

# El gui3n secuencial

Caterina Ramon  
Marta Serra

PID\_00150913



Universitat Oberta  
de Catalunya

[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)



# Índice

<b>1. Etapa 1. La narraci3n.....</b>	<b>5</b>
1.1. Introducci3n .....	5
1.2. El relato .....	5
1.2.1. Un relato tiene un inicio y un final .....	6
1.2.2. El relato es una secuencia doblemente temporal .....	6
1.2.3. Un relato es un conjunto de acontecimientos .....	6
1.3. ¿Qu3 es la narraci3n? .....	6
1.4. La narraci3n: esquemas b3sicos .....	7
1.5. Historias universales .....	8
1.6. Odiseas e iliadas .....	9
1.6.1. La b3squeda del tesoro: argumento de Jas3n y los argonautas .....	10
1.6.2. El retorno al hogar: la <i>Odisea</i> .....	11
1.6.3. La fundaci3n de una nueva patria .....	12
1.7. El h3roe cl3sico .....	13
<b>2. Etapa 2. La estructura dram3tica y la estructura narrativa..</b>	<b>15</b>
2.1. El gui3n es estructura .....	15
<b>3. Etapa 3. La estructura dram3tica.....</b>	<b>17</b>
3.1. Drama y acci3n .....	17
3.2. Los personajes .....	17
3.2.1. El modelo de Hollywood .....	18
3.3. La caracterizaci3n .....	18
3.3.1. Los personajes en la novela y en la obra audiovisual ...	19
3.4. C3mo damos a conocer al personaje .....	20
3.4.1. Aspecto .....	20
3.4.2. Nombre .....	20
3.4.3. Universo interior .....	20
3.4.4. Universo personal .....	21
3.4.5. Universo social .....	21
3.4.6. Pensamiento, acci3n, emoci3n .....	21
3.5. Los di3logos .....	22
3.5.1. Las funciones del di3logo .....	22
3.6. La identificaci3n .....	23
3.7. La transformaci3n .....	24
3.8. Din3mica de una historia .....	24
3.8.1. El objetivo .....	24
3.8.2. El motivo .....	24
3.8.3. La intenci3n .....	25
3.8.4. La meta .....	25
3.9. Mac Guffin .....	26

3.10. El conflicto .....	26
3.10.1. Tipos de conflicto .....	27
3.11. El antagonista .....	27
<b>4. Etapa 4. La estructura narrativa.....</b>	<b>29</b>
4.1. Introducci3n .....	29
4.2. La trama principal .....	29
4.3. La trama secundaria .....	30
4.4. La historia y el argumento .....	30
4.5. El estilo .....	32
4.6. Selecci3n de la informaci3n .....	33
4.7. El dise1o argumental .....	34
4.8. El punto de vista .....	35
4.9. La anticipaci3n .....	36
4.10. La redundancia .....	37
4.11. El estilo y el argumento .....	37
<b>5. Etapa 5. La narraci3n y el tiempo.....</b>	<b>39</b>
5.1. El orden temporal .....	39
5.2. Tipos de estructuras narrativas: la estructura lineal .....	40
5.2.1. Los actos .....	40
5.3. Los momentos narrativos .....	41
5.3.1. ACTO I. Exposici3n .....	41
5.3.2. ACTO II. Desarrollo .....	42
5.3.3. ACTO III. El ajuste .....	42
5.4. Alternativas al presente continuo: <i>flashback</i> y <i>flashforward</i> .....	44
5.4.1. El <i>flashback</i> .....	44
5.4.2. El <i>flash forward</i> .....	45
5.5. Las unidades narrativas completas .....	45
5.5.1. La escena .....	45
5.5.2. La secuencia .....	45
5.6. Diferencias entre secuencia, escena y acto .....	46
5.6.1. La secuencia .....	46
5.6.2. La escena .....	47
5.6.3. El acto .....	47
5.7. La duraci3n .....	48
<b>6. Etapa 6. La narraci3n y el espacio.....</b>	<b>49</b>
6.1. Características del espacio .....	49
6.2. Presentaci3n del espacio .....	50

## 1. Etapa 1. La narraci3n

### 1.1. Introducci3n

Como hemos visto en el m3dulo de introducci3n, el gui3n tiene una forma f3sica, esto es, est3 escrito en papel y con un formato m3s o menos estandarizado. Pero la dificultad de un gui3n no reside en c3mo lo vamos a presentar f3sicamente, sino en el proceso de creaci3n que subyace de esa presentaci3n.

Hemos visto tambi3n que el concepto multimedia no es un concepto aislado; surge y se sustenta en la tradici3n de los diversos medios existentes.

Por ello, en este m3dulo y en los siguientes, en primer lugar vamos a ver c3mo se escribe un gui3n secuencial, base sobre la que posteriormente veremos el gui3n multimedia. En cada uno de ambos medios existen diferentes tipos de productos que conllevan adaptaciones espec3ficas tanto en su manera de concebir, como de presentar un gui3n. Por lo tanto, veremos que no se escribe de la misma manera un gui3n cinematogr3fico que un gui3n televisivo; tambi3n veremos que en multimedia no es igual escribir un gui3n para una p3gina web que para un juego de ficci3n, por ejemplo.

El gui3n se ha desarrollado especialmente en el campo de la ficci3n, que se sustenta sobre un amplia tradici3n literaria. Empezaremos observando qu3 es la narraci3n, c3mo funciona y c3mo se crea. El m3dulo de la narraci3n no nos va a servir 3nicamente para confeccionar guiones lineales de ficci3n, sino que ser3 imprescindible para plantearnos cualquier producto de ficci3n multimedia. Veremos que la narraci3n no s3lo se aplica a la ficci3n; tambi3n en cualquier forma de comunicaci3n, incluida la presentaci3n de informaci3n basada en lo real (noticias, reportajes, documentales), donde se utilizan las mismas t3cnicas narrativas para conseguir captar y mantener la atenci3n del espectador.

La principal funci3n de un guionista es ofrecer un acto de comunicaci3n, transmitir y presentar informaci3n –entendida 3sta en su m3s amplio sentido: informaci3n real o ficticia, informaci3n objetiva o subjetiva, etc3tera–; en definitiva, un mensaje. Cualquier acto de comunicaci3n lleva impl3cita la narraci3n.

### 1.2. El relato

¿Qu3 entendemos por relato?

Tal como hemos visto en el m3dulo 1, el gui3n es un relato. Y por relato entendemos que:

- tiene un inicio y un final;
- es una secuencia doblemente temporal;
- es un conjunto de acontecimientos.

### 1.2.1. Un relato tiene un inicio y un final

Como objeto material (pel3cula, libro, CD), el relato est3 clausurado; tiene un principio y un fin. Que el final sea abierto o c3clico o que en una historia interactiva haya m3s de un final no altera la naturaleza del relato cuando lo consideramos como objeto.

En una narraci3n, aunque nos propongamos explicar la vida de una persona, lo que hacemos es escoger un punto de partida, un final y unos acontecimientos espec3ficos. Incluso cuando nos proponemos explicar un acontecimiento de real (en un documental, reportaje, noticia de televisi3n) dif3cilmente podemos abarcar la organizaci3n de la vida real.

### 1.2.2. El relato es una secuencia doblemente temporal

En todo relato entran en juego dos tipos de tiempo; por una parte, el de la cosa narrada; por otra parte, el que deriva del acto narrativo en s3 (tiempo de lectura, tiempo de visi3n, tiempo de audici3n, etc.). Una de las funciones del relato consiste en transformar un tiempo en otro.

### 1.2.3. Un relato es un conjunto de acontecimientos

Metz considera el relato como un discurso cerrado en el que el acontecimiento es su unidad fundamental.

Arist3teles ya se3al3 que todo relato tiene un inicio, un medio y un final.

## 1.3. ¿Qu3 es la narraci3n?

Narrar es contar (exponer) hechos o acontecimientos, ya sean reales o imaginarios, hist3ricos o fant3sticos.

La narraci3n, en sus principios b3sicos, no es espec3fica de ning3n medio. Se puede estudiar por s3 misma y aplicarla despu3s a las posibilidades expresivas propias de cada uno de los medios.

### Bibliograf3a

Metz, Christian (1973). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Planeta.

Una misma historia puede ser contada por diferentes medios: **novela, radio, pel3cula, teatro, medio interactivo**, etc.

#### 1.4. La narraci3n: esquemas b3sicos

En las 3ltimas d3cadas y desde diversas disciplinas, que van de la ling3estica a la antropolog3a pasando por las teor3as de la imagen, numerosos expertos constatan que la narraci3n tiene unos esquemas propios.

Las historias siempre son las mismas; lo que cambia es la manera de contarlas.

Las narraciones, los relatos, acompa1an a la humanidad desde el principio de los tiempos. La capacidad narrativa aparece en sus inicios ligada a la comunicaci3n oral. Culturas del pasado y del presente, aunque no posean escritura, tienen conjuntos de textos orales. 3stos se transmiten de generaci3n en generaci3n por medio de rituales que forman la memoria colectiva de los pueblos. El origen de todas las literaturas ha sido la comunicaci3n oral, y estas manifestaciones sobreviven a3n hoy en los cuentos infantiles, leyendas, canciones, etc.

La capacidad de narrar no la encontramos tan s3lo en el campo de la literatura o, dicho de otra manera, en el campo de lo imaginario. Nuestras conversaciones diarias son esencialmente relatos; nos contamos lo que hemos visto, lo que hemos o3do, lo que hemos vivido; nos contamos chistes; en definitiva, explicamos historias.

Pero adem3s de los 3mbitos de la vida diaria en los que encontramos historias, en todos los campos del saber se utiliza la narraci3n para ejemplificar conocimientos. Por ejemplo, en el campo cient3fico la explicaci3n del origen del universo (la teor3a del *big bang*) es una narraci3n.

El hecho fundamental de la narraci3n no es s3lo que est3 presente en todos los 3mbitos de la vida humana, sino que la narraci3n, al margen del medio utilizado para expresarla, tiene unas caracter3sticas propias que la dotan de identidad. tales caracter3sticas fundamentales son, por un lado, sus temas y, por otro, las estructuras de los relatos.

L3vi-Strauss estudia la narraci3n a partir de los mitos, y concluye que las historias no ser3an la consecuencia, sino el resultado de dispositivos organizativos –los mitemas– capaces de generar un n3mero casi infinito de producciones narrativas. Pero estos dispositivos son en realidad la repetic3n de un n3mero muy restringido de esquemas b3sicos.

#### Bibliograf3a

Levi-Strauss, C. (1987). *Antropolog3a estructural*. Barcelona: Paid3s.

Vladimir Propp, en su obra dedicada a los cuentos maravillosos, compara los temas de los cuentos. El resultado de esa comparaci3n es una morfolog3a: una descripci3n de los cuentos seg3n sus partes constitutivas y una relaci3n de esas partes entre s3 y con el conjunto. Propp descubre que en los cuentos hay valores constantes y valores cambiantes. Los valores que cambian son los nombres y los atributos de los personajes; los que permanecen son sus acciones y sus funciones. Esto le permite estudiar los cuentos seg3n las funciones de los personajes, ya que descubre que los personajes de los cuentos por diferentes que sean suelen realizar las mismas funciones. Su estudio demuestra que las funciones se repiten de manera asombrosa y que estas funciones son pocas, mientras que los personajes son muy numerosos.

