

Bloque 3.

PARTE 1 DE 2

E.A.E. 3.1.1. y 3.1.2.

Bloque 3. ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES

A) TÉCNICAS NARRATIVAS APLICADAS A LA CONSTRUCCIÓN DE RELATOS AUDIOVISUALES DE FICCIÓN

En primer lugar veamos los tipos de guiones:

0. Tipos de guion.

El método de confeccionar un guion no sigue pautas rígidas, sino que cada guion y cada guionista es un caso particular.

Aún más, cada tipo de producción condiciona el guion. EL realizador deberá enfrentarse a **tres tipos fundamentales de producción:**

Las que exigen un guion completo como la ficción, **las que necesitan un guion parcial** como los documentales y **aquellas donde los acontecimientos están sujetos al azar** y el guion es totalmente abierto.

Escaleta Pam nº55(Grab. 28 Nov)

| PRIMER BLOQUE 18 minutos | | | |
|--|---------|---------|---------------------|
| Sintonía Cabecera programa | 0:00:30 | 0:00:30 | Cabecera+Rótulos |
| Presentación+ Speech | 0:03:00 | 0:03:30 | Grafismo |
| Ráfaga entrada Boris Izaguirre | 0:06:00 | 0:09:30 | |
| Ráfaga entrada Bermúdez | | | Vtr Bermúdez |
| Ráfaga salida | 0:07:00 | 0:16:30 | |
| Publicidad Amena Banda toca "de mil colores" | 0:01:00 | 0:17:30 | Preparado Telf.+Cd |
| Ráfaga salida a publicidad | | | |
| PUBLICIDAD | | | |
| SEGUNDO BLOQUE 27 minutos | | | |
| Ráfaga entrada publicidad | | | |
| Monólogo Anuncios Golpe | 0:02:00 | 0:02:00 | Grafismos |
| Manel cont. Entrev.Boris Izaguirre | 0:04:00 | 0:06:00 | Preparados carteles |
| Ráfaga entrada Eva Hache | | | Vtr Eva Hache |
| Ráfaga salida | 0:06:00 | 0:12:00 | |
| Manel cont. Entrev.Boris Izaguirre | 0:06:00 | 0:18:00 | |
| 1ª Conexión Quequé Golpe | 0:03:00 | 0:21:00 | Croma |
| Ráfaga entrada Cruce Rosario | 0:06:00 | 0:27:00 | |
| Ráfaga salida publicidad | | | |
| PUBLICIDAD | | | |

Los programas que no tienen un guion estrictamente cerrado utilizan lo que denominamos **escaleta**, que es un desarrollo esquemático del guion numerado por secuencias y descrito con la

temporalidad que vaya a tener en imagen. La escaleta es utilizada esencialmente en programas de televisión, magazines e informativos. Es una relación ordenada de los diversos escenarios con una descripción breve de la acción y de los personajes que intervienen en cada escena.

1. La idea temática y la idea dramática.

La **idea temática**. Tenemos una historia que contar. Pero esa historia no funcionará si no parte de una simple idea, algo que cualquiera que pueda ver nuestra película va a sacar en claro. No necesita ser algo especial, simplemente interesante y lo suficientemente interesante para que empecemos a mover un proyecto audiovisual. Si a esta idea le añadimos creatividad y originalidad, tanto mejor.

Una vez tenemos esa idea, debemos pensar si es posible hacer un proyecto audiovisual con ella. Es decir; si es viable hacer un guion cinematográfico, o si es algo casi imposible (por cuestiones de presupuesto o simplemente porque no se ajuste a los límites de la imagen).

La idea puede partir de experiencias propias, de anécdotas que conocemos por otros, de noticias de prensa, algo que hemos leído en una novela o visto en una película y que nos inspira (sin plagio) o, lo más común, algo que nos propongan por encargo.

Para la **idea dramática** debemos contar con nuestras dotes de dramaturgia. Cómo movemos a los personajes, les ponemos diálogos y les hacemos moverse por la escena, mientras que con la idea temática debemos contar más con esa propuesta que le queremos hacer al público, con aquello que le vamos a transmitir a sus emociones y sentimientos. Por ejemplo, en una comedia romántica, la idea dramática hará que los actores se encuentren en las diversas situaciones divertidas que les llevarán a tener éxito en su intento de alcanzar el amor, mientras que la idea temática será algo así como "la fuerza del amor".

