer noticias de los periódicos.
- Observar el estado de ánimo propio y anotarlo para después tratar de recrearlo.
- Observar cómo actúan las personas ante una misma situación: el fallecimiento de un ser querido, una reunión de vecinos, una comida, el momento del cortejo, un rompimiento amoroso, un problema laboral, un triunfo, un reconocimiento.
- Escribir acerca de cómo han llegado hasta nuestros hogares los objetos que apreciamos.
- Inventar historias entre esas cosas, entre las mascotas, entre los alimentos.
- Anotar los sueños.
- Que invente situaciones sin material fantástico, pero con base en las observaciones.

Para hallar una premisa y una historia, el guionista hará la revisión de la historia familiar y personal. Para dicho fin, sería útil una práctica que se ha popularizado en los últimos años: la *story telling*.

La dinámica consiste en que el guionista revise y seleccione algunas de sus fotografías y objetos personales. En un lugar a solas, privado, silencioso, donde no sea molestado ni haya disturbios, hablará de las fotos y de los objetos como si le estuviera platicando a un amigo y grabará lo que diga.

Para completar una *story telling*, hay que editar el audio, poner la imagen de las fotografías que evocaron la situación y añadir música. Pero en nuestro caso no es indispensable llegar a esto, pues el objetivo es encontrar el germen de una historia.

Otras dos opciones de encontrar relatos personales son formar un altar con las cosas que enorgullecen al escritor, a manera de trofeo. La otra es opuesta, hacer un altar con las cosas queridas que son veneradas, las que sean el recuerdo de lo que se ha ido o perdido.

En cualquiera de los dos casos, lo que sea dicho se transcribirá en tarjetas. Este material será el primer acercamiento a una historia. Ahora bien, el material obtenido por observación será inconexo, informe, incluso falto de interés; pero todo puede llegar a ser útil para inventar las situaciones. Ese material se seleccionará en función de nuestra premisa, la cual es el filtro para componerlo en una estructura, en una trama, en un diseño particular.

Resumen

1. Elige las premisas que te interese trabajar.
2. Toma nota de los estilos de decisión que se adecuarían a la premisa.
3. Anota en tarjetas las situaciones que te llamen la atención y las ideas que te vengan a la mente.
4. Baraja las tarjetas para encontrar posibilidades de trama.
5. Especula cómo sería una historia con el material que has reunido.
6. Desarrolla gradualmente la premisa hasta la extensión deseada, disponiendo el material de manera diversa a lo largo del texto.
7. Como ejercicio de verificación, habrá que dar a leer el escrito y modificarlo según las respuestas obtenidas.

Además, para obtener material de escritura:

1. Anota anécdotas de manera simple.
2. Busca la mejor manera de expresar por escrito temas como el amor, la temeridad, la mentira u otros.

3. Extrae noticias de los periódicos.
4. Observa tu estado de ánimo.
5. Escribe la historia de los objetos queridos.
6. Inventa historias entre mascotas y cosas de uso cotidiano.
7. Revisa tu historia familiar.
8. Haz *story telling*.
9. Elabora altares, uno con cosas que te enorgullezcan y otro con las cosas que sean recuerdo de algo perdido. Escribir acerca de esas cosas.

Ejercicios

A partir de una de las prácticas sugeridas, genera material; especula y modifícalo para darle acomodo en el desarrollo de la premisa que has formulado en el ejercicio pasado. Recuerda que el material generará conflicto para que el desarrollo de la historia ocurra.

Cuestionario

Después de elegir una premisa y para la construcción de personajes a través de observar el estilo de decisión de las personas, menciona tres maneras de obtener material para la escritura de guiones.

3. Guion para documental

El objetivo de este párrafo es que el alumno sepa de la definición y cualidades de un guion de no ficción, de manera particular, para el documental. Un guion para documental es un escrito pensado para reconstruir y luego exhibir, en video y audio, una historia hecha por sus protagonistas en acción,⁷ la que servirá para argumentar y demostrar un tema.⁸

El material con el que trabaja el guionista de documental es predominantemente *no controlable*, pues no lo genera el equipo de producción; los hechos han de ser anticipados y previstos para registrarlos; o bien, si ya ocurrieron y sus registros audiovisuales existen, habrá que buscarlos y obtenerlos.

Debido a que en el documental se trata de dar cuenta de un tema con el registro de acciones reales, se le ubica en el conjunto de géneros de *no ficción*. El compromiso del documental es demostrar la realidad social o natural. Para lograrlo, acudirá a la argumentación y la sustentará con la reconstrucción de historias a través del registro de hechos y testimonios.

Debido al predominio del discurso argumentado, el documental es muy cercano a la retórica. Éste recurre a la historia, en el sentido de *reconstrucción del pasado* mediante pruebas e indicios de la realidad. El guionista de documental procura resolver *cómo ocurrieron* o *cómo están ocurriendo* los hechos con arreglo a la interpretación de las pruebas e indicios. De ahí que para la elaboración de documentales sean atraídos los recursos de investigación de los historiadores, en particular el trabajo con archivos o el registro de sucesos pasados.

Que el documental use los instrumentos de la historia no excluye otros puntos de vista de otras disciplinas, como el derecho, la sociología, la antropología, etc., pues tienen en común la investigación, aunque difieren en el propósito e interpretación del tema en turno, según el sesgo del documentalista.

.....

7. Aristóteles señalaba que la diferencia entre poesía e historia consiste en que una dice cómo las cosas hubieran podido pasar y la otra dice las cosas tal como pasaron (Aristóteles, 2000a: 14).
8. El documental es muy cercano a la forma del discurso de la retórica, en el que la historia contribuirá a la demostración de la cadena de razonamientos, aportando pruebas e indicios.

El documental trabaja con *hipótesis*. Así como en ficción la premisa es la que orienta la selección, composición y síntesis del material, la hipótesis es la guía con la que se logra construir una argumentación.

En la historia del documental han participado personas cuyas formaciones condicionan la manera de concebirlo y de realizarlo. En estas visiones existe una discusión respecto a si es posible (o incluso deseable) hacer un guion.

Por una parte, está el argumento de que si han de ser registrados eventos sobre los no se tiene injerencia, entonces no tiene caso ponerlos en guion, pues no se puede estimar cómo sucederán. Además, intervenirlos en lo más mínimo sería una transgresión moral. Por la otra, está la consideración de que si bien hay hechos que no son *controlables*, muchos sí pueden ser *previstos*, de ahí que sea posible establecer un guion, que, a grandes rasgos, orientará el registro y búsqueda de imágenes.

En *El guion para cine documental*, Carlos Mendoza (2011: 71) apunta que el guion es el punto de convergencia entre la investigación y la producción del documental; en éste se procesa la información para convertirla en audiovisual. Concuerda con Simon Feldman, otro prestigiado cineasta, en destacar que el proceso del guion hará que la producción sea más precisa, económica y que gane claridad al desarrollar una idea (Feldman citado en Mendoza, 2011: 35).

Mendoza apunta que el desarrollo del cine documental ha dado lugar a diversos modos de hacer y de entender esa forma cinematográfica; y de esta variedad encontramos a quienes descartan al guion como una parte de la producción de documentales.

Michael Rabiger es uno de los autores más populares por su libro *Dirección de documentales*, de quien Mendoza afirma que evitó por mucho tiempo el tema del guion (Mendoza, 2011: 31). Jean Rouch, otro cineasta, afirmó que cuando escribía guiones para obtener financiamiento, nunca se realizaban los filmes. Frederick Wiseman prescindía de la formalidad del guion escrito, pero basado en una investigación breve, filmaba durante seis u ocho semanas, de lo que resultaban hasta cien horas de material en bruto, para editarlo durante medio año o un año completo (Mendoza, 2011: 35-36), situación inviable en el caso de muchos documentalistas.

Pese a las opiniones en contra, en este texto se partirá de la idea de que se puede redactar un guion para documental, siempre que puedan preverse los eventos a grabar, o que se tenga la facilidad de conseguir material audiovisual que apunte a reconstruir los hechos del tema a defender.

Resumen

1. Un guion para documental es un escrito pensado para reconstruir y luego exhibir, en video y audio, una historia hecha por sus protagonistas en acción, la cual servirá para argumentar y defender un tema.
2. Indaga cómo ocurrió o está ocurriendo una historia.
3. El documental usa predominantemente *acción no controlada*.
4. El documental defenderá un tema acerca de la realidad social o natural.
5. Es cercano a la retórica, a la historia y al periodismo.
6. Manifiesta el sesgo ideológico y campo de conocimiento de quienes lo elaboran.
7. Se apoya en la investigación y en sus hipótesis.

Ejercicios

1. Define un tema que te interese y reúne documentos acerca de éste. Acude a investigaciones y fuentes de calidad.
2. Determina la causa del tema de investigación. Busca los argumentos a favor y los argumentos en contra.
3. Determina si la hipótesis de la investigación funciona para tu documental.
4. Redacta de manera sencilla los argumentos.
5. Reúne los anuarios periodísticos de al menos los últimos cinco años, o lo que sea necesario; rastrea en ellos el origen y causas de tu tema.

Documental y periodismo

La finalidad de este subcapítulo es que el alumno valore los géneros periodísticos en relación con la producción de documental; que se contrasten las similitudes y diferencias de ambos campos; que de manera particular se percate de la utilidad de la crónica y la entrevista como géneros útiles para la elaboración de sus guiones.

El documental es un producto con predominio de acción no controlada, y está incluido en el conjunto de los productos de no ficción. Esto último lo acerca a los géneros periodísticos, pues ambos comparten esa característica.

El documental no está desligado de las maneras de hacer del periodismo, sin las cuales no tendría variedad de métodos ni materiales audiovisuales a los cuales recurrir. Para una orientación breve de los géneros periodísticos que el documentalista puede usar, se citan y describen a continuación, con base en el *Manual de periodismo* de Carlos Marín y Vicente Leñero.

