

RAMIRO SAN HONORIO

10 PASOS PARA CREAR FICCIONES

*Una enseñanza dinámica sobre el oficio del autor, con
claves para las formas narrativas de los nuevos medios.*

EDITORIAL DUNKEN

Buenos Aires
2015

San Honorio, Ramiro

10 pasos para crear ficciones

1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Dunken, 2015.
376 p.; 23x16 cm.

ISBN 978-987-02-8004-0

1. Técnicas de Enseñanza. 2. Ciencia Ficción. I. Título.
CDD 807

Derechos comerciales pertenecen a Quark Contenidos
Mail de contacto y compra: info@quarkcontenidos.com.ar

Impreso por Editorial Dunken

Ayacucho 357 (C1025AAG) - Capital Federal

Tel/fax: 4954-7700 / 4954-7300

E-mail: info@dunken.com.ar

Página web: www.dunken.com.ar

Hecho el depósito que prevé la ley 11.723

Impreso en la Argentina

© 2015 Ramiro San Honorio

e-mail: rshonorio@gmail.com

ISBN 978-987-02-8004-0

*A mi viejo, un laburante pionero de la tv,
Y especialmente a todos mis alumnos,
que ahora son grandes colegas.*

ÍNDICE

PRÓLOGO	15
INTRODUCCIÓN	19
REFLEXIONES PREVIAS	21
Ver ficciones	23
Un mar de incertidumbre	24
¿Tenemos poder sobre el espectador?	25
EL FUTURO ES AHORA	27
Los medios del futuro	29
El nuevo espectador	30
El uso del impacto	31
Un nuevo universo: la era virtual	33
El metaverso	33
CREATIVIDAD	35
Los creativos	37
El miedo de no ser creativo	38
Herramientas & fórmulas de éxito	39
Guión literario vs guión técnico	39
Preparados... listos	42
PASO UNO. <i>El look del guión</i>	43
Primer paso – Introducción	45
El guión	46

El argumento	47
El formato	47
Descripciones	56
Las acciones.....	57
El tiempo	58
Secuencia	61
Locación	63
Encabezado.....	64
Acotaciones al diálogo	66
Intercortes.....	69
El flashback.....	70
El flashforward	72
Componentes de la ficción	73
El equipo autoral.....	73
Trabajo creativo “en mesa”	74
La visibilidad del autor	75
Conclusiones del paso uno	75

PASO DOS. ¡Tengo una idea!..... 79

Segundo paso – Introducción.....	81
¿Qué me estás contando?	81
¿Nada nuevo bajo el sol?	82
¡Tengo una idea!	83
Fuentes de ideas	83
<i>Idea personal/ seleccionada:</i>	84
<i>Idea gratuita / leída:</i>	84
<i>Idea adaptada:</i>	84
<i>Idea transformada:</i>	85
<i>Idea onírica:</i>	85
<i>Idea auditiva/verbal:</i>	85
<i>Idea solicitada:</i>	86
Tema vs Idea	87
La premisa	88

Presentación de una idea.....	89
¿Por qué querés esta historia?	89
Herramienta base: story line.....	90
El conflicto.....	92
Conflictos vs Obstáculos	93
La intención	94
Escribir como espectador.....	95
Debo escuchar a mis personajes.....	96
Los tres elementos de una historia.....	96
Síntesis.....	98
La sinopsis.....	98
Todo un tema: el final	100
Conclusiones del paso dos	101

PASO TRES. *Un castillo de naipes* 105

Paso tercero – Introducción.....	107
Micro y macro estructura	108
El Plot & los Plots Points.....	108
Autor de estructura.....	108
El tratamiento.....	109
Macro estructura	110
Micro estructura	110
El paradigma	111
Los bloques - televisión clásica	113
Presentación	114
Desarrollo	114
Resolución	114
Puntos de ataque	115
Crisis	115
Clímax.....	115
Doble crisis	116
Anticlímax	116
Tipos de estructura	117

1- Estructura flashback	117
2- Estructura en paralelo	118
3- Estructura secuencial	120
4- Tramas múltiples	121
5- Invertida	122
6- Video juego	123
Las 36 situaciones dramáticas	124
Las 15 tramas maestras	129
Breaking bad: el principio de incertidumbre	131
Formatos de ficción	132
Todos los formatos de ficción	133
Conclusiones del paso tres.....	133

PASO CUATRO. Una cuestión de género 137

Cuarto paso – Introducción	139
Géneros clásicos.....	139
<i>Clasificación por su estilo o tono</i>	140
<i>Clasificación por su ambientación</i>	143
<i>Clasificación por su formato/recursos</i> <i>de producción</i>	144
<i>Clasificación por su tipo de audiencia</i>	145
Subgéneros contemporáneos.....	145
Conclusiones del paso cuatro.....	157

PASO CINCO. ¡Qué personaje!..... 161

Quinto paso – Introducción	163
Crear personajes	164
Ser creíble	165
Los autores y los personajes	165
Cambia, todo cambia.....	169
Tener o no tener, esa es la cuestión.....	170
Antagonista.....	173
Personajes de sitcom	173

La biografía.....	175
Visualización del personaje.....	177
El backstory.....	179
El bautismo.....	180
Este nombre me suena	180
Las 3 P.....	181
Las 3 dimensiones.....	182
Características madres.....	184
Avatar vs personaje	184
Tips para la contrucción de un avatar	186
Personajes extras/secundarios en videogames	187
El viaje del héroe	188
El llamado a la aventura	189
Los trabajos de Heracles.....	190
Motivación.....	191
El cambio.....	192
Deus ex machina	193
La decisión.....	193
Conflictos-psicología	193
Hablemos de casting.....	195
<i>Del guión a la actuación, una compleja ecuación</i>	195
Conclusiones del paso cinco	197

PASO SEIS. *Audio vs Imagen*..... 201

Sexto paso – Introducción.....	203
Imagen.....	204
Mundo sonoro	204
Elemento catalizador	205
Que es lo que podemos lograr con el elemento catalizador	206
Macguffin	206
La elipsis.....	206
Transición.....	207

La voz en off.....	207
Elementos técnicos.....	208
¿Sonido anda?.....	213
Bandas de sonido.....	213
Un papel cada vez más importante.....	215
Protagonistas de siempre, los efectos visuales.....	216
Evolución de los FX.....	217
<i>SFX – VFX</i>	220
Conclusiones del paso seis.....	222
PASO SIETE. <i>¡Ajustame el tono!</i>.....	231
Séptimo paso – Introducción.....	233
El famoso tono.....	233
Elementos de ajuste.....	234
El verosímil.....	235
Conclusiones del paso siete.....	236
PASO OCHO. <i>A dialogar</i>.....	241
Octavo paso – Introducción.....	243
Los diálogos.....	243
Única regla.....	244
Problemas con los diálogos.....	246
Idiolecto.....	247
Diálogos de videogames.....	247
Conclusiones del paso ocho.....	248
PASO NUEVE. <i>¡A borrar todo!</i>.....	253
Noveno paso – Introducción.....	255
Papelería de reciclaje.....	255
No me gusta.....	256
Errores de tipo & ortográficos.....	257
Los críticos.....	259

Mind map	259
Fichas	260
La biblia.....	260
La sábana	262
Carpeta de diseño de videogames	262
La cinemática.....	263
Conclusiones del paso nueve.....	263

PASO DIEZ. *Vendeme tu historia* 267

Décimo paso – Introducción.....	269
<i>¿A quién le gusta bailar?</i>	269
Sinopsis de venta	272
El pitch	272
Elevator pitch	274
<i>Regla de las 5 W</i>	275
<i>Regla de las 8 R</i>	275
Interlocutor	277
Logline	277
Storytelling	277
Storytelling & marketing	279
El proceso de la creación	281
¿Qué debe buscarse en un guión?	282
Sugerencias para entrevistas	284
En busca de la visibilidad pérdida	284
Habemus showrunner	285
Conclusiones del paso diez	288

¿FINAL FELIZ?..... 291

Happy, no happy	293
Todo tiene un final	294
Los diez mandamientos del guión	295

ANEXO I	303
Medios digitales	305
Mundo crossmedia	305
Elementos crossmedia	306
Mundo transmedia	308
La narrativa transmedia.....	309
Elementos transmedia.....	310
Estrategia transmedia – formatos habituales	314
<i>El comic digital</i>	314
<i>Web series</i>	315
<i>El e-book</i>	316
Recomendaciones para el guión transmedia.....	317
Decálogo del pitch transmedia.....	317
 ANEXO II	 323
22 Reglas para escribir guiones de Pixar	325
 BONUS TRACK.....	 329
Sección tu frase me suena (tv)	331
Sección “Bond, James Bond” (cine)	335
Frases de directores y autores	336
Breve anecdotario del autor	342
 AGRADECIMIENTOS	 367
RAMIRO SAN HONORIO	371

PRÓLOGO

El guión es el espectáculo audiovisual escrito. Es una crisálida que luego se transforma en mariposa y vuela. Hoy las ficciones son las estrellas más brillantes de los medios.

El cine comenzó el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière proyectaron públicamente la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon.

La televisión nació en 1923 en Inglaterra, por las manos del inventor Vladimir Zworykin. Sin embargo, la explosión de la televisión como medio de comunicación de masas, se produce sólo después de la Segunda Guerra Mundial. En otras palabras, son medios de comunicación muy recientes entre los seres humanos.

Incluso hoy en día, tanto el cine como la televisión han ido perdiendo terreno frente a las redes informáticas y los nuevos medios de comunicación. Simplemente porque vivimos en los últimos cincuenta años, la explosión de una curva creciente de la comunicación electrónica a distancia.

La humanidad ha sobrevivido durante siglos sin la presencia del cine y la televisión, y en la actualidad la tv se trata de un aparato de regalo incluso en grandes pantallas LED en las fachadas de los edificios a lo largo de las calles. En gigantescas imágenes brota información e historias.

Este es el punto más interesante para un artista: ella cuenta historias. Varios formatos, contenidos y en diferentes momentos.

Por otro lado, sabemos que todo artista tiene derecho a exponer su arte y en el cine y la televisión, el narrador se llama guionista, y transforma la realidad en ficción a través de las telenovelas, series, miniseries y películas.

Uniendo los dos conceptos: la comunicación de masas y la narración de cuentos, la televisión transformó la humanidad, pero no destruyó la lectura de los libros, o de la palabra viva, el teatro. Fue transformadora.

La televisión distrae a través de las historias que cuenta, que recrean el mundo, que generan tan misteriosamente, una creencia en la mente de los espectadores.

Podemos decir que la televisión tiene mucho poder, ya que entretiene, informa y forma a los seres humanos. Y ya no podemos vivir sin ella. Ella capturó la esencia de libros creativos, teatro, cine, periódicos y revistas.

¿Pero es la televisión un poderoso medio de comunicación? No hay duda de que ha hecho que el mundo vea en directo las guerras, las masacres y los desastres ambientales. El mundo se hizo más pequeño a través de la información y la ficción, pero lo único que consigue la extensión, la captura de millones de personas a la vez, es perder en profundidad y contenido.

Estamos tan acostumbrados a él que casi ni parpadeamos cuando ella anuncia que mató a dos centenares de personas ¿Estaríamos más sorprendidos si fueran trescientos veinte muertos?

¿Acaso recordamos el capítulo 83 de la telenovela de 120 capítulos? No, de ninguna manera.

Así que todo lo que gana en longitud, tiende a perderse en el contenido, pero esto no es ni malo ni bueno. Es simplemente como funciona: un artefacto que trajo la radio al cine

y los puso dentro de unos pocos centímetros cuadrados de tela de difusión en todo el mundo.

Pero para explicar mejor lo que es, el cine, la televisión y las ficciones, su influencia y el futuro, vamos a tener un guionista argentino y autor, experto en el tema: mi amigo y excelente profesional, Ramiro San Honorio. ¿Quién mejor que él para levantar el velo que cubre estos clásicos y también nuevos aparatos de transmisión de ficciones? Un gran escritor, especialista en analizar y explicar cómo escribir buenas ficciones.

DOC COMPARATO

(Maestro de Autores, dramaturgo y escritor)

INTRODUCCIÓN

Señores lectores:

La idea es ser dinámico y sintético.

Repito: la idea es ser dinámico y sintético.

Estaba necesitando acercarte esta propuesta a vos, si a vos, el autor, el estudiante, el espectador que quiere saber un poco qué hay del otro lado del set, de la producción, pero sobretodo cómo es el mundillo del escritor, del guionista.

En verdad, voy a ser muy sincero, siempre trato de serlo con los espectadores, en este caso con vos, el lector.

Estoy cansado de ver la imagen estereotipada del guionista con enormes gafas, sentado frente a un escritorio, con una lámpara, un ordenador o máquina de escribir, encerrado en una habitación oscura, mientras vemos como llueve por la ventana. Incluso a veces suele estar acompañado de un gato negro y rodeado de montañas de bollos de papel arrojados en el suelo.

Bueno, así no somos los guionistas, no se dejen engañar. Es claro que la culpa es toda nuestra. Escribimos esa imagen para el público y celosamente guardamos nuestro secreto.

Ser guionista de ficciones no es eso.

El guionista dejó de estar encerrado en habitaciones húmedas y oscuras... (aún existen oficinas de productoras que siguen siendo así, pero no nos vayamos por las ramas), la idea es que la imagen del autor solitario, imitando al lobo estepario ya no es la mejor para retratar a los guionistas del siglo XXI.

Seré sintético, siempre tengo que recordar eso, porque quiero ser sintético, tengo mucho para contarte sobre el mundo el guión del cine y la televisión y no quiero perderme ni que te pierdas en el camino.

¿En que estábamos? Ah, sí... el mundo del guionista, el AUTOR.

Ya no somos los escritores grises, serios, callados y aburridos... creo que jamás lo fuimos.

El mundo real del autor difiere mucho de la teoría. Me encanta la palabra teoría, y más cuando hablamos de guión. ¿Saben por qué? Adivinen.

Sí, hay mucha teoría escrita sobre el tema, poca práctica y casi nada de práctica aplicada y puesta en forma teórica. ¿Se entiende? Quiero decir que se habla siempre desde un punto demasiado técnico del guión y la visión del "Oficio" siempre se mantiene al margen.

Es por eso que para este desafío de escribir un libro, que lo podemos definir también como un manual técnico, he llamado a colegas, referentes del medio y ex alumnos de guión, como Roberto "Chicho" De Matteo, quién me ha ayudado a darle forma a este escrito, para acercar el mundo del guionista de la manera más sincera, realista y obviamente amena posible. Con Roberto queremos romper con eso que el guión es algo aburrido y teórico, porque no lo es. El guión se debe encarar de forma divertida y práctica, porque es el ejercicio creativo fundamental para el desarrollo de ficciones.

