

LENGUAJE AUDIOVISUAL

montaje y guión

Construcción, relato y expresión
El montaje en televisión

Guión en la ficción

La idea

Story line / Story board

Guión argumental y Guión documental

El Guión literario y el Guión técnico



dui

departamento universitario de informática



MONTAJE

Construcción, relato y expresión

Lo que empezó siendo un trabajo meramente técnico, de corte y unión de trozos de la película en la moviola (porque, como recordarán, no se filma en el orden de la historia, sino según una pauta de trabajo), a poco andar terminó en un montaje que es sinónimo de cine. Aún más, en algunos casos de cine arte y en teorías sobre la especificidad de la estética cinematográfica.

Por su parte, el avance acelerado de la tecnología y el paso de la TV en directo al registro televisivo encaró al realizador con la tarea de edición.

Montaje y edición son los últimos pasos de la producción audiovisual, cuando el director y unos pocos elegidos más se encuentran a solas con el material obtenido y deciden cómo será finalmente aquel producto que empezó con una idea.

Es que por más guión que haya, el montaje es básicamente un momento clave de decisión que, en un caso extremo, podría tirar por la borda el guión mismo; o podría recién dar forma a la idea, como pretende aquel Manifiesto de 1995 de Lars von Trier que ya hemos comentado; o podría fecundar una idea diferente.



“Colocando juntos dos fragmentos cualesquiera de un film, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva calidad que nace de su yuxtaposición”

Dijo Sergei Eisenstein, uno de los directores que más atención prestó en su práctica y su teoría al montaje.

Un coterráneo suyo, Pudovkin, termina de tirar por la ventana la supuesta capacidad del cine de reproducir fielmente la realidad:

“Creado por la cámara, sometido a la voluntad del realizador, luego de la selección y el montaje de los trozos separados de celuloide nace un tiempo nuevo, ideal, resultado de la rapidez de percepción y subordinación, a la cantidad y duración de los distintos elementos seleccionados para la representación fílmica de la acción”.¹

La construcción de sentido

Sean cuales fueren los autores que repasemos, hay ideas constantes en torno a lo que significa el montaje. Una de ellas es el **tiempo**.

Martin define al montaje como la **“Organización de los planos de un film según ciertas condiciones de orden y tiempo”** (op. cit. p.142).

El montaje permite crear un relato por la nueva relación diacrónica entre fragmentos.

Esa diacronía construye una nueva (y mayor) unidad de sentido, que integra las partes en función del todo. O una estructura de significación que, por mínima que sea, “se define por la presencia de dos términos y la relación que los une”². Si se detienen a pensarlo, no hay etapa que concrete mejor la idea de **‘construcción de sentido’** que el montaje o la edición.

Para Eisenstein “el todo surge perfectamente como **‘algo nuevo’**. El film completo, determinado por la toma y el montaje, surge también dando vida y distinguiendo a la vez el contenido de la toma y el contenido del montaje”.³

Es que el relato audiovisual posee una **linealidad temporal** (como el literario) y una linealidad espacial (como la pintura) simultáneamente. Ambos, **tiempo y espacio**, se construyen también en el momento del montaje porque el producto audiovisual es un relato, en los términos de Metz, justamente en tanto incluye un principio y un final y sucesivas transformaciones temporo-espaciales; porque se estructura en torno a un acontecimiento y porque implica un sujeto enunciador.

⁽¹⁾ Ext. de ‘Panoelclip’ (1995) cap. dedicado al cine de E. Vidal (p. 78).

⁽²⁾ C. Metz (1973) ‘Ensayos sobre la significación del cine’; Edit. Tiempo Contemporáneo; Bs. As. p.35.

⁽³⁾ S. Eisenstein (1974) ‘El sentido del cine’; Edit. Siglo XXI; Arg. Edic. original de 1942.



El **montaje** es la operación a través de la cual organizamos planos icónicos y sonoros generalmente de acuerdo con un orden pre-fijado que rige la estructuración interna de los fragmentos. La selección y ordenamiento de fragmentos espacio-temporales constituye, según Gubern⁴ una construcción sintagmática que reproduce las condiciones selectivas de la percepción y memoria humanas, tanto como éstas tienen de discontinuas y tienden a privilegiar ciertos aspectos significativos en detrimento de otros. Es decir, así como teníamos en cuenta al espectador al estructurar la acción dramática y plasmarlo en un guión, la selección y ordenamiento de fragmentos en un determinado sintagma (película o producto televisivo) centra su atención en la capacidad del espectador de participar en la producción de sentido que le propone el realizador. Por eso, el realizador **no puede obviar la lógica de recepción del mensaje, una lógica selectiva que permanentemente descarta algunas partes para quedarse con otras**. De esta manera, la narración, el relato es un desprendimiento lógico del montaje, según Deleuze (1983; cit. por Zunzunegui; p.161).

Si uno se pregunta qué implica la tarea en sí del montaje, podría responderse con Eisenstein que es la selección y unión de fragmentos en una nueva construcción de sentido que “pone de relieve esa cualidad general de la que ha participado cada uno de ellos y que los organiza en un todo, a saber, en aquella imagen generalizada, mediante la cual el creador, seguido por el espectador, experimenta el tema”. Y al proponernos una “fórmula de trabajo más exacta”, el realizador ruso nos dice: “la representación A y la representación B deben ser escogidas entre todos los aspectos posibles del tema que se desarrolla y estudiadas de tal manera que su yuxtaposición la yuxtaposición de esos elementos y no de otros alternados evoque en la percepción y sentimientos del espectador *la más completa imagen del tema*” (Eisenstein; op.cit.p.20).

Relato y expresión a través del montaje

Pero tal vez simplifique nuestra comprensión del montaje que a esta altura diferenciamos la narración de la expresión, como propone Martin, aunque en el uso no exista entre ambos una separación absoluta:

El **montaje-relato** implica la reunión lógica o cronológica en una historia de diversos planos que aportan individualmente un contenido narrativo y contribuyen a hacer avanzar la acción dramática.

El **montaje-expresión** se basa, en cambio, en la yuxtaposición de planos tendiente a generar un efecto directo y preciso por la combinación misma. A diferencia del montaje-relato, este montaje expresa un sentimiento o idea por sí mismo, por lo tanto no importa como medio sino como fin, como habíamos visto ya en ocasión de referirnos a las metáforas. Así, “en vez de tener por meta ideal su desaparición en bien de la continuidad, haciendo menos apreciables las uniones entre los planos, tiende, por el contrario, a producir sin cesar efectos de ruptura en el pensamiento del espectador” (p.143). Generalmente una película tiene entre 500 y 600 planos. Sin embargo, cuando se pretende lograr un cierto impresionismo, haciendo sentir al receptor una sucesión de cambios rápidos como si fueran disparados por una ametralladora, podemos combinar más de 2.000 planos.

En general, con el advenimiento del cine sonoro, se privilegia el montaje relato combinado por momentos con el montaje expresión, que no es otra cosa que utilizar el montaje mismo como recurso dramático (igual que se puede hacer con otros recursos como la iluminación, los cortes, los movimientos de cámara, los encuadres, etc., etc.)

⁴ R. Gubern (1974) cit. por Santos Zunzunegui en 'Pensar la Imagen' (1992); edit. Cátedra; Madrid.

La unidad de sentido

El montaje ensambla las escenas para formar la unidad de sentido de un film según una cierta regularidad. Si recuerdan, las escenas eran unidades espaciales que suponían una cierta temporalidad. Entonces, al pasar de una escena a otra (o de un plano a otro), el montaje articula la acción tanto en el espacio como en el tiempo.

Ocurre que el montaje en sí mismo se piensa en función de la recepción y en lograr “una representación de conjunto” que de al espectador “la ilusión de percepción real” de una unidad de sentido, dice Chartier⁵. Como las personas construimos una imagen global de la realidad en base a los fragmentos que percibimos, esa “ilusión de percepción real” tiene que ver con la posibilidad de construir técnicamente en el montaje un relato unitario combinando planos (o escenas). Para ello es necesario que, como ocurre en la realidad con los movimientos del ojo humano, el cambio de planos pase inadvertido y lo que quede en la memoria sea una imagen global de lo percibido. Por eso decíamos recién que cuando el realizador quiere romper esa unidad en la percepción que permite el montaje-relato, quiere lograr un efecto particular, recurre a la metáfora o montaje-expresión como un recurso dramático. Lo normal, en términos de percepción, es el montaje relato.

A juicio de Martin, hay **tres leyes fundamentales** relativas al montaje:

- Ley de **secuencia material**: que justifica la sucesión de planos a lo largo de la acción dramática como un encadenamiento lógico de una historia que contamos en el tiempo. Así, un plano muestra lo que el anterior sugería a través de la expresión de un personaje y va hilvanando el relato. Ahora bien, como la sucesión de planos se explica por la atención visual o la tensión mental de un personaje o de la cámara (en representación del espectador), necesitamos de una segunda ley...
- Ley de **tensión psicológica**: según la cual “todo plano debe contener un elemento o una 'ausencia' que engendre en el espectador una impresión de insatisfacción y, por tanto, de curiosidad” que lo incite a continuar viendo la historia. Ahora bien, para retener la atención del receptor, esa insatisfacción o curiosidad debe ser resuelta en el plano siguiente, con lo cual “cada plano debe ser suficientemente explicativo para satisfacer la espera creada en el anterior y contener al mismo tiempo un elemento de desequilibrio estético o psicológico, que denomino 'ausencia'”(p.149/150).
- Mientras que la ley de **progresión dramática** tiende a explicitar que la sucesión de planos debe hacer avanzar la narración mediante la combinación lógica de planos que aporten nuevos datos a la historia. De esta manera, la narración aparece como una “sucesión de síntesis parciales” en la que los planos posteriores comprenden a los precedentes.

Justamente lo creativo del montaje es que se trata de “un nuevo método, descubierto y cultivado por el séptimo arte, para precisar y evidenciar todos los lazos, exteriores o interiores, que existen en la realidad entre acontecimientos distintos”⁶, como una combinación temporal de acontecimientos que se relacionan como causa-efecto.

⁵ Cit. por Martin (p.142) de J.P.Chartier (1946) en 'Boletín del IDHEC'; N°3.

⁶ Ext. De 'Cinema d'aujourd'hui et de demain' por Martin; op. Cit. p. 151



Decimos que **el montaje es creativo** en tres sentidos:

Porque crea el movimiento, la acción, la apariencia de vida en la sucesión y combinación de planos y escenas. Es muy claro el ejemplo en la animación de dibujos. Hablamos de '**movimiento**' en relación el desplazamiento o circulación de personas u objetos que se encuentran insertos en el cuadro, que forman parte del plano.

Porque crea **ritmo** por la sucesión de planos y escenas. Este ritmo al que nos referimos es asimilable al tiempo dramático, es decir, tiene directa correlación con el tiempo percibido por el espectador. La percepción del tiempo, el ritmo, depende de dos factores: la longitud o impresión de duración que tiene quien ve, de acuerdo con qué tan interesante resulta la acción dramática; y el tamaño, de forma tal que cuanto más cercano es el plano, más efecto dramático y psicológico genera.

Porque crea **ideas**. Este proceso generador de ideas nos vuelve a relacionar al montaje con la concepción de Pudovkin y específicamente con el montaje expresión. Es decir, cuando es usado como recurso dramático en sí mismo y no sólo para describir o relatar una determinada historia. El montaje-expresión que crea ideas se basa "en la reestructuración lógica de los acontecimientos tomados de la realidad amorfa y reunidos según una relación de casualidad destinada a hacer surgir de su confrontación el sentido profundo de cada uno de ellos" (Martin; p. 152).

La capacidad creadora del montaje así utilizado es puesta de manifiesto por Balazs en 'Der film': "el director no hace más que fotografiar la realidad, pero él le da un significado determinado. Sus fotos son la realidad, innegablemente. Pero el montaje le da un sentido... El montaje no muestra la realidad, sino la verdad o la mentira" (Ibid.).

Algunas indicaciones prácticas

El montaje-relato genera una unidad de sentido en base a fragmentos diversos. Esos fragmentos se van uniendo en el tiempo y sucesivamente, a través de una continuidad dramática. Para lograr que esa continuidad dramática sea percibida así por el espectador, hay que tomar algunas previsiones:

- Lograr que el receptor pueda percibir con claridad e inmediatamente de qué se trata el nuevo plano, y dónde y cuándo ocurre, tomando como referencia a toda la historia en general de la cual el plano en cuestión forma parte.
- Dos planos que van a ser unidos deben contar con algún elemento en común que nos permita la rápida identificación y puesta en situación. Cuando, por ejemplo, pasamos de un GPG a un PL de un personaje, algunos elementos del paisaje que lo circunda tomado en el plano más amplio deben mantenerse en el siguiente.
- Es mejor mantener la dirección del movimiento hacia el interior del plano, para no dar señales equívocas al receptor. Así, si alguien marcha de izquierda a derecha, debe continuar en ese mismo sentido a menos que uno quiera mostrar que está regresando. Utilizada de esta forma, la dirección da continuidad dinámica a la historia.
- A menos que se pretenda generar una ruptura o quiebre perceptivo (como recurso dramático) es mejor mantener una cierta proporcionalidad entre los planos que se conectan. Esta continuidad de tamaño se logra pasando de un PG a un PM y de éste a un PP o al revés, pero no de un PG a un PP o un PD.
- Con la misma salvedad anterior, que quiera hacerse a propósito para expresar algo en particular, la continuidad se logra con mayor eficacia si la duración de los planos que se combinan es parecida, tanto si son todos breves como si son todos largos.
- Pensando en términos de fragmentos mayores, escenas y secuencias, se logra mayor sensación de continuidad cuando se suceden unas a otras retomando una actividad ya iniciada en escenas y secuencias anteriores o sugiriendo que la acción continúa en los fragmentos que están por venir o que continúa aún cuando la cámara se retira.



Martin, en cambio, sintetiza las propuestas que otros autores resuelven en 10 ó 15 tipos en **tres categorías principales** de montaje “que comprenden desde la escritura a la narración, pasando por la expresión de ideas” y que son:

Hay montajes y montajes

Al articular temporalmente la acción dramática, el montaje debe vérselas tanto con aquellos casos en que el tiempo sucede de manera continua o casos en que hay escenas diferentes que ocurren al mismo tiempo (simultáneas). Esto nos lleva a clasificar los tipos de montaje posibles. Según cuál sea el autor o realizador que consultemos, será probablemente la clasificación.

Zunzunegui, por ejemplo, distingue cinco formas de expresar cinematográficamente la simultaneidad:

- Mostrar acciones que coexisten en el mismo campo o que coexisten en el mismo encuadre;
- Presentarlas en sucesión;
- Hacer un **Montaje alternado (cross-cutting)**: . En este caso la cámara asume una función narrativa, tratando de que se note lo menos posible esa simultaneidad mediante la presentación sucesiva. El espectador percibe esa sucesión como dos procesos simultáneos en función de la diégesis y alejados del espacio.
- Un **Montaje paralelo**: las acciones se muestran alternativamente pero no aparecen como simultáneas en el tiempo de la historia.
- O un **Montaje convergente**: se trata de un modo particular de montaje alternado que combina diferentes partes de la acción de modo tal que unas reaccionan sobre otras hasta llegar a fundirse en una síntesis temporo-espacial.

1 Montaje rítmico: Es producto del montaje-expresión. Si retomamos la idea de ritmo desarrollada más arriba, tenemos que el montaje rítmico es aquel que se caracteriza por una métrica originada en la duración de los planos que se combinan y que dependen del grado de interés psicológico que despierta su contenido en el espectador.

Chartier explica que “un plano no se percibe del principio al fin de la misma manera. Al principio se le examina y sitúa; aparece, si se quiere, expuesto. Entonces, se presta una atención máxima para captar el significado, la razón de ser del plano, al gesto, palabra o movimiento que hacen progresar la acción. Después, la atención se atenúa y si el plano se prolonga surge el aburrimiento y la impaciencia. Si cada plano termina exactamente cuando baja la atención, siendo reemplazado por otro, la atención se mantendrá sin cesar interesada, poseyendo el film un ritmo. **El ritmo cinematográfico no es, pues, la aprehensión de las relaciones temporales existentes entre los planos, sino la coincidencia entre la duración de cada plano y los movimientos de atención que suscita y satisface.** No se trata de un ritmo temporal abstracto, sino de un ritmo de atención”.