Quiz3s lo m3s importante de su obra es constatar que la forma en la que se agrupan y el orden en el que se presentan esas funciones son importantes. El orden de los acontecimientos tiene sus leyes y el relato literario tiene leyes semejantes que son particulares y espec3ficas. Todos los cuentos maravillosos presentan una estructura similar.

Michel Chion dice que las historias siempre son las mismas, "nos gustan las historias como les gustan a los ni1os: por repetic3n [...]. Lo que permanece indefinidamente abierto y renovable es el arte de la narraci3n, el arte del cuento. El arte del guionista (de cine) no es m3s que una aplicaci3n pensada para el mundo del cine o el audiovisual".

### 1.5. Historias universales

Jorge Lu3s Borges mantiene que s3lo existen cuatro historias en el mundo:

- 1) el viaje,
- 2) el enfrentamiento,
- 3) el retorno,
- 4) el Mes3as crucificado.

#### Cita

"Es probable que no exista un gui3n o una historia totalmente original. Varios autores han sostenido que el n3mero de las situaciones dram3ticas explotadas en las obras del patrimonio cultural mundial es limitado; sin embargo, este n3mero var3a entre 36 (Georges Polti) y 200.000 (3tienne Souriau). Estos intentos de repertorio confirman la idea de que las historias se estructuran seg3n unos patrones y est3n sujetas al modelo de manera m3s o menos sistem3tica y m3s o menos estricta, seg3n las circunstancias." Francis Vanoye

"S3lo existen dos o tres relatos que ata1en a la naturaleza humana, que siguen repiti3ndose una y otra vez con fuerza, como si nunca hubieran sucedido." Willa Cather

Citados en la obra de Michel Chion: *C3mo se escribe un gui3n*.

#### Bibliograf3a

Propp, Vladimir (1998). *Morfolog3a del cuento*. Madrid: Akal.

#### Bibliograf3a

Chion, Michael (1992). *C3mo se escribe un gui3n*. Madrid: C3tedra.

Jordi Ball3 y Xavier P3rez han intentado clasificar estos modelos universales en el cine.

Para ellos, las narraciones que el cine cuenta no son otra cosa que "una forma peculiar, singular y 3ltima de recrear las semillas inmortales que la evoluci3n de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando". Lo que hace esencialmente el cine, seg3n estos autores, es evocar estos modelos narrativos con la puesta en escena propia del medio cinematogr3fico que transforma la historia a la manera contempor3nea de narrar, pero que evoca las mejores obras del pasado.

No se trata de una adaptaci3n de esas obras, sino que estas obras proporcionan un tema, una estructura expositiva, una manera de narrar, en definitiva, reconvertidas al lenguaje propio del medio cinematogr3fico.

En su obra seleccionan las narraciones que m3s han influido en el cine, aquellas historias que en permanente mutaci3n han proporcionado las historias b3sicas de todos las pel3culas. Analizan los temas universales tomando como modelo aquella obra teatral, m3tica, literaria o de tradici3n oral donde mejor ha tomado forma ese tema.

## 1.6. Odiseas e ili3das

En sus esquemas gen3ricos, muchos autores coinciden en valorar que las obras que m3s han influido en la narrativa de todas las 3pocas son la *Odisea* y la *Ili3da*.

### Cita

"Toda gran obra es o bien una ili3da, o bien una odisea, siendo las odiseas mucho m3s numerosas que las ili3das: el *Satiric3n*, la *Divina comedia*, *Pantagruel*, *Don Quijote* y, naturalmente *Ulises* [...] son odiseas, es decir, relatos de tiempos plenos. Las ili3das son, por el contrario, b3squedas de tiempo perdido (ante Troya, en una isla desierta o en casa de los Guermantes."

Raymond Queneau

Jordi Ball3 y Xavier P3rez tambi3n nos hablan de argumentos universales que proceden de estas dos grandes obras mitol3gicas de la literatura griega:

- la b3squeda del tesoro: argumento de Jas3n y los argonautas;
- el retorno al hogar: la odisea;
- la fundaci3n de una nueva patria.

### Bibliograf3a

Ball3, J; P3rez, X. (1997). *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama.

### 1.6.1. La b3squeda del tesoro: argumento de Jas3n y los argonautas

La leyenda de Jas3n y los argonautas se cita tanto en la *Odisea* como en la *Ilíada*; la historia completa se relata en el poema de Apolonio de Rodas *Las argonauticas*. La leyenda trata del mito griego de Jas3n y los argonautas en busca del vellocino de oro.

El argumento de esta leyenda constituye el patr3n narrativo de las historias de viajes. La encontramos en la mayoría de las pel3culas de aventuras.

El h3roe cl3sico de las narraciones de aventuras se desplaza en el **tiempo** y en el **espacio** para cumplir una **misión**. Para cumplir esa misi3n el h3roe es capaz de arriesgar su propia vida. Con frecuencia el **objetivo** de su viaje es un **tesoro**.

Las fases de esta b3squeda son siempre las mismas:

- un encargo previo,
- un trayecto largo y arriesgado,
- un duelo con el poseedor del objeto en el lugar de llegada,
- una ayuda inesperada y amorosa encontrada en terreno enemigo,
- una huida accidentada,
- un retorno victorioso.

Esta estructura nos resulta muy familiar, dicen los autores, porque aparece en muchas de las historias épicas de todos los tiempos, en la literatura y en el cine. Es el eje b3sico de las historias de aventuras.

#### Ejemplos de pel3culas

Ejemplos de pel3culas que se adecúan a esta estructura:

- *Indiana Jones, Raiders of the lost Ark (En busca del arca perdida, 1981)* de S. Spielberg.



**Argumento:** Los agentes de Hitler buscan el arca de la alianza en Egipto. Indiana Jones recibe un encargo de Inteligencia: encontrar el Arca antes que los nazis. Indiana Jones viaja a Nepal, Egipto y Grecia para apoderarse del arca. El arca es abierta y los alemanes fallecen. Indiana se apodera del arca.

- Otras pel3culas: *The Treasure of the Sierra Madre (El tesoro de la Sierra Madre, 1947)* de J. Huston; *The Maltese Falcon (El halc3n malt3s, 1941)* de J. Huston; *Solaris (1972)* de A. Tarkovski.

- Pel3culas polic3iacas y de cine negro, la serie de James Bond, pel3culas de viajes (donde no importa el destino, que ser3a el tesoro, sino la parte central de la aventura) y de ciencia ficci3n (donde el tesoro es la b3squeda de lo desconocido).

### 1.6.2. El retorno al hogar: la *Odisea*

El mito de Ulises ha sido uno de las grandes fuentes donde ha bebido la ficci3n dram3tica de todas las 3pocas. Para Ball3 y P3rez "es el argumento universal de retorno del expatriado".

Donde mejor se ha representado este mito es en la *Odisea*. En esta obra hay dos grandes situaciones argumentales, que se complementan y que han dado lugar a varios argumentos universales.

1) Las desventuras de Ulises durante su largo viaje de regreso de la guerra de Troya; el recuerdo a modo de *flashback* cinematogr3fico de la guerra y el viaje en los relatos que hacen algunos de los personajes que el h3roe va encontrando.

2) El largo episodio final, que cuenta las dificultades del protagonista cuando regresa a su patria. Estas dificultades est3n motivadas porque Ulises tiene que recuperar su "lugar perdido" (la condici3n de rey de 3taca y a su esposa Pen3lope).

Esta doble funci3n establece dos de los argumentos universales: "el fugitivo en busca del hogar" y "el drama del expatriado por recuperar su lugar perdido".

Para Ball3 y P3rez esta obra ha generado los argumentos de las pel3culas del "retorno del soldado", historias de excombatientes y expatriados que las pel3culas norteamericanas han producido al final de cada guerra.

#### Ejemplos de pel3culas

Ejemplos de pel3culas con este argumento:

- *Somewhere in the Night (S3lo en la noche, 1947)* de J. L. Mankiewicz.
- *The Best Years of Our Live (Los mejores a3os de nuestra vida, 1946)* de W. Wyler.
- *The Searchers (Centauros del desierto, 1956)* de J. Ford.
- Pel3culas de Vietnam, pel3culas de cruzadas, incluso *westerns* (sobre todo en la segunda fase de la *Odisea*), en donde encontramos los t3picos argumentos de "la venganza contra los pretendientes, la lucha del justiciero que vuelve al hogar para vengarse..."

### 1.6.3. La fundaci3n de una nueva patria

Un tercer argumento que aparece en la *Odisea*, se~alan los autores, es "la fundaci3n de una nueva patria". Este argumento se narra en la *Eneida* de Virgilio y est1 protagonista por un colectivo de troyanos supervivientes de la guerra de Troya. Este grupo de excombatientes recorre el mar en busca de una tierra pr3spera donde fundar su futura patria.

Ball3 y P3rez mantienen que este tipo de argumento lo encontramos en pel3culas que incluyen una reivindicaci3n nacionalista, que explican las dificultades y las valent3as de quienes forjaron los or3genes de una comunidad. Se trata de la leyenda de los pioneros, pel3culas de la conquista del oeste, sobre el descubrimiento del nuevo mundo, pel3culas de ciencia ficci3n, etc.

#### Ejemplos de pel3culas de historias de fundaci3n

*The Godfather I, II y III* (*El Padrino*, 1972, 1974, 1990) de Coppola.



Trilog3a basada en la dinast3a mafiosa Corleone asentada en la ciudad de Nueva York. La consecuci3n del poder y el control sobre diferentes negocios ilegales, (alcohol, juego y drogas) son los detonantes de una acci3n que culminar1 en muerte y sangre, pero sobre la base de unos c3digos de honor basados en la familia, la lealtad y la venganza.

Otras pel3culas que responden a este argumento:

- *Heaven's Gate* (*La puerta de cielo*, 1980) de Cimino.
- *My Darling Clementine* (*La pasi3n de los fuertes*, 1948) de Ford.
- *It's a Wonderful life!* (*¡Qu3 bello es vivir!*, 1946) de Capra.
- *How the West Was Won* (*La conquista del Oeste*, 1962) de H. Hathaway, J. Ford y G. Marshall.

Antonio S1nchez-Escalonilla a~ade dos argumentos m1s que aparecen en el patr3n narrativo de las historias de viaje.

## Bibliografía

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

- **Hacia el laberinto interior**<sup>1</sup> (Theseo y Van Orton)
- **Hacia los infiernos**<sup>2</sup> (El descenso al Hades)

<sup>(1)</sup> Películas: *The Game*, 1997, de David Fincher.

<sup>(2)</sup> Películas: *Frequency*, 2000, de Gregory Hoblit.

En la obra de Balló y Pérez aparecen otros argumentos universales y las obras donde mejor se han representado:

- el intruso benefactor (*El Mesías*, la historia de Cristo);
- el intruso destructor (*El maligno*, la Biblia);
- la venganza (*La Orestriada*, de Esquilo);
- La Mártir y el Tirano (*Antígona*);
- el amor redentor (*La bella y la bestia*);
- el amor prohibido (*Romeo y Julieta*);
- la mujer adúltera (*Madame Bovary*);
- el seductor infatigable (*Don Juan*);
- el ansia de poder (*Macbeth*).

### 1.7. El héroe clásico

Otros autores han analizado las estructuras de los mitos y de las narraciones clásicas. Joseph Campbell realiza un estudio antropológico y filológico de los mitos y su influencia en la literatura como arquetipos dramáticos y establece la estructura del héroe arquetípico de todas las historias.

Para Campbell, todos los relatos son el mismo relato a través de infinitas versiones. El héroe adopta una de las mil caras que posee según la historia que protagonice y atraviesa siempre las fases de un ciclo llamado "el viaje del héroe".