¿Por qué destaco esto? Porque como ya te dije, la teoría en guión, difiere bastante de la práctica, así de simple.

¿No hace falta repetir, no? Claro que no, hay que ser dinámico y sintético.

RAMIRO SAN HONORIO
(Autor – Espectador)

REFLEXIONES PREVIAS

“Cuando un actor viene a decirme que quiere discutir su personaje, le contesto: “Está en el guión”. Si me pregunta “¿Cuál es mi motivación?”, simplemente le respondo: “Tu sueldo”.

ALFRED HITCHCOCK

VER FICCIONES

Hoy leo un libro, quizás mañana vaya al cine, o tal vez encienda mi smart tv, o mi tablet, para ver una temporada completa de una serie online.

Voy a confesarles algo: soy un geek (fanático) de las películas; me encanta lo audiovisual, me encanta la tele, me apasionan las ficciones. Me gusta que me cuenten y me gusta contar historias.

A veces me pregunto ¿Estará buena esta película? ¿Me engancharé con esta serie? El tráiler, el afiche y los actores me gustan, ¿por qué no?

Mis expectativas están a la orden de lo que una buena historia representa para mí, pero ¿Qué es lo que realmente representa para mí?

Según estadísticas, un ciudadano medio mira unas 200 ficciones al año. Sí, increíble verdad, los medios representan hoy día una gran pantalla que brinda a todas horas cientos de filmes en todo el mundo.

El espectador al ver una serie, está contemplando una historia, un hecho que muchas veces suele ser un entretenimiento único, pero otras veces no tanto... ¿Me entienden, no? Estos últimos son los que nos hacen pensar en reclamar el dinero de la entrada o de entrar al blog o página de la serie a postear quejas a los productores y guionistas...

Bueno, dejemos de lado el gusto (sobre gustos dicen que no hay nada escrito pero sobre cine y tv, sí que hay, y cada día más...). Ya todos saben que de series y películas,

al igual que sobre deportes, todos hablan y opinan... la diferencia está en que deportes hemos hecho alguna vez en nuestra vida. Ahora... series... o guiones... no es algo que todos estemos acostumbrados a realizar habitualmente, ¿verdad?

Una herramienta útil, para aquellos que estudian o quieren disfrutar mejor las ficciones, es acercarse más al mundo real del guión.

Una ficción tiene una vida inmortal en nuestros sueños y recuerdos, por ello aprendamos a “ver”, a comprender y saber más sobre todo lo que contiene una obra audiovisual para “poder hacer”, cualquiera sea su género o trama; “aprendamos a hacer con quienes hacen”.

Bien, solo resta decirles, observen bien, miren cada detalle, disfruten cada palabra, en una ficción se esconde un mundo maravilloso, un mundo tan real como aquel con el cual soñamos.

UN MAR DE INCERTIDUMBRE

Nuestro trabajo consiste en contar historias, mejor dicho contar conflictos, y principalmente entretener. Trabajamos tocando las fibras emocionales y a pesar de ello, a veces una buena historia no basta para que tenga éxito y para que el público la acompañe.

“Lo que quiere o necesita el público”, esa frase pretende conocer y resumir el imaginario colectivo, y en boca de algunos productores es una utopía. Los que nos dedicamos a nutrir con historias el mundo audiovisual del entretenimiento, navegamos en un mar de incertidumbre, el que muchas veces se torna tormentoso.

Pero a no asustarse, ésta es justamente la parte más divertida. Es allí en medio de esa tempestad donde debemos

mantener la calma, sostener firme el timón, hacernos uno con el entorno y ejercitar los sentidos.

El secreto tal vez está en ser un buen observador, ser alguien curioso en la vida. Desgranar experiencias, buscarle el sentido a los hechos, entender el comportamiento de las cosas y comprender a las personas que te rodean. Si se tiene los pies sobre la tierra podemos encontrar las historias de nuestras ficciones, la inspiración necesaria, “porque las historias no están allá arriba en una nube, están acá cerca nuestro”.

Observar la realidad, destacar lo extraordinario y plasmarlo en una hoja en blanco, eso es lo que nos hace honestos con nuestra profesión, creíbles.

Eso nos hace alejarnos de las incertidumbres, de las historias sin capas, de esas historias que son como pilotos de prueba. Hay que escribir con certezas lo que nuestro mundo nos dicta.

¿TENEMOS PODER SOBRE EL ESPECTADOR?

Cuando estamos narrando una historia, no sólo estamos escribiendo lo que sucede en la hoja, se lo estamos contando a un espectador.

Por eso es necesario determinar cómo reacciona el espectador ante la forma en que se hace el relato. ¿Les cuento un secreto? Las reacciones del espectador no son impredecibles ni inciertas, éste reacciona de cierta forma en determinadas partes o situaciones planteadas.

Ahora que lo saben, en estos diez pasos vamos a aprender las herramientas necesarias para obtener las reacciones deseadas en el espectador. ¿Parece fácil no? Pues esto es lo más difícil. Si bien se sabe que a través de una narrativa dramática se pueden originar cambios de reacción y trans-

mitir sentimientos, es acá donde aprendemos a que no todos los espectadores son iguales y no todas las historias tienen situaciones funcionales para lograr ciertas reacciones.

Un escritor experimentado sabe que las reacciones del público no son iguales a las que atraviesan los actores interpretando personajes. El actor puede estar serio y muy triste como Buster Keaton y hacer explotar a carcajadas un auditorio.

Les dejo cuatro frases iniciales para que nos vayamos conociendo mejor:

“El conflicto es acción”.

“Cuanto más sufre el personaje en la ficción, más felices están los espectadores”.

“Si los protagonistas la pasan mal en la pantalla, la pasan bien en el auditorio. Si la pasan muy bien en la pantalla, seguro que el conflicto estará en el auditorio”.

“Lo ordinario es la realidad, busquemos lo extraordinario de las cosas”.

EL FUTURO ES AHORA

“Uno no puede hablar de cine sin hablar de literatura, de teatro, de pintura y de música... Muchas artes se convierten en una sola. Pese a todo, una película es una película”.

AKIRA KUROSAWA

LOS MEDIOS DEL FUTURO

El espectador cambió y por efecto de la retroalimentación, el cine y la tv también.

Es necesario entender que al existir un nuevo espectador, las normas del juego en las ficciones cambiaron, y lo hicieron para siempre.

Por eso quiero acercarles estas herramientas, que están adaptadas para trabajar en las plataformas de televisión actuales y con una mirada hacia el futuro de los medios audiovisuales.

Hoy en día en la televisión hay un puesto de trabajo en extinción. ¿Adivinan cuál es?

Si lo piensan bien, es fácil. La labor en extinción en la televisión hoy es la del clásico Director de Programación / programador de la grilla.

No puede realizarse la programación en la televisión actual, con las mismas técnicas y herramientas de décadas pasadas, porque ya no existe masa crítica cautiva que acepte que alguien les diga “qué” es lo que tienen que ver, y mucho menos “cuándo”.

El espectador dejó de ser alguien pasivo que acepta lo que le presentan y se ajusta a una planilla horaria, hoy el espectador es quien “crea su propia planilla de programación”, tiene su propia grilla.

El espectador pasó de ser ese “espectador pasivo” a ser un “usuario activo”.

Este espectador-usuario, mira lo que quiere, cuando quiere y con el medio que quiere. No sólo tiene el control remoto para cambiar los canales, sino que tiene el control remoto para armar su propia programación.

La tv streaming llegó para quedarse y esa “nube virtual” de contenidos es lo que hace que la mirada de los televidentes sea otra, una mucho más exigente y selectiva.

El espectador se encuentra súper estimulado, y hoy el problema no es que faltan contenidos, sino, que sobreabundan.

La realidad del mercado es otra, la realidad creativa también. Hoy la selección de una ficción se basa en un tema definido para un target-grupo especial que consume un determinado género o tema y sobretodo se basa en la originalidad y creatividad del producto de ficción.

EL NUEVO ESPECTADOR

Aquí un cuadro de ejemplo de cómo fue la evolución del espectador.

El concepto V.U.P

V. U. P

Viewer	User	Player
---------------	-------------	---------------

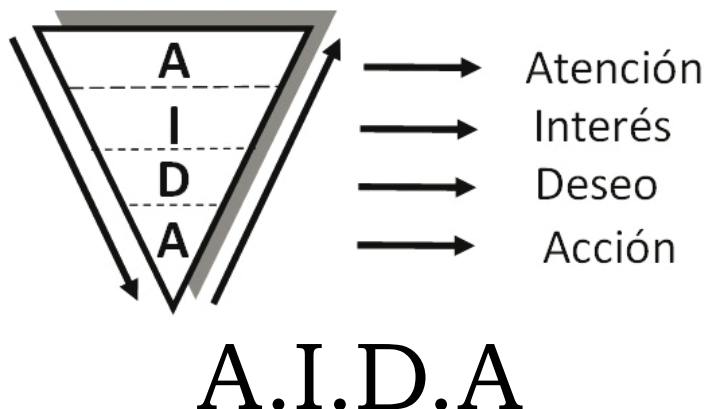
Viewer / Espectador: El mal llamado espectador pasivo (porque en una comunicación todos los partícipes, son emisores y receptores activos). Este espectador era “guiado” a través de una programación impuesta, una agenda horaria determinada para ver ficciones de diferentes géneros y formatos.

User / usuario: Es el espectador-usuario. Es aquel que dejó de estar pendiente de una programación y comenzó a “interactuar” con los nuevos medios. Entiéndase nuevos medios a la tv streaming, redes sociales, canales tube (youtube-vimeo). Este espectador-usuario lo que hace es “programar”, elige y evalúa lo que quiere ver, cuándo y cómo. Es su propio director de programación.

Player / Jugador: el “jugador” es el espectador que reúne las características del usuario y que busca interactuar a un nivel más alto. Es el usuario que además es “gamer”, que necesita estimulación con una interacción directa con un videogame o de selección de tramas (elige tu propia aventura) o con que cámara ver la ficción (video P.O.V). No sólo elige, sino quiere ser parte de las ficciones.

EL USO DEL IMPACTO

Cotidianamente ponemos en práctica este mecanismo. Es un ejercicio diario, mecánico e inconsciente. Todos los días, cuando nos despertamos, desayunamos, salimos al trabajo, nos tomamos el tren, salimos con amigos, vamos a una fiesta, siempre realizamos lo que denominamos el *concepto AIDA*.



ATENCIÓN: algo que vemos nos llama la atención, nos pone alerta. Algo nos despierta curiosidad.

INTERÉS: ante esta curiosidad, nos interiorizamos de qué se trata y esta atención se transforma en interés. Ya es algo que me importa.

DESEO: cuando esto me importa, me interesa mucho, lo deseo. Lo quiero, necesito tenerlo.

ACCIÓN: esa búsqueda genera la acción que nos lleva a concretar el objetivo de ver, tener, disfrutar de aquello que nos llamó en un primer momento la atención. La acción nos lleva a disfrutar, al placer.

¿Qué es el impacto visual?

Cuando uno recibe un impacto, recibe algo que quiebra el estado normal o estable de las cosas. Todo impacto es un golpe, un daño. Un impacto de bala daña nuestros tejidos, nuestro cuerpo, un impacto contra un auto, igual.

Ahora bien ¿un impacto visual? Un impacto visual es un daño visual, es algo que perturba nuestra perspectiva. No es una herida ocular con un objeto, se trata del proce-

so visual, del procesamiento de las imágenes. En nuestro cerebro sucede algo que trata de encontrar lógica, que no conecta fácilmente. Por eso decimos que nos impacta.

Ejemplos:

- Un bebé con un hacha en sus manos.
- Un dedo flotando en una botella de gaseosa.
- Una mujer con cabeza de caballo.
- Un mono con una ametralladora.

El uso del impacto visual nos ayuda a llamar rápidamente la atención, nos conecta fuertemente. Es un recurso que ante un espectador muy estimulado y exigente, nos ayuda a captar su curiosidad más rápidamente.

UN NUEVO UNIVERSO: LA ERA VIRTUAL

Cuando hablamos de los nuevos medios, rápidamente lo relacionamos al mundo de Internet y sus derivados. Y la verdad es que es así. Las nuevas plataformas crecieron de la mano de la web y las tecnologías digitales. Hoy las herramientas tecnológicas están interconectadas a lo que llamamos “Metaverso” que es el universo virtual. En este nuevo universo, el cual muchos teóricos definen también como la “nube” (a mí me gusta decirle la “Matrix”, como el aclamado filme) se establecen las plataformas y aplicaciones utilizadas por usuarios para la comunicación, el entretenimiento, los servicios y negocios.

EL METAVERSO

El metaverso tiene tres características principales, las que se conocen con la sigla: **ICP**.

El mundo virtual, tiene que tener INTERACTIVIDAD, es decir comunicación fluida con usuarios y jugadores. CORPOREIDAD: el universo cumple determinadas leyes físicas y los usuarios son generalmente representados por un personaje (avatar) y por último PERSISTENCIA: significa que aunque no haya nadie conectado, el universo virtual sigue funcionando. (Realidad virtual con vida propia).

EXISTEN 4 TIPOS DE UNIVERSOS VIRTUALES

METaverso > Universo Virtual

–JUEGOS Y MUNDOS VIRTUALES: games online como “World of Warcraft” y redes sociales.

–MUNDOS ESPEJOS: juegos y aplicaciones virtuales aplicadas al mundo real, como por ejemplo Google Earth e Instagram.

–REALIDAD AUMENTADA: aplicaciones reales en dispositivos electrónicos, como tablets, celulares, netbooks, etc, como el GPS (son mundos espejos soportados en un dispositivo tecnológico).

–LIFELOGGINS: sistemas que recogen datos sobre la realidad/vida cotidiana y que son aplicadas al mundo virtual para cerrar estadísticas y archivar información: ejemplos pulseras y zapatillas deportivas con chips que almacenan datos de rutina deportiva.

Como autores debemos saber sobre estos universos y las nuevas plataformas que los componen. La red sigue creciendo y sin duda seguirán interactuando. Hoy las historias son aplicadas en los juegos y mundos virtuales.

CREATIVIDAD

*“Un director con una cámara fotográfica es tan libre
como un autor con una pluma”.*

STANLEY KUBRICK

LOS CREATIVOS

Dígame, ¿usted cuando duerme sueña?

La respuesta siempre es sí (si cree que la respuesta es no, está en problemas, consulte con su médico de cabecera).

La buena noticia de que haya respondido afirmativamente y no haya tenido que llamar al médico es que ya por el hecho de soñar y recordar lo que soñó, usted es un ser creativo.

No vamos a profundizar en estudios científicos que dicen que la creatividad es genética, porque casi todo lo que tenemos viene de nuestros genes. Lo importante aquí es que el ser humano es creativo, tiene el don de “crear” y como guionistas esto es muy importante.