Si bien no hay leyes aplicables en todo tiempo y lugar, hay algunas ayudas para lograr en el montaje un mejor ritmo para nuestra película o producto televisivo:

Parece existir una **correlación entre el ritmo** (sucesión de planos) y **movimiento** (de los elementos que están dentro del cuadro);

Varios **planos largos** presentados sucesivamente uno tras otro generan un ritmo lento, dando impresión de languidez; ociosidad o aburrimiento; de caída en la abyección o bajeza; de impotencia; de monotonía.

Al contrario, una sucesión de **planos de corta duración** (como en un videoclip) crea impresión de febril acción y actividad; de esfuerzo; de choque violento o violencia brutal, pero resulta cansador a la vista y molesto para la percepción.



Si la **duración** de los planos decrece (cada vez duran menos), el ritmo se percibe como en tensión creciente y genera angustia, mientras que si va creciendo en forma gradual se va restableciendo la calma o normalidad y se va relajando la tensión. Un cambio brusco de ritmo como en 'Pecados Capitales' cuando por azar hay un primer encuentro entre los investigadores y el asesino serial causa una gran sorpresa.

El **ritmo** también es generado por la combinación de la duración o longitud de los planos con el tamaño, es decir con el aspecto plástico de la imagen. Así, una sucesión de PP o PD crea tensión dramática sostenida en forma extraordinaria. Si además esto se combina con una duración breve y cada vez menor, la tensión se vuelve casi insostenible.

Al contrario, una sucesión de PG calman por demás, casi da una impresión de tristeza o abandono, de angustia.

Si pasamos de un PG a un PP sube la tensión psicológica. A la inversa, de un PP o un PD a un PG, la sensación es de impotencia y fatalidad.

Finalmente, el ritmo también está relacionado **con la composición de la imagen y con el rol que cumple la banda sonora.**

2 Montaje Ideológico: También se enmarca en el montaje-expresión. Tomado en sentido amplio, lo ideológico hace referencia a "las relaciones entre planos destinados a comunicar al espectador un punto de vista, un sentimiento o una idea más o menos precisa y general". No se trata sólo de las analogías de carácter psicológico que se establecen a través de las miradas, los nombres o el pensamiento sino de un montaje que intenta crear o evidenciar, mediante una operación intelectual, relaciones entre sucesos, objetos o personas, como vimos ya en ocasión de analizar las metáforas audiovisuales.

Esas relaciones pueden establecerse en torno a:

El tiempo: como una vuelta al pasado (combinando la cara del personaje con el plano siguiente que muestra lo ocurrido con anterioridad y que es lo que el personaje evoca); como algo que está sucediendo en otra parte al mismo tiempo o simultaneidad (cuando se tramita el indulto a último momento de un condenado a muerte); o como proyección o posterioridad (fundiendo la imagen de un personaje con su misma imagen años después, para indicar el paso del tiempo en la acción).

El lugar: una sucesión de planos de PG a PD que acerquen al espectador hacia un espacio determinado o varios planos con distintos enfoques de un mismo sitio.

La causa: primero se observa en un plano la reacción de alguien y luego, en el siguiente, la razón de su reacción.

La consecuencia: aparece primero el efecto o consecuencia y el plano siguiente nos muestra la causa.

El paralelismo o montaje ideológico propiamente dicho, que establece una relación de sentido por analogía entre dos planos de imágenes compuestas de manera parecida (como la comparación de la imagen del rebaño de Chaplin con la siguiente de una multitud saliendo de un mismo portal) o por contraste (el trigo arrojado al mar y luego un niño hambriento). En estos casos la relación no es directamente explicable sino que se logra mediante una impresión que surge de la transición entre ambos y que puede ser aceptada o rechazada por el espectador según sea su posición frente a la relación o qué tan persuasivo ha sido el realizador.





3 Montaje narrativo o montaje-relato: se caracteriza por su intención de relatar una historia y contar y armar una acción dramática mediante la sucesión de acontecimientos. En general comprende relaciones entre planos, pero sobre todo entre escenas y secuencias que se integran en una nueva unidad de sentido. Según el criterio que siga la narración en relación al tiempo u orden de sucesión de los acontecimientos, podemos distinguir **cuatro clases de montajes narrativos**:

Montaje lineal: nuestro relato va desarrollando la acción mediante la unión de fragmentos que siguen un orden lógico y cronológico.

Montaje invertido: puede tratarse de un regreso al pasado que se desarrolle durante todo el relato, o del paso del presente hacia el pasado para luego volver al presente (flash-back), es decir de un quiebre de la linealidad de la historia pensada a propósito para generar una determinada percepción dramática de la temporalidad. El ejemplo más claro es cuando se muestra primero la secuencia resultante de un hecho de violencia (humana o natural) y luego se vuelve al pasado para reconstruir la historia hasta llegar de nuevo al punto de partida.

Montaje paralelo: que surge de la unión de dos o más acciones que se van mostrando en forma alternada a través de fragmentos, como generando una impresión intelectual que confronte una con otra hasta lograr construir un significado total. En sentido coincidente al criterio de Zunzunagui que vimos en la primera clasificación, Martín dice que el montaje paralelo se caracteriza por "su indiferencia temporal, ya que consiste en aproximar acontecimientos que pueden estar muy alejados en el tiempo y cuya simultaneidad real no es necesaria para que su yuxtaposición resulte demostrativa" (p. 165). En general, a través del montaje paralelo hay una búsqueda de unidad de sentido de tipo ideológico o simbólico. Son muy claros los ejemplos de montaje paralelo en 'The Wall', respecto de acciones del protagonista y acciones que en su momento protagonizó su padre, muerto durante la guerra.

Montaje alterno: que no es otra cosa que un montaje paralelo de acciones basado en la yuxtaposición de historias que comparten una contemporaneidad estricta y que terminan uniéndose al final del relato. Es típico de las películas policiales y las escenas de persecuciones. (Martín; p.158/171).

 VER CD





MONTAJE

La edición en televisión

Cuando trabajamos en video o en cinta magnética para televisión, también podemos cortar y unir la cinta (como ocurre en el cine), pero no es lo más recomendable porque en general se deteriora el material grabado e incluso algunos equipos, y además hay un desplazamiento entre la banda de audio y la banda de imagen, lo que convierte en sumamente dificultosa la sincronización posterior.

Por esas razones, la edición o montaje electrónico es generalmente un **proceso de regrabación** sobre otra cinta. En este proceso de regrabación podemos aplicar prácticamente todos los criterios que vimos en relación con el montaje, porque lo que varía es la mecánica de trabajo. Retomando parte del trabajo de Miller-son⁷, diremos que la edición en televisión puede realizarse:

Durante la realización en la salida en directo, cuando es el director frente al switcher y ante todos los monitores que muestran las imágenes tomadas desde las distintas fuentes de imagen quien va eligiendo cuál es la que va a salir y hace el montaje sobre la marcha (como en un partido de fútbol o un espectáculo en vivo). Lo más importante aquí es que el director conozca previamente la mecánica del acontecimiento, para pedir a tiempo las tomas que necesita.

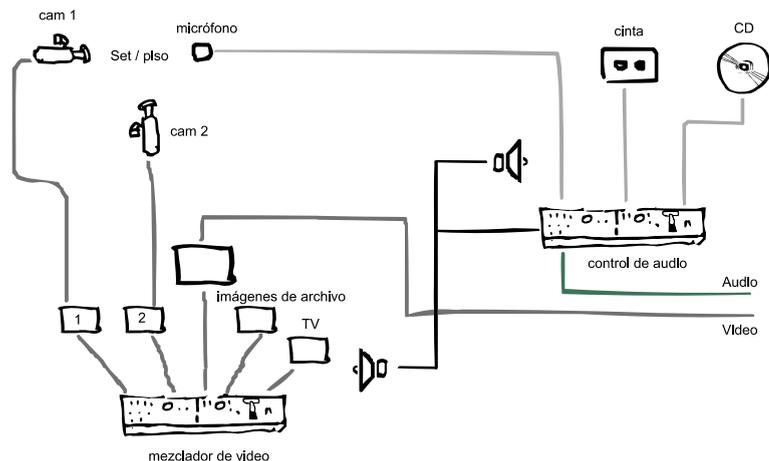
Durante la realización, pero regrabando: que brinda la posibilidad de reiterar o cambiar las tomas sobre la marcha e ir sustituyendo el material en el momento. Este trabajo genera un

'master' o cinta original listo para ser emitido.

Insertando grabaciones previas en la emisión en vivo: este proceso es muy común en los noticieros y supone tener prevista una pauta de trabajo, al menos, que indique el orden de los materiales previamente grabados y editados que se irán insertando (como 'inserts') a lo largo de la emisión en vivo.

Edición en post-producción: es decir, posterior a la realización, como en el cine. Es una forma acumulativa de trabajar, en el que vamos yuxtaponiendo y regrabando el material con el criterio de selección y unión que tenga el director, ya libre de la presión que implica estar inmerso en la realización, con actores y técnicos a su alrededor. Durante el montaje, el director elige los fragmentos que formarán parte del producto final y las formas de puntuación o transición entre uno y otro plano, tendiente a lograr la continuidad dramática sin perder la tensión (y atención).

GRABACIÓN/TRANSMISIÓN DE T.V.

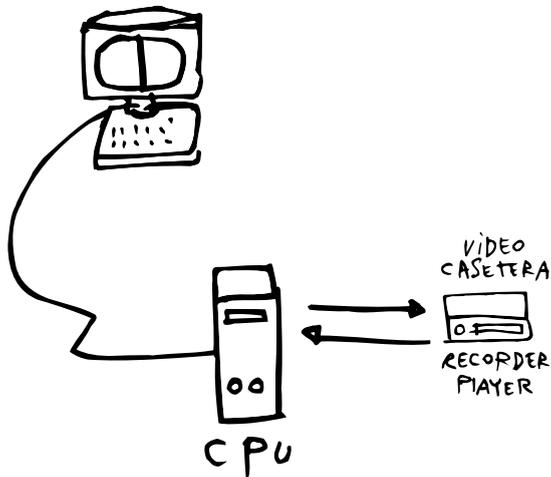


 VER CD

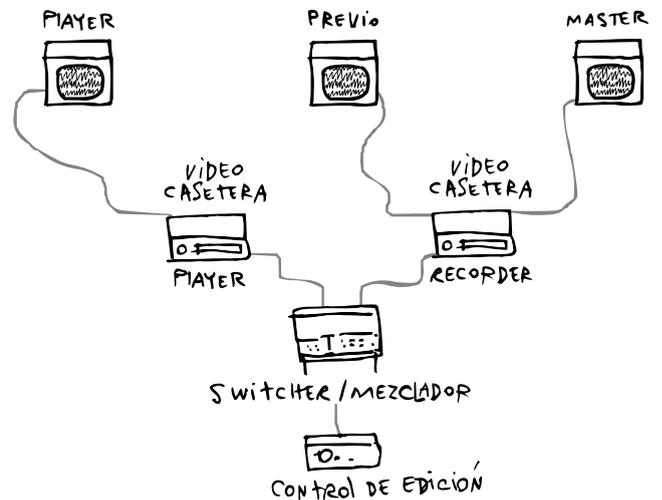
⁷⁾ G. Miller-son: 'Técnicas de realización y producción en televisión'. Edic. del IORTV.



EDICIÓN DIGITAL



EDICIÓN ANALÓGICA



Efectos cómicos del montaje

La ruptura de la tensión psicológica durante el montaje es muy utilizada en las películas cómicas, las comedias, para provocar risa mediante el ridículo, el absurdo, etc.

El efecto cómico se puede generar al sor-prender al espectador mostrando algo en un plano que nada permitía prever en el anterior y cuando su contenido dramático no guarda relación con los anteriores, generalmente de menor densidad dramática que lo que cabía esperar.

Es, en otras palabras, jugar con lo imprevisible, ridiculizar la tensión generada antes, en la serie previa de planos.

Otra manera de lograr un efecto cómico es crear una relación absurda entre dos planos, absolutamente improbable o irreal.





Guión

El guión en la ficción

El guión se relaciona directamente con la idea de planificación de la tarea del rodaje o registro de todo el material audiovisual base.

Existen distintas opiniones acerca de la necesidad o no de un guión como parte del proceso de producción audiovisual.

Hay quienes tienen una perspectiva “espontaneista” y sostienen que no es imprescindible un guión para rodar una película. Quienes de Uds. leen los diarios con frecuencia saben que en el Manifiesto de 1995, Lars von Trier (entre otras autor de ‘Contra viento y marea’) propone volver al método empírico o espontáneo que no requiere de guión.

Von Trier no pretende más que un ‘volver a las fuentes’ del cine, dado que si bien el método no es nuevo, lo es hoy su voluntad de reflotarlo. Esto supone que salimos con la cámara a tomar los acontecimientos que ocurren y están a nuestra disposición, como cuando salimos a caminar por la calle sin el apuro normal y sólo miramos lo que pasa a nuestro alrededor. Es posible, sin embargo, que exista un plan de trabajo o “idea preliminar”. Con el material así reunido, hay un proceso creativo que tiene lugar en la sala de montaje, donde se seleccionan partes del todo y esas partes se integran en una unidad de sentido, a veces con algún comentario. En realidad, esta es la técnica más o menos normal para trabajar en **periodismo audiovisual** o, en general, en los documentales. La cámara se convierte, entonces, en un testigo de lo que ocurre sin provocar nada.

Sin duda existe la posibilidad de trabajar de esa manera, pero esto requiere de una gran experiencia y condiciones casi excepcionales como creativo y realizador. Sin menospreciar esta perspectiva, nosotros nos ubicaremos casi en el otro extremo, a altura de la gente común y optaremos por la planificación minuciosa, es decir, por escribir en un papel nuestras ideas y paso a paso traducirlas a imágenes. A través de nuestra experiencia en el campo profesional sabemos que disponer de un guión es un camino más seguro, evita pérdidas de tiempo y dinero y siempre nos deja la posibilidad de transgredirlo.

Otra idea o prejuicio respecto a la utilidad o no del guión está relacionada con el tipo de producción que se lleva a cabo. Existe la práctica de requerir de un guión o libreto, cuando el trabajo es ficcional. Cuando nos enfrentamos en cambio a una producción documental o informativa muchos productores plantean la imposibilidad de partir de un guión o aún cuando lo valoran no lo realizan. Para zanjar este debate sería justo decir que en todo caso se requiere de distintos tipos de guiones o como plantea Lilian Blazer cada proyecto, trabajo, temática, nos plantea un camino, un recorrido, un proceso a realizar y nuestra inteligencia estará en saberlo encontrar. Esto nos lleva a otra aclaración, si se nos permite, casi una declaración de principios, no hay trabajo serio o valioso que no esté relacionado a una profunda investigación. Y cuando nos situamos en el campo de lo audiovisual esta investigación se plantea en un doble sentido, se refiere tanto a los contenidos de lo que queremos narrar como a las formas más adecuadas.

El guión en la ficción

Ahora nos concentraremos en las producciones de ficción (argumental) basadas en un guión.

En el ámbito de la ficción con base en un guión, dividimos primero las secuencias, escenas y planos con el objetivo de evaluar los medios técnicos que compromete cada plano. Luego “la acción planificada se rueda metódicamente, sin seguir el orden del argumento (se rueda según el plan de trabajo), para conseguir economía y rendimiento máximos”⁸.

⁽⁸⁾ G. Millerson (): ‘Técnicas de realización y producción en TV’; Edic. del IORTV, España. p.271.



En **televisión**, hay géneros de programas que por su misma naturaleza no requieren y no pueden tener un guión totalmente planificado, como los que promueven discusiones, trabajan con móviles en vivo, de entrevistas, exhibiciones, etc. Sin embargo siempre se prevén algunas circunstancias mínimas, como quiénes participarán, qué tipo de elementos técnicos requiere la puesta, si se usarán materiales previamente registrados y un cierto orden en el desarrollo. En vez de ponerle letra a los diálogos, en todo caso se consigna que habrá una presentación (del programa y del tema) y la duración de los bloques en función de las tandas publicitarias vendidas. Los demás productos de la televisión requieren de guión.

