

07. Proceso y creación audiovisual

7.1. Estructura narrativa

Una narración ha de tener una estructura equilibrada y coherente en la que los elementos narrativos y visuales se vayan desplegando para conseguir un resultado en el que nada sobre o falte. Tradicionalmente hay tres momentos en el desarrollo de la acción:

1. Planteamiento o arranque
2. Nudo
3. Desenlace

Planteamiento. Punto de partida, normalmente formado por una sola secuencia. En él se presenta a los personajes, los escenarios, y los problemas y conflictos sobre los que gira la historia. Puede ser decisivo para comprender el resto. Es el momento en el que hay que interesar al espectador. Tiene características diferenciadoras: 1. Carácter prácticamente visual. 2. Pocos diálogos. 3. Tensión emotiva.

Nudo o desarrollo. Es la parte central, la más importante, larga, y la que más exigencias plantea. Formada por varias secuencias en las que se desarrollan los problemas y conflictos presentados en el arranque, desplegándose en todas las direcciones, con un aumento progresivo de la tensión. Culmina en un momento de corta duración denominado climax, en el que todas las líneas se concentran y encuentran en una situación de fuerte tensión.

Desenlace. Localizado a partir del climax, es el momento en que la acción, en un descenso progresivo de la tensión, camina hacia el final. Es el momento en el que aparecen los elementos más personales del relato, ya que los personajes han desarrollado sus claves y el espectador tiene ya todos los elementos para comprenderlos. El desenlace puede concluir con un final cerrado, en el que todos los problemas han quedado resueltos, para bien o para mal (final feliz). Puede darse también un final abierto en el que todo o una parte decisiva quede sin resolver, siendo el espectador el que saca las conclusiones. Sería el caso de "El resplandor".

La estructura tradicional de la narración cinematográfica es: planteamiento, nudo, desenlace. A ella se ajustan la mayoría de las narraciones visuales, pero las reglas, una vez conocidas están para saltárselas. Encontramos películas que comienzan por el desenlace, como un personaje que va a morir y nos cuenta su vida en un flash-back; películas con contraclimax o segundo climax, muy frecuente en las películas de Hitchcock, películas sin climax, etc.

La narración tradicional divide el total en tres actos:

1. Primer acto o planteamiento. Su intención es hacer entender al espectador de qué trata la historia, quién la protagoniza y cuál es el centro de la acción dramática. Pretende igualmente generar el interés de la audiencia. Para algunos autores el inicio tiene que despertar emociones mediante ascensos y descensos en la intensidad dramática que terminarán finalmente por ser resueltos. El final del primer acto viene determinado por el primer nudo de una trama que hace avanzar la historia mediante una situación que proporciona una nueva perspectiva a la trama y obliga al protagonista a seguir adelante.

2. Segundo acto o confrontación. Se apoya en el conflicto personal o psicológico y los obstáculos que lo producen. Esto implica que deben existir impedimentos que dificulten al protagonista alcanzar su objetivo. Estas dificultades componen la acción dramática de la historia, trama o desarrollo. [plot]. En general los personajes surgen condicionados por un objetivo cuya consecución orienta el interés del espectador. Al final del segundo acto tiene el segundo nudo de la trama, un nuevo giro o descubrimiento que genera una mayor tensión sólo resuelta con la resolución de la historia.

3. Tercer acto o resolución. Es la fase que explica la historia y le proporciona unidad. Está determinado desde el inicio por causalidad narrativa pero presentando una nueva perspectiva. Desde el punto de vista del espectador, la mejor opción es el final cerrado que satisfaga las expectativas creadas en las fases anteriores. La industria del cine ha promovido por razones obvias este planteamiento aunque hay finales abiertos que deben ser completados por el espectador.

Estructura. Ejemplo

Un policía desmantela una operación de tráfico de estupefacientes y descubre que sólo ha requisado un pequeño alijo que servía de señuelo a una operación de mayor envergadura. Diez páginas para mostrar la redada en el muelle comandada por el protagonista que, tras un tiroteo, descubre el alijo. Veinte páginas para mostrar su entorno, su gloria y finalmente, primer nudo de la trama, la certeza de haber sido objeto de un engaño. Aún suspendido en sus funciones, nuestro policía sigue con la investigación haciendo nuevos descubrimientos, recurriendo a sus amigos y contactos en los bajos fondos. Finalmente se alcanza un estado de crisis que corresponde con el final del segundo acto en forma de segundo nudo de la trama; el protagonista descubre que su compañero de patrulla está involucrado en sus desgracias y, además, ha secuestrado a su madre.