1) El futuro héroe está en casa. El héroe se encuentra en su mundo ordinario donde vive una existencia cotidiana, normalmente tranquila. Oye la llamada que debe conducirlo a un país desconocido; reto que rompe con su monotonía y lo sitúa ante un riesgo. El héroe percibe el peligro y duda en emprender la aventura. Al final decide partir hacia él.

2) En el momento de la partida, o poco después, se beneficia de la ayuda de un guía espiritual, un sabio anciano, alguien con experiencia que ya conoce el camino que va a recorrer y le da consejos y algún tipo de ayuda, un instrumento de poder (un objeto mágico).

## Bibliografía

Campbell, J. (1992). *El héroe de las mil caras*. Méjico: Fondo de Cultura Económica.

3) Partida. El h3roe se aventura en un mundo extra3o y especial; se ha comprometido y ya no hay vuelta atr3s. Llega al umbral del pa3s desconocido. Surgen las primeras pruebas, el encuentro de las ayudas y del oponente. Se da la confrontaci3n con el guardia del umbral. El h3roe recoge la informaci3n que necesita para llevar a cabo su misi3n.

4) Penetraci3n en la regi3n de los misterios. La gruta abismal. El h3roe penetra en un recinto peligroso, coraz3n de un mundo especial, para encontrar algo relacionado con su misi3n. Una vez dentro, el h3roe se enfrenta a una prueba suprema y glorificadora. Se enfrenta a su pesadilla m3s temible y sufre una experiencia de muerte: el descenso a los infiernos.

5) Recompensa y camino de vuelta. Una vez superada la prueba consigue el objeto preciado, pero todav3a debe salir del lugar que le es hostil. Se desatan las fuerzas del mal contra 3l; le quieren arrebatar el objeto. El h3roe vuelve a enfrentarse con la muerte para renacer en una 3ltima prueba (cl3max).

6) Regreso al hogar con la recompensa. El h3roe vuelve a su mundo convertido en h3roe con un tesoro vital para su comunidad.

## 2. Etapa 2. La estructura dramática y la estructura narrativa

### 2.1. El guión es estructura

Entendemos por estructura la construcción y el entramado de los hechos de una historia.

En un guión podemos diferenciar dos tipos de estructura: la estructura dramática y la estructura narrativa. Estas dos estructuras confluyen en una forma llamada guión.

**Estructura dramática:** Qué contamos

**Estructura narrativa:** Cómo lo contamos = GUIÓN

Para escribir un guión primero debemos construir un drama (un personaje, un objetivo y un conflicto), luego darle forma narrativa (construir la trama, dividirla en actos, secuencias, escenas) y luego ordenarlo todo en un guión (idea, argumento, sinopsis, tratamiento, escaleta y guión literario).

Antes de escribir un guión, es necesario crear un drama (la historia, el relato) y luego convertirlo en narración. Antes de decidir cómo contar algo, hemos de saber qué explicar.

ESTRUCTURA DRAMÁTICA:

EL PERSONAJE + OBJETIVO + CONFLICTO

El núcleo de la estructura dramática es el conflicto de los personajes. Su construcción tiene las mismas raíces que desencadenan los conflictos en la vida real.

Para Gabriel Martínez, la estructura dramática formula una idea que se desarrolla con unos personajes (quién) que vive unos conflictos (qué) y que están situados en un espacio (dónde) y en un tiempo (cuándo). Más adelante se construye la estructura narrativa (cómo), que desarrolla y ordena la estructura dramática de una determinada manera.

#### Bibliografía

Martínez, G. (1998). *El guión del guionista*. Barcelona: Cims.

La estructura dramática ya posee una narración en sí misma, pues muestra cronológicamente la lógica del conflicto. Pero en la estructura narrativa los hechos son expuestos de una manera diferente. Una importante característica es que una misma estructura dramática puede tener muchas posibles estructuras narrativas diferentes.

### ESTRUCTURA NARRATIVA: LA TRAMA y EL ARGUMENTO

La estructura narrativa también recibe el nombre de dramatización, en el sentido de que un drama recibe un tratamiento particular cuando se ajusta a las características propias del medio en el que contamos la historia. No es suficiente que la historia que queremos contar sea interesante, espectacular, original. Para que funcione narrativamente, tenemos que dramatizarla con el fin de conseguir captar el interés del público.

El público puede conocer la historia que le vamos a contar, pero estará más interesado en cómo se la vamos a contar. Así ocurre cuando oímos un chiste contado por distintas personas, la diferencia entre hacernos reír o aburrirnos radica en la forma de contar, en la construcción que hacemos.

La lógica de la narración es la siguiente: primero definimos una idea, luego la desarrollamos en una estructura dramática y después le damos una estructura narrativa que dé lugar a una sola estructura: la del guión literario.

### 3. Etapa 3. La estructura dramática

#### 3.1. Drama y acción

La estructura dramática es lo que crea una historia. El factor básico de toda narración es el drama, y el drama en el medio audiovisual es acción.

Para Dwight V. Swain los elementos dramáticos esenciales de un guión son: el personaje principal, una situación difícil, un objetivo, un oponente, un antagonista o una oposición y un peligro amenazador.

La estructura dramática es donde se encuentra la intensidad narrativa, las emociones, los sentimientos, la esencia del drama.

Los elementos esenciales de una historia son un personaje con un objetivo y un conflicto.

Para Syd Field una historia es "alguien en un lugar haciendo algo".

#### 3.2. Los personajes

Los personajes se dividen en protagonistas, principales y secundarios:

<b>Protagonistas</b>	Los protagonistas son los personajes centrales de la historia. Al ser los que desarrollan el conflicto, la acción principal y la trama, deben estar perfectamente definidos. El más importante de los personajes protagonistas es el héroe de la historia. Otro de los personajes protagonistas es el antihéroe, el antagonista. Es quien provoca el conflicto o impide al protagonista la consecución de su objetivo. El espectador debe llegar a identificarse con ellos, vivir su historia. Durante el desarrollo de la trama, evolucionan en todos los sentidos, tanto en lo que les sucede, como en su personalidad. La palabra protagonista proviene del griego <i>protós</i> (primero) y <i>agonistes</i> (luchador o combatiente). El protagonista es, pues, el personaje principal, el luchador principal de la historia.
<b>Principales</b>	Los personajes principales son importantes para la obra, pero no resultan esenciales. Estos personajes pueden ser substituidos sin que la narración varíe sustancialmente. En ocasiones, el personaje principal adopta un papel de confidente del protagonista. De la interrelación de ambos se originan diálogos y situaciones en las que se ponen de manifiesto aspectos del carácter del protagonista que de otro modo no se manifestarían de forma explícita.
<b>Secundarios</b>	Los personajes secundarios son también importantes para el desarrollo del conflicto, ya que tienen varias funciones dramáticas y ayudan o dificultan la lucha del héroe hacia su objetivo. Se trata de personajes subordinados a éstos y a los personajes principales y su existencia se debe muchas veces a la necesidad de crear complejidad en la trama central.

Todos los personajes tienen su razón de ser en relación con el protagonista. Pueden colaborar con él en la resolución de los conflictos que se plantean o pueden oponerse a él.

#### Bibliografía

Swain, Dwight, V. (1976). *Film script writing. A practical manual*. Nueva York: Hasting House Publishers.

#### Bibliografía

Field, Syd (1984). *El libro del guión*. Madrid: Plot Madrid.

Para crear una historia, los manuales de guión sugieren dos posibilidades: empezar por la historia o empezar por el personaje. Para Field, si se crea un personaje y se profundiza en él, encontraremos una historia.

### 3.2.1. El modelo de Hollywood

En el cine de Hollywood la construcción del personaje es de suma importancia. Pronto se establecen normas de cómo deben ser los personajes:

- están adaptados a la historia;
- son distintos los unos de los otros;
- son coherentes entre lo que son, lo que hacen, lo que les sucede;
- son susceptibles de oposiciones;
- ha de haber sólo un personaje central (en el caso de una pareja, uno siempre tiene más importancia que otro);
- deben revelarse progresivamente al espectador;
- evolucionan en un contexto; tienen unas necesidades, un punto de vista y un comportamiento.

### 3.3. La caracterización

Aristóteles dijo que no puede haber fábulas sin "carácteres".

Entendemos por caracterización la construcción de un personaje. La palabra caracterización deriva de la palabra carácter. Los personajes cinematográficos se definen básicamente por su carácter.

Construimos un personaje dando forma a su personalidad a partir de sus factores psicológicos y físicos, creando su conducta para hacerlo creíble al espectador. Esto se consigue asemejándolo al máximo a una persona real, teniendo en cuenta que se debe simplificar; por ello, a menudo se recurre a estereotipos.

Gabriel Martínez define al personaje como:

"la representación (la imitación) de personas individuales que tienen voluntad de desear cosas, generar intenciones y conflictos y, en consecuencia, acciones dramáticas; sin olvidar que la ficción tiene la capacidad de dotar de cualidades humanas a cosas, animales o dibujos".

Field también aconseja escribir la biografía del personaje. Recomienda separar su vida en dos niveles:

1) **El interior:** la biografía del personaje desde su nacimiento hasta el principio de la acción (el proceso en el que se forma el personaje).

2) **El exterior:** desde el principio de la acción hasta el final de la película (donde "se revela" al personaje).

En la fase interior debemos conocer todos los detalles de la vida del personaje. En la fase exterior, señala, es muy importante crear al personaje en su relación con otras personas o cosas.

Para Syd Field, antes de iniciar la fase de caracterización, es fundamental que el guionista conozca a su personaje. Primero, hay que decidir quién es el personaje. Una vez determinado el protagonista, dice, se pueden buscar las maneras de realizar un retrato completo y profundo de éste.

#### Cita

"Cuando se empieza a definir al personaje desde su nacimiento, se ve cómo éste va tomando cuerpo y dimensiones."  
S. Field.

Para Field todos los personajes dramáticos interactúan de tres maneras:

- Se enfrentan a conflictos para satisfacer su necesidad dramática.
- Interactúan con otros personajes en relaciones de antagonismo, amistad o indiferencia.
- Interactúan con ellos mismos.

También aconseja definir al personaje en tres niveles para conseguir que sean reales y con profundidad psicológica: profesional (cómo se gana la vida), personal (su familia, sus amigos) e íntimo (la necesidad del personaje, qué hace cuando está solo). Cuando caracterizamos a un personaje, primero debemos crear su contexto, y luego llenar este contexto de contenido. Cuando habla de contexto, se refiere a que todo personaje debe tener los siguientes elementos:

- un punto de vista específico e individual;
- una actitud, una manera de actuar y de sentir;
- una personalidad que se manifiesta visualmente: alegre, triste, huraño, tímido sociable...;
- una conducta ante situaciones determinadas;
- el personaje es también "revelación": a lo largo de la historia aprendemos algo sobre el personaje.

### 3.3.1. Los personajes en la novela y en la obra audiovisual

Si bien la creación de los personajes presenta características comunes en una obra literaria y en una obra de cine o televisión, existen también algunos trazos diferenciales.