En la idea temática estará la fuerza del mensaje de la película, ya que hace referencia a sentimientos universalmente compartidos y que permitirán que sea vista en muchos otros países con la comprensión necesaria por parte de esas audiencias.

2. Planteamiento, desarrollo (o nudo) y desenlace.

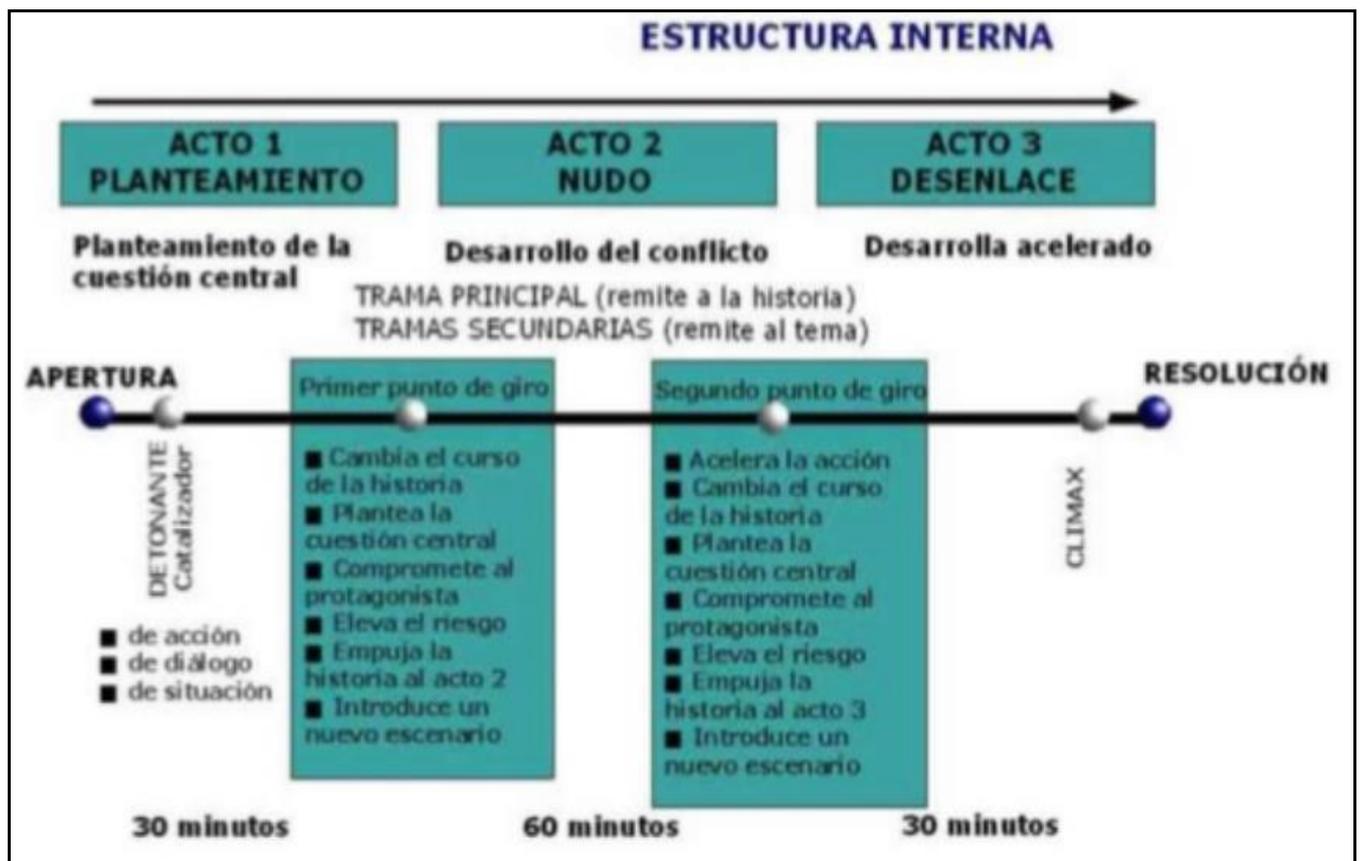
La estructura del guion es la columna vertebral de la historia, una sucesión de hechos principales por los que transcurre la narración cuyas reglas se cumplen especialmente en las narraciones clásicas y de género.

La composición dramática ha tenido siempre a una **estructura en tres actos** que coinciden con los de **planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace**.