Para estos autores, el periodista resuelve la información de manera periódica, oportuna, verosímil y según el interés público (Marín y Leñero, 1986: 18). Por información se entiende a los acontecimientos dados a conocer porque no los sabe el público o porque son aspectos desconocidos de un hecho ya sabido (Marín y Leñero, 1986: 28). Esta información es sobre un hecho actual, desconocido, inédito, de interés general y con valor político e ideológico.

El periodismo tiene compromisos de periodicidad, es decir, hay una frecuencia en la que se da a conocer la información, ya sea diaria, semanal, mensual, anual, bianual u otras.

La información es *oportuna* cuando su difusión es muy cercana al momento de producirse el hecho, que puede ser en unos instantes después, o en el mismo día o la misma semana.

Es de *interés público* porque el periodismo se ocupa de los acontecimientos que interesan o que deberían interesar a la sociedad, pues sus consecuencias afectan a un gran número de individuos.

La *verosimilitud* en el periodismo es la verdad que se puede probar mediante documentos, indicios o pruebas, con la pretensión de que sea una verdad periodística.

Ahora bien, el documental coincide con el periodismo en que la información es acerca de acontecimientos no conocidos por el público, o se trata de aspectos no vistos de algo ya conocido. Pero la diferencia es que en el documental la información puede no ser de un hecho actual, en el sentido de que su divulgación sea cercana a la producción del evento; pudo haber ocurrido mucho tiempo atrás, y el documental actualizará la información y le dará forma de manera que, aunque se “sienta” muy lejano el suceso, nos hará ver sus consecuencias o su importancia para nuestro momento; si los eventos eran de valor privado y alcance limitado, el documental los dimensiona al revelarnos que ahora son de interés público y de alcance social relevante.

Esta actualización de temas tendrá muchas veces valor político e ideológico, llegando a ser, incluso, parte de sistemas de propaganda y proselitismo; y en otras, estará presente en sistemas de educación formal e informal, y siempre serán un llamado a la acción.

No todo documental tiene compromisos de periodicidad. Esta situación le procura más de tiempo a cada documentalista, que es aprovechado en investigar, reflexionar y elaborar el audiovisual, a diferencia de lo que ocurre con el periodismo televisivo, impreso y radiofónico.

El documental y el periodismo coinciden en la necesidad de ser verosímiles: el periodista dará por sentada la verdad periodística, pero para el documental, generalmente

funciona más la verdad histórica. Esta distinción ocurre porque el periodista ha de satisfacer el requisito de oportunidad, y siendo un testigo del desarrollo de la historia no siempre puede dar cuenta de la importancia de los hechos con más certeza, pues las consecuencias de estos apenas estarán produciéndose o todavía no se habrán manifestado. La verdad histórica requiere que el tiempo pase para que se produzca la perspectiva temporal en la que las consecuencias habrán ocurrido, y entonces el evento y sus efectos serán vistos con más proporción y claridad.

En el registro de hechos, que pueden ser anticipados, el documentalista puede aprovechar las técnicas desarrolladas en el periodismo, por lo que conviene describirlas de manera breve y general, según Carlos Marín y Vicente Leñero:

Noticia o nota informativa: es el género fundamental del periodismo; es la información primera, base de todos los demás géneros noticiosos. Su propósito único es dar a conocer los hechos de interés colectivo. No es un género objetivo, pues la sola jerarquización de los datos implica ya una valoración, un juicio por parte del periodista (Marín y Leñero, 1986: 40). En la noticia no se dan opiniones. Sólo se informa del hecho. Se concreta a relatar lo sucedido.

Entrevista: es la conversación que se realiza entre el periodista y uno o más entrevistados. Es un método indagatorio. Lo importante son las respuestas del entrevistado, no el lucimiento del periodista. La entrevista que recoge información puede ser sólo de información, o de opiniones y juicios, o ser tratada de tal manera que llegue a darnos cuenta del carácter y constitución física del entrevistado a manera de retrato o semblanza (Marín y Leñero, 1986: 41).

Crónica: es la narración de un acontecimiento, en el orden en que fue desarrollándose. En ésta el cronista expresa sus impresiones. El objetivo es crear la atmósfera en la que se produce el evento. El periodista hace uso tanto del relato como de opiniones y de su interpretación para explicar y calificar el evento y sus causas (Marín y Leñero, 1986: 43). Hay tres tipos de crónica: la informativa, en la que el cronista se limita a relatar el evento. La opinativa, en la que el cronista informa y opina. La interpretativa, en la que el cronista ofrece los antecedentes del evento y a la vez que lo relata emite explicaciones y juicios. Es decir, se ocupa de las causas del evento.

Reportaje: es el más incluyente de los géneros periodísticos, y el más cercano al documental. Se compone de todos los demás, por eso es muy complejo. Algunos lo equiparan con el ensayo, la novela corta y el cuento (Marín y Leñero, 1986: 43).

Los reportajes se elaboran para ampliar, completar, complementar y profundizar la noticia; para explicar un problema, plantear y argumentar una tesis o narrar un suceso.

El reportaje investiga, describe, informa, entretiene, documenta. Como género periodístico, su misión es informar, pero puede destacar detalles secundarios para lograr mayor interés. Los personajes tienen más viveza porque han sido retratados con más detenimiento y cuidado. El reportaje tratará de *sustentar una tesis*⁹ de manera que mantenga la atención del público hasta el final. El reportaje intenta transformar la realidad al mostrarla de una manera no vista para que el público actúe.

Propio del periodismo impreso es *la columna*, que no aplica aquí, aunque sí uno de sus géneros, el *artículo*: un escrito subjetivo en el que el autor expone sus juicios sobre la información importante o la de interés general, y puede ser usado en tanto que puede expresarse la subjetividad del autor (Marín y Leñero, 1986: 45).

Por último, el documental se forma de los géneros periodísticos, y se clasifica genéricamente por la temática que retoma; tal es el caso de los temas educativos, didácticos, antropológicos y científicos, sin agotar los que esporádicamente aparecen, como el ecológico, entre muchos otros.

Resumen

1. El documental y el periodismo difieren en la oportunidad de la información que dan a conocer.
2. Coinciden en la necesidad de ser verosímiles, uno por la verdad histórica y otro por la verdad periodística.
3. El documental utiliza los géneros del periodismo.

Ejercicios

A la investigación y documentación que has reunido en el ejercicio anterior, dale forma de reportaje: en particular mezcla la entrevista con crónica y artículo. Describe la imagen que acompañará al texto; define a quiénes entrevistar y los hechos que se grabarían para ilustrar el material; de los que no puedan ser grabados, indaga dónde podrían estar los registros para conseguirlos.

Con el género crónica será reconstruida la historia del tema, siempre que dé cuenta de su causa. Describe las imágenes que sería deseable tener y que funcionen como testimonio o indicio de los protagonistas de la historia.

.....

9. Marín y Leñero (1986) usan el término tesis en vez de hipótesis; para el documental, preferimos el uso de hipótesis, pues el documentalista argumentará para demostrarla, lo que no sucede con la tesis, pues este término supone que algo ya ha sido demostrado.

Documental y retórica

El objetivo es que el alumno use en su guion la retórica para defender un tema; que sepa cómo formular una hipótesis para el trabajo de guion.

Los documentales que toman algún caso de la realidad social, que lo reconstruyen por pruebas e indicios y en acción, y que defienden una interpretación, hacen necesario que el autor elabore una argumentación. Por ello el documental es tan cercano a la retórica.

Según Helena Beristáin, en su *Diccionario de retórica y poética*, la retórica es el arte de elaborar discursos gramaticalmente correctos, elegantes y sobre todo persuasivos (Beristáin, 1995: 421). O bien, según Aristóteles, la retórica es la facultad de teorizar lo que es adecuado en cada caso para convencer (Aristóteles, 1990: 173). Para otro autor, llamado Marco Fabio Quintiliano, la *retórica es la ciencia del bien decir; y que su fin es hablar al intento*. Y precisa que si bien el fin de la oratoria es hablar a propósito para persuadir, su arte no consiste en el efecto de persuasión, sino en el acto de habla (Quintiliano, 1999: 122, 131).

Que Quintiliano no incluya a la persuasión en su definición, a diferencia de otros autores, se debe a que él consideraba que no es específica del acto de habla. Muchas otras cosas persuaden: el dinero, los favores, la autoridad de las personas y las amenazas. Si la finalidad de la retórica fuera movilizar a las personas con razones, tampoco le es propio, pues esto también lo hacen quienes no son retóricos, como los aduladores y los seductores. Por el contrario, *el orador no siempre persuade, no siempre logra ese objetivo*; y como hemos mencionado, la persuasión es un fin común de la retórica con otras actividades (Quintiliano, 1999: 122-123).

Marco Fabio Quintiliano defiende que la retórica consiste en el *acto de habla al intento*. Saca esto a conclusión cuando especula acerca del origen de la retórica. Las situaciones que dieron como resultado su nacimiento, fueron aquellas en las que, estando las personas en riesgo de morir, procuraron hablar con más precisión para defenderse. Para Quintiliano, entonces, la defensa es la madre de la retórica: “Las espadas fueron inventadas primero por los que se defendieron de los insultos de otros, y no por los que invadieron a los demás” (Quintiliano, 1999: 147).

Así, como las personas observaron que había plantas que les curaban y otras no, y esto dio como resultado el nacimiento de la medicina, de la misma manera se dieron cuenta de que ciertas expresiones y maneras de decir resultaron útiles para defenderse y otras no, por lo que se quedaron con las útiles, las fueron incrementando y perfeccionando, y éste fue el nacimiento de la retórica (Quintiliano, 1999: 147).

Por lo anterior, el acto de defensa por medio de la palabra tiene como condición hablar en el acto en que se es atacado. Esto obliga a hablar al intento, con oportunidad,

con propósito. A esto se le llama refutación, que consiste en defender la posición propia, desvaneciendo las razones que pone el contrario (Quintiliano, 1999: 267).