El policía salva a su madre viéndose obligado a matar a su (ex)amigo, salva su reputación, pero ya no le interesa la gloria de su profesión, o su oficio mismo.

7.2. La figura del guionista

El crecimiento de la industria cinematográfica trajo consigo la articulación del lenguaje fílmico. Aquello que en los inicios del cinematógrafo había sido mera trasposición de cuadros teatrales o acontecimientos cotidianos fue transformándose en una manera más evolucionada de relatar. El perfeccionamiento técnico de las cámaras facilitó la articulación de planos mediante el montaje, recurso narrativo que convirtió las primeras sinopsis argumentales en guiones propiamente dichos, divididos secuencialmente.

Esa evolución del lenguaje cinematográfico tuvo varias consecuencias en el trabajo del guionista, quien, a imagen del novelista, pudo dividir su relato en líneas narrativas discontinuas. Por otro lado, al exigir el mercado cinematográfico un creciente número de obras, fue preciso alcanzar una identidad estructural que un espectador medio pudiese comprender. Nació así el formato de guión cuya línea ha quedado establecida normativamente.

En lo que concierne a los contenidos, el cine tiende a recoger las tramas narrativas que sostienen la cultura popular y el folclore. Los códigos de género, heredados en gran medida de la literatura, consolidan una peculiar y redundante mitogenia. Situado en ese contexto, el trabajo del guionista perpetúa recursos ya experimentados en el folletín, como el "rescate en el último minuto" [last minute rescue], el "final feliz" [happy end] y el "chico conoce chica" [boy meets girl]. A partir de la década de 1910, comenzaron a estrenarse películas de metraje más extenso, lo cual exigía un minucioso trabajo preparatorio de la producción. Por esta razón, la industria del cine comenzó a contratar a escritores y periodistas que redactasen los guiones, con un especial cuidado en la elaboración de los rótulos, donde figuraban ciertos diálogos y precisiones narrativas. Esa circunstancia queda ejemplificada en filmes como "Cabiria" [1914], del italiano Giovanni Pastrone, cuyos rótulos ideó Gabriele D'Annunzio, o el "Napoleón" de Abel Gance.

Con la llegada del cine sonoro, las labores del guionista se complicaron, pues debía hilvanar los diálogos de cada secuencia con un sentido cinematográfico. Autores como el estadounidense Ben Hecht, galardonado con un Oscar por "La ley del hampa" (Underworld, 1928), contribuyeron a elevar la calidad de esta práctica narrativa. Por otra parte, la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood promovió en 1932 un formato básico para la redacción de guiones, dividido en tres actos al estilo teatral. Un año después aparecía el primer grupo sindical de guionistas: The Writers Guild.

Para poner de manifiesto la calidad de sus departamentos de guión, las compañías estadounidenses comenzaron a contratar a escritores de éxito, caso de John Steinbeck y Raymond Chandler. Además de figuras de prestigio, los equipos de guionistas contaban con profesionales experimentados, como Dudley Nichols, Preston Sturges, Sidney Howard y Robert E. Sherwood.

En otro sentido, la industria audiovisual de la década de 1940 favoreció una creciente diversificación profesional. Además de adaptadores y dialoguistas, proliferaron los llamados "médicos de guiones", especializados en el arreglo de ciertos defectos narrativos y en la estructuración de escenas que carecían de la calidad requerida.

Llevados por un propósito censor, también aparecieron en Estados Unidos diversos comités cuyos códigos de moralidad asumió la industria del cine. Lógicamente, para que un proyecto fuese aprobado, era precisa la aceptación de su guión. Esta circunstancia fue agravándose cuando la persecución anticomunista de la posguerra se concretó en el llamado Comité de Actividades Antiamericanas. Guionistas como John Howard Lawson y Dalton Trumbo sufrieron la persecución política y, al figurar su nombre en listas negras, tuvieron que firmar sus obras con seudónimo. Paralelamente, las diversas formas de censura que se daban en Europa también centraron sus restricciones en el guión. La censura previa española, que estuvo en vigor desde 1938 a 1966, obligaba a una autorización de los proyectos audiovisuales a partir de un guión.