<b>Los personajes novelescos</b>	El autor de novela puede dar a conocer al personaje mediante la descripci3n de los rasgos de car3cter, los sentimientos y las acciones. La literatura permite describir ampliamente los conflictos internos, los pensamientos o sentimientos de los personajes, etc. Los recursos literarios permiten profundizar en la introspecci3n sin atentar necesariamente contra el ritmo de la obra. El lector puede dedicar tiempo a la lectura.
<b>Los personajes en el cine y en la televisi3n</b>	En el cine, el personaje s3lo existe en la pantalla. Y una sola vez, ya que una pel3cula, una vez filmada, no conoce variaciones; as3 ocurre en el teatro, por ejemplo. En el cine y en la televisi3n, la definici3n y la estructuraci3n de los caracteres resulta, muchas veces, m3s complicado que en la literatura. La atm3sfera visual que se crea, la interpretaci3n de los actores, el desarrollo mismo de la trama son los elementos que har3n que el espectador intuya la interioridad de los personajes.

### 3.4. C3mo damos a conocer al personaje

#### 3.4.1. Aspecto

¿C3mo es el personaje?

Debemos definir las caracter3sticas f3sicas del personaje: sexo, edad, color de la piel y cabello, defectos o tics caracter3sticos, manera de vestir, de andar, gestos, la imagen general que lo proyecta y define.

#### 3.4.2. Nombre

¿C3mo se llama el personaje?

Muchos autores dan una gran importancia al nombre. Los nombres definen a una persona; el nombre es el distintivo personal m3s evidente que tenemos de nosotros mismos y permite que los dem3s nos identifiquen; es lo que nos **caracteriza** como individuos.

Es f3cil formarse una idea de c3mo es una persona a partir de su nombre. El nombre nos da muchas pistas sobre el personaje; por ejemplo, su lugar de origen o el de sus antepasados (y entonces ya nos habla de una cultura espec3fica).

Es importante que los espectadores identifiquen y recuerden el nombre del personaje; por eso, a menudo se repite el nombre a trav3s de di3logos o apareciendo escrito para ayudar a que el espectador fije su identidad.

#### 3.4.3. Universo interior

¿C3mo es por dentro el personaje?

Según las teorías psicoanalistas, tenemos un consciente, un subconsciente y un inconsciente. Estas tres fuerzas buscan constantemente un estado de equilibrio. Este estado en constante dinamismo es lo que para Martínez:

"no solamente permite crear personajes con valor humano, con personalidades en crisis, sino también construir el conflicto que intenta superar para acercarse parcialmente al ideal de equilibrio, propiedad intrínseca de su vida orgánica y mental".

#### **3.4.4. Universo personal**

**¿Cómo son las relaciones del personaje?**

Es en el ámbito íntimo, con la familia, con los amigos, donde los personajes frecuentemente dan a conocer sus pensamientos e intenciones.

#### **3.4.5. Universo social**

**¿Cómo es su entorno social?**

El universo social del personaje se define por su clase social, la de origen y la adquirida, por su trabajo medio para ganarse la vida y por las actividades sociales en las que participa.

#### **3.4.6. Pensamiento, acción, emoción**

**¿Cómo piensa, actúa y siente el personaje?**

Para Martínez, el personaje está dotado de percepción, memoria y pensamiento.

##### **Cita**

"La percepción es el presente, la memoria restablece las experiencias del pasado y el pensamiento se dirige al futuro."

Martínez.

Así como en las novelas es fácil expresar esta faceta del personaje, en el cine la imagen nos obliga a expresar el pensamiento del personaje a través de las características propias del medio.

Hay tres formas de expresar el pensamiento: la voz interior (voz en *off*), el habla (el diálogo) y la acción (actitudes, expresión corporal y actuaciones).

Muchos teóricos del guión y guionistas profesionales dicen que un guión tiene que estar escrito siempre en claves de acción. La imagen audiovisual es, sobre todo, acción. El diálogo es un elemento secundario. Esta característica es lo que más lo separa de la literatura y muchas veces también del teatro.

Uno de los momentos en que es más necesario utilizar la acción es cuando queremos representar la personalidad y lo que piensa un personaje. Una de las formas de saber lo que piensa el personaje es mediante una voz en *off*, la representación de una voz interior (lo que se llama en inglés *stream-on-consciousness*). Pero es mucho más aconsejable representar esa conciencia interior a través de la acción, principalmente, y a través del diálogo.

Acción también es la reacción emocional que tiene el personaje ante situaciones concretas; en la reacción y en el comportamiento del personaje es donde debemos conocer sus emociones. Sin emoción difícilmente una historia puede tener interés a los ojos del espectador. Para Chion la emoción es uno de los principales elementos en los que se basa la identificación.

### 3.5. Los diálogos

Los diálogos, aunque siempre supeditados a la imagen, tienen una gran importancia en el cine.

Para Field, se debe tener presente que los diálogos surgen de los personajes. Las funciones del diálogo en el cine son:

- hacer avanzar la historia;
- revelar conflictos y el estado emocional de los personajes;
- comunicar hechos e informaciones al público;
- establecer las relaciones de unos personajes con otros;
- comentar la acción.

Para Swain, las funciones del diálogo son:

- dar una información sin detener la acción;
- revelar una emoción;
- caracterizar al personaje que habla y también al que escucha.

#### 3.5.1. Las funciones del diálogo

Los diálogos cumplen diferentes funciones:

<b>Verosimilitud</b>	La función principal del diálogo es dotar de verosimilitud, de credibilidad al personaje que habla. Si los diálogos no son buenos, los personajes no resultan creíbles. Y en consecuencia, todo lo demás falla: si el personaje no es creíble, la trama y los elementos dramáticos del guión tampoco lo son.
<b>Caracterización</b>	Los diálogos contribuyen a la caracterización. Para entender al personaje se necesita combinar su conducta y su comportamiento, ambos ayudados y reforzados por el diálogo.
<b>Anticipación</b>	El diálogo anticipa, en muchas ocasiones, la trama. Por ejemplo, puede aún no haberse visto la montaña que tienen que subir unos alpinistas, pero el diálogo entre ellos ya nos la anticipa.

### El diálogo debe reflejar al personaje.

"El diálogo es función del personaje, que está definido por una acción determinada."

Syd Field

Los diálogos forman parte de la caracterización del personaje. Cada diálogo debe ser redactado conforme a las características del personaje.

"Considero los diálogos como una expresión del personaje con el mismo título que la manera de vestir."

Jaen Aurenche.

En cuanto a la redacción de los diálogos, éstos no se escriben para ser leídos, sino para ser dichos, por lo que es importante que sean pensados para este fin. Lo mismo ocurre en la voz en *off*. De todas maneras, esto no quiere decir que los diálogos se acerquen al lenguaje de la vida real. Como norma general, los diálogos son breves, concentran la información precisa, se redactan sin excesivos adjetivos ni figuras retóricas y siempre están supeditados a la caracterización del personaje y de la situación.

"Tan sólo se deberían escribir diálogos cuando es imposible hacer otra cosa."

Hitchcock.

"El silencio puede ser tan poderoso como el diálogo y la narración."

Cooper.

### 3.6. La identificación

La identificación es un proceso complejo por el cual nos vemos reconocidos en los personajes que aparecen en la pantalla o nos recuerdan a alguien a quien conocemos. Por tanto, nos sentimos ligados emocionalmente a ellos. El público se puede identificar con un personaje, con varios, con una situación o un grupo.

Para provocar la identificación entre el público y un personaje, Chion aconseja diferentes recursos. Uno (y principal) es dotar al personaje de rasgos atractivos (objetivo que se consigue, sobre todo, creando el personaje con alguna debilidad). Por otro lado, se favorece la identificación del espectador cuando mostramos a los personajes inmersos en algún peligro o dificultad, o al mostrarlos cometiendo un pequeño error, como en el caso de niños. Para Chion, el público comprende y se identifica con las pequeñas debilidades.

#### Cita

"Un procedimiento utilizado a menudo hoy para provocar fácilmente una identificación inmediata y al mismo tiempo justificar todas las acciones futuras del héroe es el de dotarle, desde el inicio, de una terrible desgracia en la persona de aquellos a los que ama

(han matado a su mujer, a sus hijos, a su hija querida, etc.), de tal modo que el espectador est1 de su parte, incluso en las peores violencias."

M. Chion.

### 3.7. La transformaci3n

Un personaje evoluciona a trav3s de la historia a medida que va acumulando experiencias; 3stas provocan cambios en su personalidad.

Los escritores de novelas y de guiones coinciden en decir que el personaje va adquiriendo personalidad propia al margen de los deseos de su creador. Esta voluntad propia muchas veces se manifiesta en la necesidad de cambio que experimenta a lo largo de la historia. Los conceptos de pensamiento, acci3n y emoci3n se transforman en la medida en que aparecen las dificultades o se consigue el objetivo. Estos cambios en el interior del personaje tienen su reflejo en el exterior, es decir, en su conducta. Enfrentarse al conflicto afecta interiormente al personaje, y esto se traduce en nuevas conductas.

Los personajes son din1micos, se transforman a medida que transcurre la acci3n, la personalidad del personaje debe ser m3vil, por lo que hay que dotarlos de capacidad de cambio.

Esta evoluci3n interior del personaje a trav3s de la historia es lo que se conoce con el nombre de "arco de transformaci3n".

### 3.8. Din1mica de una historia

#### 3.8.1. El objetivo

El objetivo es lo que el protagonista quiere o necesita. Se divide en varias fases: el motivo, la intenci3n, la acci3n y la meta.

#### 3.8.2. El motivo

Detr1s de toda acci3n hay un motivo. Es lo que impulsa al personaje a moverse, a hacer algo dentro de la historia. Tambi3n es lo que act1a como detonante al principio de la historia; es algo que "fuerza" al personaje a verse envuelto en el conflicto. El guionista, al principio de una historia, debe ofrecer al espectador las causas que llevan al protagonista a actuar.

"El motivo condiciona y determina la conducta del personaje y su voluntad genera acciones para conseguir cosas materiales o inmateriales, para vivir intensamente situaciones, para sentirse h3roe alguna vez o simplemente para sobrevivir."

G. Mart3nez.

El motivo primario de toda acci3n de los personajes es lograr un estado de estabilidad en sus vidas.

### **Tipos de motivo**

**Motivos b3sicos:** necesidades b3sicas, como el hambre, la sed, la seguridad...

**Motivos espirituales:** justicia, bondad, belleza...

### **C3mo se muestra el motivo (detonante) en el cine**

**Acci3n f3sica:** un asesinato, una persecuci3n, la aparici3n de alguien.

**Di3logo:** una llamada, una conversaci3n, la explicaci3n del propio personaje.

**Una situaci3n:** sucesos f3sicos y di3logos que hacen sentir al espectador qu3 es lo que empuja al personaje.

#### **3.8.3. La intenci3n**

La intenci3n es lo que hace que el personaje busque un objetivo. Es la satisfacci3n del motivo y la recuperaci3n de un estado anterior o nuevo de equilibrio. Para muchos autores las intenciones del personaje no s3lo deben ser dichas, sino que adem3s deben manifestarse; si no es as3, el espectador no tiene ninguna prueba de las verdaderas intenciones del personaje.

"La intenci3n es la necesidad dram3tica del personaje, aquello que quiere adquirir, ganar, obtener o lograr."

S. Field.

#### **3.8.4. La meta**

Como resultado de la motivaci3n, el personaje genera una intenci3n que le hace moverse hacia una meta. El personaje establece esta meta a la que intenta llegar para conseguir su objetivo final. La meta es algo que desea el personaje, su direcci3n espec3fica. La meta es tambi3n lo que arrastra a la historia hacia el cl3max.

Seg3n Seger, para que una meta funcione debe reunir tres requisitos b3sicos:

- 1) algo debe estar en juego;
- 2) algo ha de convencer;
- 3) algo ha de indicar al p3blico que se va a perder cierto inter3s si el protagonista no alcanza la meta.