La creatividad es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro –la inteligencia, y la memoria– engloba a varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la neurología. Se mencionan en singular, para dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

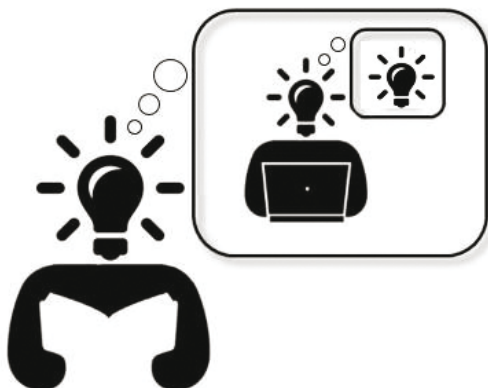
Escribir es una actividad creativa que va más allá de esquemas y fórmulas, eso está más que claro.

EL MIEDO DE NO SER CREATIVO

Muchas veces he oído a personas decir y autodefinirse como personas que no son creativas, pues bien, eso es una total mentira.

Todos los seres que sueñan y tienen memoria son creativos. Incluso existen pruebas de animales como monos, delfines y elefantes que sueñan, dibujan y saben expresarse mediante estímulos creativos. Algunas organizaciones piden considerar a determinadas especies como “personas no humanas” debido a su alta inteligencia, pero sobre todo por su alta capacidad creativa.

El desarrollo de la cultura y de la comunicación nos han hecho evolucionar en un mundo lleno de creatividad. Cada invento de la humanidad es una idea hecha realidad, muchas veces plasmada, primero en papel y luego llevada a cabo, tal como sucede en el proceso de un guión y su posterior realización.



HERRAMIENTAS & FÓRMULAS DE ÉXITO

Las fórmulas de éxito no existen, pero las herramientas que te ayudan a llegar a tenerlo sí. Volvamos a aclarar algo: la mayoría de los manuales y libros de guión son especialmente escritos para GUIONISTAS.

Esto es, como se dice muchas veces, “música para músicos”, pero la verdad es que el mundo audiovisual está atravesando una gran transformación, una batalla, donde los autores cada vez más nos debemos a nuestro público, existe una retroalimentación muy fuerte con un espectador “muy activo”. Hoy no basta con aplicar recursos clásicos al relato, la narrativa cambió porque el espectador cambió.

En cuanto a los manuales de técnicas de escritura, hay conceptos clásicos que jamás van a modificarse, eso está claro, pero hay nuevas herramientas que llegaron para quedarse.

GUIÓN LITERARIO VS GUIÓN TÉCNICO

Antes de abordar el libro y comenzar con los primeros pasos, debo dejar en claro este concepto. El guión literario es el guión escrito por el guionista. El guión literario jamás incluye tipos de plano y otras indicaciones de cámara, ya que éstas serán añadidas posteriormente en la confección del guión técnico. En Latinoamérica incluso, se suele incluir numeración en las escenas, algo que para muchos es una tarea técnica (por ejemplo en EE.UU., no es usual la numeración de escenas).

El guión técnico es aquel al que se le ha incorporado descripciones del tipo de planos a utilizar en cada una de las escenas. También suele incluir estimación de tiempo de rodaje e indicación de efectos especiales. El director rueda

la película a partir de este guión y lo suele configurar él mismo o en conjunto con el director de fotografía.

Paso a paso, pueden acumularse logros

Libros de guión, sobre escritura de cine y televisión, como dijimos, hay bastantes, pero para un autor clásico, y para un espectador que está casi en extinción.

Ojo, si bien los libros en general son para todos los lectores (todo el mundo ajeno al ámbito audiovisual puede leer este libro y entenderlo), hay particularidades en un libro de técnicas de guión que se escapan del lector novel, sin formación previa en cine y televisión.

Una de sus particularidades es el lenguaje, la terminología propia de la profesión. El guionista usa conceptos y expresiones que el lector a veces cree entender y sin embargo no es así. He tenido alumnos que han leído el mismo libro de guión y han entendido por “escaleta” siete cosas diferentes... ni hablar cuando se menciona “*sábana*” o “*Biblia*”... A lo largo del libro encontrarán la explicación de éstos y otros términos frecuentes del nuevo vocabulario del guionista.

Ahora, como les decía al principio, hay que ser sintético y tratar de escribir sobre guión desde el oficio. La gran mayoría de los libros (hay que remarcar esto también) son escritos por gente que son analistas en guión, escritores, cineastas, gurúes, magos y celebridades mediáticas ajenas a la escritura y son muy, pero muy pocos los libros de GUIÓN escritos por GUIONISTAS para NO GUIONISTAS.

¿Cuál es el punto? La idea es tratar de escribir un libro, dinámico, sintético, que muestre el mundo del guionista de forma real, y que despliegue las herramientas del guión desde el punto de vista del oficio.

La manera más sencilla de contarlos me pareció es guiarlos mediante un recorrido de pasos a tener en cuenta.

Por eso es que he inventado, un sistema de pasos para la escritura en cine, televisión y literatura, teniendo en cuenta las plataformas de los nuevos medios.

Cada paso, tendrá la exposición de la investigación, análisis y claros ejemplos prácticos, casi todos ellos basados en anécdotas personales y con referencias a obras de queridos colegas que han trabajado conmigo.

También se sumarán preguntas con respuestas claras y explicaciones didácticas, como si supiese qué está pasando en la cabeza del lector, porque quienes escribimos siempre pensamos en la reacción futura de quienes están observando, y en este caso de los que están leyendo.

También utilizaré cuadros, ejemplos y gráficos que apoyarán cada temática. Casi, casi como si estuviésemos frente a un pizarrón en el interior de un aula universitaria.

Bueno empecemos con las clases, es decir, con los capítulos, perdón... los pasos. No hace falta tomar nota, pero estén atentos y abran su imaginación... A partir de ahora, en la próximas páginas vivirán la aventura de ser guionistas...

Ah, casi me olvidaba, a lo largo de los capítulos, podrán ver diferentes “cartas” destinadas al guionista, escritas por grandes referentes de las distintas áreas que componen una producción artística audiovisual. Podrán acercarse a la visión de un director, de un productor, de una actriz, de un periodista, de un crítico, de un programador ¡y hasta de un espectador! Todos expondrán recomendaciones y te dirán lo que ellos buscan encontrar en un guión desde su mirada.

PREPARADOS... LISTOS...



Antes de meternos de lleno en los pasos para escribir una ficción de tv, pensemos un momento, por un instante mirando esta vieja señal de ajuste... Mírenla fijamente... deténganse en cada detalle, pensemos que toda historia está destinada a ser vista, allí cobra vida, una ficción sin público, no es una ficción, no es nada, absolutamente nada, carece de vida.

El ciclo vital de una obra audiovisual es cuando realmente vive y late en nosotros, es cuando disfrutamos de ella, viéndola.

Bien, es hora de que ajusten sus sentidos...

PASO UNO

El look del gui3n

“Un viaje de mil millas comienza con el primer paso”.

LAO-TSÉ

PRIMER PASO – INTRODUCCIÓN

Lo primero que debemos tener muy en claro a la hora de escribir son las normas universales, estilos y formatos de escritura. Una ficción debe lucir dentro de un conjunto determinado de normas y conceptos básicos que vamos a detallar.

Muchas áreas técnicas intervienen en la lectura de un guión audiovisual, por lo que la información debe presentarse de forma clara, entendible y cómoda para todas ellas, sin perder la fuerza creativa de la narrativa.

Enfrentar la hoja en blanco es un desafío creativo que en el imaginario mágico parece aislar al autor del entorno, pero para hacerlo de la mejor manera posible, desde el arranque, hay que conocer y respetar los formatos, estilos y técnicas utilizados en cada medio.

Tengan presente la imagen del guionista de la que hemos hablado, no estamos solos o acompañados nada más que por un gato, que juega con las hojas que hemos arrojado hecha bollos al piso, somos parte de un equipo con el que tenemos reglas de juego en común.

EL GUIÓN

INT. AULA. NOCHE

¿Qué es un guión?

Con esta simple pregunta generalmente comienzo una clase o seminario. Pero aunque surgen algunas aproximaciones, casi nadie puede definir con precisión de qué se trata.

Muchos responden el libreto, el libro, la historia, una guía técnica, una guía actoral, los diálogos, las marcaciones, los decorados, locaciones, incluso a veces gritan: el story board!

Y en verdad deberíamos agrupar y discriminar todas estas respuestas para dar un concepto único y válido. Veamos, la DEFINICION DE GUIÓN:

“Es un documento creativo de producción en el que se expone el contenido de una obra audiovisual con todos los detalles importantes y necesarios para su realización”. Sin guión, no existe obra audiovisual.

A mí me gusta decir que el guión es la GUÍA DE LA CREACIÓN.

EL GUIÓN es el primero de los eslabones de la cadena de producción audiovisual. Sin guión no hay película, ni serie, ni nada. Ni siquiera se puede arrancar a producir, ya que el guión determina, junto con la narración de las escenas, también costos de producción.

El guión, señoras y señores, es la llave maestra de la realización (y los buenos directores, productores y actores lo saben muy bien)

Es un escrito en el cual se transmite la historia, las tramas, pero a la vez se indica cómo deben realizarse ciertas cuestiones referidas a los rubros artísticos y técnicos como: acciones de los actores, características de los personajes, imágenes, descripciones de los lugares, vestuario, sonidos, movimientos o sugerencias de cámara.

¿Cuántos tipos de guión existen?

Existen dos tipos de guión:

–EL GUIÓN LITERARIO: el que escribe el autor/guionista.

–EL GUIÓN TÉCNICO: (que jamás lo realiza el guionista, sino que lo hace el director de fotografía, el asistente de dirección o a veces el director).

Pero para entender mejor, vayamos definiendo algunas cuestiones del lenguaje del cine y la televisión.

EL ARGUMENTO

Es una definición técnica de los autores y se refiere a la historia que se desarrolla en un guión, es decir, el contenido de una ficción.

EL FORMATO

Una hoja de guión debe aparentar como una hoja de guión, porque es parte de un guión. Un guión que no luce como tal, no lo es.

¿A qué llamamos plantilla o formato de hoja?

Cada hoja de un guión se basa en una plantilla convencional, de uso común y acordado en el ámbito laboral audiovisual. La plantilla determina la configuración básica del documento e incluye por ejemplo, tipos de fuentes y tamaños, márgenes de la hoja y espaciado entre párrafos.

En simples palabras es el cuidado de la imagen de la hoja, como debe lucir la carilla de un guión, para que se respeten los parámetros del tiempo (una hoja de guión escrita con el formato adecuado es equivalente a un minuto aproximado de filmación).

A tener en cuenta:

Los guiones se escriben a simple faz, es decir a diferencia de la literatura en la que una hoja se escribe en ambas caras, en guión sólo se escribe en el frente de la hoja, jamás en el reverso.

Por eso generalmente en guión hablamos de páginas, carillas.

IMPORTANTE:

El guión es la guía de la creación. Sin guión no existe obra audiovisual.

Respetar el formato acordado y los protocolos de la industria nos relacionan de manera adecuada con el resto del equipo.

El autor no habita una isla creativa acompañado sólo por Viernes.

Una hoja de guión escrita con el formato adecuado es equivalente a un minuto aproximado de filmación.

Tipos de formato de hoja de guión:

- Americano/ a dos columnas
- Centrado
- Cuadro a tres columnas (usado en documentales)

EXPLICACIÓN BREVE DEL FORMATO CENTRADO:

Personajes y diálogos: centrados (incluso el nombre que precede al parlamento, debe ir centrado en relación al párrafo del diálogo).

Ejemplo:

JUAN
¡¡Juro que te voy matar!!

Descripciones y acciones: van escritas de margen a margen.

EXPLICACIÓN BREVE DEL FORMATO A DOS COLUMNAS:

Personajes y diálogos: columna derecha (sonido) –de igual manera que el centrado (relación entre el personaje y su parlamento).

Descripciones y acciones: van escritas en la columna izquierda (ver imágenes).

EXPLICACIÓN BREVE DEL FORMATO A TRES COLUMNAS:

Este formato es conocido como formato documental. Muchos colegas lo denominan a tres columnas porque generalmente se divide así. La primera de las columnas (columna angosta junto al margen izquierdo) es donde se marcan la cantidad de segmentos/escenas u entrevistas.

Después viene las dos columnas más grandes (ver ejemplo) donde la izquierda es imagen y la derecha sonido.

En documental en la izquierda solemos colocar imágenes de archivos, recreaciones de época, documentos visuales, impresos y gráfica animada. En la derecha van las indicaciones de las respuestas deseadas y las respuestas finales de los entrevistados y especialistas. Lo diferente que hay que destacar en este formato es que la hoja tiene un recuadro donde se ven las líneas que nos dividen en columnas a la hoja. Además, tanto la izquierda (imagen) y la derecha (sonidos), van en la misma línea y no en interlineado alternado, como en la hoja de dos columnas para ficción de tv.

Nota: formato guión de animación. Muchas productoras como Pixar y Dreamworks utilizan un guión similar donde colocan en una tercera columna bocetos al estilo story board. El formato animación difiere bastante en cuento a tiempo, ya que en un guión de animación tiene más descripción, ya que se detallan formas, marcaciones estéticas lugares y movimientos.

A continuación, se presentarán ejemplos visuales de guiones reales de TV, CINE, DOCUMENTAL y COMIC.

TV – MINISERIE: “EL PARAÍSO”.

EL PARAISO/ CAP. 1 “PARTOS” parte 1**PAG. 2**

DE LA PUERTA QUE SE CIERRA. LA MUJER
QUEDA IMPOTENTE LLORANDO.

ESC3. INT- UNIDAD CORONARIA HTAL -DIA

CARLOS, MEDICO RESIDENTE DE UNOS
CUARENTA Y PICO DE AÑOS. LUCE
CANSADO. EL ESTÁ AL FRENTE DE LA
SITUACIÓN. DE PIE JUNTO A OTROS DOS
MÉDICOS JÓVENES, EN LA CAMILLA UN
PACIENTE CON OXIGENO, SUERO CON
MEDICACIÓN CONECTADO A UN APARATO
QUE CONTROLA SIGNOS VITALES.

CARLOS

El señor tuvo un síncope, entró por guardia, lo
reanimamos... y le diagnosticamos un infarto.

LOS OTROS DOS MÉDICOS LO ESCUCHAN
CON ATENCIÓN. CARLOS CAMINA EN
DIRECCIÓN HACIA LA PUERTA DE SALIDA.

CARLOS

Alguno de ustedes vaya hasta el laboratorio a
reclamar las enzimas... y para mañana... me van
a dar una clase sobre causas de infarto silente...

CARLOS SIGUE CAMINANDO HACIA LA
PUERTA.