Plasmar una idea en un guión supone ir imaginando una cierta coordinación entre imágenes y sonido, pero sobre todo supone trabajar con la palabra. Con la palabra en dos sentidos: pensar qué se va a decir a lo largo de la historia, si habrá diálogos o voz en off, por caso; pero también utilizar la palabra para armar el guión con todas las especificaciones técnicas que hemos venido aprendiendo: tipos de plano, encuadres, tipos de sonido, puntuación, etc., etc.

Bien. Es imposible, o mejor: poco fecundo, pensar en cómo desarrollar nuestro guión sobre la idea si descartamos el 'peso' que tiene la palabra inserta en la diégesis.

El 'peso' tiene directa relación con el tiempo de atención que como receptores le brindamos a los medios. Cada medio: prensa, radio, televisión, cine supone un tiempo de atención determinado. La combinación de palabras en una banda de sonido e imágenes y el tratamiento técnico-retórico de ambas ejerce otros condicionamientos en función de la atención.

Doc Comparato⁹ señala que en la **prensa gráfica** la palabra nos 'engancha' en la historia alcanzando el peso máximo porque justamente la relación autor-lector, si se da, se da a través de ella. Asimismo, "si un libro no 'encantó' en las 50 primeras páginas, aquel probablemente desista de continuar su lectura". Tal vez Comparato sea demasiado optimista cuando extiende la paciencia hasta las cincuenta páginas, pero bueno...

En el caso del **teatro**, la palabra es canal de expresión del actor junto al tono, los gestos y los movimientos del cuerpo en el espacio. Según el cálculo del autor "el artista debe captar la atención entre los treinta y cuarenta y cinco minutos primeros".

Cuando vamos al **cine**, el tamaño de la pantalla hace que sintamos que "la imagen nos domina", sin contar que en general hay un cierto ambiente que facilita la atención, la sala está a oscuras y el sonido nos envuelve (siempre presuponiendo una buena sala). Las condiciones de recepción aumentan nuestro nivel de concentración y "la intensidad del tiempo dramático en la sucesión de las imágenes acentúa nuestra 'atención'. Esto hace que el tiempo de atención en cine se sitúe proximadamente en los veinte minutos del principio" de la película. Por lo demás, en ese tiempo uno ya puede darse cuenta si la película en cuestión se aproxima a lo que pensábamos cuando decidimos venir y pagamos la entrada, o si nuestra presencia allí es fruto de una confusión o algo por el estilo.

Repasemos: hablamos de cincuenta páginas en el caso del libro; de entre 30 y 45 minutos en teatro; de 20 minutos en el cine. ¿Saben cuánto tiempo de atención supone la televisión? Apenas tres minutos. Sí, tres. Ciento ochenta segundos. Ahora se entiende un poco más el fenómeno del zapping y la 'aceptación social' del control remoto.

Según Comparato "si la emisión no ha captado nuestra atención recurrimos al zapping". Es que no vemos televisión como vemos cine. Frente al TV pasa nuestra vida cotidiana. No hay oscuridad. Hay timbre, teléfono... Entonces, aunque la imagen capta con facilidad la atención (con mucha más facilidad que el sonido de la radio, por ejemplo, que presenta severos problemas para mantener concentrado al oyente), al competir con el entorno "su peso relativo es menor. De aquí que las exigencias de dinamismo, expresión y dramatismo del medio sean mayores".

⁹ Doc Comparato (...): 'De la creación al guión' IORTV. España.



Comprenderán enseguida las implicancias de estos condicionamientos a la hora de pensar cómo vamos a plasmar nuestra idea en un guión. El guión podrá ser impecable, la idea fantástica, pero si no prevemos estas circunstancias y nuestro mensaje resultante no se ve, muere en manos del zapping, no es más que un buen intento... en el que invertimos parte de nuestras mejores intenciones. Hay una frase que sostiene “ el camino al infierno esta lleno de buenas intenciones “

Si lo observan, el manejo del tiempo en función de la captación de la atención del espectador está muy desarrollado en el ámbito de la **publicidad**, donde un error cuesta fortunas. Un anuncio es efectivo, entre otras cosas, si es sintético. Tan sintético como para alcanzar “una media de apenas treinta segundos de duración” porque los creativos saben que “el tiempo de atención es de siete segundos”.

Presten mucha atención a esto: “Para hacernos una idea de la equivalencia de la acción dramática, es suficiente saber que, como media, por cada escena de teatro se corresponden tres de cine y doce de televisión” (p. 46).

**¿Esto explicará la estética del clip?
Tal vez.**

La idea

No es fácil tener una idea. Sobre todo después de haber recorrido un largo camino de escuela en escuela y en muchos casos haber domesticado nuestra creatividad a fuerza de repetir ideas ajenas. Una idea supone “un proceso mental fruto de la imaginación. De la concatenación de ideas surge la creatividad. Idea y creatividad están en la base de la confección de la obra artística”. Obra artística que si reviste real valía, es original, única y atemporal. Pero la verdad es que la gran mayoría de la gente no es artista y que son muy pocos los que tienen buenas ideas y desarrollan su creatividad. El desafío es hacerlo, por lo menos probar.

“Todas las películas tienen tema. Hace poco leía un folleto del AFI: dice que los tres elementos más importantes del guión son la historia, la caracterización y la estructura. Bien, eso no es verdad. Los cuatro elementos más importantes son el tema, la historia, la caracterización y la estructura. Es necesario saber lo que estás haciendo. Aún cuando este tema sea reformulado o pase a ser subtexto, debe haber algún motivo por el cual lo estés haciendo” dice Schrader, equiparando la palabra ‘tema’ a nuestra ‘idea’.¹⁰

El problema de la idea de ‘idea’ es que tiene que ser original, sea porque es realmente nueva ya que a nadie se le ocurrió, sea porque surge de una nueva combinación de cosas conocidas.

“La originalidad es lo que hace que un texto sea diferente de otro; es la marca individual del texto, su estilo. Por este motivo se habla del ‘universo’ de un poeta, de la ‘cosmogonía’ de un artista. En realidad, los dramas y las comedias explican básicamente la misma y vieja historia del hombre y sus problemas. La diferencia estriba en la manera como el artista explica esta misma y vieja historia” (p.56).



Si se fijan, hay grandes temáticas que son sempiternas, que se mantienen: la soledad, la finitud de la vida, la muerte, el amor, la pasión, el poder y la traición, entre otros, son los temas de siempre. Son los grandes temas que encontrarán en las grandes obras, en todo tiempo y lugar.

En todo caso, hay que jugar con las ideas. Mirarse para adentro. Mirar a los otros. Mirar cómo nos miran. Y permitirse el juego aunque ya hayamos dejado la infancia atrás. Jugar, asombrarnos, soñar. Jugar con la posibilidad de reorganizar el mundo a nuestro gusto es un ejercicio de la imaginación. Jugar, imaginarnos algo, fantasear, es precisamente lo contrario a lo real.

⁽¹⁰⁾ P. Schrader; op. cit. p. 20 El subrayado es reproducción del original.



Alguien creativo es “un soñador a la luz del día” en términos de Freud. Según el responsable del psicoanálisis “la persona feliz no tiene fantasías, ya que las fantasías son anhelos reprimidos que sólo se expresan de manera distorsionada”. Esto es lo que él llama ‘distorsión onírica’. Además de sueños personales hay sueños ‘seculares’ plasmados en mitos. Y Freud asegura que los mitos son precisamente “vestigios distorsionados de fantasías plenas de deseo de naciones enteras”¹¹. En el mismo sentido, uno de sus discípulos desarrolla la idea de ‘inconsciente colectivo’, como la canción de Charly García. Dice Jung que “la fantasía (soñar despierto) sería la corrección de la realidad insatisfecha, la invención de una realidad donde todas las necesidades buenas y malas se verían realizadas” (p.58).

Es que hay una diferencia fundamental entre el juego de un niño y el juego de un adulto.

Cuando un niño juega “relaciona sus objetos con cosas del mundo real”. Cuando un adulto juega, huye de la realidad. “Así, el juego del artista se basa en la manera de utilizar la fantasía, el delirio: con tinta, palabras o mármol. El resultado es la obra de arte”.

Por cierto que no todos saldremos de este curso convertidos en artistas. No importa.

Pero descartarlo de plano, no intentarlo, negarnos a buscar una idea, a imaginar lo diferente, sí importa. Podemos conocer la técnica a la perfección. Ser perfectos en el manejo de la cámara, en la ubicación de las luces, en el montaje, en el registro de la banda de sonido... pero ¿Qué de nuevo tenemos para decir?

Hablando de ideas, hubo una que queremos rescatar aquí y que se la debemos en buena medida a Umberto Eco. Entre sus muchos escritos, hace muchos años Eco publicó dos obras que aún merecen lectura: ‘Lector in Fabula’ y ‘Obra Abierta’. La idea que desarrolla el semiólogo italiano se encabalga en esta verificación cotidiana de que la gran mayoría de las personas no se dedican a crear, que los artistas son una minoría en el marco de la población. Eco advierte que cada lector, cada receptor ‘re-crea’ – en el sentido de ‘crear de nuevo’ – cada obra al abordarla de manera integral y activa. Es decir, vuelve sobre la vieja cuestión de que el arte presupone un receptor que no es pasivo porque la obra de alguna manera se independiza del autor, es una entidad nueva, y es apropiada por el receptor a través de su percepción y comprensión¹². Esta ‘re-creación’ es un proceso interesante porque, combinado con el psicoanálisis, funcionaría como una especie de ‘atajo’ que permite a los receptores exteriorizar su goce y presenciar sus propios fantasmas sin culpa porque están “actuando bajo una apariencia estética” (Comparato; p.58), y sin necesidad de frustrar la posibilidad de obtener satisfacción por medio de la imaginación.

Para generar ideas hay que ser creativo... ‘y estar inspirado’, diría más de uno. Pero ¿Qué es la inspiración? ¿Algo mágico, sublime, que nos ataca por sorpresa interrumpiendo la rutina... una especie de toque de varita mágica?.

Para desgracia de los que viven con fiaca, parece que detrás de la inspiración hay una proporción muy alta de trabajo, de búsqueda a través del ensayo y error, de la necesidad de desarrollar esa idea y “descubrir la cantidad de historia oculta” que hay detrás, dice Comparato (p.60). Tengan en cuenta que las ideas, justamente porque no son frecuentes, valen oro. Y que hay mucho trabajo de Julio Cortazar después de que se le ocurrió la idea de quedar apresado por un pullover...¹³

Sólo que **la diferencia entre desarrollar una idea para un libro y para un guión audiovisual es que mientras el escritor piensa la historia sólo en palabras y sensaciones, el guionista la piensa en imágenes, ‘la ve’..**

⁽¹²⁾ U. Eco (1985): ‘Obra Abierta’. Edit. Planeta-Agostini. Primera edición 1962.

⁽¹³⁾ Ver el Capítulo ‘Introducción al Lenguaje Audiovisual’.



Para Eisenstein en 'El Sentido del Cine', el proceso creador se cumple así

“Ante la visión interior, ante la percepción del creador, está en suspenso cierta imagen, encarnación emocional del tema. La tarea que se presenta es transformar esa imagen en unas pocas y básicas representaciones parciales, las cuales, combinadas y yuxtapuestas, evocarán en la conciencia y sentimientos del espectador, lector u oyente, la misma imagen general que estuviera en suspenso ante el artista creador” (p.31).

En otras palabras, cualquiera sea nuestra idea, lo que importa es que debemos someterla a un modo particular de narración, propio del lenguaje audiovisual.

Hay dos niveles diferentes: la idea propiamente dicha (lo que los formalistas rusos llamaban 'fábula' o Benveniste 'historia' o diégesis) y la forma en que esa idea será contada al público (lo que llamaban 'asunto' los primeros y Benveniste 'discurso').

Podemos lograr un buen producto de una idea pobre si está bien contada.

Michel Chion subraya que “una misma historia es narrable por diferentes medios (novela, radio, película, obra de teatro, historieta, aún mimo), mientras que el discurso es específico de cada uno de los medios empleados”. Esa manera particular de contar una historia-idea que supone cada medio “es lo que hace que una película pueda ser realizada a partir de una leyenda, de una ópera, de un suceso, etc. de los que retoman la historia, a menudo simplificada (adaptaciones de novelas), pero a veces ornamentada y desarrollada (leyendas, relatos bíblicos) aplicándole siempre su modo de narración propio”.¹⁴

Según Lewis Herman y el propio Comparato, podríamos encontrar una idea en 6 campos diferentes:

- 1 Como **idea seleccionada del entorno** mayor que guarda nuestra memoria o vivencia personal, ya sea reciente o remota. En cualquier caso, este campo sólo depende de nosotros y es independiente de otras personas o cualquier factor externo. Por alguna razón, retomamos un acontecimiento, un encuentro, una experiencia particular que sobresale respecto de todo lo que nos ha pasado. Algo de lo que les pasó, algún recuerdo particular, sería una buena idea como para contar una historia?
- 2 Como **idea verbalizada** surge, por el contrario, del relato que hace otra persona. Ese relato puede ser ocasional (lo tomamos de una historia que va contándole alguien a otro en el ascensor, en el ómnibus) o de un comentario, una frase o una historia que alguien comparte con nosotros. Cuenta Comparato que Gabriel García Márquez escribió una serie televisiva luego de escuchar a un conocido que decía “me gustaría trabajar mientras duermo” (p.62). ¿Qué tal si nos largamos a la pesca de historias mientras andamos por la ciudad?
- 3 Como **idea leída (for free)** en un diario, un libro, una revista, cualquier publicación de este tipo. Herman le llama 'idea gratuita', porque es como si nos viniera de regalo, aunque siempre hay que tener la capacidad de saber aislarla, obviamente. Una fuente inagotable de ideas para los que se dedican a sucesos o suspenso son las crónicas policíacas de los diarios, pero también las biografías de famosos, las notas sobre personajes normalmente anónimos, etc.
- 4 Como **idea transformada (twist)**, muy común en la literatura. Consiste básicamente en transformar una idea que vemos plasmada en una película, un libro, una obra de teatro, un programa de televisión, modificando y manipulando las ideas centrales, los temas, los mitos, etc. Grandes escritores han transformado ideas de otros: por ej. Shakespeare construyó su Enrique V en base a una obra previa de un contemporáneo suyo y Jules Dassin hizo su 'Fedra' sobre la obra original de Eurípides. El problema aquí es distinguir transformación de plagio (que veremos más adelante, en el apartado dedicado a 'adaptación').

¹⁴ M. Chion (...): 'Historia y narración' en 'Antes que en el cine'. op. cit. p. 17.



Si no, nos puede pasar como a uno de los últimos ganadores del concurso anual del diario 'La Nación' al que le fue retirado el premio luego de que un lector advirtiera la inusual semejanza de su obra 'inérita' con otra de otro autor. El frustrado ganador intentó defenderse con el argumento de la intertextualidad, pero no tuvo suerte. Comparato advierte que "el plagio es la transcripción 'ipsis litteris' de partes de una obra, mientras que la idea transformada consiste en utilizar la misma idea pero de otra manera" (p.63). Así, también es necesario que distingamos la idea transformada de la adaptación de una obra.

5 Como idea propuesta o trabajo por encargo, lo que suele ocurrir muy frecuentemente. No siempre es fácil escribir nuestras ideas y que alguien las financie. A veces nos piden trabajar sobre una idea y debemos estar en condiciones de hacerlo y de hacerlo bien, adaptándonos a ideas ajenas o a personajes que no nos resultan atractivos, porque siempre son desafíos profesionales de interés (y una buena fuente de ingresos).

6 Como idea buscada y hallada tras un estudio previo tendiente a informarnos sobre las preferencias que presenta en un momento dado el mercado. Para sorpresa de muchos, el crudo filme de Coppola 'Apocalypse Now' es una idea que surgió así, para complacer a un público que quería consumir historias (no oficiales) sobre la guerra de Vietnam. Pero Coppola la concretó mediante la transformación de una novela de Conrad: 'El corazón de las tinieblas', con lo cual advertimos que las ideas pueden lograrse por vías alternativas y complementarias. Una vez que detectamos un vacío en el mercado, buscamos desarrollar una buena historia en torno a un tema aún no tratado o un nuevo enfoque sobre un tema conocido; algo abandonado en los últimos tiempos; o un género que alguien quiere reactualizar. Dado que formamos parte del mercado, podríamos hacer un rápido sondeo como ejercicio entre nuestros compañeros y ver qué les gustaría que les ofrezca la televisión, incluso como un segmento de público bien determinado: estudiantes universitarios de Córdoba, a ver si surge algo.