#### **Bibliograf3a**

**Seger, Linda** (2000). *C3mo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paid3s.

Chion mantiene que en un guión es común que aparezcan metas principales y metas secundarias. Las **metas principales** son: salvar la vida; conquistar un amor, un tesoro, un poder... Las **metas secundarias** pueden ser: ganar tal destino, escapar a una vigilancia, descansar, encontrar a otro personaje, etc.

#### Ejemplos de meta

Son ejemplos de meta la supervivencia, la defensa de la propiedad, la propia estima, la supervivencia de otra persona...

### 3.9. Mac Guffin

Es el término que propuso Hitchcock para referirse a aquellos elementos que en películas de suspense o de espionaje sirven de motivo para que el héroe emprenda la acción: un microfilme, una fórmula, un secreto, etc., pero que en el fondo sólo son un pretexto. Este "objeto" –el tesoro del que hablan Balló y Pérez– tiene que ser de suma importancia para el protagonista, pero no para el narrador, es decir, en el fondo, el pretexto es lo que menos importa, lo importante es la acción. El objeto carece de irrelevancia, no tiene ninguna importancia simbólica, sin embargo es indispensable para que la acción se produzca.

Chion define el *Mac Guffin* como:

"Cualquier elemento material que esté en juego en una historia, si resulta que desde el punto de vista del espectador su naturaleza es menos significativa que lo que hay entre los personajes por su causa, como la competición, la rivalidad, el deseo, el amor, la curiosidad, el odio, la violencia, etc."

En géneros como el del espionaje queda de manifiesto que lo que realmente incumbe no es el tesoro (la fórmula, el microfilme), sino la riqueza dramática que provoca llegar a conseguirlo. ¡Tomemos como ejemplo las películas de James Bond!

### 3.10. El conflicto

"El conflicto es el núcleo de la estructura dramática que dinamiza la acción, desarrolla a los personajes y posiciona el tema."

G. Martínez.

El término "conflicto" proviene de la palabra griega *drâma*, que significa acción. Sin conflicto, sin acción, el drama no existe. En el transcurso de una historia es necesario que aparezca un obstáculo que impida al personaje la consecución de su objetivo. Este obstáculo es lo que confiere tensión dramática a una historia.

### 3.10.1. Tipos de conflicto

**Conflicto interno:** El conflicto viene del propio interior del personaje. Alg3n elemento de la estructura interna del personaje, una fuerza intr3nseca, le impide conseguir su objetivo.

**Conflicto exterior o de relaci3n:** El personaje est3 en conflicto con una fuerza humana, con otra persona o un grupo. Es el conflicto m3s cl3sico de la narraci3n. Un personaje (el antagonista) impide al protagonista conseguir su objetivo porque las metas de ambos son excluyentes entre s3.

**Conflicto social:** El contexto social e hist3rico, o un grupo (el gobierno, una banda, la familia, una empresa) impiden al protagonista conseguir su objetivo. El tipo social muchas veces act3a como conflicto paralelo al conflicto individual del protagonista.

**Conflicto de naturaleza o de situaci3n:** Conflicto con fuerzas no humanas; 3stas pueden ser naturales (una cat3strofe, una tormenta) o no naturales ( un monstruo, un alien3gena, una fuerza sobrenatural). Tambi3n se considera conflicto de situaci3n cuando el protagonista se debate entre la vida o la muerte.

Hay autores que clasifican en tres las dificultades que pueden encontrar los protagonistas y que permiten el conflicto dram3tico:

- 1) **Obst3culos:** dificultades de car3cter circunstancial desde cat3strofes a defectos de los propios protagonistas.
- 2) **Complicaciones:** para Linda Seger, complicaciones que aparecen por las decisiones tomadas por los propios protagonistas.
- 3) **Contra intenciones:** dificultades provocadas por otro personaje; el antagonista, por ejemplo.

### 3.11. El antagonista

El antagonista es el adversario, un malo, un personaje que se opone y dificulta la consecuci3n del objetivo del protagonista. La palabra antagonista proviene de las palabras griegas *anti* (contra) y *agonistes*, utilizada para el luchador o combatiente.

El antagonista es el obst3culo o fuerza a la que el protagonista tiene que enfrentarse. Puede tratarse de un ser humano, un animal, una montaa, una tormenta, etc. La historia de esta lucha es lo que constituir3 la trama.

#### Ejemplos de conflicto interno

Son ejemplos de conflicto interno: el miedo, la indecisi3n, la inseguridad, la moral...

Asimismo, el antagonista puede ser un grupo de personas. Para Chion es tambi3n una circunstancia, como una cat3strofe natural, o una enfermedad, la sociedad, etc. Y tambi3n puede situarse en el interior del propio personaje (puls3n asesina, autodestrucci3n, o perturbaci3n psicol3gica). Es decir, a cualquier tipo de conflicto se le puede considerar el antagonista del h3roe.

Si el antagonista es una persona, la mayor3a de las veces, explica Chion, se le dota de cierto atractivo f3sico o personal. Hitchcock siempre intentaba dotar a los malos de ambigüedad, misterio y seducci3n. En muchas pel3culas, no obstante, a los personajes antagonistas se les dota de caracter3sticas despreciables, que el espectador claramente rechaza. Pero para algunos autores esto es un error porque se pierde intensidad dram3tica.

## 4. Etapa 4. La estructura narrativa

### 4.1. Introducción

Entendemos por **narración** (también relato, discurso o construcción dramática) el modo en que es contada la historia, la manera en la que los acontecimientos de la historia se dan a conocer al público.

#### Cita

"Este arte de la narración puede, por sí solo, dar cierto interés a una historia carente de sorpresas. A la inversa, una mala narración estropea el interés por una buena historia; y esto lo puede experimentar cualquiera cuando se esfuerza por alcanzar el éxito con una *historia divertida*."

M. Chion.

La función de la estructura narrativa es organizar el material de la estructura dramática dándole forma narrativa. Es lo que algunos autores llaman **trama** o *plot*. Se trata de seleccionar y ordenar los diferentes elementos de la estructura dramática en unidades narrativas de tiempo y espacio, unificados a través del proceso retórico clásico de planteamiento-nudo-desenlace. El desarrollo del guión parte de un nudo inicial que se tensa en el planteamiento y se deshace en el desenlace.

Para Antonio Sánchez-Escalonilla, el guionista, a la hora de construir argumentos, no pierde de vista una triple evolución:

- la trama argumental o historia completa (trama principal);
- las relaciones entre personajes que desarrollan historias dentro de la historia (subtramas);
- La transformación de los personajes, que relata los cambios en la personalidad de quienes protagonizan las tramas (arco de transformación).

### 4.2. La trama principal

La trama principal es la historia más importante que explica un argumento.

Para Cooper la trama:

"es el conjunto de escenas que, siguiendo una línea de acción progresiva, conducen al personaje desde su dilema inicial a la confrontación y a su resolución".

La trama se basa en el criterio de unidad de tema, de acción y de tono. Para la mayoría de teóricos del arte dramático, el criterio de unidad es uno de los más importantes.

### Cita

"Siendo la tragedia la mimesis de una acción sola y entera, es necesario que las partes se compongan de tal manera que, si se cambia o transpone una de ellas, se perturbe todo o se trastorne; pues, lo que se puede añadir o no añadir sin consecuencia apreciable, no es parte del todo".

Aristóteles.

Dice Chion que para escribir un guión es importante tener clara cuál es la idea principal que queremos transmitir. Tener una idea principal nos obliga a con- jugar todos los elementos del guión alrededor de esa idea para así no disper- sarnos excesivamente. Así, la idea tiende a desprenderse de todos los detalles. Es más fácil localizar y desprenderse de elementos que en vez de enriquecer la historia crean distorsiones que afectan a la recepción que hace de ella el espectador. Estos elementos distorsionantes restan interés a la historia y difi- cultan su comprensión.

"Una historia es [...] la puesta en juego de una idea concreta, como un problema, a través de personajes que son la múltiple encarnación de ese problema."

Pascal Bonitzer.

### 4.3. La trama secundaria

Muchas historias tienen una segunda trama paralela a la trama principal que se llama intriga secundaria o *subplot*.

Para Chion, esta intriga sirve para dar "relieve" a la historia principal y también para dar "consistencia, variar, distraer y a veces desviar, intencionadamente, la atención y la curiosidad del público". Sirve para reforzar la idea principal alrededor de la cual gira el relato, ilustrándolo de un modo diferente al de la intriga principal.

Aquí se muestra otra vez el valor del tema principal y de unidad en el tema. Esta historia secundaria es utilizada normalmente para ayudar a la comprensión de la historia principal porque se expresa mediante otro punto de vista.

De todas formas, nunca es necesaria una historia secundaria para hacer un guión ni para que se entienda una historia principal; es un complemento. Aunque en películas de intriga, la historia secundaria sirve para ocultar infor- mación de la principal para así conseguir el suspense.

### 4.4. La historia y el argumento

Para entender cómo funciona una estructura narrativa, David Bordwell nos propone establecer una distinción entre historia y argumento y estilo.

Esta distinción no es nueva; los formalistas rusos ya habían aislado los conceptos de fábula (lo ocurrido, los hechos) y de sujeto (el modo en que el lector llega a conocerlos). Los estructuralistas separan, por un lado, la historia (argumento, lógica de las acciones) y por otro lado, el discurso (tiempos, aspectos, modos del relato).

HISTORIA: hechos deducidos + hechos presentados explícitamente.

ARGUMENTO: hechos presentados explícitamente + material no diegético

La **historia** comprende todos los hechos de una narración, entendida como una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto, que transcurre en el espacio y en el tiempo. Estos acontecimientos son los que se representan de forma explícita en una película y los que no.

He aquí una característica del medio cinematográfico: el espectador puede deducir hechos que no están representados explícitamente en la pantalla donde se proyecta el film. Hacemos deducciones y suposiciones sobre los hechos de una narración casi sin darnos cuenta. Si vemos unos edificios altos sabemos que estamos en una ciudad; sabemos cuál es la estación del año porque vemos cómo va vestida la gente; sabemos si es de día o de noche por la conducta de los personajes, etc.

El mundo global de la acción de la historia es lo que llamamos *diégesis* (palabra griega que significa "historia contada"). Es el mundo, el de la historia, que existe más allá de la película. Es decir: el tráfico, las calles, la gente... sabemos que están allí aunque no salen en el plano que estamos viendo porque están fuera de campo, sólo podemos suponer que existen porque pertenecen al mundo que describe la película; todos ellos son *diegéticos*.

La historia es lo que ocurre en orden cronológico. Es lo que llamamos *diégesis*.

Bordwell utiliza el término **argumento** para describir todo lo que se ve y se oye explícitamente en la película que estamos viendo. El argumento incluye todos los hechos de la historia que están descritos de forma directa. También puede incluir material ajeno al mundo de la historia, como son títulos de créditos o música de la banda sonora. A estos elementos se les llama *no diegéticos* porque no pertenecen al mundo de la historia. Una regla para saber qué material de una película es o no diegético es preguntarnos si los personajes pueden o no leer o escuchar estos elementos. Si no pueden es porque no pertenecen a su mundo, pertenecen al mundo del espectador.

Podemos decir entonces que la historia y el argumento coinciden en algunas cosas, pero divergen en otras.

Desde el punto de vista del narrador (el guionista), la historia es la suma total de los acontecimientos de la narración. El narrador puede presentar algunos de estos hechos convirtiéndolos en parte del argumento y dejar fuera otros, es decir, puede convertir la historia en argumento.