Defender una causa siempre es más difícil que acusar. Acusar siempre es más simple y fácil, pero la defensa requiere más “composición y variedad”. Al acusador le basta que la situación que menciona exista, pero el que defiende tiene varias opciones, desde negar el hecho, justificarlo, probar que hay una mala interpretación, disculpar la acción, suavizar, suplicar, rebatir, incluso hacer uso del desprecio y hasta burlarse del oponente. Y esto ha de ser hecho en el acto. Por supuesto que estas situaciones ocurren en el caso de los medios masivos de comunicación, cuando hay transmisión en vivo y en directo de mesas redondas, entrevistas, paneles de invitados, en los que cuenta más la preparación y habilidad de los oradores que un guion en forma.

Lo anterior no significa que no haya posibilidad de refutación y debate entre los documentalistas; pero las respuestas y debates carecen de esa cualidad de *hablar al intento*, de la inmediatez, como ocurre en un debate en vivo.

Ahora, qué cosas sí tienen en común la retórica y el documental. La retórica clásica considera varios elementos que el documentalista ha de tener en mente: que todo lo que elabore depende de si hay una causa; todo indicio o prueba ha de apuntar a aquélla y afirmarla con base en una hipótesis; ésta es al documental lo que la premisa a la ficción. Es una explicación tentativa del tema por sus causas.

Una vez que ha sido encontrado o definido un tema a desarrollar en forma de documental, hay que elaborar su hipótesis y sustentarla con una investigación. La idea es que la hipótesis funcione como principio orientador de la selección de los eventos de la historia y de los argumentos que aparecerán en el documental. Y también puede cambiar conforme avance el proceso de investigación, pero siempre será una manera de definir lo que el documental dé a entender.

Michael Rabiguer, autor del libro *Dirección de documentales*, sugiere la redacción de las hipótesis de la siguiente manera:

Redacte la descripción del tema que ha elegido, así como una hipótesis de trabajo rellenando los espacios en blanco del esquema que figura a continuación:

- Personalmente creo que _____.
- Para demostrarlo, voy a poner de manifiesto que _____.
- El conflicto principal se produce entre _____ y _____.
- Y deseo que la audiencia comprenda que _____ que sus sentimientos sean de _____ (Rabiguer, 2005: 176).

Resumen

1. El guion de documental y la retórica tienen en común que defenderán un tema por medio de la palabra.
2. Toda la argumentación, prueba e indicio del guion de documental tiene que apuntar a la causa argumentada en la investigación y planteada por la hipótesis.
3. La hipótesis es una explicación tentativa del tema por sus causas.

Ejercicios

1. Escribe varias versiones de las hipótesis que usarás en el documental.
2. Valora el material propuesto en imagen con referencia a la hipótesis; haz los cambios que sean necesarios.

Las fases y partes de la retórica

Aquí la finalidad es que el alumno conozca las partes que constituyen un documental, retomando la estructura discursiva de la retórica, y que sepa cómo formular el exordio, la investigación, la argumentación y el epílogo.

Una vez que se tiene la hipótesis, se inicia el proceso de construcción del audiovisual, con base en elementos de retórica, los cuales son la invención y la disposición.

Invención: es una investigación; es condición indispensable que exista, pues es la fase preparatoria del discurso.

Disposición: es la organización de lo encontrado en la investigación. Carlos Mendoza señala que este ordenamiento se elaborará con criterios que apoyen los resultados buscados. A la *dispositio* le corresponde lo que en la actualidad se le conoce como estructura, y existen dos modelos de orden o distribución tradicionales: el cronológico (u *ordo naturalis*) y el pragmático (u *ordo artificialis* o *artificius*).

El *ordo naturalis* ordena sucesivamente el exordio, narración, argumentación y epílogo. El orden artificial suele adoptar diversas maneras, en función del propósito a alcanzar y de su relación con las posibilidades de argumentación del tema (Mendoza, 2011: 139). En la disposición es donde propiamente se organizará la información en las siguientes partes:

- *Exordio:* es la entrada al tema, el prólogo, preámbulo o introducción.
- *Narración:* es un tipo de discurso que presentará situaciones o hechos realizados a lo largo del tiempo por los protagonistas en acción.

- *Argumentación*: cadena de razonamientos que demuestran el tema, confirman las pruebas, refuta o contesta los posibles cuestionamientos.
- *Epílogo*: clausura del discurso. Se repiten las ideas para insistir en que han sido comprobadas.
- *Elocución*: trata de la corrección gramática del discurso, de manera que gane precisión y claridad.
- *Actio*: es la puesta en escena del orador al pronunciar el discurso que, por obvias razones, no aplica al documentalista, pero de alguna manera sí a los protagonistas del documental.

A continuación, se explican los elementos que conforman el discurso: *exordio*, *narración*, *argumentación* y *epílogo*, basados en los textos de Beristáin, Mendoza y, sobre todo, en Quintiliano; se trata de una adaptación o variación de los textos de retórica, de tal modo que sirvan para escribir guiones de documental.

Exordio: es el prólogo, preámbulo o introducción, para introducir al tema y hacer aclaraciones. Su objetivo es influir en el público para ganar su atención, simpatía y buena voluntad. Contiene la proposición o tema o hipótesis (Beristáin, 1995: 204-205). Se refiere más a la entrada al tema que a lo que simplemente está al principio de nuestra película. Junto con el tema, menciona la hipótesis, y esto tiene como propósito hacer saber y prevenir al espectador, antes de entrar a darle a conocer las causas y los detalles de la narración. El objetivo principal del exordio es preparar los ánimos del espectador para el resto de la película. Esto se logra si se atrae su atención y aprobación.

Cómo se logra esto; por ejemplo, el documentalista se ganará la aprobación del público, ya sea por las personas que participan en el documental o por la causa. Si es por las personas, tiene mucho peso que el documentalista sea tenido por persona honorable, veraz, justiciera, que encara las dificultades, luchador social, entre otras cualidades. Y más si ha estado en los lugares donde ha ocurrido la acción, porque en vez de ser una persona que habla de lejos del tema, se presenta como un testigo bien intencionado.

Añadido a lo anterior, el documentalista dirá por qué ha tomado este tema, ya sea que su causa sea el bien común, el del país, del medio ambiente, por la justicia social, por la preservación de algo en riesgo o cualquier otro motivo; y que la defensa que hace del tema es algo razonable, necesario por las consecuencias que supone el ignorar la problemática que expone.

El autor tomará autoridad ante el espectador cuando tome la causa por un motivo de justicia o beneficencia, y regularmente el público es más sensible y escrupuloso cuando son mostradas personas desafortunadas (Quintiliano, 1999: 177-178).

También se gana la aprobación cuando se muestran personas con la autoridad para apuntalar nuestro tema y refutar los argumentos contrarios, por lo que hay que incluir el punto de vista de los que atacan para refutarlos.

Beristáin (1995: 355) señala que la *narración* es la presentación del tema con la exposición de los hechos realizados por las acciones de los protagonistas. Requiere la existencia de hechos susceptibles de ser puestos en relación entre sí, que se sucedan en el tiempo y deriven unos de otros. En la narración se establece el quién, qué, cuándo, cómo, dónde, por qué y con qué medios del asunto. Carlos Mendoza (2011: 142) nos refiere que ésta es la parte más extensa del discurso, y prepara a la audiencia para abordar la parte central: la argumentación.

Algunos aspectos que Quintiliano aconseja para la narración y que pudieran sernos de utilidad son la brevedad, la claridad, la verosimilitud y mostrar las evidencias.

Primero, la brevedad de la narración en la retórica está en función de la circunstancia en que se encuentre el orador, pues pudiera encontrarse ante una audiencia que ya sepa de los detalles de la narración, por lo que ésta tendría que formularse de una manera muy breve o incluso omitirla. Pero en el documental, la narración es una de las partes más importantes y siempre ha de estar, pues será exhibida ante públicos distintos.

La extensión de la narración obedece a la claridad con que serán mostrados, tramados y distribuidos los hechos seleccionados, según el tiempo de reproducción del documental, no habiendo regla fija acerca de su duración.

En segundo lugar, la narración tendrá *claridad*, para no causar confusión, pérdida de atención y falta de comprensión del tema por parte de la audiencia. La claridad consiste en el uso de palabras comunes, familiares a la audiencia. Además, hay que dar acomodo claro a las circunstancias, personas, tiempos, lugares y causas, de manera que sean respondidos los cuestionamientos que pudieran surgir (Quintiliano, 1999: 195).

La *claridad* es la propiedad de las palabras, precisa Quintiliano, y no se refiere a la voz, sino a la fuerza del significado; no sólo la alcanza el oído, sino el entendimiento (Quintiliano, 1999: 344-345).

En tercer lugar, la *narración será verosímil*; esto se logra cuando los hechos son puestos de manera que no se opongan a como suelen darse las cosas en la realidad, o como se cree que ocurren siempre. La cuestión es localizar las causas que, una vez dadas, se siguen las consecuencias posibles. Desde el principio, también, pueden sugerirse los motivos por los que se suscitaron las cosas que se quieren demostrar (Quintiliano, 1999: 196).

En cuarto lugar, *que sea mostrada la evidencia*; esta exhibición consiste no sólo en decir la verdad, sino en hacer ver, en cierto modo, que la situación es según como se defiende (Quintiliano, 1999: 198).

Para Beristáin, la *argumentación* se trata de una cadena de razonamientos. En esta parte se resume el tema y consta de las pruebas para la demostración.

Precisa Quintiliano que bajo el nombre de “argumentos” se incluyen los entimemas, epikeremas y demostraciones. Reconoce que entre estos hay alguna diferencia, pero que por su propósito son casi una misma cosa. Si el argumento es una manera de probar una cosa deduciéndola de otras, es necesario que *en la causa haya algo que no admita duda*. “Porque si no hay ninguna cosa cierta o por dónde hacer evidente lo dudoso, no hay medio para probar” (Quintiliano, 1999: 241).