No hay historia sin conflicto, entonces... El conflicto

Supongamos que tenemos la idea y necesitamos desarrollar la historia. **Una buena historia debe incluir un conflicto:**

"El conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final". El conflicto es "la esencia del drama" y su origen etimológico dice que drama viene del griego drâma-drâo: 'yo obro', es decir que significa acción. "Sin conflicto, sin acción no hay drama" (Comparato; p.71). Y lograr un buen nivel de conflicto, en términos de acción (del relato) y de atención (del espectador), no es fácil. Consideremos esta afirmación de Pino Solanas en 'La mirada':

"Una película es como un libro, un hijo que para nacer exige el límite de tu capacidad y múltiples combates librados contra vos mismo"



Hay distintos tipos de conflicto, según nuestro punto de mira, y una misma historia puede incluir varios tipos de conflicto o, por ejemplo, el conflicto en un plano (con otro personaje) puede desatar un conflicto interno en el personaje principal, como veremos (pero podemos pensar en términos de filmes como 'Cara a cara' de Bergman).

De cualquier manera, en particular Comparato afirma que "existe un solo conflicto matriz (plot) y uno de ellos puede serlo" (p. 73), con lo cual podríamos considerar que la historia se desarrolle en torno a un conflicto central y varios secundarios. En 'El sabor de la cereza' de Kiarostami, el personaje central tiene un conflicto profundo que nunca se sabe cuál es (y termina no importando mucho) pero que lo lleva a tomar la vía del suicidio; sin embargo, la película se desarrolla alrededor de otro conflicto: su incesante búsqueda de ayuda para garantizarse a sí mismo un entierro.



El conflicto en la story line

Una vez que tenemos en claro cuál es el conflicto central de nuestra historia, podemos construir la story line, paso fundamental para luego lograr el tan buscado guión.

Pero volvamos a los tipos de conflicto. Si enfocamos al personaje, que no es otra cosa que una determinada personalidad, alguien con un carácter bien definido, tenemos:

El **conflicto** que se genera **entre el personaje y una fuerza humana** (que puede ser una persona o grupo), que en general sirven de base a cualquier novela televisiva: el personaje central o 'bueno', el/la malvada; o el bueno pero pobre contra la discriminación de un grupo y así.

El **conflicto del personaje con fuerzas no humanas**, naturales o no que obstaculizan su accionar y generalmente originan las películas de catástrofe, como 'Viven'.

El **conflicto del personaje consigo mismo**, con fuerzas internas, que resultan la esencia de las películas o programas "psicológicos" como 'Bleu' y 'Vulnerables'.

Un paréntesis: estamos recorriendo el camino que va desde la idea hasta el guión definitivo. Este camino está sembrado de otras construcciones o pasos de creciente complejidad: **idea; story line; sinopsis; guión literario; guión técnico; story board y guión definitivo**. Vamos por parte, sin perder la paciencia...

Ahora sí, retomemos. La '**story line**' es "el conflicto matriz de una historia", la síntesis de la historia, y como tal debe incluir lo esencial del relato a través de una presentación, el desarrollo y la solución del conflicto. Si tenemos en cuenta a Comparato, la story line no debería exceder las seis líneas (p.73) porque se limita a representar el 'qué pasa' de nuestra historia y aún no se detiene en los otros puntos clave. Decimos: algo pasa, si eso pasa, 'hay que hacer algo' y concretamente 'se hace algo', de lo cual obtenemos algún resultado que cambia el estado inicial. Es decir, el qué es el conflicto en sí mismo: supongamos que tenemos un adolescente, Pablo, al borde del abismo por el constante enfrentamiento con sus padres. A punto de tomar una decisión terminal, de la que no habrá regreso, conoce a un tercero, Ariel, que despierta su interés y le ayuda a reconducir su vida. Esto es lo que hay que definir en la story line. Más detalles convierte a este paso en un argumento.

La story line es la base, el "punto de partida" del argumento y como tal "no ha de ser rígida en cuanto a su desarrollo" (p. 73) ni incluir información sobre el tiempo, el espacio o la composición de los personajes. Casi como la cabeza de una noticia, debe ser clara, precisa y breve.

Veamos el ejemplo que nos propone Comparato sobre una story line de Graham Greene que originó la película 'El tercer hombre':

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

Story Line: "Jack va al entierro de su amigo en Viena. No se resigna, investiga y acaba descubriendo que su amigo no ha muerto; está vivo y fingió su entierro porque le buscaba la policía. Descubierto por la curiosidad de Jack, el amigo es abatido por los disparos de la policía" (p.74).



Repasemos el ejemplo de story line que nos propone el Prof. Fernando José Cots del Dpto de Cine y, de paso¹⁵, ¿Podrían identificar a qué obra pertenece?:

“Dos grupos están enfrentados. Un muchacho y una chica, pertenecientes a sendos grupos antagónicos, se conocen y se enamoran. El antagonismo de los grupos hace que su amor no pueda realizarse. Ambos se suicidan”.¹⁶

Ahora vamos a desarrollar el conflicto

Con la ‘Story line’ en nuestro poder, el próximo paso hacia el guión es la sinopsis o el desarrollo en palabras, en un texto, de ese conflicto que fue tan sintéticamente presentado. La sinopsis en sí, como primera forma textual de un guión, requiere de claridad, fluidez, buena redacción, originalidad, sugestión, creatividad... y no perder de vista la story line.

No podemos desarrollar el conflicto sin personas dispuestos a sobrellevarlo y no podemos concretar una “buena construcción dramática” sin que “la historia tenga en sí, desde su planteo, los elementos para que se desarrolle y resuelva” (Cots, p.10). Por lo tanto, en buena medida cuando hablamos de sinopsis, nos estamos refiriendo al ámbito en que los personajes cobran vida y nos permiten luego hacer un mejor guión.

Veámoslo de esta manera: el personaje que va a desarrollar el conflicto debe estar presente desde el inicio de la sinopsis y ser descripto en términos de personalidad con la mayor solidez posible.

Lo mejor es poner a prueba a nuestro personaje central, como si hiciéramos las veces de ‘abogado del diablo’ o como hacen los buenos científicos: intentar permanentemente la refutación de sus hipótesis, en lugar de privilegiar todo aquello que las confirma.

Comparato sugiere algunas preguntas útiles a la hora de caracterizar al personaje que sobrelleva el conflicto matriz o central de nuestra historia:

“¿Queda claro el objetivo del protagonista?” “¿Cuál es el clímax? ¿Es impactante?” “¿Cuáles son los rasgos principales del protagonista?” “¿Qué queremos explicar con esta historia?” “¿Vale la pena?” “¿Generará conflicto el problema planteado?” (p. 84)

A la que nosotros podríamos agregar ¿Logramos que se distinga con claridad la personalidad de esta figura en relación a las demás? o ¿Puede un personaje de estas características realmente sobrellevar la carga del conflicto principal?, entre varias más que podrían agregar Uds.

Quienes de Uds. opten por trabajar con el lenguaje audiovisual, sea en la orientación o en el campo laboral, deberán poder entenderse con sus colegas mediante palabras clave que formen la terminología específica. Por eso, vamos a distinguir aquí (según su uso en inglés) los siguientes conceptos:

La ‘**story**’ es el argumento en la ficción. Los que saben inglés conocen que ‘**history**’ hace referencia a la no ficción.

El ‘**plot**’ es la trama, el argumento resumido pero explicitado.

Y el ‘**topic**’ o ‘**subject**’ es el tema: amor, amistad, traición, poder, etc.

Dicho esto, volvamos a la sinopsis. Siguiendo a Comparato podemos considerar la sinopsis como “el resumen de la historia que será vivida por los personajes” (p.85). Es la etapa intermedia entre la story line y el guión, pero a la vez, por sus características, es la primera etapa en la elaboración del guión. Su redacción no tiene ningún artificio, pues sus destinatarios son los productores y directores.

⁽¹⁵⁾ F.J. Cots: ‘Cine, textos didácticos para el curso de guión’ 1999. (p.9)

⁽¹⁶⁾ Corresponde a ‘Romeo y Julieta’ de W. Shakespeare.



Ese resumen puede ser más largo o más corto y es su extensión la que distingue **2 tipos de sinopsis**:

La pequeña sinopsis que resume la historia en función de los personajes principales que sostienen el conflicto. Es de entre dos a cinco hojas.

La gran sinopsis que ocupa unas diez páginas por cada hora de audiovisual y puede ya incluir algunos fragmentos del diálogo. En general esta gran sinopsis desarrolla más la historia, a la manera de un guión literario, y nos viene de la tradición europea. Como es un trabajo de mayor elaboración, suele remunerarse.

Seguramente más de uno de Uds. se habrán empezado a preguntar la razón por la cual los realizadores se complican la vida pasando de la story line a la sinopsis y de ésta recién al guión, en vez de hacer un trayecto directo entre la primera y el último.

Bueno, la razón es lograr la viabilidad del proyecto. En otras palabras, que aquella idea original que plasmamos en una **story line** sea posible de concretar.

Pero vale una aclaración: **Como en casi todos los temas que venimos abordando, la práctica no ha generado consenso entre los guionistas, productores y realizadores.**



Hay quienes, como Gérard Brach (guionista de Roman Polanski) que “jamás” empiezan a trabajar un guión por la sinopsis porque le parece “tramposo desde el punto de vista intelectual” y porque una sinopsis no significa “gran cosa. Uno se da cuenta al afrontar la realidad, la escritura de las escenas, una tras otra. Sólo escribo guiones completos y dialogados”¹⁷. Por su parte, el guionista Jean Claude Carriere opina que “la cuestión de la sinopsis es simplemente práctica. Muchos productores, por razones de financiación, piden una sinopsis antes de escribir el guión, lo que es totalmente absurdo. Ya que un documento es necesario, prefiero narrar las dos primeras escenas y luego, en pocas líneas, lo que ocurrirá después. Pero debe dejarse esa continuación lo más indefinida posible...” (Feldman;p.86/7)

Quienes, al contrario, creen en el rol clave de la sinopsis para lograr la viabilidad, sostienen que ésta se juega en varios campos: el de la producción; del mercado; de la técnica; de lo artístico y de la autoría. Digamos algunas palabras de cada uno de ellos:

Producción: Teniendo como punta de mira el costo de concreción de la idea, la sinopsis debe indicar la viabilidad económica del proyecto, sus posibilidades de rentabilidad en base al monto de la inversión que supone. Importa que quede claro que el proyecto es realizable, posible e incluso barato (en función de lo que significa el proyecto en sí, por cierto). Por supuesto, para el productor la sinopsis puede significar la decisión de hacer la película o programa, o directamente descartarlo. El tema aquí es poder determinar cuánto cuesta un programa o película de tal calidad y en función de eso convencer a los financistas.

Mercado: Se trata de buscar cuál es el target o segmento del mercado que puede estar interesado en el proyecto que impulsamos, es decir si hay público para nuestra propuesta y qué nivel de facturación por venta y distribución se puede esperar (la otra pata de la rentabilidad económica).

Técnica y arte: Un proyecto es viable técnica y artísticamente si para los requerimientos de su realización contamos con equipos, personal técnico y artistas (el proceso conocido como ‘casting’) capaces de desarrollar sus roles jerarquizando el producto final.

⁽¹⁷⁾ Cahiers du cinema N 37; 1/2 de mayo de 1985. Cit. por Feldman; op.cit. p. 86.



Comparato nos proporciona un buen ejemplo de indicación de temporalidad al imaginar que la sinopsis de '2001, Odisea del Espacio' del inglés Stanley Kubrik podría haberse escrito así: "Esta historia empieza diez mil años antes de Cristo en el planeta Tierra; después vamos a la Luna en el año 2001 y, finalmente, cerca del planeta Júpiter, en el año 2005".

Autoría: Paso fundamental que nos llevará desde la sinopsis al guión y la realización concreta. ¿Tenemos suficiente talento y capacidad como para llevarla a buen puerto? ¿El tiempo es suficiente? ¿Estamos dispuestos a encarar el trabajodesgastante de escribir y reescribir? ¿A aceptar que a medida que damos forma al guión pueden aparecer nuevos personajes o ideas que nos ayuden a desarrollar mejor la idea? (Comparato; p.86/9).

Sabiendo para qué sirve la sinopsis, veamos cuál es el contenido de un texto que, a diferencia de la story line, suma al conflicto matriz (el qué), el cuándo, el dónde, el quién y la historia que finalmente dará sentido a la acción.

Vamos por parte:



La temporalidad (cuándo): cuando hablamos de la temporalidad de la sinopsis estamos haciendo referencia al período, la cantidad de tiempo que cubre la historia que deseamos contar. Puede ser en días (como 'Pecados Capitales') o décadas (como las biográficas en general: 'Chaplin' o 'Gandhi', por ejemplo), en años o siglos; o en horas (como la ya mencionada 'El sabor de la cereza'). Pero también debemos indicar si vamos tomando el tiempo como una dimensión real o irreal.

Es importante que no confundamos esta noción de temporalidad en que transcurre la historia con el tiempo dramático que no es real sino sentido, es el tiempo percibido por el espectador. El tiempo dramático del film de Kubrik seguramente no resultará ni parecido a los 12.005 años que cubrió, metonímicamente, el film.

Las decisiones sobre el tiempo también deben tomarse con relación al tipo de estructura narrativa que usaremos (tema que retomaremos más adelante). Tenemos así el siguiente abanico:

Estructura lineal: cuando respetamos el orden lógico de empezar por el comienzo, seguir por el desarrollo y terminar al final. En este caso la estructura dramática y narrativa coinciden. La estructura lineal presenta dos variantes: en tiempo real: cuando la historia dura lo mismo que la narración (como en 'A la hora señalada'), respetando los momentos claves y los 'tiempos muertos' (aquellos que no aportan nada nuevo a la acción); y en tiempo condensado o elipsis: la narración es una síntesis de la historia, síntesis que sólo selecciona los momentos claves (es la estructura más utilizada en cine y TV, y también en periodismo audiovisual).

Estructura quebrada: cuando la narración empieza por el final o por un punto medio de la historia que contamos y durante la película o el programa avanza y retrocede para armar el rompecabezas de la historia total. Los retrocesos pueden ser dramáticos o flashback, o evocados por los personajes al contarle a otros lo que pasó.

Estructura en contrapunto: es parecida a la estructura lineal de tiempo condensado pero con la diferencia de que se narran dos historias simultáneamente, que suceden en el mismo tiempo pero no en el mismo espacio ni con los mismos personajes. Se presupone que para usar esta estructura algún punto en común debe existir entre ambas. Cada vez que debería generarse un 'tiempo muerto' en una historia, aparece la otra.



Estructura en fresco: es casi una búsqueda antropológica a través de la cámara porque sin una historia y un conflicto importantes, se registra 'un fresco', una pintura de ambiente sobre lo que ocurre en un lugar, con sus propios personajes, sus leyes propias y la vida cotidiana. En cierta forma es lo que intenta el cine iraní o lo que hizo en cine Jorge Prelorán (Cots; p.18/9).

B La localización (dónde): En el ejemplo de '2001...' salta con claridad la localización de la historia: planeta Tierra; luego la Luna; más tarde Júpiter. Claro que no siempre hará falta hablar en términos tan universales. El tema es dejar explicitado dónde ocurrirá la historia: en interiores, una misma habitación; en una ciudad de altos rascacielos, con interiores y exteriores; en un pueblo de montaña y luego en una casa frente al mar... Ocurre que el dónde no sólo nos importa para definir el lugar de filmación (como hizo Jean Jacques Annaud, que buscó en un lugar de Mendoza un paisaje parecido al original y de utilización viable para hacer 'Siete años en el Tibet'), sino para prever los decorados, las fuentes de luz y en general el contexto socio-histórico.