(SIMPÁTICO) Una clase dije...y con los
resultados...

UNA ENFERMERA ENTRA CORRIENDO A
LA UNIDAD CORONARIA.

ENFERMERA EN OFF

Doc... ¿puede venirse hasta la guardia?... Hay
una chiquita con convulsiones. Hemorragia
cerebral, un accidente...

CARLOS

Vamos!

CARLOS Y LA ENFERMERA SALEN
CORRIENDO DE LA UNIDAD CORONARIA.

TITULOS PRINCIPALES**ESC 4. INT. - HOSPITAL - DIA**

CARLOS VIENE CAMINANDO POR EL
PASILLO. SE ENCUENTRA CON LA MADRE
DE LA NIÑA ACCIDENTADA. ELLA LO MIRA
EXPECTANTE.

TV: "EL MUNDO DE PLAYBOY – TEMPORADA 3"

"EMDP_3" / CAPITULO 01

PAG. 2

APERTURA**BARRIDA Y PACK GRÁFICO.****MINI BARRIDA****INT. CASA – DÍA**

DESCUBRIMOS A LA CONDUCTORA REPOSTADA SOBRE UNA CAMA CON ROPA INTERIOR, PARECE DORMIDA, PERO VEMOS SU ROSTRO QUE DISFRUTA. DE PRONTO, SONRÍE Y ABRE LOS OJOS, MIRA HACIA LA CÁMARA.

CONDUCTORA

Me descubriste soñando cosas muy lindas...
¿Y a vos? ¿Qué te gustaría soñar? (PAUSA)
Ah! ¿Necesitas motivarte? Bueno... bienvenido a mi mundo, El Mundo de Playboy...
(SUGERENTE) Un universo lleno de motivaciones que tengo para mostrarte...

INSERT IMAGEN GRÁFICA. CORTE A: LA CONDUCTORA NUEVAMENTE QUE SE VISTE O SE CAMBIA LA ROPA INTERIOR MIENTRAS PRESENTA EL PRIMER SEGMENTO.

Si quieres comenzar con los sueños... entonces... te puedo contar el mío...

INSERT. IMAGEN GRÁFICA SEGMENTO "SUEÑOS SENSUALES"

VA CLIP. 926141-13.1 (DUR. 2' 29") JAZMIN
SUEÑA REPOSTADA EN LA CAMA

INT. CASA / PARQUE – DÍA

LA CONDUCTORA REPOSTADA SOBRE UNA REPOSERA BEBE UN JUGO.

CONDUCTORA

¿Qué tal el sueño? ¿Te gustó? ¿Te gustan las fantasías? ¿Quieres ver más? Vos sabes que en Playboy si hay algo que abunda son las fantasías...

A UN COSTADO, ALGUNOS HIELOS, QUE COLOCA EN EL VASO. EL ULTIMO, CON PICARDÍA, SE LO DEJA CAER ENTRE LOS PECHOS.

INSERT. IMAGEN GRÁFICA SEGMENTO "FANTASÍAS OCULTAS"

VA CLIP. 925654-6.4 (DUR. 2' 21") DOS CHICAS
JUEGAN CON UNA MANGUERA Y SE MOJAN

CINE – PELÍCULA: “NO TE ENAMORES DE MI”

INT. CASA DE COUNTRY (CUARTO HUÉSPEDES) - DÍA

SOBRE TITULOS Y NEGRO: Se escucha la voz de una mujer, SOFIA, llorando en voz baja sin poder contenerse. A través del teléfono escuchamos la voz de DANIELA.

DANIELA (V.O.)

Sofi... tranquilízate un poco.
Respirá.

SOFIA sigue llorando unos segundos. No puede hablar.

SOFIA (V.O.)

(llorando)

No puedo. Me siento muy mal!

DANIELA (V.O.)

¿Qué pasa? Decime.

SOFIA sigue llorando desconsoladamente.

SOFIA (V.O.)

Es Maxi. Me hace sentir una
basura. Un bicho. Me siento muy
sola.

Quiebra en llanto.

FADE IN:

INT. PASILLO - CASA DE COUNTRY - DÍA

En un pasillo que distribuye a los dormitorios vemos de muy cerca y casi de espaldas a un hombre, MARTIN, que levanta un teléfono inalámbrico y antes de empezar a marcar escucha la conversación de Sofía y Daniela.

INT.CUARTO DE HUESPEDES - CASA DE COUNTRY - DÍA

A través de la puerta entreabierta vemos a SOFIA de espaldas parada frente a una ventana. El dormitorio está oscuro.

SOFIA

Hace ya casi un mes que no lo
hacemos.

Documental: "MANKIND: THE STORY OF ALL OF US"

MANKIND: THE STORY OF ALL OF US EPISODE 1 SEEDS OF CHANGE

EDIT SCRIPT MAY 2012

1.	VISUALS	NARRATION
2. 10:00:00:00	ACT ONE	
3.	MONTAGE CROSS SERIES	A revolutionary new species. An entire planet waiting to be discovered. The secrets of the universe to be unlocked.
4.		From humble beginnings... we voyage across the most distant horizons.
5.		Reaching for the stars.
6.		We risk everything in pursuit of our dreams.
7.		We search for beauty... For truth... For freedom...
8.		Even in the face of death, we stand resolute.
9.	TITLE MONTAGE	TITLES:
10.		One planet. One species. The greatest story ever told. Our story. Mankind.

GUIÓN DE CÓMIC
PARSIFAL
El Templario del fin del mundo

PÁG.	VINETA	ESCENA	TEXTO GLOBOS	NARRADOR
1	1	Plano general de un ejército de cruzados con sus armaduras marchando mientras salen por la gran puerta de un castillo medieval.	Cruzado 1: ¡A Jerusalén! Cruzado 3: ¡Acabemos con los infieles!	En plena Edad Media, el Papa Clemente III pide a los cristianos que recuperen la ciudad santa de Jerusalén
2	2	Primer plano de Ricardo Corazón de León conversando en una sala de su castillo con su hermano Juan sin Tierra. El primero tiene aspecto muy noble y el otro, malvado. Ricardo tiene su corona en las manos y se la ofrece a su hermano.	Ricardo: Hermano, durante mi ausencia tú serás el rey. Sé justo y generoso con el pueblo.	El rey Ricardo de Inglaterra acudió al llamado.
2	3	Personas en una aldea leyendo un cartel pegado en la pared de una casa. Hay hombres, mujeres y niños. Todos tienen cara de gran preocupación.	Campesina 1: ¡Esto es terrible!	
3	4	Un campesino en medio del bosque está cazando furtivamente. Está agazapado con su arco y flechas mirando a un venado.		Arriesgando su vida, Feldon, un campesino entra al bosque
3	5			

Diseño de página

Habitualmente se trabaja con:

Tamaño del papel: Carta

Márgenes: 1,5 cm

Espaciado entre párrafos: 1 (espacio simple) ó 1.5 (espacio medio).

En ocasiones hay concursos o productoras que solicitan guiones escritos a doble espacio (eso se hace mucho en la entrega de narrativas en literatura).

DESCRIPCIONES

¿Cómo deberían escribirse las descripciones?

Aquí comienza un duro debate. Muchos colegas si leen esto van a opinar de distintas maneras.

Pero no importa. Voy a decirles como veo yo este punto basado en mi experiencia.

Es necesario y cada vez más, que la lectura de un guión sea amena y que logre captar la atención del lector, que su lectura atrape.

Para ello debemos tener una narrativa un poco más cercana al universo literario, utilizando palabras y frases con fuerte contenido visual. Obviamente que debemos seguir siendo sintéticos, pero en las descripciones podemos ser más honestos con un “tono” más cercano a lo narrativo y que tenga una cercanía con el género en el cual estamos trabajando.

Si es una comedia, al menos durante la lectura, debe motivar una sonrisa, y si el género es terror, debemos generar sensaciones de miedo y suspenso, al menos una vez en

toda la lectura del capítulo. Eso estimula al lector y ayuda a que se entienda mejor la intención del autor en la ficción.

Igual, tengamos en cuenta que un guión, es una narrativa creativa pero a la vez técnica. Por eso recalco. Ser sintético y no “narrar ni describir” elementos que no sean funcionales a la trama.

IMPORTANTE:

El poder de síntesis, hace al narrador ubicarse mejor en la trama y ayuda a mantener un equilibrio entre lo esencial y lo transitivo.

Todo lo que coloquemos es porque va utilizarse, sino, no lo escribimos. Si está, existe y es funcional, si no está, es porque no era necesario.

LAS ACCIONES

Muchos creen que en una narrativa audiovisual, un guión, sólo importan los diálogos, como si toda la estructura de la obra audiovisual se basara sólo en los parlamentos (como sucede en la dramaturgia teatral). Esto no es así para nada.

Un buen autor es quien visualiza, entiende y sabe lo que están haciendo los personajes en la escena, desde coordinar una pelea o simplemente dejar asentado que toma café o está pelando una naranja.

Tengamos siempre presente ser sintéticos, es decir, marcar acciones de la manera más visual y contundente posible. Que quede clara la acción física y la interacción de los personajes en el lugar.

EL TIEMPO

¿Qué es una escena?

Es una pregunta fácil, cualquiera podría responderla... pero en verdad la respuesta siempre se demora en un auditorio.

En general se tiende a confundir escena con toma, o secuencia, o acto, éste último relacionado con lo teatral.

La escena se define como una “unidad de tiempo y espacio”.

Es decir nos dice/narra una situación en un espacio y en un tiempo determinados.

Acá debemos marcar a fuego algo importante; EL TIEMPO.

Un error que todos los escritores y guionistas amateurs siempre cometen es el de no marcar el tiempo.

Narramos una historia a través del tiempo y es la única profesión/oficio del mundo en la cual somos los únicos que podemos dominar el tiempo.

(Hasta que se invente una máquina del tiempo, claro está).

¿A qué llamamos “tiempo artístico”?

LA DURACIÓN “ARTÍSTICA” es la duración real de la ficción – programa. Es decir lo que dura la historia. Siempre nos regimos con esa duración. Es como el tiempo neto del partido de básquet, descartando todas las interrupciones.

En televisión tenemos cortes comerciales. Tiempo destinado a la publicidad que es necesario para que exista una producción (allí es donde entran a jugar los auspiciantes y el dinero).

Según la Ley de Medios existentes, está publicado un mínimo de tiempo para estas pautas. Generalmente es de

10 a 15 minutos (a veces hasta 20 y 25 minutos, dependiendo del producto y el canal).

Es decir, de una hora (60 minutos), debemos “separar” estos 10 a 15 minutos que suman todas las tandas que estaban a lo largo de los bloques de un programa de tv.

Cine

1 hora y media / dos horas => 90 a 120 minutos
(tiempo estándar)

Antes de proyección 3 a 5 minutos de publicidad y luego avances.

Televisión

1 hora => 60 minutos – 45 minutos de “duración artística”.

Media hora => 30 minutos – 22/25 minutos de “duración artística”.

Tiempos en la web

15 minutos => 12/10 duración artística (con sponsor fuera de banner)

10 minutos => 8 duración artística (con sponsor fuera de banner)

8 minutos => 5 duración artística (con sponsor fuera de banner)

5 minutos => 3 duración artística (con sponsor fuera de banner)

NOTA: Con sponsor en banner o con exclusividad de canal, los tiempos artísticos coinciden con el tiempo real.

¿Cómo se marca el tiempo en un guión?

Lo primero a tener en cuenta es que el guión de cine y tv, se escribe con un estilo y un tamaño de letra determinado. La mayoría de los programas de escritura de guión utilizan las siguientes configuraciones:

	CINE	TELEVISIÓN	EDITORIAL/ RADIO/TEATRO
Fuente / Tipo de letra	COURIER NEW	COURIER NEW / ARIAL	COURIER NEW / BOOKMAN OLD STYLE
Tamaño de fuente	12	10-12	10 -12
Interlineado:	Simple (1)	Simple (1) o medio (1.5)	Simple (1) o medio (1.5)

El estilo de fuente “Courier New” se utiliza porque es el mismo diseño de letra de las antiguas máquinas de escribir y por ser un estilo visualmente cómodo para la lectura.

Bien, ahora sí respondo a la pregunta: ¿cómo se marca el tiempo?, con un recurso simple, pero muy importante:

El número de página

Cada página equivale aproximadamente a un MINUTO.

Entonces, una programa de ficción, un capítulo de una serie de 45 min de duración ¿cuantas páginas debe tener?

Aproximadamente unas 42– 45 –48 páginas.

Y si una película dura unos 120 minutos ¿Cuántas páginas debe tener?

120 páginas aproximadamente. No tomen esto como una medida exacta, pero sí como una guía poderosa, también podría tener 112-115,122,125 páginas de duración. De hecho sucede muchas veces que existen escenas que se marcan en una carilla y pueden durar más, sobre todo las que contienen mucha narrativa visual y no tantos diálogos. Es decir si una página contiene mucho diálogo es casi seguro que representa exactamente un minuto. Una hoja con detalles y acciones visuales, como una escena de acción contiene más minutos (imaginen una persecución automovilística). Quizás una carilla puede representar dos o tres minutos más de lo previsto, por cuestiones de recursos dramáticos en cámara como momentos de suspenso, tensión, que en un guión se representa en frases y en la pantalla suelen ser escenas de varios minutos.

Como te habrás dado cuenta ya, es de suma importancia marcar el número de página en un guión. Si no se enumeran las hojas, estamos cometiendo un grave error, de amateur, porque un guión se compone de tiempo y si no detallamos la medida temporal no entendemos el concepto narrativo.

NOTA: En muchos festivales y concurso de guión aún se tiende a filtrar escritos por la falta de numeración en las páginas.

SECUENCIA

¿A qué llamamos secuencia?

Frecuentemente se confunde “secuencia” con “toma secuencia”.

Una secuencia es un grupo de escenas unidas correlativamente que cuentan una situación.

Ejemplo 1: Un casamiento.

La secuencia puede comenzar con la escena de la novia llegando en el auto. Seguir con una escena dónde el novio está nervioso junto al altar. Tener dos escenas donde se vean algunos personajes invitados, una escena donde veamos al cura preparándose. La escena de entrada de la novia. La de los padrinos emocionados. La lectura y palabras del cura. El beso a la novia. La salida de los novios. etc. Todas estas escenas cuentan “la secuencia del casamiento”.

Ejemplo 2: “El asalto al banco”.

La secuencia puede comenzar con los ladrones en el auto, colocándose las capuchas y cargando sus armas. Puede continuar con una escena que nos muestra el normal funcionamiento del banco. El trabajo de una cajera y el tesorero. Un policía que vigila la entrada. Luego la escena donde bajan del auto e irrumpen a lo tiros en el hall central. La escena donde van llevando de rehén al policía hasta la tesorería y roban la caja fuerte. La escena donde salen con los bolsos llenos de dinero y escapan, etc.