Ahora bien, conviene saber qué son cosas ciertas para lograr la demostración. Primero, son *cosas ciertas* las que registramos por los sentidos. En segundo lugar, *lo cierto* es aquello que la mayoría o todos admiten como tal y que no requiere demostración, como “que los padres deben ser amados”. En tercer lugar, *lo cierto* es lo que está establecido por las leyes y lo que está en la opinión común de la sociedad, donde se trata el tema o por la costumbre. También *lo cierto* es todo aquello que ya está demostrado desde antes por otros. Además, lo cierto es aquello en que convienen las partes y lo que el contrario no niega (Quintiliano, 1999: 241).

Quintiliano señala que quien maneja los argumentos, debe tener bien conocidas las propiedades de las cosas para saber lo que da de sí cada una de éstas. De esto nace la verosimilitud.

En todos los casos, la eficacia y el poder de la argumentación consisten en que se evidencia aquello que estaba en duda (Quintiliano, 1999: 263).

Epílogo: es el cierre del discurso. Recapitula las ideas esenciales, con la intención de manifestar que se han probado (Beristáin, 1995: 158). En el guion, consiste en poner en relación los argumentos esenciales, confirmando que han sido demostrados.

Ahora bien, nuestra estructura de guion tendrá como componentes al exordio, la narración, la argumentación y el epílogo, distribuidos en el tiempo que dure nuestro documental.

A continuación, los presento en orden cronológico (*ordo naturalis*), siendo siempre posible disponerlos de modo pragmático (*ordo artificialis* o *artificius*), en función de las necesidades y objetivos del autor.

<i>Inicio del documental</i>	<i>Desarrollo</i>		<i>Fin del documental</i>
Exordio	Narración	Argumentación	Epílogo

Para concluir esta parte, cabe insistir en que las partes del discurso del documental se derivan con facilidad una vez que la investigación del tema ha sido avanzada, por lo que el foco de atención de los equipos de producción debe estar principalmente en investigar.

Resumen

1. Las fases y partes de la retórica a usar en el guion de documental son:
 - Fases: investigación y disposición.
 - La disposición es la colocación de lo investigado en un orden conveniente, regularmente en las siguientes partes:
 - Exordio.
 - Narración.
 - Argumentación.
 - Epílogo.

Ejercicios

1. De las hipótesis desarrolladas en el ejercicio anterior, desarrolla sólo la narración y la argumentación con los recursos mencionados y que te parezcan convenientes. Afina tu propuesta de imagen. Inicia la producción y búsqueda del material de imagen que has planteado en el guion.

El proceso de escritura del guion documental

La idea aquí es que el alumno identifique que hay al menos dos ocasiones de escritura del guion para documental. Una vez descritas las partes de un guion para documental, sus funciones y la relación entre sí, nos formaremos un criterio para buscar el material con el que las nutriremos. Cabe recordar que la hipótesis de trabajo nos guiará en el proceso de construcción del guion. En principio, la hipótesis supone la elección de un tema y su argumentación al respecto.

El método de trabajo que se desprende de manera natural es que se inicie por la investigación para construir tanto a la narración como la argumentación. Una vez avanzadas, hay que sugerir en el guion las imágenes y acciones que se conseguirán. Con esta acción se estimarán cuáles eventos serán previstos y registrados por el equi-

po de producción; también facilita discernir cuáles serán buscados en algún depósito de imágenes, y ayuda a determinar a quiénes habrá que entrevistar, e incluso si habría que producir alguna ficción.

En esta fase hacemos un primer acercamiento, un “guion ideal”, que se modificará con el desarrollo de la investigación y por la disponibilidad de imágenes. También habrá cambios en la hipótesis, la argumentación y la obtención de material audiovisual. Esto es normal y no hay que negarse a cambiar cuando la evidencia y la interpretación de los hechos comienzan a distar de lo que inicialmente se quería, pues quizá ocurriría un hallazgo importante, o anulando en el documentalista un prejuicio, o que francamente se reconozca que el abordaje es inviable y, en cierta manera, se orilla a los autores a detenerse o modificar a tiempo.

Una vez reunida buena parte del material, es necesario redactar de nuevo el guion; debido a que la redacción del primero fue “ideal”, pues el escritor supuso que las imágenes existirían. Conforme avanza el proceso de producción y se hallan los materiales adecuados y otros que son alternos; el segundo tratamiento de guion es acotado y transformado por “lo que hay”. Como el material ya se tiene localizado, y en el mejor de los casos disponible, se procede a disponerlo en orden, afinadas la narración y la argumentación; es entonces que pueden ser escritos, con mucha certeza, el exordio y epílogo. Para esta fase es muy recomendable leer el capítulo “Prever, grabar, reordenar” del libro de Carlos Mendoza, *El guion para cine documental*. Además, Mendoza desarrolla una tipología de los guiones de documental que conviene revisar. Estas tipologías son desarrollo cronológico, desarrollo temático, desarrollo por fuentes de información, desarrollo por caso tipo y desarrollo enigmático.

Resumen

El proceso de escritura del guion documental ocurre al menos en dos tiempos: en el primero hay una propuesta de imagen; en el segundo, se hará una reescritura del guion, conciliando la argumentación y la narración con el material de imagen que se hubiera podido conseguir. Entonces, con más certidumbre, se redacta el exordio o entrada y el epílogo o final.

Ejercicios

El ejercicio pasado terminó con la producción y búsqueda de la imagen sugerida. Llega un momento en que es necesario un tratamiento al guion, en función de los registros de imagen que han sido conseguidos. Una vez que termines de ilustrar la narración y la argumentación, redacta e ilustra el exordio y el epílogo. Hacerlo así, en este momento, dará más certeza a la redacción y elección de imágenes de esas partes, porque la imagen ya existe y está disponible.

Cuestionario

I. Completa las frases

1. Un guion para _____ es un escrito pensado para _____ y luego exhibir, en video y audio, una historia hecha por sus _____ en acción la que servirá para _____ y _____ un tema.

- a) hechos; b) argumentar; c) reconstruir; d) documental e) recrear; f) ocurrió; g) defender; h) pudo haber ocurrido; i) supuestos; j) protagonistas.

II. Elige una respuesta

1. De una historia, el documental indaga cómo:

- a) pudo haber ocurrido; b) ocurrió o como está ocurriendo; c) cómo ocurrirá.

3. El documental usa predominantemente:

- a) acción no controlada; b) acción controlada

4. Para elaborar un documental, se requiere:

- a) ir a grabar al azar.
b) recuperar material de stock de manera indiscriminada.
c) investigación e hipótesis.

III. Relaciona las columnas

1) El documental y el periodismo difieren en	a) La oportunidad de la información que dan a conocer.
2) El documental y el periodismo coinciden en...	b) La investigación y la disposición.
3) El guion de documental y la retórica tienen en común que	c) Exordio, narración, argumentación, epílogo.
4) Toda la argumentación, prueba e indicio del guion de documental tienen que	d) Defenderán un tema por medio de la palabra.
5) Son las fases de la retórica	e) La necesidad de ser verosímiles, uno por la verdad histórica y otro por la verdad periodística.
6) En retórica, son las partes de la disposición	f) Apuntar a la causa argumentada en la investigación y planteada por la hipótesis.

4. Montaje

Concepto de montaje

El objetivo de este cuarto y último capítulo es que el alumno identifique la definición de montaje y que lo tenga presente durante la escritura del guion; que planifique sus efectos, sus formas básicas de narración a la manera de lenguaje audiovisual, el que nace del acomodo y sucesión de las secuencias.

El montaje es la operación que consiste en descomponer las acciones del relato en planos de manera más o menos precisa, *antes de grabar*. Es una planificación (Burch, 1996: 13) que inicia con la escritura del guion y está presente en las etapas siguientes de la producción audiovisual. Es distinto a la edición, que consiste en el conjunto de operaciones para ordenar, cortar y ajustar sincrónicamente un material ya grabado (Sánchez, 1994: 53-54).

El montaje nace del espectáculo filmico al estar fraccionado en planos o tomas de la acción. Noël Burch nos refiere cómo se originó:

Cuando, entre 1905 y 1920, los directores empezaron a aproximar su cámara a los personajes, a descomponer en fragmentos el espacio del proscenio teatral que fue el del cine primitivo, se dieron cuenta de que si querían conservar la ilusión de un espacio teatral (espacio real, inmediata y constantemente comprensible) —pues tal fue el fin, y tal para muchos, sigue siéndolo—, si no querían que el espectador perdiese pie, perdiese este sentido de la orientación que conserva frente a la escena teatral [...], debían observarse ciertas reglas. Fue así como nacieron las nociones de *raccord* de dirección, de mirada y de posición (Burch, 1996: 19).

El montaje tiene como propósito la continuidad o discontinuidad temporal o espacial, según lo marque la acción escrita en el guion.

Estilos de montaje

Las distintas maneras en que puede ocurrir la forma del montaje en el espectáculo cinematográfico y sus cualidades han sido materia de reflexión de diversos autores.

Fue el crítico André Bazin quien ofreció una sistematización. Distinguió tres grandes estilos o modelos: el *analítico*, de *atracciones* y *planosecuencia*. Según este autor, el montaje puede ser “invisible”, como sucede con las producciones de Hollywood; estilo que tuvo su consolidación con Griffith. A éste se le conoce como *montaje analítico*. El énfasis en el fraccionamiento de una misma acción en distintos encuadres no tiene otro objeto que analizar (descomponer en una sucesión de aspectos) el suceso, según la lógica material o dramática de la escena. Es precisamente su lógica lo que determina que los cortes pasen inadvertidos, ya que el espíritu del espectador se identifica con los puntos de vista que le propone el director, porque están justificados por la geografía del espacio respecto del desplazamiento del interés dramático (Bazin, 1966: 123-124). Para Bazin, los cambios en el punto de vista de la cámara no añaden nada; únicamente presentan la realidad de una manera más eficaz, permitiendo verla mejor, y después, poniendo el acento sobre aquello que lo merece (Bazin, 1966: 131).