C El perfil de los personajes (quién): En este apartado nos detendremos un poco más porque, como ya dijimos, el personaje central es el que sobrelleva el peso del conflicto, de la acción y por lo tanto es central en el núcleo dramático. Es el típico héroe de la historia, en el caso del protagonista, y puede ser una persona ('Rambo'), varias ('Los intocables'), un muñeco (como 'King Kong') o un animal (como en el caso de 'Babe, el chanchito valiente' o la vieja 'Lassie') o varios animales (como la última versión de '101 Dálmatas') o la combinación de ambos (como la misma de los dálmatas o 'Jurassic Park').

El tema es que los personajes tengan "capacidad de acción y expresión" (Comparato;p.90).

Por supuesto que aún cuando nuestro proyecto tenga un solo protagonista, difícilmente tendrá ese sólo personaje. El protagonista es el que está en primer plano, es el personaje central y como tal debe estar mejor trabajado porque su acción es decisiva para el desarrollo de la trama y su punto de vista "debe permitir interpretar el mundo en que vive". Por esa razón, es necesario que él mismo vaya cambiando a lo largo de la historia, sea porque adopte "una actitud positiva o negativa, superior o inferior, crítica o inocente" (p.90).

Los personajes secundarios o colaboradores van apareciendo a medida que se va desarrollando la acción.

Hay además componentes dramáticos que funcionan como elementos de "unión, explicación o solución" (p. 90/1) pero sólo de manera complementaria a la acción del protagonista y, por cierto, los extras.

Cots agrega a los anteriores a un "personaje autónomo, que no forma parte de la historia pero sí del mundo donde la misma sucede", que no se ve afectado por la historia pero "cataliza situaciones y permite resolverlas", al que llama filigrana. Y cita como ejemplo de filigrana a los comediantes de 'Hamlet' que al hacer la pantomima o ejercer su oficio habitual, permiten que otros dos personajes sepan que el príncipe Hamlet (protagonista) los ha descubierto.



Centrémonos en el protagonista

Partimos de una idea aproximada a lo que debe ser este personaje, pero debemos construirlo hasta en sus mínimos detalles: qué le gusta, qué no; cuáles son sus sentimientos; cuál su punto de vista; qué valores conlleva su personalidad; qué flaquezas lo comprometen.

Estas características son las mismas que nos interesan de cualquier persona que deja de ser parte del montón para empezar a ocupar un lugar especial en nuestras vidas. Y tenemos que ofrecérselas al espectador de nuestra historia.

Hay algunas consideraciones que nos pueden ayudar:

El protagonista debe ser funcional a la trama. Es decir, "se crea según la historia y no al revés" y en función de la historia debe resultar creíble.

No podemos poner un pusilánime a hacer las veces de Adolf Hitler, para hablar grosso modo. El protagonista y la historia que se narra interactúan permanentemente y los cambios en una suponen cambios en otro. Siguiendo una ley básica de la dramaturgia podríamos expresarlo así: "cada vez que el protagonista piensa, habla", es decir que se expresa, comunica. Y habla porque es la manera más segura de expresar su pensamiento, más allá de que hable en off o mientras está en cuadro; que hable con palabras o con sus gestos; que se manifieste con miradas o moviendo su cuerpo. El rostro de Binoche es fuente permanente de expresión en 'Bleu'. Haciendo un paralelismo con la equivalencia anterior, digamos que cada vez que el protagonista siente, actúa. Por lo tanto, cuando el protagonista siente debe expresarse "por su actuación, su reacción y su comportamiento ante la acción.

Por ejemplo: cuando ama, besa; cuando se enfada, pelea; cuando está triste, llora" (Comparato; p.92). Algo parecido a lo que nos suele pasar a cualquiera de nosotros... Hay que definir también cómo habla. Si hiciéramos aquí una serie televisiva, por ejemplo, podríamos indicar si habla como la Mole Moly o como alguien que pese a vivir en Córdoba no tiene el acento típico. Necesitamos ubicar socialmente al personaje, y para eso el nombre (además del cómo habla) que le imponemos es bastante indicativo. Piensen si no en los nombres típicos del galán-protagonista de las telenovelas: 'Mauro Sebastián' usado así, como si el doble nombre fuera uno sólo. El nombre "revela la clase social, el carácter y la tipología del personaje" (p.93), también origen e incluso predestinación. Pero sobre todo, es revelador en la combinación de nombre y apellido. Así, la vieja novela de Migré 'Rolando Rivas, taxista' identifica un hombre del montón, un hombre simple; como el actual 'Héctor Panigazzi' de 'Gasoleros'. En cambio un nombre como 'Ana Milena Anchorena Cobos'.

Cuando pensamos en crear un personaje, debemos tener en cuenta que debe parecer 'real' en aquel sentido de verosímil que ya habíamos tratado. Es decir, nuestro protagonista debe ser como cualquiera en la situación que imaginamos, tener valores en diferentes proporciones según su personalidad; tiene que tener densidad humana y ser imperfecto, como cualquiera de nosotros; tiene que tener una historia y un contexto; ser capaz de actos voluntarios e involuntarios; cometer errores y ser complejo pero mantener un cierto equilibrio. Obviamente que no es lo mismo configurar un protagonista de una película como 'Bleu' o 'El Silencio de los Inocentes' que el de una telenovela común, tipo las que actúa Grecia Colmenares o alguien así, por lo tanto el tipo de producto que estamos proyectando deberá tener directa relación con el tipo de protagonista.



Es necesario que hagamos una cierta descripción morfológica del protagonista: como sería su cuerpo, su cara; en qué tipo de familia y grupo social se inserta o del cual proviene; cuáles son sus intereses, aspiraciones y miedos; que tan abierto a los cambios es y cómo evolucionará el personaje... es decir, darle identidad. En 'Campeones de la vida', por ejemplo, están bien identificados algunos personajes centrales, como el de Ciro (como alguien muy poco flexible, atado a valores absolutos, dogmático, simple en su vestir, con aspiraciones de mostrarse y ser culto en un sentido enciclopedista) y el de el ex campeón de box Guevara, que es exactamente opuesto en la apariencia pero igualmente sólido a nivel moral; la maestra; el adolescente adicto y su pequeño grupo de amigos; el adolescente que trabaja y viene de una familia 'pobre pero digna' y el adolescente que proviene de una clase media todavía acomodada y que estudia en la universidad, etc. Pero aún el personaje más rígido, más conservador de la tira, muestra una cierta evolución que evita que termine siendo una caricatura. Nuestro protagonista debe ser capaz de desarrollar una voluntad propia y ser percibido como alguien único y diferente de los demás, aunque pertenezca a un grupo o una clase. Puede ser un personaje contradictorio o un personaje en conflicto, que no es lo mismo, porque mientras el primero actúa, habla y piensa de manera heterogénea, el segundo manifiesta una tensión interna de la que está preso. De acuerdo a cómo imaginamos al protagonista será su antagonista u oponente.

También es posible que no sea uno sino varios, un grupo, etc. El antagonista "debe tener el mismo peso dramático que el protagonista, pero no es necesario desarrollarlo con la misma profundidad dramática" (Comparato; p.99).

No podemos olvidar a los componentes dramáticos, que se interrelacionan con el protagonista y el antagonista. Son colaboradores o personajes secundarios que están en alguno de los dos universos y pueden ser menos complejos, incluso en cierta medida estereotipados, como quienes son caracterizados por su oficio o tarea específica hacia el interior de la acción: un mozo, un chofer, una vecina que gusta de informarse sobre la vida de los demás, un canchero de café, etc.

Intenten trazar el perfil de un protagonista y, si es posible, del antagonista que lo acompañaría en la acción. Para ello vamos a tomar como base algunas preguntas útiles que nos ofrece Comparato (p.100) y otras sugeridas por Cots (p.14):

- 1 Describa el personaje ¿Cómo es? ¿Cómo es físicamente? ¿Y cómo su personalidad?
- 2 ¿Cómo piensa y cómo habla?
- 3 ¿Dónde vive? ¿Con quién y en qué circunstancias? ¿Dónde está? ¿De dónde viene?
- 4 ¿A qué se dedica? ¿Trabaja? ¿Dónde?
- 5 ¿Cómo es su entorno, amigos, los círculos donde se mueve?
- 6 ¿Tiene alguna característica singular?
- 7 ¿Qué le gusta y qué rechaza?
- 8 ¿Sabe qué quiere hacer de su vida? ¿Hacia dónde quiere ir? ¿Hace algo en tal sentido? ¿Hacia dónde termina yendo?





El transcurso de la acción dramática:

Volvamos al otro elemento de la sinopsis: qué historia estamos por contar, cuál es la acción dramática. “La acción dramática es la ficción” y supone el relato de una historia a lo largo de la cual ocurrirán una serie de acontecimientos interrelacionados que se irán resolviendo, o no, a través de los personajes hasta el final. Cuando decimos que lo que hacemos es ficción, estamos refrescando un concepto que ya hemos trabajado como “realidad inventada” que puede estar inspirada o retomar fragmentos de la realidad. La palabra ficción viene de viene de crear, componer, modelar o inventar.

Retomemos la idea de que un drama debe contener tres elementos fundamentales: la presentación de un conflicto o problema; el desarrollo de la acción y la resolución del conflicto o desenlace. Los personajes actúan en las tres etapas y a su vez van generando o resolviendo conflictos que se generan al entrar en contacto con el problema o conflicto mayor; al intentar buscar soluciones y al llegar hacia el desenlace.

Los conflictos son permanentes porque constituyen “el elemento de unión de las tres etapas” (p.107).

Dado que el conflicto mueve la acción, hay que tener en cuenta que debe ser presentado de forma tan atrayente como para despertar el interés y promover la reacción del público, que generalmente se involucra a través de la emoción.

¿Se han puesto alguna vez a observar las caras de quienes miran una historia de ficción en TV o una película en video?

Hay dos componentes o cualidades esenciales del conflicto: **la correspondencia y la motivación**. Como el público se relaciona con la historia por simpatía o solidaridad; por empatía o identificación o por antipatía o reacción con el protagonista, la correspondencia permitirá establecer una relación de cierta complicidad entre el personaje principal y el público. Así, “si el conflicto es crucial para el personaje, también lo será para el espectador; de la misma forma que si la situación es sensual y amorosa, también lo ha de ser para el público” (Comparato;p. 107).

A fin de establecer esa correspondencia, el conflicto no debe aparecer como gratuito sino motivado por las situaciones en las que el protagonista se ve involucrado o a las que se expone.

Cuando esta motivación está clara para el espectador, probablemente se generará esa relación de complicidad. “Si nos identificamos con el problema, si lo entendemos como una razón suficientemente importante para generar un conflicto, la complicidad queda establecida” (p.107).

Cuando en una historia se dan estas cualidades de correspondencia y motivación, se crea el punto de identificación que no es otra cosa que “la relación convergente entre el público y nuestra historia” (p.108). Es el típico ‘no, ¡que no lo haga!’ o ‘está loco! ¿Cómo va a hacer eso?’ o ‘yo actuaría igual que él en su lugar’. Es una buena medida para evaluar el éxito de la acción dramática en tanto ficción, como se podrán dar cuenta.

Tal vez el secreto de una acción dramática que promueva un fuerte vínculo de identificación entre el protagonista y el público esté cerca de estas afirmaciones: tanto el conflicto en sí como el protagonista y las situaciones que vive deben resultar verosímiles y, a su vez, el protagonista debe demostrar que el conflicto es de su mayor interés. Cots lo plantea de esta manera: “lo esencial para que una historia sea verosímil es que las fuerzas que la mueven sea comprensibles para el espectador” y esto nos obliga a “conocer y plantear los vectores correctos tanto en el mundo donde sucede, como en los personajes que la llevan adelante” (p. 16).



Comparato propone definir la acción dramática en términos matemáticos, como si se tratara de la suma de:

el objetivo del personaje (sea como voluntad directa/consciente o indirecta/inconsciente)

+

la decisión conflictiva del personaje

+

los cambios

acción dramática

Es decir, “la historia que se va a contar en la sinopsis debe parecer construida a través de la voluntad directa o indirecta de los personajes, que toman decisiones conflictivas, produciendo cambios en sí mismos y en el mundo que los rodea” (Comparato; p.110).

Por esa razón, en la sinopsis debe estar la temporalidad, la localización, el perfil de los personajes y la acción dramática. Al relacionar de determinada manera estos elementos, determinamos el género al que pertenece cada historia.

Aunque ya hemos hecho alguna referencia a los géneros, conviene refrescarlos al menos en sus diferenciaciones básicas y en torno a la organización de los elementos que ya tenemos:¹⁸

En el **Drama** propiamente dicho, los personajes llevan adelante la historia y el conflicto ocurre entre ellos. La localización o marco de la acción sólo es una referencia.

En el **Melodrama** el conflicto se da entre los personajes también, pero entre ellos predomina la emoción sobre la razón. Hay demasiada sensibilidad en juego.

En la **Tragedia** el conflicto se da entre el protagonista y el marco espacio-temporal, no entre los personajes, y su resolución es generalmente fatal, decisiva, drástica, definitiva, generalmente con la muerte del protagonista y un marco que ya no es el mismo. Es decir, el protagonista trata de “violentar las pautas que dan sentido al mundo que lo contiene. El personaje está movido por fuerzas que son superiores a él y que no puede hacerles frente”. Piensen en Edipo, por ejemplo.

En la **Comedia** también el protagonista se enfrenta en conflicto con el marco, pero la resolución no es decisiva. En vez de cambiar, el marco resiste y pone en ridículo al retador.

En la **Tragicomedia** el conflicto compromete al marco (como en la tragedia) pero el marco permanece no sólo indemne (como en la comedia) sino que resulta reforzado por parámetros éticos y además los personajes no resultan afectados. Cots señala con cierto humor que “un claro ejemplo de este género son los cuentos infantiles, donde sería inconcebible que Cenicienta hiciera degollar a su madrastra y sus hermanastras, una vez convertida en princesa. Las versiones ‘depuradas’ de Alí Babá impiden que los cuarenta ladrones terminen freídos en aceite, como en el original”.

Y en la **Farsa**, que es un “género de géneros” y no un género propiamente dicho, se utilizan las historias de cualquiera de los otros géneros estableciendo una ‘distancia’ con la historia en sí para poner en evidencia los mecanismos de relación y desarrollo y, por lo tanto, impedir la catarsis o identificación del espectador con la historia o los personajes. En la farsa, el espectador está fuera, ajeno a lo que ocurre.

Una indicación final respecto de este apartado: **la sinopsis o argumento** se presenta normalmente a través de un escrito con una portada que tenga el título de la obra proyectada, el nombre del autor, la fecha y el registro. En una segunda página es buena idea incluir la story line; y en las siguientes la sinopsis, prestando particular atención al bloque que tiene que ver con la definición del perfil de los personajes y al que narra la historia y describe el conflicto.

¹⁸ Cots; op.cit.p. 16/17



Ahora sí, llegamos al guión

Supongamos que hemos tenido éxito con nuestra sinopsis y logramos el compromiso de que nuestro proyecto se concretará. Nos queda nada menos que hacer el guión o la estructura general de la acción dramática presentada en fragmentos o momentos que serán las futuras escenas.

Pero vamos por parte:

La **acción dramática** surge de un encadenamiento de hechos y acontecimientos que van tejiendo la historia.

El **núcleo**, el centro de la acción dramática es el plot. Cualquier cambio hacia el interior del plot supone un cambio en la acción dramática, justamente porque es el centro de la historia.

El **guión** debe mantener con firmeza el plot y agregar datos sobre el cómo, cuándo, cuál, dónde, qué y quién. Recuerden que pueden existir uno o varios plots y la acción dramática debe desarrollarse a través de ellos procurando contar estructuralmente una historia de manera atractiva, armónica, lógicay emotiva.

Ahora centremos nuestra atención en la **estructura**. La estructura surge de “la fragmentación de la historia en momentos dramáticos, en situaciones dramáticas que más adelante se convertirán en escenas” (Comparato; p. 119). Esa fragmentación debe seguir un orden lógico que proviene de las necesidades dramáticas, es decir la manera en que expondremos frente al público la historia que originalmente queríamos contar o lo que vimos páginas atrás como ‘estructura dramática’. Hacer una estructura es un trabajo de ingeniería que consiste en dividir el argumento en un cuerpo compacto de escenas, montados sobre un determinado orden que nos garantice el máximo de tensión dramática de acuerdo con el estilo particular del guionista.