ACLARACIÓN: EL PLANO SECUENCIA

Un plano secuencia es el término técnico que se da cuando un plano no tiene corte y la cámara filma en diferentes locaciones. Generalmente la cámara está sobre un soporte técnico (steady-grúa-drone) que hace que pueda moverse con comodidad por diferentes superficies alejándose y cambiando el ritmo de velocidad. Puede suceder que la cámara ingrese por una ventana, siga bajando una escalera, siga a un auto y termine subiéndose a un barco. Referencias en cine: Orson Welles (“Sed de mal”), Robert Altman (“Las

reglas del juego”), Alex de la Iglesia (“Crímenes de Oxford”), Juan José Campanella (“El secreto de sus ojos”).

LOCACIÓN

Los lugares donde ocurren las acciones, son llamados “Locaciones”.

El autor/guionista debe como ejercicio fundamental imaginarse tridimensionalmente el “lugar” dónde ocurrirá la acción. Debe poder dar un vistazo de 360 grados por cada sector de la locación.

Este ejercicio de “imaginación en detalle”, nos ayuda a darle identidad a los sectores, ya que cada cosa que allí imaginemos y detallemos en las descripciones nos va a servir para incorporarlas como elementos que apoyen a la historia.

El jefe de locaciones sale en la búsqueda de estos lugares sobre la base de lo que está escrito en el guión, por ende algo del tono estético o elementos que sean primordiales para el relato deben estar especificados.

NOTA: ALGUNAS NOCIONES DE PRODUCCIÓN QUE HAY QUE SABER.

LOCACIONES EXTERIORES: tienen un alto costo. Locaciones que deben tener buen tiro de cámara y de fácil transformación estética para arte. Poco control de luz y sonido. Tema clima, exposición de luz, un día nublado te cambia todo. Estamos pendientes a todas las contingencias climáticas como tormentas y viento. Temperaturas variables. Ruido urbano, autos, bocinas, animales. Generador eléctrico, costo de ubicación, permiso de cortar calles, vecinos enojados y gente curiosa que puede cortar una escena. Permisos para motor home o camión de catering.

LOCACIONES INTERIORES: tenemos más control. Sobretudo refugio. Buen control de luz y ruidos. Camarines fijos. Quizás en un efecto de exteriores en un interior o efectos de fondo verde (croma) se demora en las puestas, pero resulta mucho más productivo.

Generalmente se maneja en un guión:

Cine: 50% interiores – 50% exteriores

Tv: 70% interiores – 30% exteriores

El poder de síntesis debe permitir representar acciones de modo contundente del modo más visual posible.

Es imprescindible que el guionista maneje fluidamente los conceptos de escena, secuencia y plano-secuencia, sin perder de vista la relevancia del tiempo artístico.

Sin bajar banderas creativas, identificar claramente las locaciones necesarias en las que se desarrollen las acciones, de manera compatible con el proyecto en que estamos trabajando. Entre lo ideal y lo posible, elijan lo real.

ENCABEZADO

¿Qué es un copete o encabezado de escena?

El ABC del guión contiene este concepto. El encabezado/copete (a mí me gusta decirle copete de escena) es el que nos define dónde y cuándo ocurre la acción.

Es también el párrafo que determina cuándo comienza una nueva “escena”. Es una marcación básica muy importante, ya que contiene la información de tipo de locaciones

que habrá que salir a buscar, la información y cantidad de interiores y exteriores y la clase de efecto de luz (día o noche) que se requiere en toda la historia.

Esta información es fundamental para comenzar un “desglose” de producción, por lo cual esto debe marcarse correctamente respetando la norma universal para hacerlo. Cometer un error aquí nos convierte en verdaderos amateurs del arte de la escritura audiovisual, es como si un pintor tomara al revés el pincel.

Presten mucha atención:

ASÍ SON LAS ÚNICAS OPCIONES EXISTENTES. (Marcadas siempre en mayúsculas)

EXT – (LOCACIÓN) – DÍA
INT – (LOCACIÓN) – NOCHE

NOTA: verán en otros libros y manuales de guión y también en cursos (basados en esos libros) que se coloca y se sigue marcando amanecer /atardecer... eso ya no se usa más, es un estilo europeo que pasó a la historia y como siguen existiendo manuales re-editados, se sigue mostrando así, pero esa forma confunde ya que es un dato más descriptivo y que sólo se marca para el equipo de fotografía.

IMPORTANTE: locación específica

Para una correcta indicación de lugar, se debe partir de lo “particular” hacia lo “general”. Es decir comenzamos a escribir el lugar donde se genera la acción/escena y vamos hacia la locación general si la situación lo requiere.

Generalmente cuando tenemos la casa de un personaje determinado, debemos colocar la locación “particular” el sector de la casa y luego indicar de quién es la casa.

Ejemplos: INT- HABITACIÓN/ CASA MARTITA - NOCHE

INT-MESA JUNTO A LA VENTANA / BAR JUAN - DÍA

INT-BAÑO/CASA JUAN - DÍA

EXT – SECTOR JUEGOS / PLAZA - DÍA

EXT – CAMINO ESTANCIA / CAMPO JORGE - NOCHE

NOTA: Como ejemplo en este paso. Coloque lo siguiente:
INT. AULA. NOCHE

Indiqué una locación educativa y en el horario que generalmente doy mis cursos. Pero no coloqué la locación general que sería “Escuela” o “Universidad”. El hecho de no hacerlo es que es un aula virtual dentro de este libro y no agregaba valor al relato. A veces no es necesario marcar con detalle la locación general, más si está solo aparecerá una sola vez en la historia.

ACOTACIONES AL DIÁLOGO

¡Las acotaciones al diálogo son un problema!

Sí, como leyeron, son un gran problema. Todo autor y guionista profesional sabe que debe evitar las acotaciones al diálogo. Un guión con muchas acotaciones es un guión que está dando claras señales de un autor novel. ¿Queda claro?

Además el 99% de los actores y directores odian encontrarse con acotaciones en el guión. (Si hay un actor leyendo ya veo que lee asintiendo con la cabeza)

Ahora explicaremos de qué se tratan y cómo usarlas correctamente.

Explicaremos los casos en los que se deben usar sí o sí y ejemplificaremos porque debemos evitar el uso y abuso de esta herramienta.

Las acotaciones al diálogo, tal como lo indica su nombre, son indicaciones de cómo deben decirse los diálogos. Es una forma de marcar determinados tonos y formas que requiere el parlamento en situaciones especiales.

¿Cómo se marcan?

Las acotaciones se indican siempre entre paréntesis al comienzo del diálogo. Pueden ser escritas en mayúsculas o minúsculas.

Se colocan entre paréntesis para señalar que no son parte del diálogo a decir (para separarlas del contenido mismo) y se escriben al comienzo para adelantar cuando hay una frase, palabra u oración que debe decirse de una manera tal que jamás se diría.

El uso correcto y necesario:

–Cuando existen más de dos personajes en una escena conversando se debe marcar acotaciones al diálogo, marcando qué personaje le habla a quién.

Ejemplo: (A JUAN) – (A MARÍA) siempre al comienzo del diálogo.

MARÍA

(A JUAN) ¡Te odio!

–Cuando hay que resaltar que lo dice de una manera especial, para resaltar la intención del diálogo.

–Cuando existe una frase que se debe decir de una manera que generalmente no se dice. Ejemplo:

MARÍA
(FURIOSA) Te amo
JUAN
(CARIÑOSAMENTE) Te voy a matar

–Cuando debe marcarse el tono en cómo debe decirse. Ejemplo:

MARÍA
(EN VOZ BAJA) Te amo
JUAN
(TARTAMUDEANDO) Te voy a matar

Mal uso – casos incorrectos:

–Acotaciones que son obvias. Que remarcan lo que ya se entiende en la frase o palabra del diálogo. Ejemplo:

MARÍA
(AMOROSAMENTE) Te amo
JUAN
(FURIOSO) ¡Te voy a matar!

–Acotaciones que no son tal. Es muy común y frecuente encontrar ACCIONES o DESCRIPCIONES marcadas como si fuese acotaciones. Recordar: las acciones se escriben de margen a margen en un guión centrado y en el margen izquierdo en un guión a dos columnas.

MARÍA
(LEVANTANDO LA TAZA DE CAFÉ) Te amo.
JUAN
(CON LA PISTOLA 9 MM EN SU MANO) ¡Te voy a matar!

El caso más frecuente de mal uso y abuso es cuando se tiende a marcar el tono cuando ya se entiende utilizando signos de exclamación o pregunta. Ejemplo:

MARÍA
(DUDANDO) ¿Te amo?
JUAN
(AMENAZANTE) ¡Te voy a matar!

Esta forma es muy literaria. Igualmente jamás debería marcarse acotación cuando es evidente u obvio.

INTERCORTES

El recurso de “corte a corte” o “intercortes”, se debe utilizar cuando la escena cuenta con medios de comunicación a distancia (por ejemplo: teléfono fijo, celular, portero eléctrico, computadora, chat). Todos reconocemos el uso de este recurso y hemos visto más de una vez una pantalla dividida, o el famoso corte a corte rápida en un diálogo telefónico. Ejemplo:

INT. BANCO / TOKIO. DÍA (INTERCORTES)

María frente al gerente del banco, al teléfono de línea.

MARÍA
¿Conseguiste la firma del garante?

EXT. CEMENTERIO/ BUENOS AIRES. NOCHE (INTER-CORTES)

Juan, celular en mano, sigue un cortejo fúnebre.

JUAN

No creo que tengamos la firma... ¿adivina que pasó con la tía Berta?

A PARTIR DE AQUÍ LA ESCENA ES CORTE A CORTE.

Explicación:

Como vemos en el ejemplo: podemos colocar intercortes al lado del encabezado/copete de escena o al finalizar la segunda escena “a partir de aquí es corte a corte” para indicar que a partir de ese momento cada vez que coloquemos a María y a Juan vamos a verlos en sus respectivos lugares.

Esta forma de simplificar un diálogo sin tener que marcar locaciones (copetes de escena) se utiliza para no generar más escenas de las establecidas. Cuando definimos cuál será la escena donde vamos a terminar el diálogo telefónico, en esa escena, al finalizar (donde escribimos la acción-de margen a margen) colocamos en mayúsculas:

FIN DE INTERCORTES

EL FLASHBACK

Es la herramienta técnica, utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos

y trasladando la acción al pasado. Cuando tenemos una situación de un personaje que recuerda, o que narra algo del pasado, debemos marcar en el encabezado de la escena y entre paréntesis que se trata de un “flashback”.

Ejemplo: EXT. SELVA VIETNAM. DÍA (FLASHBACK)

Además hay que agregar en las descripciones todos los elementos a destacar del pasado. Sobre todo si no se trata de un flashback “contemporáneo”, sino que viajamos siglos hacia atrás.

Nota: El empleo de este recurso se suele utilizar para explicar cosas que quedan en el tintero, tiene fama de ser un recurso amateur cuando se utiliza mucho. También hay que tener en cuenta que volver de un flashback es muy difícil en una escena. Insertar una escena de flashback en un momento determinado, es un desafío para el guionista.

Ejemplo: una actriz está almorzando con toda su familia, alguien le realiza una pregunta y ella recuerda. Colocamos el insert del flashback y volvemos. ¿Qué sucedió? La actriz se quedó con el tenedor llevado a la boca mientras duró esta elipsis porque el flashback sucede en la cabeza del personaje al mismo tiempo que está en otra escena. Por ende, cuando volvemos seguramente un personaje le tendrá que preguntar: ¿qué te pasó? ¿Estás bien? Te quedaste “colgada”. Por estos y otros motivos al flashback hay que saber utilizarlo en la dosis adecuada.

EL FLASHFORWARD

Al igual que el flashback, el flashforward es una técnica utilizada tanto en el cine y la tv como en la literatura, para alterar la secuencia cronológica de la historia hacia delante, es decir, hacia el futuro. Es un insert de una escena/situación que se adelanta al presente, mostrando cosas que van a suceder o que podrían suceder. Se marca al igual que las escenas de flashback, junto al encabezado entre paréntesis, se coloca flashforward.

Generalmente es un recurso utilizado para guiños de humor. Adelantando algo que puede suceder, como un pensamiento para hacer daño a alguien imaginando qué podría suceder, volviendo luego a la realidad. Son pensamientos de acciones ideales, imaginarias o imágenes de un futuro posible en un sueño.

Ejemplos: En “Mentiras verdaderas”, el protagonista golpea al supuesto amante de su esposa mientras maneja un auto descapotable a toda velocidad y luego volvemos a que ese hecho ocurrió sólo en su cabeza. En un filme como “Volver al futuro” estamos repletos de flashbacks y flashforward. En “Terminator II”, Sarah Connor tiene un sueño futurista viendo como estalla una bomba nuclear en una plaza donde juegan niños y también el filme comienza con un flashforward viendo cómo es el mundo del futuro a través de una secuencia de guerra: rebelión de hombres contra súper máquinas.

A diferencia del flashback, el flashforward es mucho más fácil de ser insertado y comprendido en una historia, ya que se vuelve al punto de inicio donde se arrancó a “pensar-visualizar” ese futuro y es más sencillo de asimilar para el espectador que entendió que lo anterior no sucedió. Pero como dije antes, la mayoría de las veces ocurren en estadios de sueño.

COMPONENTES DE LA FICCIÓN

Los componentes principales de una ficción son:

NÚCLEO – idea inicial de la película (contenido dramático-desarrollo del tema).

TIEMPO – EXTERNO: pasado / futuro –real histórico–

INTERNO: tiempo de cámara / pensamientos.

CONFLICTO – varios personajes– (principales) aparición de problemas–

Obstáculos para lograr el objetivo.

ÁMBITO– elementos que influyen en el conflicto.

ESTÉTICA– conjunto de –colores, iluminación, objetos determinantes.

EL EQUIPO AUTORAL

Generalmente en televisión, debido a los tiempos y estructuras de producción (tiempo = \$\$\$), se establecieron diferentes esquemas de trabajo en las últimas décadas, para que los autores pudieran formar un grupo coordinado para las cada vez más exigentes entregas de capítulos.

Existen dos esquemas de trabajo destacados en el mercado profesional y cientos a nivel personal; incluso otras modalidades que también son válidas si rinden a los autores, acá sólo vamos a dar una breve explicación de las dos maneras de trabajar en grupo que se han instalado en la práctica.

Grupo autoral

El autor y su equipo de autores –que cumplen el rol de escaletistas (estructuradores) y los dialoguistas (quienes escriben los diálogos). Es claramente una estructura piramidal que funciona en base a una ida y vuelta del material.