Ya en la década de los cincuenta, una nueva generación de escritores ensanchó las perspectivas de Hollywood. Paddy Chayefsky, George Seaton, Richard Brooks y equipo formado por Billy Wilder e I.A.L. Diamond figuran entre los guionistas más celebrados de aquel periodo.

Pero el aspecto quizá más renovador se debe a movimientos como el neorrealismo italiano y la "nouvelle vague" francesa, cuya tendencia a introducir la improvisación en los rodajes disminuyó la importancia del guión literario. Así parecen improvisadas las películas de Louis Malle. Atentos a ese tipo de propuestas, Terence Malick y Dennis Hopper escribieron cine sobre la base de procedimientos de fragmentación, heredados de las vanguardias europeas. Fue de toda esa experiencia especulativa de donde surgió la nueva generación de guionistas estadounidenses, enriquecidos por la novedad pero también sensibles al estilo clásico. William Goldman, Francis Ford Coppola, Robert Towne y Robert Benton contribuyeron a formar el círculo de autores que renovó la escritura cinematográfica en Hollywood. En la misma línea, guionistas como Lawrence Kasdan y James L. Brooks, llevaron a cabo una reformulación de los géneros a comienzos de los ochenta. Mientras tanto, las cinematografías europeas, lastradas por carencias organizativas y económicas, no superaban la escasez de escritores profesionales, y la fórmula de un director-guionista, asentada en la década de 1960, se mantuvo en las décadas siguientes. No obstante, conviene precisar la importancia de guionistas como el español Rafael Azcona [Berlanga, Bardem], con frecuencia implicado en proyectos internacionales.

El guión para televisión

En el campo del guión televisivo, cabe señalar una continua relación con el mundo del cine. Desde los comienzos del mercado televisivo estadounidense, los escritores empleados en las principales cadenas participaron en proyectos fílmicos. De hecho, un programa de contratación de jóvenes guionistas ideado por la cadena NBC lanzó a Woody Allen. De parecida manera, Richard Brooks y Arthur Penn escribieron teleseries antes de triunfar como cineastas.

A partir de la década de 1950 la gama profesional fue cada vez más amplia y compleja en el ámbito televisivo. El modelo establecido en aquella época se mantiene hoy sin grandes variaciones. Nutridos equipos de escritores colaboran en la elaboración de los guiones que luego han de convertirse en imágenes. A las órdenes de un coordinador que conoce las claves del programa o serie, el grupo de guionistas, fiel a las características del producto, redacta los diálogos y las acotaciones técnicas de acuerdo con una falsilla predeterminedada.

7.3. Qué es el guión

Un buen guión no garantiza una buena película, pero sin un buen guión, no puede haber una buena película. Es, según los autores, de difícil definición. Significa un equilibrio entre la fuerza creativa de la literatura y la del cine. Hay novelas que se transforman en guiones y guiones que se transforman en novelas. Es un texto escrito concebido desde su origen para transformarse en imágenes, aunque se haya más próximo a la imagen que a la escritura.

Según Doc Comparato, todo guión se compone de tres elementos:

- a. Logos, el discurso sustentando por la palabra, la organización verbal del guión.
- b. Pathos, el drama, la acción convertida en conflicto y que genera los acontecimientos.
- c. Ethos, significado último de la historia, lo que se quiere decir. El motivo por el que se escribe, las preguntas y las respuestas.

Establece seis etapas básicas para la creación de un guión que van de lo general/abstracto a lo particular/específico:

1. Idea
2. Conflicto
3. Personajes
4. Acción dramática
5. Tiempo dramático
6. Unidad dramática

1. Idea. Todo guión es la traslación de un tema de ficción, documental o informativo al lenguaje cinematográfico. Siempre hay una idea que provoca la necesidad de narrar en imágenes y comunicarla. Se concreta en pocas palabras y contiene la razón de ser de la historia. La Idea es el fundamento del guión. La Idea básica surge de la concatenación de varias ideas vagas. De ésta concatenación surge la creatividad. *Idea y creatividad* están en la base de la confección de la Acción dramática.