El segundo modelo es el de *atracciones*; fue teorizado y perfeccionado por Eisenstein; Bazin lo definió como el refuerzo del sentido de una imagen por la yuxtaposición de otra imagen que no pertenece necesariamente al mismo acontecimiento. Observa Bazin que esta forma de montaje de atracción se considera muy próximo a la comparación, la analogía o la metáfora (Bazin, 1966: 124). Según Sergei Eisenstein, consistía en que dos tomas de cine, seleccionadas del tema, puestas una a continuación de la otra, dan origen una tercera imagen en la que el tema está más claramente encarnado. O bien: que los segmentos audiovisuales que serán unidos deben escogerse de entre otros posibles que ofrezca el tema que se esté desarrollando, de manera que esos elementos, en esa precisa combinación, y no otras, evoquen en la percepción y sentimiento del espectador una imagen mejorada del tema.¹⁰

El tercer tipo de estilo es el *planosecuencia* o *planificación* en profundidad, utilizada por Orson Welles y William Wyler. El interés que Bazin tuvo en la película *Citizen Kane* se debió a que, gracias a la profundidad de campo, escenas enteras eran tratadas en un único plano, permaneciendo incluso la cámara inmóvil. Los efectos dramáticos, conseguidos anteriormente con el montaje, nacieron aquí del desplazamiento de los actores dentro del encuadre escogido de una sola vez (Bazin, 1966: 132-133).

Ahora, el trabajo de la imagen es la base de la estructura del montaje y se refiere a todo lo relacionado con el movimiento, ángulo y posición de cámara. El diseño de estos aspectos corresponde al director y a su equipo de producción, una vez que han leído, entendido e interpretado el guion. Pero el guionista siempre puede sugerir, mediante su escritura, la idoneidad de la imagen a realizar y la manera de registrarla.

.....
 10. “La parte A, derivada de los elementos del tema que se desarrolla, y la parte B, derivada de la misma fuente, en yuxtaposición, dan origen a la imagen en la cual el tema está más claramente encarnado. O bien: la representación A y la representación B deben ser escogidas entre todos los posibles aspectos del tema que se desarrolla y consideradas de tal manera que su yuxtaposición – la yuxtaposición de esos precisos elementos y no de otros posibles, evoque en la percepción y sentimiento del espectador la más completa imagen del tema” (Eisenstein, 2003: 53).

Efecto Kuleshov

Fue un experimento que desarrollaron los teóricos Pudovkin y Kuleshov en 1921, y consistió en la unión de un fragmento de película en el que aparecía el rostro de un actor, al que combinaron con otras imágenes. Por ejemplo:

- Un plato lleno de alimentos-El actor mirándolo.
- Un hombre muerto-El actor mirándolo.
- Una mujer con la espalda desnuda-El actor mirándola.

Pese a que el actor tenía el rostro neutro, inexpresivo, los espectadores hablaron del gran talento del actor, porque expresaba sucesivamente:

- Hambre.
- La brevedad de la vida.
- El deseo.

Lo que llamó la atención es que, por efecto del montaje, una expresión neutra era interpretada de distinta manera. Por otras experiencias parecidas y que tienen como base el efecto Kuleshov, se entiende la relación entre los planos como la productora de sentido (Durand, 1979: 41) y como una manera de expresar un estado subjetivo del personaje. Casos particulares de este efecto son *construcción de subjetivas* y las *formas básicas de narración* en los tiempos *onírico* (el personaje sueña) e *imaginario* (el personaje recuerda o imagina).

Construcción de subjetivas

Primero hay que distinguir entre la toma objetiva y la subjetiva. La primera es aquella en la que el espectador mira la acción de lejos, sin involucrarse, porque la cámara no participa de la acción; sólo la describe. En cambio, en las tomas subjetivas, la cámara toma el lugar del personaje y, en consecuencia, el espectador también, de manera que participa de la acción.

La construcción objetiva se logra tomando como base la mirada del personaje para dar pie a un encadenamiento de tomas. Éste permitirá dar plasticidad al espacio representado y producirá una forma audiovisual tridimensional y fluida.

Phillipe Durand nos refiere las cualidades del encuadre subjetivo: los ojos del espectador toman el lugar de los ojos del personaje. Es como si el cine hablara en “primera persona” (Durand, 1979: 19).

El medio más básico de subjetivar una escena consiste en mostrar un encuadre en el que un personaje mira o apunta hacia algo (toma objetiva) y luego vemos en otra toma (subjetiva) aquello que es mirado. Por ejemplo:

- Encuadre 1. Un niño juega con un rifle de diábolos en el patio de la casa. Dirige su rifle hacia algún lugar de la calle a través de los barrotes de reja del patio. El niño apunta con el arma y la mueve buscando un objetivo. Se detiene y se prepara a disparar.
- Encuadre 2. A través de los barrotes de la reja, vemos que el arma apunta en dirección a un hombre que camina por la banqueta de enfrente. Hay un disparo. El hombre se detiene de súbito, al tiempo que hace una mueca de dolor y se lleva la mano a la pierna. El hombre busca con la mirada y voltea a cámara (punto de vista del niño y del espectador) y detiene la búsqueda. Camina enojado hacia la cámara.
- Encuadre 3. Vemos al niño, como en el encuadre 1, apuntando con el rifle. El niño retrae el arma, se aleja un poco, pero después de una pausa, y muy decidido, vuelve a apuntar al hombre.
- Encuadre 4. Sin dejar de mirar a cámara, el hombre, como en el encuadre 2, se mueve rápidamente tratando de evitar que el niño le apunte con el rifle y se oculta detrás de un arbusto.

En el ejemplo propuesto tenemos al niño que apunta (objetiva), el hombre que es visto por el niño y el espectador (subjetiva), el niño que apunta nuevamente al hombre (objetiva) y al hombre cubriéndose (subjetiva). Esto nos da una secuencia en el encadenamiento de las tomas:

- Objetiva-subjetiva-objetiva.

Que es el patrón inicial para la construcción de subjetivas. La construcción de subjetivas tiene variantes:

- Objetiva-subjetiva.
- Subjetiva-objetiva.
- Subjetiva-objetiva-subjetiva.

De lo antes expuesto se desprende que para lograr la subjetivación o punto de vista del personaje (Point of View, POV), se compondrán al menos dos tomas. La toma subjetiva es un efecto del montaje. Con ésta, la información y sentido que provoque una imagen se ve aumentada, amplificada y modificada.

Formas básicas de narración

Éstas ayudarán al guionista a disponer el orden de las secuencias en el tiempo.

1. *Tiempo lineal cronológico*. El desarrollo de la historia nace, crece, llega al clímax y se resuelve en una sola línea de acción.
2. *Narración paralela*. El desarrollo de la historia puede dividirse en dos o más líneas de acción. Por ejemplo:
 - Julio está en su oficina con su asistente, Adriana.
 - [*Mientras tanto*] Pilar está a la entrada de un edificio de oficinas. Lleva un pastel adornado con un moño. Entra al edificio.
 - [*Mientras tanto*] Julio se acerca a Adriana y le pregunta si hay alguien que la regañe si la invita a festejar su cumpleaños en ese justo momento. Adriana contesta que sí, y un tanto contenida agrega que él está de viaje.
 - [*Mientras tanto*] Pilar, junto con los compañeros de oficina de Julio, están a la puerta de la oficina. Se disfrazan con gorritos de fiesta, serpentinas, confeti y un pequeño pastel.
 - Pilar y los compañeros de oficina entran soplando las cornetas festivas y el sonido pierde fuerza cuando ven a Julio abrazando a Adriana. Silencio. Pilar y Julio sostienen la mirada. Pilar avienta el pastel a Julio y sale de la oficina.

Cabe señalar que los elementos de la acción ocurren en lugares distintos (secuencias distintas), pero al mismo tiempo, lo que equivale a un [*Mientras tanto*] (que no se escribe en el guion. Aquí se ha puesto para evidenciar cómo funciona la *narración paralela*). Al final se encuentran en un solo tiempo y lugar; en este caso, las acciones convergen en la oficina de Julio.

3. *Flash back*. Una parte de la narración que corresponde al pasado es traído e insertado en la narración cronológica. Para que quede claro que se trata de un *flash back*, la acción va del presente al pasado y *regresa* al presente.
4. *Flash forward*. Una parte de la narración en futuro se inserta en la narración presente. Para que quede claro que se trata de un *flash forward*, la acción va del presente al futuro y *regresa al presente*.
5. *Tiempo onírico*. Se trata de una interrupción del tiempo lineal cronológico para representar un sueño. Literalmente, el personaje está dormido y soñando. Por lo tanto, no corresponde al tiempo cronológico. No hay correspondencia entre tiempo real y tiempo onírico, pues éste rompe con la realidad. Para que quede claro que se trata de un sueño, el personaje ha de despertar y con esto *regresa al tiempo cronológico*.
6. *Tiempo imaginario*. Es una interrupción del tiempo lineal cronológico para representar lo que el personaje imagina, recuerda o alucina, ya sea por efecto natural de su imaginación, por alguna enfermedad o por el efecto de drogas.

Es la realidad transformada o distorsionada. Para lograr la ensoñación, la condición es que el personaje vaya de la realidad a la ensoñación y regrese a la realidad.

Conviene señalar que, si el guionista desea hacer un *flash back, forward* u otro tiempo, si bien puede escribirlo en el guion (cosa que no se estiliza), considerará que el tiempo narrativo que proponga surge del acomodo de las secuencias y de dar la información adecuada al espectador.

La redacción del guion literario sugeriría el recurso de montaje a usar, sin mencionarlo explícitamente. El *estilo analítico* se logra cuando cada frase tiene sentido de acción completo, y que, unidas a otras, requieren de continuidad de movimiento físico, por lo que podrían ser tratadas como tomas sucesivas; por ejemplo:

JAVIER camina por un pasillo. Al dar la vuelta, se encuentra con el candidato GUTIÉRREZ, el secretario PÉREZ y el coordinador LÓPEZ, que al verlo se detienen y lo esperan. JAVIER mira a cada uno mientras avanza y se va preocupando. JAVIER se acerca ofreciendo a GUTIÉRREZ unos documentos. Con el rostro desencajado, GUTIÉRREZ mira a JAVIER y pregunta

GUTIÉRREZ

¿Ya salió la publicidad de la campaña?