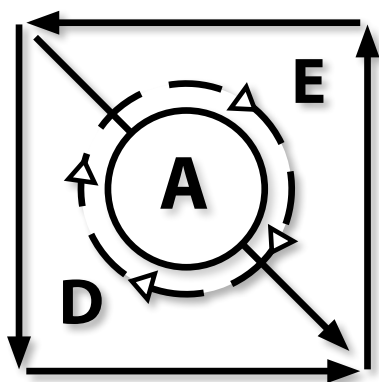
El autor coordinador pasa la idea, (la trama principal del capítulo) al autor escaletista y éste la transforma en escenas y narra las acciones, marcando las situaciones, para que el autor dialoguista finalmente la dialogue. Luego el autor dialoguista cierra y se la envía al autor escaletista para que corrija la estructura y éste nuevamente al autor coordinador para que ajuste y ejecute (apruebe) el cierre final del capítulo.

A: Autor

E: Escaletista

D: Dialoguista

Δ: Rotación



TRABAJO CREATIVO “EN MESA”

Este sistema es muy usado en los unitarios cuando son pocos autores o en las series más complejas como las sitcom (ver formatos y géneros), donde hay muchos autores. Es en estos casos cuando se prefiere trabajar con la figura de un coordinador que muchas veces va rotando. Es decir, todos son autores que rotan en su función de escaletista o

dialoguista por un tiempo determinado (una semana por ejemplo), según personajes o según las tramas del capítulo. Es muy común que en una comedia de situación o en una serie de animación un autor siga a uno o dos personajes y que siempre dialogue a los mismos.

La ventaja de este esquema es que todos supervisan y comparten una dinámica creativa. Lo malo, es que hay que tener una buena coordinación y mantener el orden, los egos se alteran y las discusiones personales surgen alterando el ambiente profesional.

LA VISIBILIDAD DEL AUTOR

Como todo trabajo artístico, creativo y de exposición (la obra audiovisual tiene significado y sentido ante una exposición al público) los autores tienen un rol que muchas veces no se les reconoce. Es importante destacar que sin autor no existe obra y que el derecho de autor es un derecho reconocido como uno de los derechos humanos fundamentales en la Declaración Universal de los Derechos Humanos (art. 27, inc.2). Los trabajadores audiovisuales entienden que todo logro, forma parte de un trabajo en equipo y las áreas que componen una producción deben respetar el rol del autor/guionista. Y entender que cada autor tiene una identidad que lo define.

CONCLUSIONES DEL PASO UNO

Ya cuentan con el marco de referencia para escribir guiones.

Es probable que algunos conceptos o términos requieran ser releídos para afianzarlos, no se preocupen por esto, pueden navegarlos a voluntad.

Una vez establecido que sin guión no hay obra audiovisual y que el autor no es una isla creativa sino que es parte de un equipo, se han presentado protocolos de la industria a tener en cuenta y se mencionaron con naturalidad primeras interacciones con otros interlocutores que están siempre presentes: el productor, el actor, el jefe de locación y el espectador, por mencionar algunos.

Queda mucho por recorrer, ánimo que esto recién empieza.

“Carta de una Productora a un guionista”

De visita en la oficina de un gran productor de cine argentino, hablando de la gran cantidad de trabajo que tenía para hacer y que por eso me convocaba como asistente, me hace una seña con sus manos para que mirara panorámicamente a su alrededor:

–Mire María José, mire cuántos guiones tengo para leer.

–¿Cómo está seguro de hacer una buena selección de ellos siendo que sólo usted los lee?

–Es sencillo: leo ciertas páginas, y ahí determino su estructura, si la estructura está bien establecida y desarrollada, ese guión funciona, el autor supo convencerme, créame que funciona...

A partir de ahí entendí que escribir un buen guión es como demostrar saber jugar bien al ajedrez, el guión debe comenzar a escribirse sabiendo cómo terminará la historia. La partida, debe hacerse conociendo y usando estrategias y éstas deben estar bien aplicadas, finalmente, facilitan las tareas del productor.

Hoy extrañamente está “de moda” que muchos directores hagan películas sin guión, creen que adoptando esa moda, se revelan ante el sistema, créanme que lo único que desafían es a hacer una buena película de calidad y se revelan a reivindicar el oficio del guionista ni qué decir cuánto se ven alteradas las funciones del equipo de producción, el plan de trabajo de un rodaje y las fases de preparación del mismo... hacen magia sin varita, música sin partitura...

Esta peculiar y caprichosa forma me remite al comentario de Carl Foreman, ganador del Oscar a la mejor adaptación por “El puente sobre el río Kwai”, quien dijo: “un guionista

debe saber que un director sin un guión es como un donjuán sin pene”.

MARÍA JOSÉ CÉLIZ

Médica y productora audiovisual. Estudió realización cinematográfica en el taller de cine de José Martínez Suárez a la edad de 14 años, fue su alumna más joven. Escribió, produjo y dirigió varios cortometrajes de género que fueron premiados en festivales de cine de México y Chile. Fue miembro de la comisión directiva del Clúster audiovisual de la provincia de Buenos Aires. Actualmente se desempeña como productora en filmes de reconocidos directores de la cinematografía argentina.

PASO DOS

¡Tengo una idea!

“Ser positivo es esencial para el proceso creativo”.

DAVID LYNCH

SEGUNDO PASO – INTRODUCCIÓN

Pasamos al segundo paso, aquí comienza todo, sin ideas, no existe nada. Pero hay algo que tengo que marcarles de forma inmediata y que no deben confundir: una buena idea es sólo eso, una buena idea.

Una idea no es una historia. La idea es el puntapié inicial para contar y narrar la historia.

El mundo de las ideas es extraño, misterioso e incluso atemoriza a quienes dicen no ser “creativos” o a los que sufren por no tener ideas o se pelean constantemente con ideas que tienen. He conocido personas que tenían ideas buenísimas y al otro día la cambiaban porque sentían que esa idea no era suficiente. Después están los escritores de ideas, de esos hay muchos, que no se animan al guión.

Todos tenemos ideas, yo, generalmente, ideas malas. Considero que las ideas están para trabajarlas, para testear su funcionamiento, para acompañarlas. Para ello hay herramientas y recursos que nos ayudarán a trabajar y conseguir armar esa idea que necesitamos para comenzar a crear una ficción.

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Una historia, un relato audiovisual, tiene un alma, que es lo que transmite. Siempre existe un tema y un mensaje (o mínimamente debiera existir eso). El arco dramático nos revela personajes y conflictos que son moldeados y armados en base a esa temática.

Como autor uno debe elegir un tema en particular y de allí, es donde parte la idea y nace la premisa de la historia. ¿Se entiende? ¿No?... Vamos a explicarlo mejor y ver los pasos creativos para llegar a una idea (al menos a una técnica para ejercitar, van a ver que todos tienen una propia, una vez que se entienden los elementos que están en juego).

¿NADA NUEVO BAJO EL SOL?

Vayamos por partes. Hay que elegir una temática sobre algo que nos interese, sobre algo que nos mueva (es de vital importancia comenzar a escribir algo que nos interese, que nos tenga inquietos, movilizados).

Pero tengo otra noticia. Existen tres temas universales, sí, sólo tres (los griegos ya los han identificado). ¿Cuáles son?

EL AMOR – EL ODIO – LA MUERTE

El amor ----- nos vincula con la pasión
El odio ----- nos vincula con la venganza
La muerte ----- nos vincula con el miedo

VEAMOS:

Pasión en: historias dramáticas, melodramáticas, románticas, de relaciones.

Venganza: historias de todo tipo. Pero sobretodo en historias de melodrama, acción, bélicas, western.

Miedo/horror: especialmente en las historias de terror.

Casi todas las historias tienen dosis de estos tres temas conceptuales universales.

¡TENGO UNA IDEA!

¿Cómo nace una idea? Seguro que muchos piensan que llega con la inspiración en forma de un haz de luz del cielo o mejor aún, con una bella musa que nos susurra al oído la historia... Bueno, lamentablemente voy a tener que decirles que no... generalmente no llega de esta forma, la musa tal vez, pero la idea no.

Vamos a analizar lo que realmente sucede y de dónde vienen las ideas.

Una IDEA es una ocurrencia que existe o se halla en la mente, la cual reacciona con una idea según la ocasión. La capacidad humana de elaborar ideas está asociada a la capacidad de razonamiento, autorreflexión, la creatividad y la habilidad de adquirir y aplicar el intelecto.

A TENER SIEMPRE PRESENTE: Para un autor es esencial pensar en imágenes y describirlas como si estuviese observando las situaciones. Si eso no sucede, hay que tratar de concentrarse y “vivir la experiencia, contemplar como si uno estuviese presente en la escena, en la situación”.

La lámpara se enciende

El autor y analista Lewis Herman elaboró una lista conceptual que denominó “cuadro de ideas”. La lista que presentaré a continuación está modificada y actualizada con algunas observaciones propias.

FUENTES DE IDEAS

Existen varias denominaciones respecto al origen de las ideas:

–IDEA PERSONAL/SELECCIONADA

- IDEA GRATUITA/LEÍDA**
- IDEA ADAPTADA**
- IDEA TRANSFORMADA**
- IDEA ONÍRICA**
- IDEA AUDITIVA/VERBAL**
- IDEA SOLICITADA**

Paso a explicar con mayor detalle cada una:

IDEA PERSONAL/ SELECCIONADA:

Proviene de nuestras vivencias personales, de nuestra memoria. Un ejercicio de asociación que el cerebro realiza de forma instintiva, siempre busca rápidamente imágenes en nuestros pensamientos. Lo más íntimo resulta siempre ser lo más universal y eso ayuda a tener rápidamente identificación, pero también a veces eso nos lleva a tener ideas obvias. Un autor debe ser capaz de contar algo más que sus propias vivencias.

IDEA GRATUITA / LEÍDA:

La idea “free”, gratuita, es aquella que encontramos en un diario (periódico), una revista, o un folleto. Las secciones de los diarios son una excelente fuente de ideas. Muchos guionistas, directores y productores han encontrado aquí la idea madre para sus historias.

IDEA ADAPTADA:

Es la que surge a partir de querer realizar una misma idea ya persistente en otro formato que no sea el original.

Por eso debe “adaptarse”. Una obra de teatro, una novela adaptada para cine o televisión.

IDEA TRANSFORMADA:

Esta es la idea que más debate trae a la mesa. Una idea transformada es básicamente aquella que nace de una ficción, ya sea un film, una serie, un libro o una obra de teatro pre-existente. Los productores norteamericanos le dicen “Twist” (darle una vuelta). No hay que confundir con copiar o robar una historia. La historia existente sirve como punto de partida para realizar una “Transformación”. Es preciso dejar en claro la diferencia entre un plagio y una idea transformada. El plagio es la copia, transcripción de una obra o parte de la misma, mientras que la idea transformada consiste en utilizar la misma idea de la obra pero de otra manera. Incluso, hay casos donde se extrae sólo un personaje de una obra y a partir de éste se realiza una nueva idea.

IDEA ONÍRICA:

Es la que nos viene a través del recuerdo de algún sueño o pesadilla (este último recuerdo es ideal para el género terror). Generalmente tiene condimentos mágicos y sucesos mundanos, ya que todo lo soñado tiene en nuestro subconsciente nexos con nuestra realidad, con nuestras vivencias personales.

IDEA AUDITIVA/VERBAL:

Es la que surge de algo que es contado por alguien. Alguien nos cuenta algo. Una situación, una historia que oímos en un bar, en un ascensor. Las historias “contadas” son la base de los primeros cuentistas y narradores, cuan-

do las historias se descubrían a través de los oradores que tenían el poder de la palabra (ya que ellos escribían y leían).

IDEA SOLICITADA:

La palabra lo indica, implica desarrollar la idea que se nos presenta. Se nos solicita que escribamos sobre un tema prefijado. Esto puede ser tanto en el ámbito amateur o profesional. Se generan en el ámbito de la profesión de guionista, cuando un productor o colega nos invita a trabajar en un proyecto.

El lugar de las ideas

En un estudio realizado por la universidad de Madrid, se preguntó a más de 1.000 personas: ¿en dónde obtienen sus mejores ideas?

Se lograron los siguientes resultados, los cuales son realmente sorprendentes si consideramos que gran parte de su tiempo las personas adultas la pasan en el trabajo:

97% dijeron: Bañándome, antes de dormir, cuando no hago nada, mientras camino, meditando, tomando vino.

3% dijeron: En el trabajo.

Bien, aquí se revela un nudo central de esta profesión, nosotros debemos tener ideas trabajando, porque nuestro trabajo consiste en trabajar ideas.

Tenemos más de un cerebro

Uno “hace nuestro trabajo rutinario” y el otro se encarga de “generar ideas creativas”.

Platón ya mencionaba que la mente humana presenta dos aspectos distintos.

1-“LOGISTIKON”, la parte racional del ser humano.

2- “NOUS”, la parte intuitiva de las personas.

Como sabemos, el hemisferio izquierdo del cerebro está relacionado con el pensamiento convergente, abstracto, analítico, calculador, lineal, secuencial y objetivo – se concentra en los detalles y en las partes del todo. Este lado produce pensamientos que son directos, verticales, sensibles, realistas, fríos, poderosos y dominantes.

El hemisferio derecho está asociado con la intuición, y está relacionado con el pensamiento divergente, imaginativo, metafórico, no-lineal, subjetivo y se concentra en las cosas como un todo general, no particular. Este lado produce pensamientos que son flexibles, divertidos, complejos, visuales, diagonales, místicos y sumisos. Los artistas, músicos, inventores, y emprendedores tienen fama de usar este tipo de pensamiento.

TEMA VS IDEA

Es frecuente que cuando uno quiere abordar una historia pensando en un tema, se confundan los conceptos con la idea. El tema no es una idea, el tema es un tema. Pueden ser generales y abordar muchos subtemas o ser específicos. Estos últimos son historias con hechos puntuales que reflejan una temática en particular. Suelen ser obras de “nicho” o de un “target” o “audiencia selectiva”. Pueden existir tantos temas específicos como personas en el mundo.

Ejemplos: Violencia social, discriminación, miedos, guerras, invasiones extraterrestres, relaciones amorosas, catástrofes naturales, etc.

LA PREMISA

Muchas obras están creadas a partir de un mensaje principal que el autor sostiene como una especie de tesis durante el desarrollo del contenido. Se lo reconoce como “premisa”, un concepto heredado del teatro. Este recurso correctamente utilizado puede servir como hilo conductor argumental, como la forma de verbalizar una idea ambigua y darle concreción y forma.

¿Cómo se establece la premisa?

Ante todo, la premisa debe recoger el núcleo de la idea básica, debe mostrarnos la esencia del conflicto y esclarecer su conclusión, aquello que se deduce de él.

Para que sea una orientación eficaz, se tiene que formular brevemente, cuanto más concisa, mejor.