Ejemplo de idea: Un policía abate a tiros a su compañero de patrulla que utilizaba a su madre como escudo y rehén.

2. Conflicto o [story line: el qué) es la síntesis de la historia. Equivalente a los resúmenes de las películas que proporciona la prensa. Abarca unas pocas líneas. En muchos casos es lo único que leen los productores antes de implicarse en un proyecto. La Idea se enmarca dentro de determinado conflicto esencial (matriz). Por primera vez se concreta en palabras y se sintetiza en un Story Line que debe ser una frase breve, concisa y eficaz, que contenga los fundamentos de la trama. El Story Line expone el conflicto básico y concretiza qué se va a desarrollar.

Ejemplo: Un policía se ve desprestigiado por un engaño llevándole a arriesgar todo, empleo, familia, amigos, para limpiar su nombre, y cuya resolución, la traición de su compañero de patrulla, le hará replantearse sus antiguos valores.

3. Personajes [PLOT o SINOPSIS]: el Quién, Cuándo, Dónde y Cuál) A través de la elaboración del Plot o Sinopsis se desarrolla la creación de personajes: Quién, Cuándo, Dónde y Cuál. Las sinopsis es un breve resumen en dos o tres páginas donde ya se especifican los personajes, las acciones principales y las intenciones. No contiene diálogos, pero ya empieza a ser un texto que quiere ser trasladado a la pantalla en imágenes. Es una mirada general que los guionistas utilizan en sus primeras entrevistas con el productor, quien quizás se sirva de ella para conseguir fondos o coproducción. Sólo llega a manos de directores y productores, por lo que su forma ha de ser clara y concisa.

Quién: Sin personajes no hay drama. Ellos sustentan el peso de la acción y son el principal centro de atención de los espectadores.

El protagonista: Está siempre en el centro de la acción y es el más trabajado y desarrollado. Debe cambiar a lo largo de la trama, asumiendo determinadas actitudes frente a los acontecimientos.

El personaje secundario: Está siempre relacionado al protagonista de una u otra manera. No tiene por qué estar demasiado desarrollado, si su función en la historia queda clara.

Los extras: Su función dentro de la historia es muy puntual. Generalmente sirven como elementos de unión. Están muy poco desarrollados, a veces pueden presentarse un poco caricaturizados.

Cuándo: La función de la temporalidad es informar. En qué época ocurren los hechos. Cuánto tiempo cubre la historia que se cuenta. Cómo se desarrolla el tiempo a lo largo de la narración: en forma continua o discontinua?

Dónde: La localización es indicar en qué lugares transcurre la historia. Cuáles son las características del lugar elegido, qué tiene de especial. Cómo se puede intervenir el lugar, para que exprese mejor el concepto. En qué contexto está ubicado ese lugar.

Cuál: Finalmente se debe tener claro, cuál va a ser el conflicto que se va a contar. Los vínculos de relación están motivados básicamente por: Simpatía o solidaridad. Empatía o identificación. Antipatía o reacción.

4. Acción dramática [Estructura/Escenas: el Cómo] Guión literario

A la definición de Qué, Quién, Cuándo, Dónde y Quién, ahora se añade el Cómo. La Acción dramática es el encadenamiento de hechos y acontecimientos que forman la historia. La participación de los personajes y los cambios de espacio durante la narración, implican la elaboración de una estructura. Elaborar una estructura supone organizar la historia en situaciones dramáticas: escenas. El intercalado de las escenas debe contar claramente la historia, y a la vez mantener la atención del espectador durante todo el relato.

Cómo: Para poder establecer cómo se va a expresar la historia, se debe tener en cuenta: Qué va a ocurrir en la escena.Cuál es su propósito. Cómo hace avanzar a la historia. Qué hechos concretos le ocurren a los personajes en cada escena. De qué manera ocurren.

5. Tiempo dramático [inclusión de diálogos: el Cuánto]

Habiendo definido el Qué, Quién, Cuándo, Dónde, Quién y Cómo, ahora se incorpora el Cuánto. Dentro de cada escena se desarrolla una acción dramática, que recorre un tiempo determinado que puede ser lento, rápido, ágil, etc. denominado: tiempo dramático. El tiempo dramático puede ser diferente en cada escena, puesto que puede abarcar períodos largos de tiempo en una historia, y presentarlos al espectador en minutos o segundos.