JAVIER

¡Señor, sí señor!

PÉREZ mira fijamente a JAVIER. LÓPEZ mira a GUTIÉRREZ y a JAVIER alternativamente.

GUTIÉRREZ

¡Pues que la quiten ahora! ¡Declararon desierto el proceso! ¡Que nos van a multar por tu culpa!

O bien, redactar de manera que se sugiera que la acción se desarrolla desde un único encuadre, para hacer un planosecuencia; por ejemplo:

Desde la luna de un tocador, vemos, muy cerca, unas llaves sobre él. Más allá, dos camas individuales; una sin tender y otra con ropa sin doblar y libros amontonados; entre las camas, una mesa de noche,

también con libros y una lámpara. Al fondo, una puerta por la que entra JEUNET, muy apresurada y preguntándose dónde dejó las llaves. Mientras culpa de sus olvidos a la presión por redactar la tesis, busca con la vista, abre el cajón de la mesa de noche, busca entre la ropa, se agacha y busca bajo las camas, repasa los lugares en los que ya buscó, sin buscar en el tocador, donde hemos tenido las llaves a la vista, todo el tiempo.

O para el *montaje de atracciones*, hay que redactar de tal manera que el tema a expresar resulte de la combinación de imágenes aparentemente disímiles y de las que se induzca su sentido; por ejemplo, para expresar el enojo del candidato del ejemplo que se mencionó antes:

El candidato mira fijamente a Javier. BLOQUE DE ESCENAS de un escorpión que ataca a su presa; una serpiente que acecha; una hiena que come a un animal muerto; un buitre que ahuyenta a otro animal carroñero; una serpiente tragando a un animal vivo; una araña sometiendo con su tela a otra.

En cuanto a las *formas básicas de narración*, nacen de la disposición de secuencias, lo que enriquece la manera de organizar la trama. Finalmente, cabe añadir que las formas básicas se combinan para lograr formas complejas.

Resumen

1. El montaje es la operación que consiste en descomponer las acciones del relato en planos de manera más o menos precisa antes de grabar.
2. Hay tres estilos de montaje: analítico, de atracciones y planosecuencia.
3. Los efectos del montaje son:
 - Efecto Kuleshov.
 - Construcción de subjetivas (POV).
 - Formas básicas de narración, que aplican al acomodo de las secuencias.

Ejercicios

1. Redacta tres secuencias de acción, de manera que cada una sugiera el estilo de montaje: analítico, planosecuencia, de atracciones.
2. Para tener un acercamiento a cómo habrías de escribir un guion para sugerir el recurso de montaje, puedes leer los guiones publicados de algunas películas, además de ver las películas. Durante la apreciación, hay que detener la reproducción cuando se encuentre un recurso que interese y comparar su re-

dacción. Es verdad lo que señala Armando Casas: que son malos ejemplos de guiones; pero también es cierto que compararlos nos serviría de ejemplo, porque son textos y películas acabados y relacionados por una solución común.

Cuestionario

Relaciona las columnas

.....	
Montaje es...	a) Tiempo onírico
Son estilos de montaje (respuesta con más de una opción)	b) Tiempo imaginario
Son los efectos del montaje (respuesta con más de una opción)	c) Plano secuencia
Son las formas básicas de narración (respuesta con más de una opción)	d) Narración paralela
	e) Lineal cronológico
	f) Las subjetivas (POV)
	g) La operación que consiste en descomponer las acciones del relato en planos de manera más o menos precisa antes de grabar.
	h) Formas simples de narración
	i) Flash forward
	j) Flash back
	k) Efecto Kuleshov
	l) De atracciones
	m) Analítico
.....	

5. Conclusión

La escritura requiere esfuerzo, dedicación y desarrollo de habilidades. Así como un instrumento de música por sí mismo no hace al músico, la pluma no hace al escritor; tampoco los manuales, obras de poética y libros acerca de la técnica de escritura dramática harán dramaturgos y guionistas tan sólo con leerlos; es indispensable el ejercicio continuo e intencionado de la escritura para obtener resultados. Este esfuerzo supone que el aspirante a escritor enriquecerá su cultura personal con las mejores obras de cine y literatura; además, conjugará aspectos técnicos, de observación de la realidad y artísticos para lograr que su trabajo conmueva y lleve a reflexión.

El presente libro ayuda a orientar ese esfuerzo y no niega el papel del azar, de la inspiración, de las sugerencias y las corazonadas que ocurren durante el proceso; este texto procura dar apoyo hasta donde sea posible, al sistematizar y describir cómo es un guion para audiovisual y dar algunos consejos al respecto.

Espero que el alumno encuentre en las herramientas básicas expuestas en este libro la ayuda necesaria para analizar otros textos más especializados y los elementos que le ayuden a escribir cada vez mejor.

Ejercicios propuestos

Guion de ficción

Búsqueda de tema: es una fase preliminar en la que cada alumno hablará de sus intereses. Pueden recurrir a la biografía, al *story telling*, a referir historias que haya escuchado, a los periódicos, a revistas, a hacer altares, a relatar la historia de sus objetos personales y queridos, y a la observación directa de personas, sin revelar sus identidades.

Elección de premisa: con base en el material que resultó de la búsqueda de tema, y por equipos, tratarán de buscar uno o dos dichos o frases que sintetizen o reflejen lo que expresará su historia. Con base en ellas harán un plan general de la historia, con principio, medio y final.

Obtención de material: una vez propuestas las partes del guion, hay que seleccionar o buscar más situaciones que nutran la historia. Hay que anotarlas en tarjetas y disponerlas en una pizarra de manera que sean ubicados el gancho, nudo 1, punto medio, nudo 2, clímax y final.

Si el trabajo es muy corto, al menos el inicio y el final habrán de enunciarse de manera tentativa. Regularmente, la información con la que cuente el guionista servirá para que invente las situaciones.

Historia escrita sólo en acciones (sólo para el Laboratorio de Comunicación y Experimentación Audiovisual I): éste es un ejercicio que realizarán los alumnos, aunque parezca que no tiene que ver con el desarrollo de la línea argumental, pero es necesario para que se ejerciten en la representación de acciones. Por equipo, redactarán cuatro cuartillas en formato de guion, y sólo describirán una historia breve y sencilla en acciones, prescindiendo en lo posible de los parlamentos de los personajes. En este caso, se trata de expresar una historia en acciones visibles y en montaje, prescindiendo en lo posible el uso de la palabra; se trata de ejercitar y evidenciar las posibilidades expresivas que tienen la imagen y el audio.

Primer desarrollo: primera puesta en relación de las situaciones anotadas en el esquema de la historia. Es un trabajo individual.

Primera lectura grupal: de entre las propuestas formuladas en el primer desarrollo, y por equipos, los alumnos harán un circuito de lecturas de los guiones y harán una decisión preliminar de los guiones que pudieran ser producidos.

Segundo desarrollo: segunda reescritura. Se espera que los alumnos solventen los vacíos de acción o de motivación que resultaron del primer desarrollo.

Segunda lectura grupal: de entre las propuestas, y por equipos, los alumnos harán un circuito de lecturas de los guiones y decidirán en cuáles proyectos enfocarán su atención para producirlos. Estimarán cuántas personas participarán en cada proyecto. Las siguientes reescrituras y lecturas pueden ser hechas en el aula virtual a través de los foros.

Tercer desarrollo: tercera reescritura en la que el alumno podrá ajustar el guion en términos de acciones y parlamentos, procurando solventar los problemas de inverosimilitud.

Producción: todos los alumnos, organizados en equipos, participarán en la producción. Ningún alumno podrá dirigir ni producir su propio guion. Pero sí podrán hacerlo con el guion de otro compañero, aunque sea de otro equipo.

Presentación: exhibición pública y retroalimentación.

PROPUESTA DE CALENDARIO DE EJERCICIOS

<i>Semana</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
Ejercicio											
Búsqueda de tema	X	X	X								
Elección de premisa		X	X	X							
Obtención de material				X	X	X					
Historia escrita sólo en acciones				X							
Primer desarrollo					X						
Primera lectura grupal					X						
Segundo desarrollo						X					

Segunda lectura grupal						X				
Tercer desarrollo							X			
Producción								X	X	X
Presentación										X

Guion de documental

Búsqueda de tema: cada alumno hablará de sus intereses al grupo. Es muy importante que ya tenga avanzada una investigación, en la que identifique las causas del tema.

Formulación de hipótesis: el alumno formulará una explicación tentativa, en la que señale la causa del tema que quiere abordar.

Obtención de material: se trata de definir de dónde obtendrán el material en imagen: si de entrevistas, de eventos que puedan anticipar, de archivo o stock, entre otros; y con ese material apoyarán la narración y la argumentación para demostrar la hipótesis.

Primer desarrollo: con la información obtenida, reconstruirán el evento a abordar. Elaborar un escrito con los argumentos en pro y en contra. Refutar los argumentos en contra.

Primera lectura grupal: de entre las propuestas, y por equipos, los alumnos harán un circuito de lecturas de los guiones y harán una decisión preliminar de los que serán producidos.

Segundo desarrollo: hay que perfeccionar lo obtenido en la fase previa para dar forma a la parte de narración, y elaborar la argumentación en función de las entrevistas y voces de narrador o presentadores. Hacer primeros acercamientos al exordio y el epílogo.

Segunda lectura grupal: de entre las propuestas, y por equipos, los alumnos harán un circuito de lecturas de los guiones y decidirán los proyectos en los que enfocarán su atención para producir. Estimarán cuántas personas participarán en cada proyecto. Las siguientes reescrituras y lecturas pueden realizarse en el aula virtual a través de los foros.

Reescritura: complementar el guion con el material que haya sido encontrado recientemente.