Explicamos con ejemplos:

Para aclarar el concepto, vamos a enunciar las premisas de algunas películas de diferentes épocas y géneros.

Fórmula de una premisa:

Explicación de no más de veinte palabras que captura los elementos esenciales de la historia.

Ante un tema específico, nos hacemos las siguientes preguntas y lo narramos siguiendo el orden abajo expuesto.

Utilizar como punto de partida:

Teniendo a... qué pasaría si... y si además... hasta que...

En palabras más claras, es el concepto básico sobre el que se construye la historia. La mayoría de las premisas se pueden reducir también a:

“personaje “A” inmerso en una situación “X” que quiere conseguir “Y”.

PRESENTACIÓN DE UNA IDEA

Hacer una buena promesa: Asegurar al lector que la idea tiene potencial para ser llevada a la pantalla.

– Demostrar que hay elementos familiares y originales en el proyecto.

– Establecer una pregunta activa lo suficientemente intrigante como para lanzarse a escribir el guión.

En pocas palabras, hay que saber seducir con el contenido creativo.

Información que debe tener la idea:

- Género
- Breve descripción de los personajes principales
- Descripción de las fuerzas antagónicas dominantes
- Tiempo y lugar
- La pregunta activa resultante del conflicto entre el/los protagonista/s y las fuerzas antagónicas

Cinco preguntas para evaluar una idea:

1. ¿Sobre qué o quién es la narrativa?
2. ¿De qué tipo de historia (formato y género) se trata?
3. ¿Cuál es el problema dramático?
4. ¿Qué tiene de conocido y qué de original?
5. ¿Por qué puede resultarle interesante al público?

¿POR QUÉ QUERÉS ESTA HISTORIA?

Pueden existir muchas opiniones y puntos de vista sobre una historia, y en esta diversidad encontramos la riqueza de nuestra mirada singular. Tenemos que poder sintetizar un concepto, y presentar una mirada propia, una

opinión, en un relato de ficción. Lo interesante de contar algo es que ese algo debe “llegarte”, una parte tuya debe estar comprometida con la historia de alguna manera, para sostener tu interés en trabajar para contarla.

Muchas veces por el afán de escribir una obra no se piensa demasiado en el por qué la estoy contando. Las ganas y la ansiedad de escribir nos ganan y es allí cuando nos perdemos o nos cansamos, porque no tenemos la motivación suficiente para seguir trabajando sobre ella.

Lo que cuentas te debe interesar y debe ser interesante para los demás.

MENOS MENTE Y MÁS CORAZÓN – UN RELATO DEBE TENER ALMA

Además algo que es esencial para la escritura y que debería ser ley para el autor, es que se debe investigar. No podemos sumergirnos en mundos que no conocemos y escribir manteniendo la misma distancia, tocando de oído el tema. Si escribimos sobre médicos debemos interiorizarnos en el mundo de los médicos, ir a hospitales, investigar como es una guardia, preguntar, estar, convivir. Es importante tener cercanía con lo que voy a contar.

HERRAMIENTA BASE: STORY LINE

“Story Line” es el término que utilizamos para definir en no más de tres líneas, el conflicto central de una historia (cuál es el conflicto y objetivo principal) y el punto de vista (quién será el protagonista) que tendrá la misma.

Un ejemplo práctico de mi autoría de cómo estructurar un Story Line para evaluar una idea:

Es la historia de (presentación personaje-contexto-profesión-bautismo)

Qué (conflicto-objetivo principal)

Finalmente: lo logra/ no lo logra (si logra o no logra su objetivo principal)

El Story Line es una herramienta meramente de autor. Si bien en concursos y en algunas productoras a veces suelen pedir un Story Line de la historia, esta herramienta es solamente para que el autor pueda testear y ver las diferentes posibilidades que tiene de encarar una historia.

Ejercicio de Story Line: cuando uno tiene una idea y quiere desarrollar la historia y piensa diferentes personajes, es ideal que se generen diferentes Storylines por cada personaje, cada uno nos dará un punto de vista un conflicto y objetivo diferente.

Ejemplo: el cuento de caperucita roja.

No es lo mismo contar la historia desde el punto de vista de caperucita (caperucita como protagonista) que contar el cuento desde el punto de vista del lobo, la abuela o el cazador. Todos tienen diferentes presentaciones, objetivos y conflictos.

Un ejemplo de lo antedicho pueden verlo en la película animada “La Verdadera Historia de Caperucita Roja” (2005), la misma situación es descripta desde distintos puntos de vista por los cuatro personajes mencionados. Otro ejemplo es un clásico moderno del cine europeo: Bleu, Blanc, Rouge (la trilogía de los Tres colores) de Krzysztof Kieślowski que cambia los puntos de vista según las historias.

EL CONFLICTO

El conflicto es la necesaria tensión entre fuerzas opuestas que recorren el mismo camino, aunque no en el mismo sentido, una colisión entre fuerzas. Es la esencia de toda narrativa dramática. Sin conflicto, no hay drama.

La evolución se ha desarrollado a partir de los conflictos. Somos seres que vivimos acompañados de antagonismos y contradicciones. Reconocemos al conflicto como motor y parte esencial de la historia.

El hombre se encuentra siempre entre fuerzas opuestas que lo traccionan, tanto de manera interna como externa, y debe encontrar soluciones a todos sus conflictos para lograr armonía.

Clasificación de conflictos

- A) Fuerza humana 1 vs fuerza humana 1
- B) Fuerza humana 1 vs fuerza humana 2
- C) Fuerza humana 1 vs fuerzas de la naturaleza

Ejemplos:

A: Hombre contra sí mismo. Fuerza /conflicto INTERNO. (Un boxeador que debe superarse a sí mismo para volver a ingresar a un ring. Un hombre que debe superar sus miedos para conquistar una mujer).

B: Hombre contra otro u otros. Conflicto contra terceros. (Policía vs ladrones, un detective vs un asesino, un súper héroe contra un archi-enemigo).

C: Hombre contra fenómenos de la naturaleza. (tsunami, terremoto, volcán, un incendio, etc.).

CONFLICTOS VS OBSTÁCULOS

Es común que se confundan estos términos. La mayoría de los escritores que comienzan suelen agregarle al protagonista un montón de cosas malas que le suceden: se le cae un piano en la cabeza, se cae por un precipicio, lo persiguen dos leones, escapa a los tiros o salta de un helicóptero, por mencionar algunas. Todas estas acciones son obstáculos que suelen sucederle cuando está en conflicto. No son conflictos en sí.

El conflicto interfiere en la psiquis del personaje, la motivación para superarlo está ligado a lo interno, “si lo logra o no lo logra”; si fuera meramente externo lo que se interpone en la intención de superar el conflicto, sería un obstáculo, algo externo y/o físico que dificulta lograr su cometido.

Veamos algunos ejemplos de historias, a trazo grueso. ¿De qué va la peli?

Transformers: Hay que llevar un cubo de un lugar “A” a un lugar “B”. Los únicos impedimentos que se presentan son obstáculos, vemos conflictos muy débiles, que se basan por ejemplo, en el chico loser que quiere conquistar a la chica más deseada; el conflicto no es fuerte, no engancha, esto ocurre en la primera, en las sucesivas ni siquiera se encuentra dicho conflicto.

Titanic: El obstáculo es el iceberg, el barco es sólo el contenedor en pocos metros de ricos y pobres. El conflicto es lo que le está pasando a Rose, la protagonista, conflicto tipo Romeo y Julieta en medio de una catástrofe marítima, donde ella debe decidir hasta dónde está dispuesta a honrar su verdadero amor.

Náufrago: El conflicto es que el protagonista es perfeccionista, obsesivo con el tiempo y el obstáculo es que el avión en el que viaja se cae y pasa cinco años solo en una

isla en dónde le encuentra un nuevo sentido a la vida. Se propone volver a retomar su vida y recuperar el tiempo perdido (fuerte hincapié con el tiempo).

El odio: La película cuenta 24 horas de la vida de tres jóvenes, Vinz, Saïd y Hubert, que malviven en el parisino suburbio de Les Muguets deambulando por ahí, sin trabajo, sin estudios y sin futuro más allá del día a día. El conflicto se desata brutal y violento en un combate nocturno que las fuerzas de seguridad libran contra un ejército de jóvenes, que protestan por la paliza que Abdel Ichah, de sólo 16 años, ha recibido en una comisaría de policía y que le ha ocasionado heridas que lo tienen a las puertas de la muerte.

LA INTENCIÓN

Todos sabemos de qué hablamos cuando mencionamos la intención. La gente se disculpa diciendo “tuve la intención pero no pude” o “no fue mi intención”. Hay una frase que dice que el infierno está lleno de buenas intenciones.

¡Atención! Un personaje se activa con las intenciones que manifieste o se le presenten a lo largo de la historia.

Por ejemplo, si un toro se escapa de un corral y corre a un niño, la intención del niño será la de escapar. Si en vez de estar un niño en esa situación estuviese “Superman” ¿cuál sería la intención? Quizás la de detener al toro y ponerlo en el corral.

Si hay un incendio en tu casa ¿Cuál sería la intención primaria? Seguramente habría muchas intenciones: apagar el incendio, huir, pedir ayuda. Dependiendo de la gravedad del incendio, la más acertada quizás sería la de salir corriendo y proteger a tu familia para poner su vida y la tuya a salvo.

En las intenciones humanas hallamos intenciones conscientes, inconscientes, de acción y reacción, voluntarias e involuntarias.

Debemos descartar que la única intención sea la voluntaria y consiente; y siempre hay que tener en cuenta que una intención desembarca en el futuro.

La intención existe, cobra vida a partir del móvil (motivaciones veremos más adelante). La intención siempre busca lograr el objetivo. La intención es el único medio de crear conflicto y es el único medio que avanza la historia al futuro.

ESCRIBIR COMO ESPECTADOR

Lo primero que un autor/guionista debe hacer al sentarse frente a un teclado es mirar el monitor, ver la hoja en blanco del programa de escritura, e imaginarse que la misma es una pantalla.

Acto seguido es sentirse “ESPECTADOR” y no autor. Porque a la hora de escribir uno debe tener una mirada de espectador para ser honesto con la mirada ajena. Siempre pensar como espectador y entender a nuestros personajes, es entender mejor al autor que llevamos adentro.

“ESCRIBIR PENSANDO COMO ESPECTADOR”

Con esta postura, se combate la patología reconocida como “Deus ex Machina”, el dios de la máquina, a la que nos referiremos más adelante.

Es importante que uno se sienta un “lector/espectador” de la historia y también que tenga “interacción” con sus propios personajes.

RECUERDEN: el primer espectador de un guión es un lector, y generalmente es uno mismo quien lee el resultado antes de entregarlo.

DEBO ESCUCHAR A MIS PERSONAJES

Lo segundo que un autor/guionista debe hacer es respetar y obedecer lo que nos dictan los personajes.

Si, como lo escuchan. Se debe tener una sensibilidad extra a la hora de ver accionar a nuestros personajes. Cuando uno desarrolla un personaje (más adelante veremos cómo), éste va creciendo y se forma un carácter. La identidad que le damos es una identidad que nos ayuda a pensar como lo haría él y no cómo lo haríamos nosotros. El personaje actúa como tal, no cómo quiere el autor. Es decir a veces la decisión nos viene del personaje y no de nuestro capricho.

LOS TRES ELEMENTOS DE UNA HISTORIA

Las historias tienen tres elementos funcionales, en los que se debe tener un equilibrio a la hora de optar según el formato y el género.

1- ETHOS : la ética / moral (mensaje)
--

2- PATHOS : emociones (conflicto)
--

3- LOGOS : juegos (estructura)

Para cada idea o cada historia que tengamos en mente para desarrollar.

1 Los argumentos ligados al ethos

Son de orden moral. Apelan a la autoridad y honestidad del protagonista, a su credibilidad y relación con el espectador. Son, en suma, las actitudes que debe adoptar éste para inspirar confianza a su auditorio.

Escribió Aristóteles en el Libro I de su Retórica: *“A los hombres buenos les creemos de modo más pleno y con menos vacilación; esto es por lo general cierto sea cual fuere la cuestión, y absolutamente cierto allí donde la absoluta certeza es imposible y las opiniones divididas”*.

2 Los argumentos referidos al pathos

Son de orden puramente afectivo. Tiene relación con el mundo patológico: los conflictos.

No son sólo los hechos los que cambian el comportamiento de la gente. Es la emoción la que les cambia su comportamiento. Son las historias y los impulsos irracionales los que también lo modifican.

Ejemplo: los fumadores no dejan de fumar cuando leen estadísticas sobre cáncer de pulmón; dejan de fumar cuando ellos mismos o personas muy cercanas tienen cáncer. Efectivamente, vemos cómo argumentos emocionales pueden utilizarse en las historias, anécdotas, analogías, metáforas, símiles, todo ello contado con pasión. Las historias eficaces resuenan en el corazón de la audiencia.

3 Los argumentos ligados al logos

El juego, “la forma narrativa”. Tiene que ver con la estructura de la historia. Hay ficciones, obra que basan su idea en cómo será su estructura. La originalidad está en su “juego narrativo”.

SÍNTESIS

Una síntesis es, en literatura, un escrito donde se denotan las ideas principales de un texto. A diferencia del resumen, ésta presenta las ideas generales del autor; por lo tanto, casi siempre es el autor quien la publica. En un libro, la síntesis literaria se presenta al principio; puede ser el punto de vista del autor sobre el libro, o un resumen del contenido.

Ahora bien, en guión, es el resumen de la **promesa** de la obra audiovisual, y ¿porqué destaco promesa? Porque en la síntesis debemos “atrapar” al lector y dejarlo con ganas de ver cómo se resuelve la historia (por ende no revelamos el final). Es un resumen donde generalmente nos abocamos a la trama principal, y dejamos las subtramas para otro momento. Solo nos enfocamos en los elementos principales de la trama.

También se puede decir que es la composición de algo a partir del análisis de todos sus elementos por separado. Se trata de la versión abreviada. En la síntesis el autor puede expresar con sus propias palabras y estilo la idea principal, apuntando hacia el interés del lector.

La construcción de una síntesis no resulta una tarea sencilla. Es importante que la síntesis, sea un texto más pequeño que muestre la intención original del autor en el guión.

LA SINOPSIS

Antes de escribir cualquier cosa, tienes que conocer los tres elementos básicos de tu guión: el COMIENZO, el CONFLICTO y el FINAL. Sin estos tres elementos no hacemos nada, carecemos de historia.

¿Tienes claro al menos esos momentos en imágenes?

Si la respuesta es sí, ahora estás listo para escribir tu SINOPSIS.

Normalmente la sinopsis consta de varias carillas: pueden ser dos, cuatro o seis carillas.