Cuánto: La duración de cada escena, el tiempo real, estará determinado por la inclusión de los diálogos en dicha escena, completando de ésta manera la estructura general del guión. A esta altura entonces, podemos establecer el cuánto, es decir cuánto tiempo durará cada escena.

6. Unidad dramática [Escena, tomas: el Cuánto] guion tecnico

Esta es la etapa de la visualización. El momento en que se deben pasar las palabras a imágenes. La visualización de la escena en su conjunto, compuesta por una serie de tomas enganchadas de tal manera, que cada escena tenga un desarrollo progresivo en sí misma y sea a su vez imprescindible en el desarrollo del guión total. En esta instancia se realiza el Guión Técnico, que incluye: La planta de cámaras, la planilla y el story board.

Argumento. Aunque puede identificarse con la sinopsis, describe la historia completa de los hechos y personajes principales. Puede ser una sucesión numerada de escenas. Suele utilizarse el método de las fichas. Cada ficha equivale a una escena. Algunas películas necesitan una decena y otras un centenar. Es un método práctico de organizar un orden escénico de una historia, de carácter abierto y gran potencial creativo.

Tratamiento. Descripción detallada de la película. No aparecen diálogos, pero sí todos los personajes, situaciones y acciones. Da desde una perspectiva literaria todos los componentes del relato.

Guión literario

Es la narración ordenada de la historia. Incluye la acción y los diálogos pero carece de indicaciones técnicas. No lleva indicaciones de cámara, como mucho alguna sugerencia. La presentación ordenada de las acciones y diálogos, estructurado en secuencias y dispuesto para ser llevado a la pantalla. Refleja las formas del guión propiamente dichas, con su particular nomenclatura. Contiene las acciones y los diálogos y es el instrumento de trabajo de todo el equipo de rodaje, tanto técnicos como actores. Aunque reciba la denominación de literario, su lenguaje ha de ser sencillo y orientación a la visualización. En las grandes productoras hay personas dedicadas a leer guiones. Rechazan muchos guiones que no se ajusten a las normas. Lo utilizan los actores para aprenderse sus papeles y los técnicos para preparar las necesidades de sus departamentos.

En ocasiones, especialmente en Europa, el guionista es también el realizador o el director.

Ejemplo de guión literario

Exterior noche. Muelles de Nueva York.

Tom Doyle se limpia el sudor de la frente. Su compañero Adrian Dunbar le presta un pañuelo. La noche es fría y todos los policías apostados van abrigados. Contemplan el barco Bellaseamus.

* [Se produce una escueta y clara descripción de los personajes, el lugar y las acciones. Los personajes que son representados por primera vez se escriben en mayúsculas.]

TOM (susurrando)

El alcalde me tendrá... nos tendrá que dar la llave de la ciudad.

ADRIÁN

Me conformo con evitar otra medalla de plomo.

El personaje que habla se escribe con mayúscula en el centro de la página; las acotaciones en minúscula y entre paréntesis; el diálogo sangrado para distinguirlo claramente de las acciones

Ejemplo de guión literario

Tom dibuja una leve sonrisa y resopla.

Las acotaciones pueden indicar las reacciones y los silencios de los personajes en el caso de que sean relevantes

TOM

Nunca entenderé tu maldita manía...

Un CHIRRIDO METÁLICO interrumpe a Tom.

* [Los efectos de sonido o musicales se escriben en mayúscula para facilitar la labor de los técnicos de postproducción]

CORTE A;

* [Puede indicarse el cambio de secuencia con términos como CORTE A, cuando el cambio se produce por corte directo entre planos; ENCADENADO, cuando la transición se produce superponiendo el desvanecimiento de un plano con la aparición de otro o FUNDE A NEGRO. Lo idóneo es utilizar la primera fórmula para no incomodar al director con excesivas propuestas.]

Guión original y adaptado. Es un guión adaptado cuando proviene de otra fuente, ya sea una novela, un poema, una canción, etc. El método de escritura del guión es el mismo. Durante la adaptación se trata de buscar puntos comunes y puntos de conflicto. A veces, no sólo hay que resumir, sino eliminar personajes o situaciones. Las adaptaciones de Walt Disney de obras clásicas como Pinocchio son menos fieles y podría hablarse de "guiones basados" en obras literarias.