Bordwell señala que desde el punto de vista del espectador las cosas son diferentes. Todo lo que éste ve es argumento; ve la disposición que hacemos del material de la película tal como aparece en la pantalla. Lo que hace el espectador es crear la historia en su mente a partir de las pistas que el argumento da.

#### **Distinción entre historia y argumento**

Por ejemplo, la distinción entre historia y argumento nos permite tener dos opciones cuando queremos explicar a alguien una película que hemos visto:

- podemos resumir la historia comenzando por el primer incidente que deducimos del argumento y seguir linealmente hacia delante: **orden de la historia**;
- podemos explicarla desde el primer incidente que nos aparece en la película: **orden de la narración**.

Distinguir entre historia y argumento nos servirá para analizar y entender cómo funciona la narración.

#### **4.5. El estilo**

Para Bordwell, el **estilo** es el proceso técnico mediante el cual decidimos materializar un argumento. Es lo que algunos autores llaman discurso. Un mismo argumento nos serviría para escribir una novela; representar una obra de teatro, un ballet o una historia interactiva en un CD. Pero si decidimos realizar esta historia en teatro o en una película, debemos utilizar el lenguaje propio de cada uno de los medios.

Bordwell entiende el argumento como un proceso "dramatúrgico" y el estilo como un "proceso técnico". Estos dos procesos interactúan entre sí, es decir, para una película tendremos en cuenta la puesta en escena, la fotografía, las posibilidades del montaje, etc. Si hacemos esta historia como un interactivo, deberemos tener en cuenta la interactividad, el diseño de la navegación, etc.

Una historia puede ser contada por diferentes medios, mientras que el estilo es específico de cada uno de los medios utilizados.

Bordwell define las relaciones y caracter3sticas del estilo, la historia y el argumento del siguiente modo:

### 1) Historia

- La historia incorpora la acci3n como una cadena cronol3gica causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duraci3n y espacios determinados.
- La historia de una pel3cula es como una explicaci3n verbal sobre la misma.
- La historia no est3 materialmente presente en la pantalla o en la banda sonora.

### 2) Argumento

- El argumento es la organizaci3n real y la representaci3n de la historia en la pel3cula. Es una construcci3n, el dise1o de la historia que se produce en una determinada pel3cula.
- El argumento es un sistema que organiza los acontecimientos de la historia seg3n unos principios espec3ficos.
- El dise1o del argumento es independiente del medio, tanto puede ser para una pel3cula, una novela, un CD...

### 3) Estilo

- El estilo es inseparable del medio: son los recursos que utilizamos para materializar el argumento.
- El estilo interact3a con el argumento, pero no con la historia.

## 4.6. Selecci3n de la informaci3n

Como venimos explicando a lo largo de este m3dulo, el argumento presenta los acontecimientos de la historia de una forma determinada. En esta presentaci3n podemos manipular la informaci3n que suministramos al espectador para crear suspense.

### **Ejemplo de manipulaci3n de la informaci3n**

Por ejemplo, para explicar este mecanismo Bordwell utiliza de ejemplo la pel3cula *Rear Window* (La ventana indiscreta, 1954) de Hitchcock. El argumento de esta pel3cula bloquea nuestro conocimiento de la historia al limitar el espacio. James Stewart (el actor que encarna el protagonista) tan s3lo ve fragmentos de acciones a trav3s de un patio de ventanas. A trav3s de ellas reconstruye una historia: el presunto asesinato de una vecina en manos de su marido.

Esta película es un buen ejemplo para demostrar que el objetivo del argumento no es permitir que el espectador construya la historia (todos los hechos de la historia), sino más bien guiarnos para construirla de una forma específica.

El objetivo del argumento es el de crear expectativas concretas, provocando nuestra curiosidad o suspense, creando sorpresas a lo largo del camino.

#### 4.7. El diseño argumental

El diseño argumental es el proceso mediante el cual un argumento organiza el material de la historia, cómo puede limitar o expandir el acceso a la información de la historia y cómo la narración representa el espacio y el tiempo.

Se asume que un argumento ideal da la información en la cantidad "correcta" para permitir una construcción coherente de la historia. Según las convenciones de los géneros, hay argumentos que dan poca información y otros que dan mucha. Evidentemente, un documental o un reportaje da más información que una película de misterio, pero incluso el documental ha de dar la información necesaria para entender la historia que nos está contando.

Nos debemos preguntar hasta qué punto lo que dejamos de contar es realmente necesario para entender la historia. ¿Hay incompatibilidades, disparidades, faltas de sincronización, incongruencias?

Debemos partir de que nunca tenemos un acceso libre a la totalidad de la historia. El argumento conforma nuestra percepción de la historia controlando la cantidad de información a la que tenemos acceso. Es decir, el argumento deja vacíos al no explicar ciertos hechos de la historia. Son las **elipsis**.

Hay tres tipos de elipsis:

- 1) **Temporales:** Son la más frecuentes. En una secuencia vemos como nace la princesa, en la siguiente tiene dieciocho años y en la tercera conoce al príncipe.
- 2) **Causales:** Son frecuentes en las narraciones de misterio. Nos ocultan información causal (por ejemplo, ¿por qué el asesino ha cometido el asesinato?)
- 3) **Espaciales:** Ocultación que tiene que ver con el espacio (¿dónde se encuentra el arma del delito?).

Bordwell señala que es evidente que todos estos vacíos se encuentran en el argumento, no en la historia. Las elipsis están entre las claves, las pistas que se presentan al espectador para que actúe sobre ellas.

Pero estas expectativas se han de cumplir, los vacíos han de ser llenados de alguna manera; han de responder a un motivo determinado. Evidentemente, hay películas que dejan sin resolver enigmas, es el caso de aquéllas con final abierto, que siempre dan motivo para realizar una segunda parte. Pero hay algunos de estos vacíos que se han de llenar: el policía tal vez no descubra al asesino, pero el público ha de poder realizar alguna hipótesis de quién es.

Lo importante es el momento en que se da esa información, el momento en que llenas el vacío. Escogiendo ese momento, podemos crear anticipación, curiosidad, sorpresa o suspense

#### 4.8. El punto de vista

El punto de vista es un elemento que facilita la selección de la información al argumento. Facilita el cómo y cuándo es expuesta la información de la historia. El guionista tiene en su poder todos los hechos de la historia, todos los pensamientos del personaje, toda la información. El guionista es quien decide cómo presentar esta información, qué cantidad de ella debe conocer el espectador o cada uno de los personajes. A veces el guionista está "presente" en la película en forma de narrador o de voz en off y relata los acontecimientos; nos cuenta la historia. En este caso se dice que el punto de vista a través del cual nos es contada la historia es el del narrador. En muchas películas es el propio personaje quien nos cuenta su propia historia, en otras es otro personaje el que nos relata la historia del personaje principal.

El guionista debe decidir desde qué punto de vista va a contar la historia.

Existen diversos tipos de punto de vista:

- **Punto de vista del narrador**  
Hay varios tipos de narrador: el omnisciente, que "lee" las mentes del personaje y relata sus actos, y el no omnisciente, que no se introduce en las mentes de los personajes.
- **Punto de vista del personaje**  
Relata los hechos y sus pensamientos en primera, segunda o tercera persona.

#### Relatos del personaje

##### Tercera persona

Si el personaje está colocado en tercera persona es un mero observador. En este tipo de historia hay una evolución en la trama y el personaje observa cómo se desarrolla. Esto resta oportunidades dramáticas a la historia.

<b>Segunda persona</b>	Si el personaje est1 situado en segunda persona, se convierte en un gu3a que nos conduce a trav3s de la historia. Hay pel3culas, como por ejemplo, en <i>La naranja mec1nica</i> , en la que el protagonista alterna los puntos de vista de primera y segunda persona. En segunda persona es cuando aparece directamente en la pantalla y se dirige a la audiencia.
<b>Primera persona</b>	Si el personaje se sit1a en primera persona, se coloca al protagonista en el centro de la acci3n, ya que la historia le est1 ocurriendo a 3l. Generalmente, en el cine el relato funciona mejor cuando se aborda en primera persona y el personaje se sit1a en una posici3n central.

#### 4.9. La anticipaci3n

Para muchos autores la anticipaci3n es uno de los mecanismos m1s importantes de la estructura narrativa. La anticipaci3n se utiliza sobre todo para provocar reacciones en el espectador. Este mecanismo nos permite crear expectativas y anticipar sutilmente el resultado de las acciones. Para que funcione este mecanismo, es necesario anticipar ciertas informaciones, as3 se provoca el deseo del espectador de ver cumplidas las expectativas que le son sugeridas.

Una expectativa cumplida es la que ocurre tal como hemos anticipado. En cambio cuando esto no sucede se genera sorpresa.

Se produce suspense cuando, aun conociendo una determinada informaci3n, no sabemos c3mo se resolver1 la expectativa. Cuando las posibilidades de 3xito y de fracaso para conseguir el objetivo van en paralelo, seg1n Hitchcock, es cuando nos preguntamos constantemente qu3 pasar1.

La anticipaci3n se utiliza para crear tensi3n dram1tica, sorpresa y suspense.

C3mo hacer sentir al espectador:

- **Tensi3n dram1tica:** El espectador tiene menos informaci3n de la historia que el protagonista.
- **Suspense:** El espectador conoce m1s de la historia que el protagonista.
- **Sorpresa:** El espectador y el protagonista tienen la misma informaci3n. Ambos desconocen alguna cosa.

El argumento nos ayuda a construir las conexiones espaciales, temporales o l3gicas entre los acontecimientos de la historia.

"La dramaturgia de la pel3cula es el conjunto organizado de claves que disponen al espectador a inferir o ensamblar la informaci3n de la historia."

D. Bordwell.

#### 4.10. La redundancia

De la misma manera que podemos elidir información, el argumento puede reforzarla mediante la redundancia. Por ejemplo, un cartel puede describir una acción que veremos a continuación reforzando cierta información; vemos escenas que hacen referencia visual o sonora a acontecimientos ya finalizados.

En cualquier texto narrativo, utilicemos el medio que sea, el argumento controla la cantidad y el grado de información que recibe el espectador. El argumento crea vacíos (las elipsis) en la construcción de la historia. También combina la información mediante los principios de dilación (retrasando la información) y la redundancia (reforzando elementos). Todos estos procesos funcionan para guiar la actividad narrativa del espectador. Ambos mecanismos narrativos ya aparecen en la *Odisea* y la *Iliada*.

Decidir lo que se incluye en el argumento y lo que se deja, decidir cómo se retarda y dónde es necesaria una redundancia son las decisiones más importantes que debemos tomar cuando creamos un argumento.

#### 4.11. El estilo y el argumento

El estilo, según Bordwell, puede interactuar con el argumento de varias maneras. Utilizamos la técnica para realizar el argumento; con ella podemos dar información de la historia, claves para poder formular hipótesis, etc.

En ocasiones el argumento puede necesitar que se expliquen dos acontecimientos que pasan al mismo tiempo, es decir que se desarrollen con simultaneidad en el tiempo.

Técnicamente podemos crear la simultaneidad utilizando estos recursos:

- cruzar de un acontecimiento a otro;
- situar los acontecimientos en la escena a distinta profundidad;
- dividir la pantalla;
- incluir objetos concretos en la puesta de escena (ejemplo, una televisión que emite un acontecimiento en directo).

Cualquier elección de estilo que se haga tiene influencias diferentes sobre el espectador; por esto el estilo es muy importante en la narración.