Fuentes

Consultadas

AA.VV. *Guión cinematográfico*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2004.

AA.VV. *Principios de cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 1990.

Aristóteles. *Arte retórica*. México, Porrúa, 1999.

Aristóteles. *Poética*, versión de Juan David García Bacca, México, UNAM, 2000a.

Aristóteles. *Arte Poética*. México, Porrúa, 1999b.

Aristóteles. *Ética Nicomaquea*. México, Porrúa, 2000.

Aristóteles. *Arte Poética*. México, Porrúa, 1999.

Aristóteles. *Poética*. Versión de Juan David García Bacca. México, UNAM, 2000.

Aristóteles. *Retórica*. Madrid, Gredos, 1990.

Bazin, André. *Qué es el cine*. Madrid, Rialp, 1966.

Bentley, Eric. *La vida del drama*. Barcelona, Paidós, 1995.

Beristáin, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. México, Porrúa, 1995.

Burch, Noël. *Praxis del cine*. Madrid, Fundamentos, 1996.

Casas, Armando. “Guión: escritura para la producción”, en VV.AA., *Guión cinematográfico*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2004.

Chion, Michel. *Cómo se escribe un guion*. Madrid, Cátedra, 2003.

- Durand, Philippe. *El actor y la cámara*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 1979.
- Eco, Umberto. *La definición del arte*. Madrid, Destino, 2002.
- Egri, Lajos. *El arte de la escritura dramática*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2013.
- Eisenstein, Serguei. *El sentido del cine*. México, Siglo XXI, 2003.
- Epicteto. *Manual y Máximas*. México, Porrúa, 2001.
- Field, Syd. *El manual del guionista*. Madrid, Plot, 1995.
- Freud, Sigmund. *Introducción al psicoanálisis*. México, Porrúa, 2002.
- Fromm, Erich. *El miedo a la libertad*. Barcelona, Paidós, 1998.
- Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*. México, Siglo XXI, 2004.
- Labiche, Eugene y Marc Michel. *Un sombrero de paja de Italia*. Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1981 (Biblioteca Básica Universal, 176).
- Lavandier, Yves. *La dramaturgia*. Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- Lawson, John Howard. *Teoría y técnica de la dramaturgia*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM.
- Lessing, G. E. *Dramaturgia de Hamburgo*. México, Conaculta, 1997.
- Lope de Vega, Félix. *El arte nuevo de hacer comedias*, en <<http://www.cervantesvirtual.com>>, consultada el 11 de septiembre de 2015.
- Marín, Carlos y Vicente Leñero. *Manual de periodismo*. México, Grijalbo, 1986.
- Martínez Monroy, Fernando. “La técnica realista en dos obras de Luisa Josefina Hernández: *Las bodas y Zona templada*”, en Felipe Reyes Palacios y Edith Negrín, eds., *Los frutos de Luisa Josefina Hernández. Aproximaciones. Escritos de teoría dramática*. México, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, 2011.
- Mascelli, Joseph V. *Las cinco claves de la cinematografía*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2012.

- Mendoza, Carlos. *El guion para cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2011.
- Mendoza, Carlos. *La invención de la verdad: nueve ensayos sobre cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2008.
- Quintiliano, Marco Fabio. *Institución oratoria*. México, Conaculta, 1999 (Cien del mundo).
- Rabiguer, Michael. *Dirección de documentales*. Madrid, Instituto Oficial de Radio y Televisión Española (RTVE), 2005.
- Reyes Palacios, Felipe y Edith Negrín, eds. *Los frutos de Luisa Josefina Hernández. Aproximaciones. Escritos de teoría dramática*. México, Instituto de Investigaciones Filológicas. México, UNAM, 2011.
- Rivera, Virgilio Ariel. *La composición dramática*. México, Escenología, 2001.
- Sánchez, Rafael C. *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 1994.
- Schopenhauer, Arthur. *El amor, las mujeres, la muerte y otros temas*. México, Porrúa, 2009a.
- Schopenhauer, Arthur. *En torno a la filosofía*. México, Porrúa, 2009b.
- Schopenhauer, Arthur. *La sabiduría de la vida*, México, Porrúa, 2009c.
- Schopenhauer, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. México, Porrúa, 2005.
- Séneca. *Tratados filosóficos*. México, Porrúa, 2006.
- Unamuno, Miguel de. *Cómo se hace una novela*. México, Porrúa, 1998.
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guion*. Barcelona, Paidós, 1996.

Recomendadas

AA.VV. *Guión cinematográfico*. México, Centro Universitario de Estudios Cinemato-

- gráficos (CUEC), UNAM, 2004.
- AA.VV. *Principios de cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 1990.
- Aristóteles. *Arte retórica*. México, Porrúa, 1999.
- Aristóteles. *Poética*. Versión de Juan David García Bacca. México, UNAM, 2000.
- Bentley, Eric. *La vida del drama*. Barcelona, Paidós, 1995.
- Beristáin, Helena, *Diccionario de Retórica y Poética*. México, Porrúa, 1995.
- Carr, Edward H. *¿Qué es la historia?* Barcelona, Ariel, 1987.
- Comparato, Doc. *Cómo escribir el guion para cine y televisión*. México, Planeta, 2000.
- Egri, Lajos, *El arte de la escritura dramática*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2013.
- Eisenstein, Sergei. *El montaje escénico*. México, Escenología. 1994.
- Eisenstein, Sergei. *El sentido del cine*. México, Siglo XXI, 2003.
- Eisenstein, Sergei. *La forma del cine*. México, Siglo XXI, 1999.
- Field, Syd. *El manual del guionista*. Madrid, Plot, 1995.
- Lavandier, Yves. *La dramaturgia*. Madrid, Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- Lawson, John Howard. *Teoría y técnica de la dramaturgia*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, s.a.
- Lessing, G. E. *Dramaturgia de Hamburgo*. México, Conaculta, 1997.
- Linares Quintero, Marco Julio, *El guion: elementos, formatos y estructuras*. México, Pearsons, 2002 (Pearsons Educación).
- Marín, Carlos y Vicente Leñero. *Manual de periodismo*. México, Grijalbo, 1986.
- Mendoza, Carlos. *El guion para cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2011.

- Mendoza, Carlos, *La invención de la verdad: nueve ensayos sobre cine documental*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 2008.
- Morales Reyes, Jaime e Hiroshi Suzuki. *Manual de edición y postproducción para televisión*. México, SEP-UTE-JICA-CETE, 1996.
- Morris, Desmond. *El zoo humano*. Trad. de Adolfo Martín. México: Debolsillo, 2012.
- Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad*, 4ª ed. México, FCE, 2015.
- Quintiliano, Marco Fabio, *Institución Oratoria*. México, Conaculta, 1999 (Cien del mundo).
- Rabiguer, Michael, *Dirección de documentales*. Madrid, Instituto Oficial de Radio y Televisión Española (RTVE), 2005.
- Reyes Palacios, Felipe, ed. *La mirada crítica de Luisa Josefina Hernández*. México, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, 2015.
- Reyes Palacios, Felipe y Edith Negrín, eds. *Los frutos de Luisa Josefina Hernández. Aproximaciones. Escritos de teoría dramática*. México, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, 2011.
- Rivera, Virgilio Ariel. *La composición dramática*. México, Escenología, 2001.
- Romanguera, Joaquim. *Textos y manifiestos del cine*. Madrid, Cátedra, 2010.
- Sánchez, Rafael C. *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), UNAM, 1994.
- Unamuno, Miguel de. *Cómo se hace una novela*, México, Porrúa, 1998.
- Watzlawick, Paul. *El arte de amargarse la vida*, 2ª ed. Barcelona, Herder, 2013.

Glosario

Acción controlable: acción preparada, producida y que en principio puede repetirse a voluntad del equipo de producción audiovisual.

Acción dramática: movimiento corporal coordinado por las ideas y el carácter del personaje; es decir, motivada por el estilo de decisión; supone que hay idea, deseo, deliberación, elección, intención, etcétera.

Acción no controlable: acción espontánea que no produce ni puede repetir a voluntad el equipo de producción audiovisual; muchas acciones no controlables pueden ser anticipadas o intervenidas.

Audiovisual: en este libro se entiende a los registros hechos con tecnología de captura y creación de imágenes en movimiento y sonido. El cine, el video y la animación comparten tales características, pero son soportes tecnológicos distintos; y cuando ha sido necesario especificarlo, se ha preferido mencionar al video, porque ahora es vigente; pero también para diferenciarlo de otros medios con esas cualidades audiovisuales, pero en otro grado, como la paquetería ofimática, en la que hay recursos para animar y sonorizar presentaciones de diapositivas, por ejemplo.

Carácter: es lo que puede ser calificado por las acciones. Es el conjunto de ideas, sentimientos, deseos, vivencias e instintos con los que el protagonista responde con acción, de cierta manera e intensidad, a una circunstancia. Resulta en el estilo de decisión.

Clímax: el nudo dramático con más alto grado de conflicto, complicación y “enredo”.

Conflicto: violencia causada por la oposición de acciones de los personajes; oposición de ideas y deseos.

Desenlace: puede ser resolución, consecuencia o “desenredo” del clímax.

Estructura: es la distribución de los distintos nudos dramáticos en el tiempo de la representación audiovisual, y dan a lugar los actos dramáticos, regularmente identificados con las partes inicio, medio y fin.

Ficción: en las representaciones escénicas, es el conjunto de supuestos para recrear, con personas en acción, cómo pudo haber ocurrido, pudiera estar ocurriendo o podría ocurrir una historia.

Guion audiovisual: en ficción, escrito pensado para registrar y exhibir después en audio y video, una historia representada por personas en acción. En documental y reportaje (productos de no ficción), se trata de un escrito pensado para reconstruir y luego exhibir, en audio y video, una historia hecha por sus protagonistas en acción, la que servirá para argumentar y demostrar un tema.

Historia: disciplina que aborda el pasado de manera indirecta, a través de pruebas, evidencias e indicios con el propósito de reconstruirlo.