André Bazín diferencia tres tipos de adaptación: Las que dan más énfasis al espíritu de la obra adaptada, como la adaptación de El Quijote de Manuel Gutiérrez Aragón. Las adaptaciones libres, como "Carne trémula" de Pedro Almodovar. Las que establecen una dialéctica original entre cine y literatura, como las películas de Marguerite Duras.

Personajes. Lo que sucede, física o psicológicamente a los personajes suele ser lo que guía el trayecto del guión. Todo relato ha de tener un personaje o varios, aunque no siempre es un ser vivo, como en Roma de Federico Fellini. Los procesos de identificación son la base del éxito de un producto audiovisual. El protagonista ha de superar obstáculos para conseguir una meta. Si el personaje es el eje, deberá contar con una serie de rasgos psicológicos. Ha de tener una vida interior y otra exterior que ayude a comprender sus acciones. La vida interior será su biografía, sexo, contexto histórico, procedencia, entorno, clase, etc. Cuantos más datos se faciliten, más posibilidades tiene el guión. Por contagio de la publicidad suele utilizarse un briefing. La vida exterior es la narrada. El personaje se enfrenta a conflictos para alcanzar su objetivo. Se relaciona con otros personajes y consigo mismo. Sus ámbitos son el social, el profesional y el privado. Un personaje es más de lo que dice.

Diálogos. Parte de la psicología del personaje se conoce a través de lo que dice. La mejor forma de considerar lo adecuado no de los diálogos será preguntarse si a través de ellos se resuelven situaciones o se aclara el carácter del personaje. El diálogo es un texto dramático que ha de ser recitado por un actor y se presenta en diferentes formas:

- Soliloquio, cuando el personaje habla sólo.
- Monólogo interior, cuando se refleja el pensamiento del personaje como si estuviera hablando consigo mismo, usualmente representado por una voz en off.
- Coro, modelo arcaico y poco usado, heredado del teatro griego, en el que un conjunto de actores narran y comentan la acción. Es muy inusual verlo en cine pero se encuentra en Poderosa Afrodita (1995) de Woody Allen.
- Narración, relato de los acontecimientos, acciones o paso de tiempo. El narrador puede estar presente en las imágenes, o en off.

Un buen diálogo muestra los sentimientos de los personajes, no cuentan la historia. Es un error contar la historia a través de los diálogos, ha de contarse mediante la acción. En el cine clásico americano predominan los diálogos vertiginosos, directos y sencillos como en la novela negra. En el cine francés son habituales los recursos como el off para describir el estado emocional del personaje. En el cine japonés los diálogos son breves y poco abundantes. En el cine español se utiliza últimamente el lenguaje llano, de la calle.

6.4. Guión técnico

No pertenece ya a la labor del guionista sino al equipo de dirección. En él se determinarán cuestiones concretas de producción y sobre todo la visión técnica que el director tiene del texto: tamaño de los planos, movimientos de cámara. Es el guión literario incluyendo la planificación a realizar y los movimientos de cámara. Debemos asegurarnos de que se exprese con claridad qué es lo que pretendemos filmar, no qué pretendemos contar. Para ello siempre se utilizan las secuencias. La secuenciación. La descripción en secuencias se basa en estos puntos:

- Numeración
- Localización espacial: Exterior/Interior
- Localización temporal o narrativa. (Día/Noche).

- La acotación. Es la indicación de la acción del actor, o de su actitud en la secuencia, puede ser una orientación o un indicador para ambientar al lector del guión. Finalmente, puede indicarnos el plano a efectuar, el sonido, la iluminación o la fotografía.
- No se describen los planos necesariamente: pasamos al storyboard.

En su redacción prevalecen los gustos del director, aunque se dan dos modelos distintos: en Europa la hoja se divide en dos columnas. En la izquierda aparecen los requerimientos técnicos y en la derecha los diálogos. En Estados Unidos prevalecen los guiones técnicos escritos en una sola columna. Es la forma más utilizada.

Story Board. Es un gráfico representativo que ilustra el guión técnico, mediante dibujos o fotografías. Ofrece una visualización y es un elemento que asocia a todo el equipo de producción. Puede soportar cualquier indicación de la producción, pero puede ser, simplemente, la impresión motriz del guión.