Podemos distinguir **2 tipos de estructura**:

La **microestructura** o el trabajo hacia el interior de cada escena o núcleo narrativo de una unidad mayor.

Y la **macroestructura** o estructura general de un guión, que incluye el armado de una especie de esqueleto de escenas. En las etapas previas al guión se las llama también escalerilla o scaletta’ (Cots; p.21)

La macroestructura no es otra cosa que el planteo general del trabajo en el que definimos ya la duración total del proyecto (si la película tendrá dos horas o más; si la miniserie contará con 5 ó 10 capítulos; si la telenovela tendrá 150 capítulos, etc.); la frecuencia de salida (mensual, semanal, diaria) y luego nos permitirá concentrarnos en el tratamiento en sí de la historia: si tendrá regresos al pasado o proyecciones al futuro; cuáles serán los puntos cruciales de la historia; dónde estará situado el conflicto principal; cómo y cuándo aparecerán el protagonista y el antagonista y todo aquello que tenga que ver con la organización de la acción dramática y el aumento o disminución de la tensión. Además, supone prever la manera en que uniremos las escenas y, si existen vacíos, cómo los llenamos.

El punto de partida de nuestra estructura es fundamental porque es cuando se juega a suerte y verdad la captación de público y, por consiguiente, el mantenimiento de nuestro producto en el mercado. Como Uds. saben, cada vez es menor el tiempo que se le da a los programas de televisión para obtener rating y mantenerlo en el aire. En ese punto de partida debemos presentar el conflicto y el tipo de personajes principales involucrados.

No menos fundamental es el gancho en el caso de las historias que se relatan por episodios (capítulos), aunque cualquier película o unitario debe prever cómo va a mantener la atención durante todo el desarrollo. El gancho supone la invención de situaciones de tensión de menor rango que la que proviene del conflicto principal, pero con suficiente fuerza como para incitar al espectador a continuar con el próximo capítulo del programa o el próximo bloque, si sabemos que se emitirá por TV abierta.



En función de los géneros televisivos más utilizados, podemos analizar características de las macroestructuras:

Telenovela, historia abierta o culebrón: La historia se desarrolla en capítulos y en general, aunque el guión completo no se presenta desde el inicio, hay que prever una planificación para varias semanas. Lo más importante, además de los ganchos diarios y semanales, es tener en claro cuáles serán las situaciones centrales y si suponen una fuerza dramática suficiente como para mantener el producto en el aire.

Miniseries: a diferencia de las telenovelas, hay un número más pequeño y pre-determinado de capítulos en el que se deberá contar la historia. Cada capítulo es un episodio en el sentido de que desarrollarán subtemas del tema general o situaciones críticas del conflicto mayor. Esto debe ser previsto en la macroestructura. Sin embargo, no hay que perder de vista lo ocurrido en algunos casos, por ejemplo en nuestro país, en el que miniseries en su origen se convirtieron luego en series de varios años de duración, como 'Nueve Lunas'.

Series: que si bien se mantienen en el tiempo, cuentan una historia en cada episodio y suponen de nuestra parte la previsión respecto de cuáles serán esas pequeñas historias que vivirá nuestro protagonista fijo.

Película o telefilm: Dado que se trata de un unitario, hay que prever la acción dramática y los puntos críticos hacia el interior del desarrollo y en un tiempo de exposición siempre limitado (entre 90 y 120' en general, aunque hay excepciones).

En el último caso, donde la macroestructura general coincide con la macroestructura pequeña, en los otros tres hay que prever tanto el planteamiento general de la acción (toda la telenovela, toda la serie) como cada capítulo o episodio.

Entonces, resumiendo:

La macroestructura general es el planteamiento de todo el proyecto.

La macroestructura pequeña es el planteamiento de cada episodio o capítulo.

La microestructura es el planteo de cada escena o núcleo narrativo.

Con el uso actual y creciente por parte de los canales de televisión de ceder a las productoras independientes la elaboración de propuestas de programas, se estila ahora en nuestro país que las productoras presenten un planteo general o macroestructura general del proyecto y la grabación de los primeros episodios a la manera de 'pilotos'. Es decir que se trabaja el primer nivel de la estructura y algunas macroestructuras pequeñas. Si el proyecto es aceptado, continúa la elaboración de los episodios o capítulos faltantes. En buena medida esto responde a cuestiones de costo, pero condiciona altamente la manera en que presentamos el punto de partida.

Cuando pensamos en términos de estructura, a cualquiera de los tres niveles, tenemos que relacionarla directamente con la acción dramática y, por lo tanto, no perder de vista el fin de nuestro proyecto: hay que presentar la historia de manera atractiva para ganarse el público; por lo tanto debemos despertar interés y promover puntos de identificación; mantener ese interés y, si fuera posible, aumentarlo.

La estructura en general pero el mantenimiento del interés en particular, una vez que fue captado, está vinculado también a la **agilidad** con que contamos la historia. Si el espectador siente que la tensión disminuye, que los nudos dramáticos se repiten y la acción no avanza, es probable que termine abandonando la propuesta y se corrobore la tesis de muchos intelectuales que desprecian el medio como una cuestión de principio, 'total - según dicen - para conocer cómo es una tira de televisión hay que ver el principio y el final porque todo lo demás es pura repetición'.



Cuando relatamos una historia, no debemos perder de vista la capacidad del público para anticiparse previendo una situación y, en consecuencia, generando una determinada expectativa. Esta anticipación es parte del contrato de complicidad entre la ficción y el receptor y puede requerir de algún 'guiño' de nuestra parte. Mediante la anticipación, y en buena medida por el 'training' que tienen todos los receptores en cuanto tales, el público avanza previendo lo que puede ocurrir en nuestra historia y supone una reacción ante las intenciones del personaje. Conscientes de esas condiciones, podemos optar por reafirmarlas o por sorprender al espectador, invirtiendo su expectativa mediante la presentación de un hecho inesperado e improbable. Como quiera que se resuelva, la capacidad de anticipación del público es un elemento fundamental a la hora de mantener o aumentar la tensión dramática.

Cuando la anticipación opera de manera urgente, prácticamente imperativa en su resolución, hablamos de **suspense** o suspense, en términos de Comparato (p.126).

El suspense establece una relación directamente proporcional entre el miedo o la ansiedad que siente un personaje y lo que siente el espectador que se identifica con ese personaje. El suspense requiere de anticipación, porque si uno no percibe por ejemplo el peligro inminente, no hay qué temer.

En cambio la sorpresa justamente no necesita de la anticipación o debe operar en contra de lo previsible.

El suspense se genera también ante una duda y la curiosidad que la duda despierta sobre lo que puede ocurrir o cómo puede actuar el protagonista; y por cierto ante el peligro de un desastre natural o provocado (un huracán, en un caso, o el ataque enemigo, en otro).

Al utilizar la anticipación, expectativas, inversión de expectativas, sorpresa, curiosidad, duda, peligro y suspense estamos dándole una dirección a la acción dramática a través de los personajes. Esos recursos operan sustancialmente en el núcleo de la acción dramática o, como recordarán, lo que llamamos plot. La acción dramática resulta de combinar, entonces, a los personajes con la acción o historia que se cuenta y con el cómo ocurre el conflicto o plot.

El **plot** es "un continuum sensorial y estético, un continuum dramático" que funciona como "la defensa de una historia". A este nivel "la única lógica que interesa es cómo se organizan y concatenan las acciones, dónde se conectan unas partes con otras para conseguir una intensificación dramática del conflicto inicial, hasta el final" (Comparato; p.130).

Dado el rol central que supone el plot en la defensa de la historia y a fin de que no decaiga el interés durante la acción dramática, es interesante tener en cuenta que hay diferentes tipos de plot:

Plot principal: Es la columna vertebral de la historia o lo mismo que hicimos en la story line pero en vez de expresado en sintéticas cinco líneas, explicitado de manera tal de saber cómo se desarrollará el conflicto hasta el desenlace.

Subplot, underplot o double plot: es una línea secundaria de acción, que se usa para reforzar o contrastar el plot principal, pero siempre como parte de la misma historia. Es común encontrarla en historias por episodios, cuando por ejemplo a la relación amorosa entre protagonistas se correlacionan otros vínculos de diverso tipo que tocan, en algún punto, la relación central.

Multiplot: En vez de que haya un plot o historia principal, hay varias historias que se relatan simultáneamente y que están unidas por un sentido en común. En todo caso, el plot principal aparece con el tiempo (por ejemplo en las telenovelas) cuando los productores toman conocimiento de qué historia resulta más atractiva en el público como para convertirse en central o principal. En el caso de 'Vulnerables' hay dos opciones: una es considerar que el grupo de la terapia y lo que ocurre en las sesiones constituyen el plot principal y las historias de cada uno son subplots; o considerar la tira en general como un multiplot que confluye en un punto de la acción dramática: las sesiones de terapia. Dado que cada historia no juega un rol secundario, nosotros optamos por esta segunda opción.

Plot paralelo: Aparece cuando hay dos historias muy fuertes que se desarrollan simultáneamente aunque sin que exista relación entre sí y sólo interactúan, generando un contraste. Sin embargo, puede que requieran de un plot secundario que en algún momento las una.



Cómo se estructura una acción dramática?

Casi a manera de racconto de todo lo visto, intentaremos ahora estructurar la acción dramática.

La acción dramática es una herencia que proviene de la tradición clásica y, cualquiera sea el tema que desarrolle, tiene tres pasos o tres actos (como algunos chistes):

Presentación Desarrollo Desenlace

La estructura clásica de la acción dramática supone **3 actos básicos** (Comparato; p.136):

Primer acto: Se expone el problema y/o situación desestabilizadora y/o una promesa o expectativa y/o se anticipan problemas para que... aparezca el conflicto.

Segundo acto: El problema se complica y/o empeora la situación y/o hay intentos de normalización que llevan la situación al límite, para provocar la crisis.

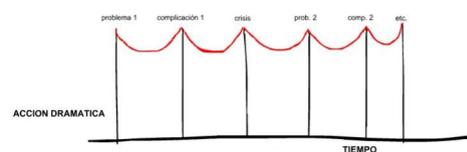
Tercer acto: Se llega al climax o alternación de expectativas, para dar paso a la resolución.

Para mayor claridad, podemos representar la estructura dramática en una curva de acción, de tal manera que "a medida que el protagonista se encuentra frente al problema, entra en conflicto, se empeora la situación, llega la crisis, luego el clímax y se resuelve todo finalmente" aparecerá graficado un 'crescendo emocional' o 'curva de suspenso' (Comparato; p.137). Este crescendo o suspenso aumentará hacia el final según la tensión que se haya ido acumulando a lo largo de la curva.

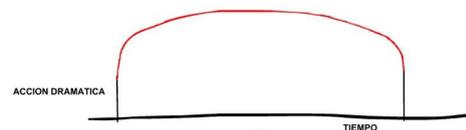
Así, una telenovela en episodios tendrá una tensión menor en la curva general, porque en parte hay resoluciones y conflictos parciales que permiten mantener la historia en un largo tiempo, mientras que una película o unitario de suspenso puro, irá generando y acumulando una tensión que prácticamente estallará en los minutos finales. Sin embargo, no es mala idea hacer una curva por plot.



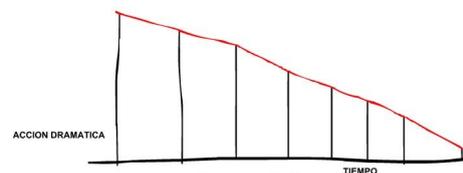
Ondulante



En caída



Pérdida de interés



Construyamos la acción

Recordemos que la acción dramática surge del “encadenamiento de hechos y acontecimientos que forman la historia” (Comparato; 159). Esa acción dramática se vuelca en una macroestructura integrada por unidades dramáticas del guión que llamamos escenas o microestructuras. El cambio de escena a escena se genera cuando varían los personajes que participan en ella o cuando tenemos que cambiar de escenario y seguimos con la cámara a un mismo personaje. La macroestructura supone la organización de las escenas en secuencias.

Podemos distinguir **2 tipos de escenas**:

1 Las esenciales: son las unidades dramáticas que contienen los núcleos fundamentales para el desarrollo de la acción. A su vez pueden ser (y no necesariamente en el orden que se enumeran a continuación):

Escenas esenciales de exposición: en aquellas que descubrimos ante el espectador las motivaciones, los problemas, una información clave para la historia.

Escenas de preparación: que de alguna manera anticipan las complicaciones que podrán sobrevenir.

Escenas de complicación: que, como su nombre lo indica, exponen el desarrollo del conflicto y nos van preparando para el clímax.

Escenas de clímax: o el punto más alto en la curva dramática (más vale que no se olviden de ella).

Escenas de resolución: aquellas en las que se resuelve el conflicto y concluye la historia.

2 De transición e integración de la acción: van uniendo las partes de la historia y construyendo una nueva unidad. Estas escenas pueden facilitarnos el paso del tiempo, así como antes se utilizaban hojas del almanaque que se volaban, un árbol muy frondoso cuyas hojas se caen y queda al desnudo; el paso veloz de un tren por muchas estaciones, etc, pero como los hábitos de recepción de los espectadores ya les permite reconocer la diferencia entre el tiempo dramático y el tiempo real, su complicidad nos sirve para buscar nuevos recursos, como:

La elipsis: se utiliza cuando hay grandes grandes distancias entre uno y otro tiempo, como en el caso de ‘2001, Odisea del Espacio’ que en cuestión de segundos salta 12.000 años. La elipsis no sólo nos permite marcar la transición sino también integrar las escenas, e incluso pasar del clímax a la resolución, como el film de Kiarostami, que usa la elipsis sólo en las últimas escenas.

El Flash-back: que no es fácil de manejar en la historia sin perder la acción dramática, pero que puede servirnos como elemento evocador, cuando el personaje recuerda y eso sirve para informarle al espectador lo que pasó; o para explicar – en el sentido de causa-efecto- de dónde proviene el conflicto central.

A su vez, hay recursos dramáticos muy útiles a la hora de armar la macroestructura que nos ayudan a hilar el relato:

Un narrador: que puede estar presente, en off o presente en off, que de alguna manera forma parte de la historia ya sea como personaje (como en ‘El Tambor’) o como autor.

Letreros: que generalmente se utilizan para indicar el paso del tiempo: “dos meses después”; “treinta años después”, etc.; el cambio de ubicación geográfica: “a 100 km. de allí” o directamente con el letrero que anuncia un lugar, como en ‘París; Texas’; cambio de estaciones, etc. En general, se trata de recursos que trasladan la acción.

Acción directa: cuando responde a un orden cronológico que tiene directa relación con el tiempo real de la historia que se cuenta, pero que se cuenta en síntesis.

Es decir, si cuento la historia de 50 años en la vida de un personaje en un tiempo dramático de 2 horas (lo que dura la película), hay formas de acción directa que van mostrando cómo transcurren esos 50 años. Puede ser mostrando el paulatino envejecimiento de la cara del protagonista, los cambios en el entorno, los autos y cambios de modelo, etc.

Flashback: no como un pasaje aislado sino como una historia contada como un gran flashback o vuelta al pasado, como en ‘Amadeus’ o ‘Sunset Boulevard’.



Guión argumental y guión documental

“Diferentes objetivos conduce a diferentes métodos de trabajo y a diferentes tratamientos de los contenidos” advierte S. Feldman al distinguir el guión argumental del guión documental (p.29).

En realidad, lo que dice el autor también es aplicable a las características definitorias hacia el interior de cada una de esas categorías, como vimos. Es decir, dentro del amplio abanico de la ficción, el guión deberá adecuarse al objetivo de trabajo: ¿Esta historia se desarrollará en episodios, en un ciclo unitario, en un telefilm?. Lo mismo ocurre, como veremos en nuestro último módulo, respecto del documental: ¿se trata de un programa documental, digamos, propiamente dicho o de un corto que irá inserto en el marco más amplio de un programa educativo o informativo.