La historia audiovisual, como todas, comienza con un **planteamiento** cuyo propósito es proporcionar la información necesaria para que la historia comience. El planteamiento se inicia con una apertura con la que son visualizados enseguida el estilo y el tono de la narración. Normalmente, también se distingue un suceso que ponga en marcha la acción al que llamamos **detonante**, Durante el primer acto nos planteamos la **cuestión central**, y se nos da información sobre la historia y los personajes, para que nos orientemos a la hora de seguirla correctamente.

Al planteamiento y primer acto se pone fin con el llamado **primer punto de giro**, un nudo argumental que cambia el curso de la historia y empuja a la historia al siguiente acto introduciendo nuevas preguntas y, en ocasiones, nuevos escenarios.

El acto dos o de (desarrollo o) nudo, corresponde al de desarrollo del **conflicto** planeado en la historia, desarrollando la trama hasta que un **segundo punto de giro** nos acelera la acción y nos lanza al tercer acto y a la conclusión, estableciendo una cuenta atrás en los acontecimientos.



Por tanto, el **tercer acto, o desenlace**, será más acelerado que los dos anteriores y en él se va construyendo el clímax final, el momento en el que el problema se resuelve, la cuestión central se soluciona, la tensión se termina y se alcanza un nuevo equilibrio.

Esta exposición es la de una estructura clásica o de género, pero no tiene necesariamente que ir seguida. De hecho, hay estructuras de vanguardia o minimalistas que rompen la sucesión normal de los acontecimientos, mezclando estructuras de historias independientes o conectadas entre sí de forma original y otras que son partícipes de una antiestructura porque no se pliega a ninguna norma o recomendación.

3. Trama y subtrama.

Volvamos a la idea de una historia en tres partes y profundicemos en la idea. Tenemos una estructura argumental en forma de tríptico con una primera parte en la que conocemos a los personajes, principalmente al protagonista y si es posible, al antagonista. Situamos los acontecimientos (espacio-tiempo o localización-período histórico) y damos a conocer al espectador lo que van a ser las coordenadas de la historia. Por ejemplo, en ciencia ficción, debemos contar qué es lo "normal" en ese mundo para que no genere extrañezas innecesarias.

En este punto podemos jugar con el espectador y llevarle a los límites que queramos, porque es esa "normalidad" la que va a aceptar en mayor medida si ocurre en este punto de la historia. Por eso, lo que resulte dispar, anormal o inconcebible, debe ser presentado pronto para que podamos jugar con ello. Si tardamos en presentarlo (ya sea en el desarrollo o en el desenlace) nuestra historia perderá credibilidad, haciendo que el público se distancie y no entre en nuestra historia.

El desarrollo va a romper la tranquilidad de esa "normalidad". En algún momento, el personaje va a tener que enfrentarse a un hecho que le va a sacar de su rutina y va a tener que tomar alguna decisión interesante.

El desenlace se producirá cuando el acontecimiento que rompió la "normalidad" del mundo de ficción ha sido superado, resuelto como si de un problema se tratase, generalmente por la acción de los personajes. Puede que las cosas mejoren (final feliz), empeoren (normalmente en una película de terror) o que se vuelva a una situación similar a la inicial (no es lo común y suele ser dramático o melancólico). Pero también puede que lleguemos a un mundo muy distinto del presentado al comienzo, que si tiene un final feliz o satisfactorio, dará cierta sensación de euforia al espectador.

En cualquier caso, todo esto podemos tratar de cambiarlo en beneficio de una nueva narrativa pero, en cualquier caso, nuestra historia tendrá partes y una trama que articulará la historia.

Como ves por lo que digo en el epígrafe anterior, **trama no es lo mismo que historia**. Imagínate que conoces la historia de un cuento clásico como el de Caperucita y el Lobo. La **historia** es esa presentación con un desarrollo en el bosque y un desenlace en la casa de la Abuela. Pues bien, la **trama** se compondrá de las diversas escenas

(acontecimientos) que componen la historia, independientemente de su orden cronológico, ya que se centra en la conexión de estas escenas, en cómo van interrelacionadas.

Como puedes ver, la trama se centra en la relación de elementos dentro de la tensión-relajación de los diversos elementos. Sin el Lobo engañando a Caperucita para conseguir que su plan de comerse tanto a la nieta como a la abuela, no habría trama en el cuento. Es el problema o la discrepancia que necesita ser resuelto llega a su clímax (punto máximo de tensión) al final con una serie de acciones por parte de los protagonistas que cambian el rumbo de la historia. El Lobo pierde la mayoría de las veces.