Bordwell se1ala que la narraci3n es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo de la pel3cula interactúan en la acci3n de indicar y canalizar la construcci3n de la historia. Es decir, el film no s3lo narra cuando el argumento organiza la informaci3n de la historia; la narraci3n incluye tambi3n procesos estil3sticos.

## 5. Etapa 5. La narraci3n y el tiempo

### 5.1. El orden temporal

En el cine muchos procesos de la narraci3n dependen de la manipulaci3n del tiempo. La programaci3n de la duraci3n y el orden en que se presentan los acontecimientos influyen en la experiencia del observador.

Para Bordwell, uno de los elementos m3s importantes con relaci3n al tiempo es el orden de los acontecimientos.

En la historia los hechos pueden pasar simult3neamente o sucesivamente. Pero en el argumento el orden de los acontecimientos puede pasar de cualquier forma. Esto produce cuatro posibilidades generales. Cada una de ellas puede ejemplificarse mediante diversas opciones estil3sticas.

#### Cuatro posibilidades generales

Historia	Argumento
A. acontecimientos simult3neos	presentaci3n simult3nea
B. acontecimientos sucesivos	presentaci3n simult3nea
C. acontecimientos simult3neos	presentaci3n sucesiva
D. acontecimientos sucesivos	presentaci3n sucesiva

Ejemplos de opciones estil3sticas:

#### 1) Tipo A

- composici3n en profundidad,
- divisi3n de pantalla,
- sonido o voz en *off*.

#### 2) Tipo B (poco frecuente)

- personajes que ven una pel3cula o un programa que describe acontecimientos previos a la historia (el acto de ver y los acontecimientos pasados se representan simult3neamente en el argumento);
- divisi3n de pantalla;

- sonido solapado: el sonido de la escena siguiente empieza sobre las últimas imágenes de la secuencia que se está desarrollando.

### 3) Tipo C

- Montaje en paralelo.

### 4) Tipo D

- Sucesión en la historia; sucesión en el argumento.

## 5.2. Tipos de estructuras narrativas: la estructura lineal

Bordwell señala que en cualquiera de los tipos anteriores, incluso en el D, el argumento tiene dos opciones fundamentales: presentar las acciones cronológicamente (1-2-3) o mezclar los acontecimientos (2-3-1, 3-2-1).

En la estructura lineal la narración sigue linealmente el desarrollo cronológico de la historia, que queda aglutinada en torno a unos bloques narrativos principales.

### 5.2.1. Los actos

La mayoría de las historias están divididas en actos. Un acto es una unidad mayor que permite que la trama general avance y forme en sí misma una relativa unidad dramática independiente. El esquema narrativo universal es el que organiza la estructura dramática en tres actos.

Aristóteles, por primera vez, establece esta estructura de los relatos en tres partes: un principio, un medio y un fin. Así divide la tragedia en tres actos: EXPOSICIÓN-PERICIA-CATÁSTROFE.

Horacio propuso la división en cinco actos: PRÓLOGO-PRÓTASIS-EPÍTASIS-CATÁSTASIS-CATÁSTROFE.

Clásicamente la narración se divide en:

- planteamiento,
- desarrollo o nudo,
- desenlace.

Otra estructura más desarrollada basada en la clásica de los tres actos es la siguiente:

- exposición (también llamado introducción o planteamiento);

- desarrollo (también llamado intriga, conflicto, progresión o confrontación);
- clímax (también llamado culminación, resolución o conclusión);
- desenlace (final y epílogo).

Analizando la película de *El padrino* (*The Godfather*, 1992) de Coppola, observamos como su estructura coincide con el esquema típico de un cuento (un rey que tenía tres hijos) y cómo está dividido en cinco actos:

- el rey Vito;
- Sollozo, el traidor;
- el príncipe Sony;
- el príncipe Michael;
- el rey Michael.

### 5.3. Los momentos narrativos

#### 5.3.1. ACTO I. Exposición

Es la primera parte del guión en la que se presenta la historia que va a ser contada. Se presenta a los personajes y se exponen las circunstancias, el tiempo y el lugar que determina el conflicto. También se introduce el clima del guión, el género, etc.

Para algunos autores, la exposición debe contener un "gancho" (*hook*), entendido como un acontecimiento que sorprenda, situado al principio de la historia para literalmente "enganchar" al espectador.

En este acto, se presenta la situación inicial del protagonista, el mundo cotidiano y normalmente tranquilo del héroe; está comúnmente caracterizado por la falta de conflictos y la ausencia de motivos. Un estado de paz.

Los personajes que forman parte de la narración se sitúan en un contexto concreto. Aquí es donde se plantean las situaciones concretas que darán inicio a la historia que se va a contar.

#### El primer punto de giro

Al final del primer acto se introduce el primer punto de giro (*twist* o *plot point*). Es el nudo de la trama que impulsa el conflicto hacia su desarrollo. Es una acción que introduce un cambio de dirección de la historia; a menudo es un cambio brusco e inesperado.

Se produce la alteración. Algo se introduce en el mundo cotidiano del héroe e irrumpe de tal manera que rompe el equilibrio inicial y provoca una crisis. De esta crisis surge el conflicto y también el motivo que impulsa al protagonista a resolverlo.

### **5.3.2. ACTO II. Desarrollo**

El personaje define su objetivo y emprende las acciones para llegar a conseguirlo superando los obstáculos que se le presentan. Es la fase de la lucha, la más extensa de la historia; equivale al nudo del relato y al desarrollo del conflicto. También evolucionan las relaciones entre los personajes que ayudan al héroe a conseguir su objetivo y los que le impiden o dificultan llegar a la meta.

#### **El segundo punto de giro**

Al final del segundo acto aparece el segundo punto de giro, un acontecimiento inesperado que cambia la acción y desemboca en el clímax.

### **5.3.3. ACTO III. El ajuste**

#### **Clímax**

Es el punto culminante de la tensión dramática, el de mayor intensidad para el protagonista, donde se enfrenta con la elección de éste, donde se plantea la solución al conflicto y nos avisa que el final está próximo.

Chion señala que se ha de situar hacia el final, que después del clímax "no puede haber más que escenas de resolución y de distensión".

Una vez satisfecho el objetivo, la acción va a concluir inmediatamente.

#### **Epílogo**

Es el ajuste de la estructura dramática en la que se plantea una nueva situación.

#### **Desenlace**

Es el momento en el cual se resuelven los conflictos expuestos a lo largo del relato.

#### **Final**

Hay dos tipos básicos de final: abierto o cerrado.

- **Final abierto:** El personaje ha superado el conflicto, pero no se sabe si finalmente consigue el objetivo que se había propuesto. No se dice explíci-

tamente, pero supone que nada se le interpone ya. O bien el protagonista llega a la meta, pero aparecen nuevas dificultades.

- **Final cerrado:** Puede ser feliz; todo queda resuelto y la historia concluida o imposible; por ejemplo, la muerte del personaje o del ser querido.

La estructura en tres actos no se aplica solamente a la totalidad de una pel3cula. En cada uno de los actos podemos establecer la misma estructura de un principio, un medio y un fin.

### La estructura de *Braveheart* (primera parte)



Antonio S3nchez-Escalonilla analiza la estructura de *Braveheart* (primera parte), estructurada en siete nudos de acci3n cada uno dividido en tres actos.

#### 1) La traici3n de los ingleses

- **Planteamiento:** Los escoceses acuden a una negociaci3n con los ingleses.
- **Nudo:** Los miembros de un clan aparecen ahorcados con sus familias.
- **Desenlace:** Habr3 lucha contra los ingleses.

#### 2) William pierde a su familia

- **Planteamiento:** Malcolm Wallace se despide de William y parte a la batalla.
- **Nudo:** Los escoceses regresan derrotados, con los cad3veres del padre y del hermano de William.
- **Desenlace:** Argyle se encarga de la educaci3n de William.

#### 3) La prima noche

- **Planteamiento:** El cruel Eduardo rige Inglaterra veinticinco a3os despu3s.
- **Nudo:** El rey desea afianzar su tiran3a sobre los nobles de Escocia.
- **Desenlace:** Se reinstaura la prima noche.

#### 4) Wallace regresa a su aldea, a3n sometida

- **Planteamiento:** Wallace regresa a su aldea y se une a la celebraci3n de una boda.
- **Nudo:** Reencuentro con Murron. Un noble ingl3s se lleva a la novia escocesa para cumplir la prima noche.
- **Desenlace:** Los escoceses, humillados, no pueden hacer nada por impedirlo.

#### 5) Murron y Willian

- **Planteamiento:** Wallace corteja a Murron.
- **Nudo:** El padre de Murron lo desaprueba, pues Wallace evita la lucha contra los invasores.
- **Desenlace:** Murron y Willian se casan en secreto.

#### 6) Asesinato de Murron

- **Planteamiento:** Un oficial ingl3s intenta abusar de Murron.
- **Nudo:** William la defiende, se enfrenta a los soldados y escapa.

- **Desenlace:** Murrón es ejecutado.

#### 7) Venganza de Wallace

- **Planteamiento:** William regresa la aldea para entregarse.
- **Nudo:** Wallace venga la muerte de Murrón con las vidas de los soldados y ejecuta al jefe de la guarnición inglesa. El pueblo se une a William.
- **Desenlace:** Wallace se convierte en el nuevo líder escocés.

### 5.4. Alternativas al presente continuo: *flashback* y *flashforward*

Una narración no tiene por qué seguir un orden cronológico en la exposición de los acontecimientos. Aún así, a pesar de que se den saltos temporales, ello no implica que se desajuste la estructura en tres actos.

Hay dos tipos de alternativas al presente continuo: el *flashback* y el *flashforward*.

#### 5.4.1. El *flashback*

Bordwell lo define así: un acontecimiento previo en la historia (1) se coloca más tarde en el argumento produciendo, por ejemplo: 2-1-3.

Tipos de *flashback*:

- auditivos: imagen en presente, sonido en pasado (por ejemplo, una voz en *off*);
- imagen y sonido en pasado;
- suelen estar motivados por un recuerdo, memoria, etcétera, de un personaje.

#### Ejemplos de películas con *flashback*

- *Eva al desnudo* (*All About Eve*, 1950) de Joseph L. Mankiewicz



La lucha de Eva Carrington para alcanzar el estrellato siguiendo los pasos de su ídolo Margot Channing. La película se basa en el retrato de Eva, una dulce muchacha que poco a poco se revela como una perversa competidora que lucha para conseguir influencia y poder.

- *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, 1950) de Wilder.
- *La condesa descalza* (*Barefoot Contessa*, 1954) de Mankiewicz.
- *El padrino II* (*Godfather II*, 1974) de Coppola.
- *Laura* (*Laura*, 1941) de Preminger.

- *Ciudadano Kane* (*Cittizen Kane*, 1941) de Welles.

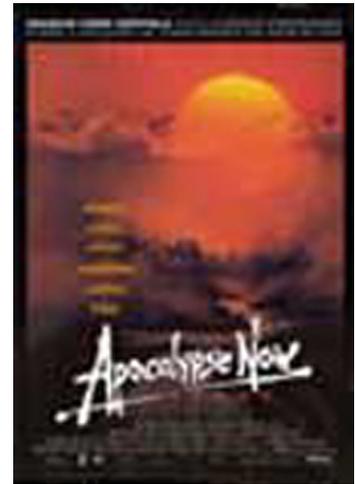
### 5.4.2. El *flash forward*

- El orden de la historia 1-2-3 se convierte en el argumento en 1-3-2.
- Puede estar provocado por una profecía o un sueño premonitorio.
- Representa intuición, omnisciencia y anticipaci3n.