De cualquier manera, en casi todos los casos tendremos que desarrollar un relato. Tanto sea para contar una historia de ficción como para hacer ‘la exposición de un hecho’ real, como el ciclo reproductivo de las plantas o las causas probables de la explosión de la fábrica militar de Río Tercero, necesitamos relatar lo que pasa según un orden que supone la presentación del tema, el desarrollo y el final. En la no ficción vale lo que hemos dicho para la ficción: tenemos que lograr una presentación atractiva, que despierte el interés del espectador, mantenga esa atención y, por lo tanto, desechar de una vez y para siempre la vieja idea de que lo ‘formativo’ es sinónimo de ‘serio’ y por lo tanto ‘aburrido’. ¿De qué sirve hacer el más detallado, formal y exacto desarrollo de un tema si moriremos víctimas del zapping o serviremos para cantarle el arrorró a nuestros receptores?

Como hizo el holandés Bert Haanstra - según Feldman (p.49) - yo puedo mostrar un zoológico no desde el punto de vista de una cámara que reproduzca la mirada del que lo recorre sino la de los animales enjaulados.

Sin embargo, la manera en que iremos desarrollando el relato a través de la macroestructura que implica un guión en buena medida estará condicionada por lo que se pretende decir mediante el audiovisual. Relatar una historia de ficción puede ser perfectamente posible, como hemos visto, a través de una inmensa elipsis que dure lo que dura la película o el programa. Al construir esa historia argumental, podemos detenernos en pequeños detalles, volver, anticiparnos y, en definitiva, tener bajo nuestra potestad prácticamente todos los elementos que integran esa historia. En cambio, exponer la lógica con que tiene lugar el ciclo reproductivo de las plantas requiere una cierta subordinación del guión a la realidad que se pretende mostrar, que incluye la posibilidad de que ocurran cosas imprevistas.

De tal forma, hay algunos objetivos¹⁹ que sí o sí conviene tener en claro tanto antes de escribir un guión argumental o documental:

¿Cuál es el objetivo de este producto audiovisual y a qué público está dirigido?
¿Cuáles son las escenas y elementos que podemos prever, explicitadas de la manera más detallada posible? ¿Qué tipo de situaciones en cierta forma imprevistas pueden ocurrir?
¿Qué efecto tendrían en la estructura general de la historia?



⁽¹⁹⁾ Tomado de S. Feldman; op.cit. p. 34/5



El problema de los tiempos de la acción

“Entender la duración exacta del tiempo; saber cómo el tiempo se precipita tras su lenta caída inútil y que hace falta, sin embargo, padecerlo; en eso consiste, sin duda, la inteligencia” De la película ‘Hiroshima, mon amour’ (cit. por Comparato; p.167).

Hemos distinguido ya el tiempo **dramático** del tiempo **real** y advertimos que al armar la macroestructura de la acción definíamos el tiempo que necesitábamos para contar nuestra historia.

Repasemos esto

El tiempo **real** es aquel tiempo en el que transcurre la historia (12.000 años en ‘2001, Odisea...’; cincuenta años en la vida de un personaje; cinco años que duró la 2ª Guerra Mundial, etc.

El tiempo **dramático** es un concepto difícil, al que debemos abordar con paciencia. Llamamos tiempo dramático al que transcurre en cada acción dramática y puede ser largo, corto, lento o rápido. Es el “tiempo interior, propio, durante el cual los acontecimientos (de cada acción dramática) ocurren” (Comparato; p.166) Aunque no es el tiempo real, al ser percibido por el espectador se vive como real.

El tiempo **dramático** es parcial cuando se refiere al tiempo percibido en cada escena.

El tiempo **dramático** es total cuando resulta del tiempo percibido o sentido a lo largo de toda la historia, de todas las escenas, de la película en su totalidad, de la telenovela a lo largo de todos sus capítulos. No es el resultado de la suma de los tiempos parciales, sino el tiempo percibido por el espectador a lo largo de toda la historia.

El tiempo dramático parcial y también el total constituyen el ritmo de una acción dramática.

La vieja y clásica película ‘A la hora señalada’ hacía coincidir el tiempo real con la duración de la película. Ahora bien, si su ritmo resulta ágil para el espectador, es posible que el tiempo dramático haya pasado casi sin sentirlo. Porque el ritmo se genera como una “cualidad que tiene un guión para relacionar un conjunto de acciones dramáticas dentro de un tiempo que consideramos ideal” (Comparato; p.167) según la época y los hábitos de recepción. Es decir, la idealidad de un tiempo depende de los espectadores, de la costumbre. Antes era común ir al cine a ver dos películas. Hoy estamos acostumbrados a ver una por vez. Para quien sólo ha visto en su vida películas norteamericanas de acción, ver una film del cine arte o un film europeo, para no ir más lejos, es equivalente a tomarse un somnífero. No es lo mismo el ritmo de ‘El silencio de los inocentes’ que el de ‘Blue’ que el de ‘Los expedientes X’. O el de ‘El sabor de la cereza’, donde la tensión dramática de la mayor parte de la película está planteada sobre un tiempo real y un tiempo percibido coincidentes, con tiempos muertos incluidos, que pasa y desespera cada vez más al protagonista, impotente para lograr su objetivo y por eso condenado a una circularidad permanente.

Toda película o programa posee un ritmo que surge de la combinación de los tiempos parciales (de las escenas), ocurre en un tiempo ideal y permite al espectador sentir el peso dramático específico de cada parte de la historia. Pero insistimos: el tiempo dramático no es el equivalente al tamaño (duración) de la escena, secuencia o producto total. Es el tiempo percibido. Es el causante de que digamos ‘¿Cómo, ya terminó?’ o ‘qué plomo esta película’ y empecemos a cambiar de posición en la butaca.

Pensando nuestro guión en función del ritmo, debemos tener en cuenta que el tiempo dramático parcial está íntimamente ligado al diálogo y a las indicaciones de la misma escena.



El guión, escena por escena

Para escribir nuestro guión, tenemos que partir de escribir cada escena como unidades dramáticas de la historia. Si seguimos la tradición inglesa, cambiaremos de escena cada vez que variemos la localización en el espacio de la acción. Ahora bien, como el ritmo y el tiempo dramático dependen de los diálogos de cada escena, vamos a analizar esos diálogos.

El diálogo es lo que dicen los personajes y es el lenguaje característico del drama. Es el cuerpo comunicativo del guión, que debe ser utilizado para caracterizar a los personajes, dar información sobre la historia y hacerla avanzar. Son “voces y sentimientos” que se exponen en función de lo que le pasa a cada personaje y no es necesariamente una narración lógica de los problemas, como haría un relator omnisciente.

El diálogo puede ser una conversación propiamente dicha entre dos personajes; un monólogo, como un mensaje que tiene destinatario pero no espera ninguna respuesta; y un soliloquio, que es la expresión en voz alta del pensamiento, cuando el personaje habla consigo mismo.

Justamente **el diálogo en la ficción tiene** las funciones de caracterizar los personajes según su forma de hablar (saber sobre su origen social y geográfico; su profesión; su edad y su estado emocional); ayuda a definir el plot, mediante el rol del personaje en la historia total; y alivia la excesiva tensión, por ejemplo mediante el humor (Comparato; p.170).

El diálogo no debe sustituir a la acción, porque se corre el riesgo de lograr una película o programa demasiado ‘literario’, donde el eje de la acción narrativa es lo verbal y la imagen sólo cumple un rol de acompañamiento, en vez de complementarse. Ya nos hemos referido a este problema cuando nos dedicamos a la banda sonora. Sin embargo, vale insistir un poco más sobre el tema.

En el Manifiesto de 1930, Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov advertían que el “peligro mayor” que podría acarrear el cine sonoro era que el cine como tal fuera absorbido por “los dramas de alta literatura, junto a otros intentos de invasión de la pantalla por el teatro”. En realidad, los tres autores rusos mostraban su preocupación por los riesgos de afectar el montaje cinematográfico, base – a su juicio – del cine como medio y como arte. Si el cine lograba superar con éxito esta prueba – afirmaban luego – “el sonido, tratado como elemento nuevo del montaje (y como elemento independiente de la imagen visual), introducirá un medio nuevo y muy adecuado para expresar y resolver los complejos problemas con los que hemos tropezado hasta el presente y que no habíamos podido resolver por la imposibilidad de encontrar la solución sólo con la ayuda de los elementos visuales”. Y concretamente hacen una apuesta fuerte en lo que constituyó la “idea esencial” de aquel histórico Manifiesto: “sólo la utilización del sonido como contrapunto de la imagen ofrece nuevas posibilidades para desarrollar y perfeccionar el montaje. Las primeras experiencias del sonido deben estar basadas en su asincronismo con las imágenes visuales. Sólo a través de este método se logrará la sensación buscada que conducirá, con el tiempo, a la creación de un nuevo contrapunto orquestal de imágenes visuales y de imágenes sonoras” (cit. por Martin; p. 118/9).

Para evitar situaciones engorrosas que conviertan el cine o la TV en teatro leído, es mejor obviar la verbosidad o emisión excesiva de palabras, los textos o parlamentos demasiado extensos, aquellos términos que sólo son utilizados por un pequeño número de personas, como integrantes de una jerga, y la acumulación de conceptos, sobre todo si son muy abstractos y requieren de un tiempo largo de comprensión.



Como cuando nos referíamos al tiempo y la percepción del tiempo, el diálogo y el sonido en general dependen de lograr un uso inteligente. Martin es concluyente al respecto: “el sonido constituye una aportación muy importante, cuya utilización inteligente enriquece considerablemente las posibilidades de expresión cinematográfica” (p.122).

Veamos cuáles son los elementos constitutivos del diálogo (Cots; p.21)

La palabra: todos los recursos que nos brinda la lengua, como el vocabulario, la sintaxis, los giros lingüísticos, etc.

El modo de hablar: que es parte del habla de cada lugar o sector social, el lenguaje. Nos ayuda a identificar el origen, la ocupación del personaje, a caracterizarlo, como vimos.

El tono: cómo se deben decir los diálogos, las inflexiones de la voz, que agregan significados a lo dicho. En general al escribir el guión se consigna entre paréntesis.

El gesto: aunque no integra el diálogo sino la acción, deben ser consignados a lo largo del diálogo porque lo acompañan. Por ejemplo: “Hamlet: (enfático) ¡Vete a un convento!”

El guión literario

El guión literario es el texto escrito que se acerca más al guión final pero que carece de todas las especificaciones técnicas relativas a la banda sonora y la imagen. Hay quienes lo llaman también guión cinematográfico, pero se lo usa perfectamente en televisión y por eso nos parece más apropiado lo de ‘literario’ en general.

En el guión literario se incluyen los personajes por sus nombres, los diálogos completos, la descripción de las acciones y las situaciones transitorias. Está dividido en escenas y cada una de ellas tiene un número de orden; el lugar donde se desarrolla la acción o escenario; y el efecto o condiciones de luz durante la escena. Con el guión literario en la mano se pueden ya comenzar las etapas de pre-producción u organización del rodaje del producto audiovisual.

Podemos escribir el guión literario de 2 maneras:

A dos columnas: donde se resguarda la columna de la izquierda para consignar todo lo relativo a la imagen y la columna de la derecha para el sonido, lo que permite una visualización rápida de la construcción del mensaje audiovisual. Sin embargo, es bastante dificultoso para escribirlo, aunque con una PC las cosas marchan bien. La lectura posterior es en zigzag, de la imagen al sonido.

Modelo a una columna: Imagen y sonido se diferencian por la diagramación. La redacción de este modelo es más simple, pero no nos permite ver como el de dos columnas la correlación entre imagen y sonido.



Capacitación en Gestión para Organizaciones de Base/Paquete Audiovisual Didáctico

María sale de la casa y Roberto cuando la ve venir despide a los chicos y la alcanza. Ramona los mira preocupada.

Escena VIII Calle Del barrio ext/día. 26"

María y Roberto van caminando por la calle.

María- Mi papa está preocupado. Dice que si nos desalojan nos vamos a vivir a la casa de mi abuela, en el campo...

Roberto (al que la posibilidad de la ida de María le remueve el avispero)- ¿Pero cómo... te vas a ir? ¿Qué dice tu vieja?

María- ¡Uh!
Vos la conoces a mi mamá. Dice que de acá no la mueve nadie... Ni el ejército con tanques...

Cambia la cara de Roberto.

María- Pero mi papá dice que él es más realista y que al final pasa lo que él dice... Vaya a saber cómo será vivir en el campo.

Otra vez se ensombrece la cara de Roberto.

Escena IX Salón comunitario int/día. 84"

Improvisada reunión en el Salón Comunitario. No es multitudinaria pero sí numerosa. Llega don Ricardo. A continuación van apareciendo trozos de la reunión. La idea es resolverla en forma rápida, donde el personaje que habla es tomada en planos cercanos, como así también las expresiones que se puedan indicar de otros personajes.

Doña Felicia-
Podemos desarmar las casas y volver a armarlas en el

Historia Del Nuevo Sol- Guión Literario: Capitulo Dos



Millerson afirma que en TV se prefiere trabajar con el formato a dos columnas, sobre las que los realizadores van haciendo sobre la marcha una serie de marcas a mano.

Veamos un ejemplo de guión literario, que este autor llama “**de ensayo**”, y que sin embargo invierte el orden en que se inscriben el texto y las indicaciones (P.379/80):

Escena INT/EXT Lugar Hora del día

3 INT Sala de estar noche

(GEORGE ENTRA, SE ACERCA A LA MESA,
ENCIENDE LA LAMPARA)

GEORGE: (exclama) Las luces están bien aquí.

Debe ser tu lámpara.

(GEORGE TOMA LA PISTOLA DEL CAJON.

A METE EN SU BOLSILLO; SACA EL TELEGRAMA

Y LO SOSTIENE EN ALTO)

“SIENTO QUE NO HAYA PODIDO VENIR EL FIN DE SEMANA,
BRIAN

ENFERMO. ESCRIBIRE... JUDY”

Ahora veamos el mismo ejemplo en un guión que incluye las operaciones de cámara, con lo cual nos iremos introduciendo ya en el guión técnico. Observen la complejidad que supone su redacción, potenciada por la extensión normal de un producto audiovisual:

TOMA CAM. (POSICION) ESCENA INT/EXT LOCALIZ. HORA F/X
cams. 2A, 3ª, 4B JIRAFÁ B1

3 INT Sala de est. Noche

F/U Cinta:

Viento

10 2. A Lluvia

PL PAN/ZOOM GEORGE ENTRA, SE ACERCA

Sobre GEORGE A LA MESA, ENCIENDE LA

A PM. LAMPARA.

GEORGE: (exclama). Las luces están bien aquí. Debe ser tu lámpara.

11 3, A



Ejemplo de guión técnico cinematográfico²⁰

Cuadro 4.2. Ejemplo de guión técnico cinematográfico.

Secuencia 18 (intento de asesinato). Casa de Laura (interior).							
Núm. de toma	Encuadre	Movimiento de cámara	Ángulo	Duración	Iluminación	Sonido	Diálogo
37	Full-shot	Panéo alrededor del cuarto, hasta llegar a la cama	Normal	10 seg	Artificial (penumbra)	Silencio. Sólo la respiración nerviosa del ladrón	No
38	Mismo	Sin movimiento, se mete al ladrón al encuadre, con un cuchillo en la mano	Normal	8 seg	Misma	Música electrónica en fade	No
39	Close-up cara del durmiente	Abre los ojos aterrORIZADO	Picada	3 seg	Misma	Sube música y respiraciones con exclamaciones ahogadas	Si. Grito ahogado
40	Full-shot cama y actores forcejeando	Zoom-back hasta cama y cuerpos	Normal	12 seg	Misma	Mismo ruido de lucha. Baja la música	Si. Exclamaciones ahogadas

Formato común de hoja para guion de televisión

PROGRAMA: VIDEO	TIEMPO PARCIAL	AUDIO	TIEMPO TOTAL

⁽²⁰⁾ González Alfonso "El Guión" Ed. Trillas. 1996. Pag. 28 y 40

El guión técnico

Retomemos algunos conceptos, interrelacionándolos: como unidad dramática del guión, la escena es una acción continua en un mismo espacio geográficamente definido. Para elaborar la escena armamos una microestructura que supone un tiempo específico, un comienzo, un desarrollo y un final.