En algunos casos, el final supone una revelación, un descubrimiento que nos sorprende como, por ejemplo, en las historias de Agatha Christie o Arthur Conan Doyle. Saber quién es el asesino, aunque no repare la tragedia de tener una víctima, conlleva su detención y el ejercicio de la justicia que de alguna manera, produce alivio en el espectador.

El caso de las **subtramas** se presenta en casi todas las historias largas. Pensemos en algo tan simple como una película de aventuras. Un arqueólogo descubre un mapa que le lleva a un tesoro impresionante. En un momento ocurre un "chico conoce chica" y presentamos a la heroína que llevará a la subtrama del amor entre los personajes. La trama principal será la que desarrollen los personajes en pos de alcanzar ese tesoro, mientras que la subtrama nos llevará al beso final.

Gracias a las subtramas podemos dar mayor profundidad a la personalidad de los personajes, pero siempre supeditada a la trama principal. Además, ayuda a crear más problemas a los personajes que hagan aún más satisfactorios sus logros al final. En cine suele contarse con tres tramas secundarias, normalmente al comienzo del desarrollo y que deben ser resueltas de manera sincronizada, especialmente en el clímax, dejando sólo una para cerrarla en la parte del desenlace (por ejemplo el beso final).

Para terminar este epígrafe, debemos recordar las tramas paralelas, que no son subtramas y que se emplean en series de televisión para tener varios centros de atención, pero que en el cine pueden ser ideas buenas para presentar una parte del pasado del personaje que nos ayude a entenderle sin necesidad de estar vinculado a la trama.

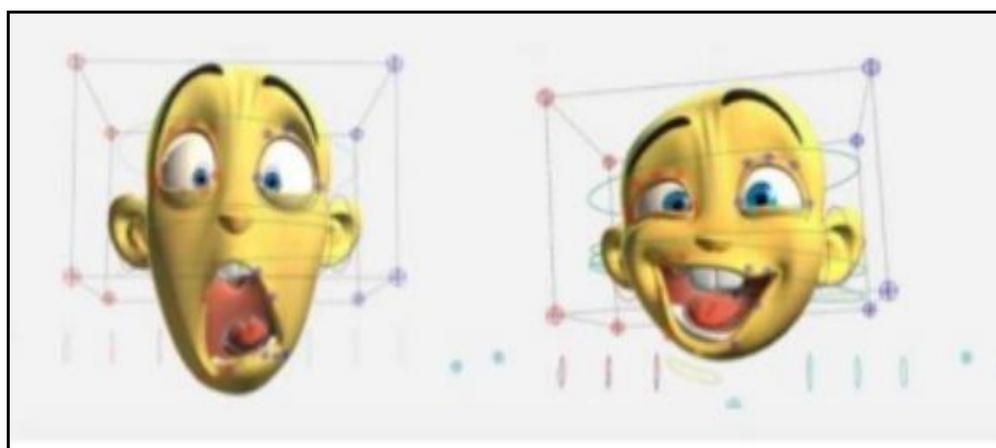
4. Características y tipologías de personajes.

- **Los personajes.** El personaje, pieza fundamental del guion y no es más que un sistema de equivalencia perfecta para regular la legibilidad del texto sin el que no tiene razón de ser.

Para conocerlo el guionista tiene que desarrollarlo, analizarlo y después revelarlo sobre el papel a través de acciones.

El personaje tiene: **una parte exterior** (desde el principio al final de la historia). Recordemos que revelamos al personaje a través de sus acciones y **una parte inferior** (todo lo que no relata la historia), con ello se da forma al personaje y hace que se enfrente a la acción de una forma u otra.

Si no sabemos por qué un personaje hace algo, nos será más difícil entrar en la historia. La motivación actúa como el detonante, al principio de la historia, y fuerza al personaje a verse envuelto en ella. Los personajes deben moverse desde la motivación hasta la meta a través de la acción



Las historias se cuentan con personajes a no ser que sean las situaciones, la localización o el tiempo el que lo haga. Pero esto son prácticamente anecdóticos con respecto al trabajo de los actores en las producciones audiovisuales.

Si nos fijamos en los premios que se otorgan a los actores, podremos empezar a clasificar a los personajes que configuran la historia. **Según su protagonismo**, tenemos al *personaje principal* y luego a *los secundarios*, incluido *el antagonista*. Podemos crear una tercera categoría con *el narrador*, que puede estar presente como secundario o ser una voz en off.