Hay autores que dicen que existen otro tipo de estructuras llamadas "parad3jicas". Son estructuras imposibles, como ocurre en las pel3culas que presentan una estructura infinita al repetir el principio en el final.

#### Ejemplo de estructura parad3jica

Basada en "El coraz3n de las tinieblas" de Joseph Conrad. La acci3n transcurre en Vietnam, lugar al que es enviado el Capit3n Willard con la misi3n de matar al Coronel Kurtz, quien ha organizado su propio ej3rcito y es adorado por sus seguidores.



*Apocalypse Now* (1979) de Coppola es un ejemplo de pel3cula con *flashforward*

### 5.5. Las unidades narrativas completas

La secuencia y la escena son unidades narrativas que definen con mayor detalle la ordenaci3n estructural de las acciones en el espacio y en el tiempo. Establecen la continuidad del desarrollo narrativo y dram3tico.

#### 5.5.1. La escena

Hablamos de escena cuando la acci3n sucede en un mismo lugar y con una continuidad rigurosa en el tiempo.

#### 5.5.2. La secuencia

La secuencia es una divisi3n interna subjetiva, es una unidad aut3noma de discurso narrativo que constituye por s3 misma una peque1a narraci3n dentro de la narraci3n general. Puede contener una o varias escenas.

"Serie de escenas que forman un bloque tem3tico"

Ramos, J.; Marim3n, J. (2002). *Diccionario del gui3n audiovisual*. Barcelona: Oci3ano.

#### Tipos de secuencia

- **M3s de una escena y tiempo lineal entre ellas.** As3, cuando seguimos el desplazamiento de un personaje desde su casa a su lugar de trabajo: lo vemos en la cama de su casa, despu3s en la ducha, luego saliendo por la puerta, cruzando una calle, entrando en su oficina. No hay una unidad espacial, por lo que hay diferentes escenas; pero hay un tiempo lineal entre ellas.

- **Más de una escena sin continuidad temporal entre ellas.** El mismo ejemplo que el anterior, pero ahorrándonos pasos. Vemos al personaje en su casa y luego en la oficina.
- **Un mismo escenario, pero con discontinuidad de tiempo.** Se mantiene el escenario, pero hacemos saltos en el tiempo (cada uno de los saltos es una nueva escena). Éste es un recurso que permite condensar una determinada acción en el tiempo.
- **Secuencia igual a escena.** Un único espacio y tiempo.
- **Secuencia alternativa.** Alternancia entre dos escenas: acciones simultáneas en el tiempo separadas en el espacio.
- **Plano secuencia.** Toda la secuencia transcurre en un mismo plano.

## 5.6. Diferencias entre secuencia, escena y acto

### 5.6.1. La secuencia

Una secuencia es una parte de la película que presenta una unidad narrativa: una pequeña narración dentro de la narración general que es independiente del número de escenas que la componen. Para algunos autores una secuencia es equivalente al capítulo de una novela. Es una parte de la narración, es una subnarración o también un episodio de la narración.

Una película entera puede estar compuesta por una sola secuencia. En un mismo decorado se pueden desarrollar secuencias distintas y puede haber una secuencia que se desarrolle en diferentes decorados.

#### Ejemplo de secuencia

Imaginemos este *story-line*: Una chica quiere conseguir un chico y cuando cree que lo tiene, viene otra persona y se lo quita.

El guionista es quien establece en cuántas secuencias y escenas divide esta historia. Lo podríamos dividir en las siguientes secuencias:

- **Secuencia 1.** La chica conoce al chico.
- **Secuencia 2.** La chica quiere conquistar al chico.
- **Secuencia 3.** Se dan los inicios de la relación.
- **Secuencia 4.** La chica sospecha que hay alguien más en la vida del chico.
- **Secuencia 5.** Llega la decepción: alguien le ha robado el chico.
- **Secuencia 6.** La chica descubre quién le ha robado el chico.

Cada una de estas secuencias puede estar dividida en varias escenas o en una sola.

**Secuencia 1.** La chica conoce al chico.

- **ESCENA 1. EXT. PARQUE-MAÑANA**  
La chica pasea su perro por el parque. El perro se le escapa. Un chico encuentra al perro y se lo devuelve. La chica queda muy agradecida.

- ESCENA 2. EXT. CALLE CIUDAD-TARDE  
Esa misma tarde la chica sale del trabajo y se dirige a su casa andando. Cuando llega, la portera que está en la entrada le dice que tienen un nuevo vecino.
- ESCENA 3. INTERIOR. ESCALERA-TARDE  
Ella sube por las escaleras y se encuentra al nuevo vecino, que resulta ser el chico del perro. Ambos quedan sorprendidos e inician una conversación.

### 5.6.2. La escena

El término "escena" está íntimamente relacionado con el espacio, la localización geográfica de los actores y los personajes de la acción, y también con el tiempo. Es decir, una escena es aquello que ocurre en un lugar determinado en un tiempo determinado. Si la acción cambia de decorado, tenemos una escena nueva; si no cambiamos de decorado pero hay un cambio de tiempo, también tenemos una escena nueva.

#### Ejemplo de escena

Por ejemplo, nos encontramos en una habitación; es de noche y la protagonista tiene una discusión por teléfono con su novio. Cuelga el teléfono y se va a dormir. La pantalla se funde a negro y luego vuelve a aparecer la misma habitación; la protagonista sigue dormida, pero vemos por la luz que entra por la ventana, pues está amaneciendo. En esta situación no hay ningún cambio de lugar, pero sí hay un cambio de tiempo: tenemos distintas escenas que nombraríamos así:

- ESCENA 1. INT. HABITACIÓN-NOCHE
- ESCENA 2. INT. HABITACIÓN-MAÑANA

A pesar de que los conceptos "escena" y "secuencia" están claramente diferenciados, es común en la práctica profesional del audiovisual que se usen como sinónimos, lo que puede llevar a más de una confusión. Desde esta asignatura apostamos por utilizar el sentido clásico y diferenciado de estos dos términos.

### 5.6.3. El acto

Un acto es una unidad narrativa todavía más grande que la secuencia. Los actos son las partes en que se divide una trama. Es un concepto que proviene del teatro y coincide normalmente con los descansos (bajadas de telón) que se realizan en una sesión teatral. La narrativa clásica coincide en dividir las historias en tres actos: presentación, nudo y desenlace. Cada una de estas partes hace avanzar la narración. En la presentación se introduce a los personajes, así como el espacio y el tiempo en que transcurre la acción; al final del primer acto conocemos el conflicto del personaje. En el nudo se desarrolla el conflicto; al final del segundo acto el conflicto está listo para su resolución. En el tercer acto conocemos la resolución del conflicto, su desenlace.

#### Ejemplo de acto

En el ejemplo de historia que hemos expuesto establecemos los actos de la siguiente manera:

- ACTO I  
Secuencia 1  
La chica conoce al chico.  
Secuencia 2

La chica quiere conquistar al chico.

- **ACTO II**  
**Secuencia 3**  
Se dan los inicios de la relaci3n.  
**Secuencia 4**  
La chica sospecha que hay alguien m1s en la vida de chico.  
**Secuencia 5**  
Llega la decepci3n: alguien le ha robado el chico.
- **ACTO III**  
**Secuencia 6**  
La chica descubre qui3n le ha robado el chico.

## 5.7. La duraci3n

Cuando hablamos de duraci3n nos encontramos con tres variables:

- 1) **La duraci3n de la historia:** El tiempo que el observador piensa que necesita la acci3n: un d1a, una hora, un a1o...
- 2) **La duraci3n del argumento:** El espacio de tiempo que la pel1cula representa, dramatiza.
- 3) **La duraci3n de pantalla:** el tiempo de proyecci3n.

Los medios convencionales para indicar las relaciones entre la duraci3n del argumento y de la historia incluyen: relojes, calendarios, indicaciones verbales, etc3tera y convenciones culturales: un gallo que canta, comercios que se abren, etc.

### Ejemplo de duraci3n del argumento

As1, puede ocurrir que de los diez a1os de la historia, el argumento dramatice tan s3lo unos meses o unas semanas, como en *S3lo ante el peligro* (High Noon, 1952) de Zinnemann.

Es decir, la acci3n de la historia puede durar diez a1os, el argumento un mes, pero la pel1cula dura dos horas.

## 6. Etapa 6. La narración y el espacio

### 6.1. Características del espacio

Igual que el concepto "tiempo", el espacio es una de las dimensiones que se barajan en la narración. El concepto "espacio" en el cine está muy ligado a cómo se muestra este espacio, es decir, a cuestiones de lenguaje audiovisual y técnicas (tipos de plano, movimientos de cámara etc.). Pero para Bordwell la presentación de la información en el argumento se puede ver facilitada u obstaculizada por la representación que del espacio hace el estilo.

Al elaborar un guión es imprescindible describir dónde se desarrolla la acción y qué relación tiene ese "lugar" con el personaje.

Al principio de cada escena el guionista debe describir el lugar donde transcurre, mostrar si es interior o exterior y también describir los objetos que formarán el ambiente en el que se desarrolla la acción.

#### Cita

"La descripción detallada de estos elementos tiene una importancia dramática porque facilitan información sobre un clima determinado presente a lo largo de la escena y en su conjunto, expresa una cualidad del lugar: lujoso, limpio, desordenado o antiguo. A su vez, puede llegar a determinar rasgos sobre su dueño."

Martínez.

En el guión debemos definir las características del espacio: qué es, cómo es, dónde está, para qué sirve el espacio y qué relación tiene con los personajes.

Según Eugenne Vale, los lugares en que transcurre la acción se pueden caracterizar según:

- **su naturaleza:** despacho, hospital, fábrica...;
- **su función:** poblado, desierto, misterioso...;
- **su propósito:** fabricar objetos si es una fábrica, curar enfermos si es un hospital;
- **su situación:** en una ciudad, en un país, en un desierto;
- **su relación con uno o varios personajes:** su escondite, un símbolo de poder.

A estas funciones, Chion añade otra: el ambiente que se desprende, que puede ser angustioso, mágico, opresor...

#### Bibliografía

Vale, Eugenne (1993). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa.

Este autor tambi3n se3ala que los lugares se pueden utilizar de varias maneras: integrando de modo dram3tico esa funci3n en la acci3n (ser3a la manera habitual), como una misa en una iglesia, o una subasta en una sala de ventas; haciendo lo contrario: creando una contradicci3n entre el lugar y lo que all3 ocurre.

Hay autores que definen la funci3n y los tipos de espacio de la siguiente manera:

- El espacio que proyecta. Define o proyecta al personaje.
- El espacio que influye o condiciona el comportamiento de un personaje. Crea una emoci3n.
- El espacio que condiciona. Se basa en la funci3n asociativa (relaciona emociones en decorados similares o distintos). En un espacio, un personaje se comporta de una manera; en otro, de otra.

## **6.2. Presentaci3n del espacio**

El cine tiene muchas maneras de ense3ar los espacios y los decorados en una pel3cula.

- Se puede hacer ense3ando el decorado.
- Se puede decir en el di3logo en la secuencia que se ve el espacio o en la secuencia anterior utilizando el mecanismo de la anticipaci3n.
- Se pueden dar a conocer mediante objetos determinados o el tipo de mobiliario.
- Por las acciones que haga el personaje. As3, un carpintero clavando clavos: una carpinter3a.
- Se pueden mostrar desde el principio, se pueden ense3ar progresivamente o se pueden ocultar al espectador.