Como habrán visto en el ejemplo de Millerson, en esencia el guión técnico es lo mismo que el guión literario en el sentido de que posee una división igual en escenas y tomas, siguiendo un criterio espacio-temporal al que se le agregan las indicaciones técnicas, como el número de cámara que interviene en cada toma.

Además, a la columna de sonido se le han agregado las fuentes y los tipos de efectos. En todo caso, la diferencia, además de la evidente complejidad y claridad que requiere, es esa subdivisión en tomas o planos. Cada toma supone a su vez la indicación sobre el tipo de plano, lo que abarca el campo, el ángulo de toma y, si existen, los movimientos, todos elementos que ya conocemos.

Cada escena tiene un punto u objetivo dramático o su clímax o 'por qué' que es su razón de ser y puede estar ubicado en el diálogo, la imagen, la banda sonora, los modelos, el tiempo, el espacio o cualquier otro aspecto de la acción. Obviamente, al escribir el guión, cada escena debe construirse por su objetivo dramático para que cumpla su función dramática específica en el producto total (Comparato; p.183).

Ese producto total es la unidad dramática global que, sumando y combinando las escenas en torno a la macroestructura dará como resultado el guión final (que es literario y técnico a la vez). Por eso decimos que cada escena tiene un objetivo y una función dramática: en términos del producto audiovisual total.

Les proponemos un ejercicio práctico que servirá para que todos nos demos cuenta sobre la marcha si podemos aplicar lo aprendido. Suponemos que es mejor si trabajan el ejercicio en un grupo de no más de cinco personas. Se trata de tomar como base la idea de este fragmento de texto que reproduciremos a continuación como si fuera parte de nuestra sinopsis y la podemos convertir en guión literario primero y luego en guión técnico, bajo el formato que les resulte más fácil y conveniente. Tengan en cuenta que deben estructurarlo en escenas y ya en el guión técnico prever lo máximo posible (ambientes y escenografía; movimiento de cámaras, planos, ángulos, etc.; toda la banda sonora y tipos de cortes elegidos):

"De pie entre los árboles agitados por el vendaval, empapado por la lluvia, sentí que pasaba un tiempo implacable. Hasta que, a través de mis ojos mojados por el agua y las lágrimas, vi que una luz se encendía en otro dormitorio.

Lo que sucedió luego lo recuerdo como una pesadilla. Luchando con la tormenta trepé hasta la planta alta por la reja de una ventana. Luego caminé por la terraza hasta encontrar una puerta. Entré en la galería interior y busqué su dormitorio: la línea de luz debajo de su puerta me la señaló inequívocamente. Temblando empuñé el cuchillo y abrí la puerta. Y cuando ella me miró con sus ojos alucinados, yo estaba de pie, en el vano de la puerta. Me acerqué a su cama y cuando estuve a su lado, me dijo tristemente: -¿Qué vas a hacer, Juan Pablo?

-Poniendo mi mano izquierda sobre sus cabellos, le respondí: Tengo que matarte, María. Me has dejado solo. Entonces, llorando, le clavé el cuchillo en el pecho"²¹.

²¹ Extract. del curso de guión de TV de Luis Buero. Fragmento de 'El Túnel' de Ernesto Sábato. Seix Barral o Edit. Sudamericana.



Un paso más: la story board

Vamos ahora a otro elemento que se suele utilizar en la realización audiovisual, cuando se planifica la acción:

Se llama **Story Board** "a la representación exhaustiva del guión técnico" pero a diferencia de éste "consiste en una sucesión de dibujos, cada uno de los cuales representa lo que será la totalidad o parte de la futura toma. Bajo cada dibujo se consignan no sólo los elementos del sonido, sino también características de continuidad, detalles de resolución técnica, etc." (Cots; p.28).

Los Story Board se utilizan sobre todo en los filmes de animación; en las películas con gran complejidad técnica para la realización de sus imágenes y en los cortos publicitarios, en este caso particular para presentarle el proyecto gráficamente planteado a los anunciantes y poder 'vender' la idea con mayor eficacia.

Igualmente, dado lo difícil de su realización, el Story Board no es función del guionista. Tampoco el guión técnico. Pero si Uds. quieren dedicarse a algo distinto, y ser los productores ejecutivos o los directores, no podrán zafar de la necesidad de graficar la idea. Sólo se hacen si las condiciones de producción así lo exigen. Esto ocurre, por ejemplo, cuando no se trata de escenarios reales, porque al no existir en la realidad necesitan ser 'construidos' o son frutos de 'collages'. Por lo demás, siempre depende de los recursos presupuestarios en que puedan trabajar.

Sobre el papel no hay certezas

Una observación más: aún cuando hayamos terminado el guión literario, el guión técnico y la story board, con todo el esfuerzo que ello significa, no estamos libres. Si cuando realizamos la escena nos damos cuenta que no sirve, siempre existe la posibilidad de cambiarla. El guión no es una fortaleza de granito o una coraza que limita el acto creativo, acto creativo que es muy fuerte en aquel primer paso de encontrar una idea y armar una historia, pero que sigue siendo valioso en la realización y vuelve a ser central en el montaje. Por lo tanto, es mejor ser suficientemente flexibles como para cambiar a tiempo sin frustrarnos. El recientemente fallecido Stanley Kubrik lo reconoce sin ambages: "a veces se advierte que la escena preparada es absolutamente mala. Pierde su sentido cuando se la comienza a ver ensayada. No proporciona de manera interesante la información emocional o real necesaria que se había escrito... Lo único que se puede decir acerca de un momento como ese, es que mejor es darse cuenta mientras se está a tiempo de cambiarlo y crear algo nuevo, que registrar para siempre algo que está mal". Y si los grandes pueden errar... ¿Quién nos lo podría impedir a nosotros?²²

Ver ejemplo de Story Board en CD



⁽²²⁾ Del reportaje de Philip Strick y Penélope Houston, en 'Sight and Sound', primavera de 1972. Ext. de S. Feldman 'Guión Documental/guión argumental'. P. 19.

Desde el cine mudo: el plano secuencia

Una cuestión no tan al margen: dijimos que la toma era lo que registrábamos con la cámara de un solo disparo y comprende la filmación de algo entre corte y corte, entre que disparamos y detenemos la cámara. Y también dijimos (y vimos en los ejemplos) que varias tomas forman una escena, que puede utilizar diferentes cámaras. Bueno, la excepción es a la vez herencia del cine mudo: el plano secuencia.

El plano secuencia es una “toma completa, sin cortes de montaje, que abarca una situación dramática desde el principio hasta el final. Puede resolverse con cambios de plano, ángulo y/o posición, o puede ser estático” y equipara prácticamente la toma a la escena. Así planteada, una toma de este tipo es muy difícil de lograr y en todo caso resulta tras innumerables ensayos de parte de actores y técnicos. Es además muy cara, porque un error obliga a hacer todo de nuevo.

La evolución misma de la técnica le fue dando mayor versatilidad a la cámara (recuerden su capacidad de movimiento), pero en general se utilizó durante la época muda del cine como un recurso expresivo fundamental porque los directores norteamericanos no podían acceder a las salas de montaje sin el riesgo de que el montajista según aclara Cots un “mero operario, por entonces” les arruinara el trabajo. Actualmente es usado casi como “un juego de maestría” que pasa desapercibido para el espectador común (p. 29).

El guión como proceso

El guión es una ‘rara avis’. Lo hemos definido como macroestructura con todo lo que eso significa: unidades mínimas que se combinan y un sistema de relación entre esas unidades (las escenas) y también es un proceso que parece interminable, desde aquella story line donde escribimos la idea de nuestra acción dramática, pasando por la sinopsis hasta el guión completo, literario y técnico, con los diálogos, las indicaciones de tiempo, espacio, desplazamientos, tonos, etc., que continúa y puede ser rectificado una y otra vez antes y durante la filmación y aún luego, cuando estamos en pleno trabajo de montaje. Casi podría decirse que el guión definitivo es la película, la serie, el programa, el producto final.

Así lo advierten Gamarro y Salomón²³ cuando dicen que “el guión no está en ninguna parte en su totalidad” porque a diferencia del libreto en teatro o de la partitura en la música, “el guión (de cine) no es sólo parcial, es también provisorio. La película terminada lo absorbe y lo hace desaparecer para siempre” (p.5/6), no tiene en general valor literario fuera de la película en sí y de hecho aún cuando se lo lance a la venta como guión de la película ‘X’ que resultó un éxito, no será el guión real utilizado en la filmación, sino un guión preparado para ser publicado.

El guión es a la vez, como texto cinematográfico, dos tipos de mensajes con sus propias reglas: el verbal-oral y el visual; pero en el mensaje verbal además contiene no sólo lo que debe ser dicho durante la película (a través de un narrador o de los personajes) sino indicaciones sobre el resto de la banda sonora (música, qué fragmentos, duración; efectos; silencios; planos sonoros, etc.); sobre la actuación: movimientos, gestos, ademanes, apariencia de los personajes; sobre la psicología de esos personajes; sobre cuestiones relativas al tipo de imagen: tomas, planos, duración, iluminación, decorados, cortes, tipos de cortes, etc.

Lo que lo convierte en ‘rara avis’ es que, a diferencia de los textos literarios en los que “todo está allí” en el sentido de que son las palabras las que ‘configuran’ la historia, en el guión “todo lo escrito está ahí para ser realizado en forma de objetos y acciones reales, primero, y en forma de imágenes después”. Por eso dicen Gamarro y Salomón que el guión es un proceso y no un texto o que importa en tanto es un proceso y no sólo un texto. Según Pasolini “el guión es una estructura que tiende a otra estructura” porque “está condenado a permanecer siempre entre ambos mundos, sin pertenecer por completo a ninguno: el texto sólo puede ser apreciado en relación a una imagen futura que anticipa, la imagen no guarda del texto originario más que un rastro que nadie puede seguir hasta su origen” (p.8).

²³ C. Gamarro y P. Salomón: ‘Antes que en el cine’. Edit. La Marca, Arg.



Cómo adaptar una obra al lenguaje audiovisual?

Cuando páginas atrás intentábamos encontrar ideas para plasmar a través del lenguaje audiovisual, dejamos planteado que una de las fuentes eran otras obras, pensadas en otros lenguajes. Si esta es la vía a utilizar, tendremos que someter la obra original a un proceso de adaptación del que surgirá el guión.

Ocioso debería ser afirmar aquí que quien desee adaptar una obra debe primero conocerla, pero conocerla en el sentido de, justamente, no ‘perder el sentido’ original de la obra original durante el proceso de adaptación. Por eso, cuanto más sepa de la obra y del autor, mejor. Porque el riesgo de la adaptación es quedarse al nivel de la trasposición: mantener los recursos de la forma original, de su poética, en un lenguaje al que le corresponde otra lógica y otra poética. Es decir, por excelente que sea una tragedia de Shakespeare (que el autor concibió para el teatro), deberá ser repensada – sin que pierda el sentido – para un lenguaje que el dramaturgo inglés no conocía en su época (al menos no con trasposición técnica, pero ese es otro tema).

Las sucesivas adaptaciones de Shakespeare al cine y la TV así lo demuestran. En rigor, no todas son adaptaciones. Tal vez la más audaz – y la más cinematográfica, en algún sentido – sea la promovida y protagonizada por Al Pacino con su ‘Ricardo III’.

Aunque generalmente pensamos que la adaptación tiene como fuente la literatura, hay otras alternativas. Ocurre que las narraciones tienen la particularidad de representar tanto los hechos como los pensamientos de los personajes, pensamientos que pueden ser, en la adaptación, convertidos en acción o presentados a través de una voz en off, como soliloquio.

Sin embargo, la voz en off puede resultar pesada y es, de hecho, una manera simplificada de resolver un problema dramático que le surge al guionista en el momento de adaptación: ‘¿A través de qué reflejo esto que el protagonista piensa?’. Para salir del paso lo habitual es decir ‘que lo diga en off’ y listo. Perfecto, ¿Y la imagen? Entre las fuentes literarias para la adaptación se encuentra toda la dramaturgia (como los casos citados ya de Shakespeare, autor que nunca perdió pero tampoco nunca tuvo como ahora tanto auge, con la versión ‘... Apasionado’ que ganó tantos Oscars.

Si bien adaptar teatro al cine o la TV puede parecer fácil, porque la obra en sí está escrita como nuestro guión literario, es importante rescatar la especificidad del lenguaje audiovisual y poder resolver los diálogos largos y “tediosos e irreales fuera del teatro” en imágenes.

Pero otras alternativas han sido y son las historietas o cómics, desde las fantasiosas de ‘Batman’ y ‘Superman’ hasta ‘Las puertitas del Sr. López’. En todas se “cuenta una historia, hay personajes, hay variedad de escenarios, hay gran dinamismo en las acciones” (Cots; p.33).

Y, como ya dijimos cuando buscábamos fuentes de ideas, también pueden ser adaptadas historias reales, históricas o contemporáneas, periodísticas o no. El problema es que la realidad, a diferencia de la ficción literaria o las historietas, no siempre nos entrega historias completas o se terminan de conocer los ‘motivos’ que originaron al conflicto. Sin embargo, este problema se convierte también en un ámbito de libertad para el realizador, que puede suponer o hipotetizar sobre ellos.



Volvamos a lo técnico de la adaptación.

Puestos a trabajar, podemos seguir 3 criterios (Cots; p.31):

‘adaptación de...’: cuando se adecua la obra original al lenguaje audiovisual, pero respetando absolutamente ese original.

‘basado en...’: cuando, sin alterar lo esencial de una obra original, se le hacen modificaciones.

‘versión libre de...’: cuando se utiliza una obra original como fuente de inspiración que origina otra obra original, en este caso fruto del trabajo del guionista.

Es también más difícil reconocer cuáles son los puntos clave del conflicto, que puede presentarse demasiado confuso; en ocasiones, además, es necesario reconstruir también el contexto donde ocurrió la historia para que se entienda; y, muy importante en nuestro país, no siempre la gente con mayor poder en la sociedad quiere que se refresque la historia en cuestión y el proyecto de adaptación genera un alto nivel de rechazo.

Ejemplos hay muchos, pero uno puede ser la película que tuvo como origen el asesinato del soldado Carrasco y otro el caso María Soledad. Viejos episodios de la historia, que tampoco dejaron indiferentes a algunos sectores de la sociedad, han sido ‘La Patagonia Rebelde’; ‘La Rosales’ o ‘Asesinato en el Senado de la Nación’. Y podríamos irnos más lejos aún. No todos estarían de acuerdo hoy en que se filme una visión ‘no oficial’ de la historia que protagonizaron próceres como Sarmiento, San Martín, Belgrano o Moreno, por dar algunos nombres.



Decididamente, hay que tener en cuenta este escenario ‘real’ cuando uno se decide a llevar adelante un proyecto de este tipo y, sobre todo, qué grado de apoyos concretos y públicos cosechará, para contrarrestar la polémica.

Hagamos este ejercicio individual de adaptación sobre un fragmento de ‘La mosca loca’ de Elvio Gandolfo²⁴. La propuesta es que piensen cómo lo harían según los tres criterios: adaptación, guión basado en y versión libre.

Concretamente, el ejercicio es hacer tres guiones literarios, cada uno siguiendo cada criterio:

“Esquivó sin dificultades las defensas, vagó perdida entre los álamos del frente y al fin chocó, en un estallido de vidrios rotos y sonido, contra el ventanal de la sala donde yo estaba escribiendo. No pude evitar el sobresalto: hice caer varias hojas al suelo y un vaso, que imitó en pequeño la explosión del ventanal. Me acerqué y la observé con cuidado. Era una mosca común, de más o menos un kilo de peso. Estaba viva, aunque muy lastimada. Se le había quebrado la trompa y le chorreaba jugo por los cuatro costados. “Mejor no tener problemas”, pensé. La levanté con cuidado y me dirigí hacia el incinerador. Pero a mitad de camino cambié de idea y la llevé al dormitorio. Saqué un trozo de plástico del ropero y lo tendí sobre la cama. La deposité de espaldas, con la trompa partida hacia arriba y fui a buscar vendas y alcohol a la cocina. Antes de volver al dormitorio activé las alarmas nocturnas”.

²⁴ Ext. del curso de Luis Buero de ‘Antología de cuentos - ciencia ficción argentina’ Edit. Aude, 1990.