Después podemos clasificar a los personajes **en cuanto a su función a la hora de transmitir la información o la historia**. Tenemos **los arquetipos**, que, como su nombre indica, son concreciones de un elemento moral. Puede ser **el bueno** **buenísimo** o **el malo malísimo**; **la encarnación de la modestia, del sacrificio por los demás, de la codicia y la ambición**. Esto se daba mucho en la mitología griega. En la actual mitología cinematográfica, estos personajes pueden ser más planos, por lo que nos encontramos con estereotipos o personajes tópicos. El típico policía secundario en una película de acción, el típico vecino entrometido en las comedias. Con esto podemos añadir otra categoría, muy empleada en la crítica cinematográfica, que es la de personajes planos. A estos se le contraponen los personajes evolucionados a lo largo de la película y que resultan satisfactorios en sí mismos.

Esquema básico a la hora de construir un personaje:

Realizamos el siguiente proceso con el personaje:

a) **Proporcionamos una biografía exhaustiva:**

un antes, durante y después del relato.

b) **Trabajar su tridimensionalidad:**

Fisiológico (¿Qué aspecto tiene?)

Psicológico (¿Cómo es su carácter?)

Y social (¿A qué se dedica? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo es su familia?)



c) **Describirlo mediante acciones:**

El personaje es lo que hace.

d) **Explorar los personajes temáticos:**

Sirven para transmitir el tema de la película

● El tiempo.

Cuando nos referimos al tiempo, en audiovisual tocamos dos aspectos: **Tiempo real** y **tiempo cinematográfico**.

De un lado y como toda composición narrativa, al anclaje en un año, una época, un momento del día, una estación... Recordemos que toda cabecera de escena queda identificada por un efecto de día o de noche. Pero, además, hay que ser consciente de que el tiempo cinematográfico es flexible, que como narradores podemos contraer o expandir el tiempo, la vida de una persona puede ser contada en pocos minutos y unos segundos pueden resultar minutos.

Conceptos importantes en este sentido son **el montaje paralelo** (varias acciones suceden al mismo tiempo), **el suspense y la sorpresa** (cuando el espectador sabe más o igual que los protagonistas), **la continuidad** (el respeto a la sucesión de los acontecimientos), las elipsis (la supresión de momentos que no se consideran importantes para acelerar la narración o representar el paso del tiempo) **el flash back** (el salto atrás) y **el flash forward** (el salto hacia adelante), entre otras cuestiones.

• El espacio.

En la definición de nuestra historia está también el lugar en el que se desarrolla. No solamente se trata de localizar la acción en un sitio determinado, un país, una ciudad, un barrio. También hay que definir el tipo de espacio. No todas las casas son iguales ni las habitaciones de una misma casa tampoco. Debemos definir la clase de espacio en la que se desarrolla nuestra acción, cuál es su propósito o función, la relación entre una o más personas y, por supuesto, su ubicación y localización.



5. Los diálogos audiovisuales.

Suele ser común el uso del diálogo para incorporar información de la que carece la imagen. En mi opinión, esto no debería ser así, y el diálogo debería reforzar la imagen, no suplir sus carencias. En cualquier caso, debemos analizar los distintos usos del diálogo en producciones audiovisuales para conocer lo que se hace con ellos de manera estándar.

Los **tipos de diálogos audiovisuales** son:

- 1 **Diálogo entre actores.**
- 2 **Monólogo** (puede ser en voz alta o en voz en off)
- 3 **Diálogos recordados** (suenan en off)
- 4 **Narrador** (voz en off o con narrador presente)
- 5 **Diálogos inventados** (muy raros y sirven para poner en boca de unos personajes lo que un protagonista - principal o secundario - quiera que digan)

La funcionalidad que damos a los diálogos se puede clasificar en:

Informativos (el diálogo explica la situación al espectador de manera indirecta, ya sea informando de lo que está pasando, de dónde ocurre, de cuándo ocurre, dar realismo, etc.) otra versión es la revelación que deja al protagonista dudando de su visión de la realidad, al estilo de Angel Heart (1987) cuando el protagonista descubre al final que... bueno, mejor será que veas la película.

Diálogo estrella (cuando la gracia de lo que se dice centra toda la acción)

Y lo peor, **la moralina**. Si en la idea temática se encuentra un valor moral, sería mejor no hacerlo presente de manera directa, ya que se nota mucho más la manipulación del espectador.

Fuentes/webgrafía

<http://es.slideshare.net/redondus/bloque3-imagen-y-sonido>

<http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/Guionizar.pdf>

<http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html>