Ideas: en este texto, por economía de términos, incluye a los conceptos, los juicios acerca de los conceptos y las operaciones de raciocinio —silogismos— que se hacen con los juicios.

No ficción: en el caso de audiovisual es el conjunto de testimonios para reconstruir cómo ocurrió o está ocurriendo una historia a través de sus protagonistas.

Nudo dramático: es una situación en la que se ha complicado el conflicto. En un esquema general, en los nudos dramáticos colocados a lo largo del tiempo de representación, el conflicto se intensifica, lo que obliga al personaje a decidir; lo más acabado en las representaciones escénicas es que los nudos dramáticos sean intensificados por las elecciones del personaje.

Premisa: es una proposición acerca de lo que ya se sabe; expresa como suelen ocurrir las situaciones; puede ser como los dichos populares: algunos muy penetrantes que nos revelan una verdad acerca de cómo ocurrirá algo, o cómo se comportará alguien; la premisa permitirá al guionista la composición de la trama, y favorecerá la selección y síntesis del material de escritura.

Retórica: es una técnica del bien decir, cuyo fin es hablar al intento, con oportunidad, con propósito, para refutar argumentos (Quintiliano, 1999: 133, 121, 267). Como el habla al intento no es propio del documental, la aportación de la retórica a éste consiste en la refutación de argumentos para defender un tema.

Trama: disposición particular de los sucesos y conflictos generados por los personajes a lo largo del tiempo que dure el audiovisual; los eventos están relacionados en cadena causa-efecto o acción y respuesta.

Solución de los cuestionarios

1. Qué es un guion

l) relaciona las columnas

1) Un guion para audiovisual es...	j) Un escrito pensado para registrar y luego exhibir, en video y audio, una historia representada por personas en acción
2) Una entrevista es un tipo de acción.	d) No controlada
3) Una obra de teatro es un tipo de acción.	b) Controlada
4) Es un tipo de acción no controlada que puede ser previsto cuándo ocurrirá y cuáles sus eventos.	h) Los festejos de la Independencia.
5) Es un tipo de acción no controlada que puede ser intervenida.	a) Abordar a alguien que camina por la calle para entrevistarle.
6) Texto cuya redacción es adecuada para un guion.	c) De un canasto que está sobre una mesa, un limón salta y corre sobre la mesa buscando a la sal. El gato lo ve y se pone en su camino.
7) Tipo de acción no controlada que no se puede prever ni intervenir.	k) Derrumbe de edificios a causa de un sismo.

II. Completa las frases

1. La ficción es:

Ficción es el conjunto de _____ para _____ cómo una historia _____, pudiera estar ocurriendo, podrá ocurrir.

Respuestas: f) supuestos c) recrear e) pudo haber ocurrido.

2. La ficción usa acción:

Respuesta: a) controlada

3. La redacción de un guion para audiovisual es

Respuesta: e) con acciones de personas redactadas en tiempo presente

4. La ficción se compone:

Respuesta: d) espectáculo y conflicto.

5. La no ficción es el conjunto de _____ para _____ cómo _____ o está ocurriendo una historia.

Respuestas: g) testimonios; b) reconstruir; d) ocurrió

6. La no ficción usa acción:

Respuesta: a) no controlada.

2. El guion de ficción

I. Elige una opción

1. El reto del autor de ficción es

Respuesta: c) conmover al espectador, aunque éste sepa que está presenciando una simulación.

2. El guionista invita al espectador para que:

Respuesta: f) observe, desde su punto de vista, aspectos nuevos de cosas que muchas veces ya conoce.

II. Relaciona las columnas (la respuesta a cada pregunta se forma de varias opciones)

Respuesta

- | | |
|---|--|
| 1) Cuáles son los conceptos que el guionista unifica a través de una premisa: | l) historia; a) trama; h) conflicto; i) acción; d) carácter; f) personaje. |
| 2) Cuáles son los elementos que forman propiamente la estructura y que el guionista desarrolla. | n) inicio; b) desarrollo; j) fin; m) nudos argumentales k) clímax; g) desenlace. |

III. Relaciona las frases de una columna con las de la otra

Respuestas

-
- 1) La historia es... b) el conjunto de hechos ocurridos en la realidad.
- 2) Es mejor seleccionar las acciones que dan cuenta cómo un personaje que ... produce la situación que vive; y no poner un personaje al que ... d) simplemente le pasan cosas.
- 3) La trama es la puesta en relación de unas acciones con otras, de manera que... c) unas sean respuesta de otras.
- 4) Los hechos de la historia hay que expresarlos en... a) acciones ejecutadas por personas.
- 5) Para hacer de la historia una ficción, hay que convertirla en... e) trama.
-

IV. Elige una respuesta

1. La confrontación de las acciones de las personas produce:

Respuesta: c) trama.

2. El conflicto se produce con:

Respuesta: b) poner cara a cara a personas con ideas y deseos opuestos.

3. El espectáculo es:

Respuesta: a) peleas, bombazos, choques, enfrentamientos físicos.

- 4.Cuál es la función del espectáculo:

Respuesta: a) incrementar el conflicto.

5. A qué corresponde la intensidad creciente y violencia del conflicto:

Respuesta: a) a la fuerza de voluntad de los personajes.

V. Relaciona las columnas

Respuestas

-
- | | |
|--|---|
| 1) Ha de dar cuenta de cómo el conflicto nace, crece y explota | b) La trama |
| 2) Si hay ideas y deseos contrariados... | a) Hay conflicto psicológico |
| 3) Es componente del conflicto: | f) La acción |
| 4) La acción es... | g) La expresión de una idea a través de acciones corporales |
| 5) Para qué ha de preguntarse el escritor qué quiere el personaje, por qué lo quiere, por qué no puede | i) Para encontrar la idea y su obstáculo: para hallar el conflicto. |
| 6) Acción es encontrar actividades acertadas para hallar equivalencias... | h) Objetivas de experiencias subjetivas. |
| 7) El escritor tiene que lograr mostrarnos la mente de otras personas ... | l) Por sus actos. |
| 8) Es la secuencia de elementos que desarrollan el guion: | e) Ideas y deseos producen acciones. Acciones encontradas producen conflictos, porque se obstaculizan. El conflicto produce trama. La trama recrea la historia. |
| 9) Cómo puede ser valorado un carácter | k) Por su estilo de decisión |
| 10) Qué se valora del estilo de decisión | d) Excesos y defectos de las ideas que expresan |
| 11) Para qué sirve la premisa | j) Para seleccionar, ordenar y sintetizar las acciones y conflictos producidos por el carácter de los personajes. |
| 12) Una secuencia es | c) Desarrollo de acción y conflicto significativos en unidad de lugar y tiempo. |
-

VI. Después de elegir una premisa y para la construcción de personajes mediante la observación del estilo de decisión de las personas, menciona tres maneras de obtener material para la escritura de guiones.

Posibles respuestas

- Toma de notas del estilo de decisión de algunas personas que llaman la atención.
- Anotar anécdotas de manera simple.
- Buscar la mejor manera de expresar por escrito temas como el amor, la temeridad, la mentira, etcétera.
- Extraer noticias de los periódicos.
- Observar el estado de ánimo propio.
- Escribir la historia de los objetos queridos.
- Inventar historias entre mascotas y cosas de uso cotidiano.
- Revisar la historia familiar.
- Hacer story telling.
- Hacer altares, uno con cosas que enorgullecen y otro con las cosas que sean recuerdo de algo que se ha perdido.

3. Guion para documental

I. Completa las frases

1. Un guion para _____ es un escrito pensado para _____ y luego exhibir, en video y audio, una historia hecha por sus _____ en acción, la que servirá para _____ y _____ un tema.

Respuestas: d) documental; c) reconstruir; i) protagonistas; b) argumentar; g) defender.

II. Elige una respuesta

2. De una historia, el documental indaga cómo:

Respuesta: b) ocurrió o cómo está ocurriendo.

3. El documental usa predominantemente:

Respuesta: a) acción no controlada.

4. Para elaborar un documental, se requiere:

Respuesta: c) investigación e hipótesis.

III. Relaciona las columnas

Respuestas

- | | |
|---|--|
| 1) El documental y el periodismo difieren en | a) La oportunidad de la información que dan a conocer. |
| 2) El documental y el periodismo coinciden en... | e) La necesidad de ser verosímiles, uno por la verdad histórica y otro por la verdad periodística. |
| 3) El guion de documental y la retórica tienen en común que | d) Defenderán un tema por medio de la palabra. |
| 4) Toda la argumentación, prueba e indicio del guion de documental tienen que | f) Apuntar a la causa argumentada en la investigación y planteada por la hipótesis. |
| 5) Son las fases de la retórica | b) La investigación y la disposición. |
| 6) En retórica, son las partes de la disposición | c) Exordio, narración, argumentación, epílogo. |

4. Montaje

Respuestas

- | | |
|--|--|
| Montaje es... | g) La operación que consiste en descomponer las acciones del relato en planos de manera más o menos precisa antes de grabar. |
| Son estilos de montaje (respuesta con más de una opción) | c) Plano secuencia
l) De atracciones
o) Analítico |
| Son los efectos del montaje | f) Las subjetivas (POV)
h) Formas simples de narración
k) Efecto Kuleshov |
| Son las formas básicas de narración | a) Tiempo onírico
b) Tiempo imaginario
d) Narración paralela
e) Lineal cronológico
i) Flash forward
j) Flash back |

Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental, se terminó de imprimir en la Ciudad de México en Octubre de 2016, en los talleres de la Imprenta 1200+ ubicada en Andorra 29, Colonia del Carmen Zacahuitzco. La producción editorial estuvo a cargo de Servicios Editoriales y Tecnología Educativa Prometheus S.A. de C.V. En su composición se usaron tipos Minion Pro y Avenir. Se tiraron 100 ejemplares sobre papel bond de 90 kilogramos. La corrección de estilo estuvo a cargo de Hugo A. Espinoza Rubio y el diseño editorial y la portada fueron realizadas por Ricardo López Gómez.