La escena de apertura debe ser escrita en forma de NARRATIVA DRAMÁTICA, con una extensión de media página.

Por ejemplo: *“Noche. Un auto viene andando lentamente por las calles oscuras en la madrugada. Estaciona frente a una casa grande. El motor se apaga. Dentro del automóvil está Bruce, sentado en silencio. En el asiento de al lado hay un radio transmisor de policía. Él espera”.*

No abundes en detalles. Esboza la acción globalmente, con una visión general, sin preocuparte de posibles faltas en la acción.

Escribe el CONFLICTO mediante una narrativa dramática que ocupe media página, de la misma manera que hiciste con la escena o secuencia de la apertura. Podés también incluir diálogos, si lo deseas, pero no lo prolongues demasiado.

Los conflictos pueden ser de orden físico, mental emocional o espiritual. Ellos pueden ser externos como en el caso de alguien que intenta asesinarlo o internos, como él intentando superar algún temor – o puede ser físico, como recuperarse de una enfermedad o sufrimiento. Apenas menciónalos en una hoja de papel aparte.

Recuerda el no detenerte en detalles: solo describe la acción de forma simple, clara y sintética.

Ahora, escribe en formato de narración dramática, el final en media página, recordando que por “RESOLUCIÓN” queremos

indicar “SOLUCIÓN RESUMIDA”. Por lo tanto, queremos dejar evidencias genéricas y no lo que es específico del FINAL.

Si lo deseas, puedes incluir alguna descripción del FINAL y usar una o dos líneas de diálogo (frases finales). A mí me gusta generar un “gancho” en esta parte, que no se cuente todo, que se deje inconcluso este segmento, narrado pero con una pregunta activa o forma narrativa que deje la trama abierta para generar incógnita, al igual que en la síntesis (eso lo hacemos si lo vamos a entregar a leer para saber si realmente la historia atrapa y se quiere saber el final). Para el uso de autocorrección es obvio que escribimos en detalle toda la situación final.

TODO UN TEMA: EL FINAL

“SIEMPRE HAY QUE SABER CÓMO TERMINA LA HISTORIA, HAY QUE TENER EN CLARO CUÁL ES EL FINAL”.

Habrán escuchado y leído esto miles de veces. Voy a ser sincero con Uds., no comparto la frase así como está. Cambiaría la palabra “final” y la reemplazaría por “destino” o “camino”, de esta manera me siento más a gusto.

Cuando uno se embarca en una historia sabe hacia dónde va, sabe un destino, pero es frecuente que siguiendo ese destino incluso, cuando uno va desarrollando la trama, vaya sufriendo una transformación y mutando.

No digo que cambie totalmente de rumbo (aunque sabemos que pasa) pero sí que ese final pensado no siempre es el que se termina escribiendo.

Recuerda que a veces es preferible tener un texto caótico (“shitty pages”) para que simplemente la historia quede plasmada, sin preocuparte del tamaño. Eso, entonces, te llevará a hacer dos o tres versiones, (borradores con ajustes) hasta reducir lo que escribiste al mínimo de carilla requeridas.

¡Recuerda que siempre hay que ser sintético!

NOTA: Considero que el final es una tarea “estresante” y lo considero así porque esto sucede en un tiempo en el que aún estás tratando de desplegar una idea, todavía sin forma definitiva. Esa es la peor fase de todas. Es cuando te enfrentas a todas las resistencias, bloqueos, rabia, frustración, pero si no recorremos esa fase haremos evaluaciones del tipo: “¿porqué estoy haciendo esto?”, “esto es terrible”, “¿a quién quiero engañar?” o “nunca lo conseguiré”.

Si así tiene que ser, vamos a permitirnos avanzar por ese texto caótico, vamos por el desarrollo de la narrativa, vamos por el primero de los pasos de la sinopsis, no dejemos de avanzar esperando la escritura perfecta de un bestseller.

CONCLUSIONES DEL PASO DOS

El PASO DOS debe haber requerido un mayor esfuerzo de vuestra parte para abarcar tantos nuevos conceptos (premisas, story line, conflictos, obstáculos, intención, síntesis, sinopsis), pero coincidamos que el mundo de las ideas es apasionante.

La reducción a los tres temas universales (Amor-Muerte-Odio) podrá parecerle extrema, pero cuando lleguemos al PASO CUATRO verán el abanico de géneros en que puede aperturarse, en función del peso relativo que le asignen a los componentes del EPL (Ethos, Pathos, Logos), elementos funcionales presentes en la historia.

La descripción de la lista de ideas nos alerta que no existe un origen único de las historias, y que no debemos quedarnos a esperar la musa divina para ponernos en marcha.

¿Continuamos?

“Carta de una Actriz a un autor”

Estimadísimo Autor:

Como actriz admiro el trabajo suyo.

Yo cuando quiero escribir una historia, en realidad la pienso en función de filmarla.

Igual, lo que estoy escribiendo ahora tiene más forma de libro, de carta y sin embargo puedo imaginarme la escena.

Pensar en escenas es narrar sobre imágenes, es hacer cine escribiendo.

Para mi interpretar un guión es una necesidad, algo que desde mi profesión necesito establecer. Conocer las líneas, conocer el personaje para luego darle vida.

Como ya dije, como actriz admiro el oficio del guionista, a mí se me hace muy difícil sentarme a escribir un guión directamente. No sé si es por poca práctica o qué, pero me es más fácil escribir un relato, y sobre esa base, después armar un guión.

Sobre todo porque lo que me gustaría filmar no tiene una linealidad. No me “gusta” el relato clásico. No porque no me guste, sino porque no me sale hacerlo. Me gusta lo imprevisto.

Por eso la necesidad de tener un guión en la mano es fundamental para enfrentar una cámara. Como siempre dicen, lo importantes es el guión, la única verdad en el cine es el guión, sin guión no tenemos alma.

Saludos
CELESTE CID

Actriz, modelo y directora de teatro argentina, reconocida por haber protagonizado la telenovela “Resistiré” y por sus interpretaciones en “Sos mi hombre”, “Mujeres asesinas” y en la serie televisiva “Para vestir santos” y “Viudas e hijos del Rock & Roll”. Su carrera como actriz se inició a los trece años de edad en la tira infantil “Chiquititas”. Sus trabajos más destacados en TV fueron: “Verano del ‘98”, “EnAmorArte”, “Franco Buenaventura”, “Locas de amor”, “Ambiciones”, “Televisión por la identidad”, “Mujeres elefantes” y la mini serie interactiva “Dirigime– La Venganza”. En cine “Motivos para no enamorarse”, “Eva & Lola”, “El amigo alemán”, “La parte ausente”, “Aire puro”. Participó del videoclip “Asesíname” de Charly García y actuó en teatro clásico, en la tragedia griega “Hipólito y Fedra”. Debutó como directora con el cortometraje “Limbo”.

PASO TRES

Un castillo de naipes

*“Escribo guiones para que funcionen como esqueletos
en espera de la carne y el vigor de las imágenes”.*

INGMAR BERGMAN

PASO TERCERO – INTRODUCCIÓN

¡Avanzamos con el tercero de los pasos! Y éste me gusta mucho, porque aquí se revela parte de la magia existente en una narrativa visual. Sí, luego de leer este paso, mirarán de forma muy diferente las ficciones. En simples palabras van a perder la virginidad... si, la virginidad de ser espectadores comunes, para ser espectadores “más críticos”.

Van a adquirir conceptos útiles para la escritura, pero sé que también afectarán a su manera de ver un filme y una serie. Prometo que este efecto se va a los tres meses aproximadamente.

Bien, comencemos: Como cualquier construcción necesitamos de alguna manera visualizar el esqueleto previo. Debemos ver para analizar y moldear los cimientos que van a sostener la construcción. En una construcción dramática, sucede igual. Necesitamos tener y visualizar el plano.

Existe una manera de “visualizar” una película antes de que esté filmada, y es a través de distintos esquemas que los autores realizamos a la hora de trabajar el guión. Es una herramienta que se usa, antes, durante e incluso después para analizar ficciones.

Me gusta colocarle a este paso castillo de naipes por dos cosas, primero porque es real que las estructuras en guión se desarman y se vuelven a armar, como un castillo de naipes, pero además porque aquí están las reglas del juego de un relato, y para saber hacer trampa hay que saber primero las reglas. Es como jugar a los naipes, si uno sabe muy bien las reglas, uno puede hacer trampa. Y acá

les voy a proponer que hagan trampa, que los esquemas presentados les sirvan para “jugar” con ellos.

MICRO Y MACRO ESTRUCTURA

Primero deberemos saber qué es una estructura dramática:

“Progresión lineal de incidentes, acontecimientos y episodios relacionados entre sí que conducen a una resolución”.

De allí podremos dividir entre la macro estructura, como una mirada global y la micro estructura, acotada hacia una unidad narrativa que cuenta sólo una parte y que hilvanadas todas juntas dan coherencia a nuestra historia.

EL PLOT & LOS PLOTS POINTS

El plot (punto de giro) es el cambio inesperado que surge a partir de la interrupción con línea argumental de nuestra historia, como fueron organizadas las acciones, para que el flujo de acontecimientos lleve al espectador contándole la historia. Durante esta línea argumental encontraremos determinados acontecimientos que cambian el sentido de la acción y que nos mueven a otro nivel en la historia, estos son los que reconocemos como puntos argumentales o plot points.

AUTOR DE ESTRUCTURA

Existen autores/guionistas que son muy buenos en la creación de personajes, otros en ideas y el armando de diálogos y otros en estructura. Bien, yo me reconozco entre estos últimos.

Lo aclaro para que sepan por qué elegí como tercer paso explicar estructuras, ya que es muy importante y es dónde muchos errores narrativos encuentran su origen.

No es nada fácil convertirse en un autor de estructura, ya que en general se tiene que tener una mirada “completa” y global de todo el desarrollo.

EL TRATAMIENTO

Cuando vamos a establecer la estructura y volcar la totalidad de la historia, siempre queremos comenzar a escribir el relato general de la ficción en forma de guión. Necesitamos escupir en la hoja todo lo que tenemos en mente, pero tranquilos, no lo debemos hacer en forma compulsiva enfrentando el formato de guión. Justamente en esta instancia de construir la “estructura” es conveniente comenzar a escribir en forma narrativa. No tiene nada de malo cuando nos llega una tormenta de inspiración y ganas de escribir eufóricamente todo el contenido en la hoja, pero la sugerencia es hacerlo en forma narrativa.

El tratamiento es la forma literaria y de narrativa visual que cuenta toda la historia y que contiene todos los elementos dramáticos de la misma.

Detallamos protagonistas, personajes, locaciones, escenas de quiebre (plots), clímax y el final. Es la forma narrativa de toda la película, como si se la tuviésemos que contar a un amigo, con detalles de las tramas, para que nuestro oyente o lector la entienda y la “viva”.

Debe ser 100% visual y con un estilo de escritura atrapante. El tratamiento debe ser escrito de la misma forma en que será la película, es decir respetando la estructura que tendrá. Se centra en la trama principal (protagonista) y se cuenta hasta la escena final.

El tratamiento sirve para evaluar una ficción, una película. Incluso leyendo un tratamiento se puede tener una idea aproximada del ritmo, la cantidad de escenas, características de personajes, locaciones y con todo eso tener el costo de producción.

MACRO ESTRUCTURA

Toda historia está formada por distintas partes: un incidente inicial, personajes, subtramas, giros, momento de clímax, etc. La macro estructura como herramienta nos permite diagramar cómo se irán relacionando entre sí esas partes en el tiempo. Definiremos escenas, capítulos, conoceremos quiénes son nuestros personajes y qué tienen que hacer, cuáles son los obstáculos que deben superar para lograr sus objetivos y qué hechos llevan al desenlace que le queremos dar a nuestra historia.

MICRO ESTRUCTURA

A su vez cada parte, cada escena, cada capítulo deberá tener una estructura en sí misma, siempre teniendo en cuenta la mirada global para llevar adelante la narrativa como una unidad, dándole sentido y coherencia a nuestra historia. Cada pequeña parte se puede dividir en una unidad narrativa, pero esto no significa que deban tener todas una similar extensión /cantidad de tiempo involucrada –sí debe ser proporcional–, tiene que ver con la información que brindan para concretar la idea cerrando la unidad y que nos llevará con las demás a contar el total de la historia.

EL PARADIGMA

“LA ESTRUCTURA CLÁSICA”. Paradigma creado por Syd Field, uno de los primeros analistas en guión, y luego adaptado por otros escritores.

Obviamente esta línea del tiempo se basa en el relato de tres segmentos clásicos del teatro, analizados y estudiados por Aristóteles.

Desplegaré la base teórica y luego expondré mi propio paradigma para televisión, sobre la estructura de un capítulo de una serie y sobre la macro estructura de una telenovela.

Estructura lineal – clásica



Las imágenes representan una línea de tiempo, a través de la cual avanza la historia que queremos contar. Vamos a detenernos a observar en detalle, con qué esperamos encontrarnos en determinados momentos bajo una estructura clásica.

ACTOS: Cada una de las partes principales en las que se puede dividir un guión. Los largometrajes de ficción, siguiendo el modelo de estructura clásica, suelen tener tres actos: El acto primero es el acto de **PRESENTACIÓN** (esta-

blecimiento o planteamiento) y tiene una duración aproximada de la cuarta parte del total de la película; el acto segundo es el acto de **DESARROLLO** y tiene una duración aproximada de la mitad de la película; y el acto tercero es el acto de **RESOLUCIÓN** y tiene una duración aproximada de una cuarta parte del total de la película. Algunos programas de TV se estructuran en dos, cuatro, siete u otro número de actos; en Estados Unidos, origen de este patrón, se debe a que los actos se van diseñados en función de los cortes de publicidad.

* 3 MINUTOS: *incidente inicial de la película*. Siempre debe ocurrir un hecho, un incidente que nos demuestre directamente cómo el protagonista del film, reacciona frente a ese suceso, de modo concreto y eficaz.

*10 MINUTOS: *la gran pregunta*. A los 10 minutos debe ocurrir algo (medianamente relevante para la historia) que quiebre el mundo hasta ahora presentado, generando una pregunta: ¿y ahora qué? Generalmente en las películas cada 10 minutos debe ocurrir algo que “enganche” al espectador. Curiosidad: Casi todos los chistes que se dicen en los primeros minutos son efectivos.

*PLOT POINT (PP): es el *punto de giro* o factor desencadenante, un evento único que da vuelta toda la trama presentada. Aquí se inicia el conflicto. El “plot point” es una bisagra entre lo que presento y lo que desarrollo. Da un giro a la historia, ésta toma otro camino (una bisagra en la trama).

*PUNTO MEDIO: es un punto tan importante como el PP1 y PP2, pero más débil (por lo general, en este punto, en un filme romántico, hay una escena de sexo, para distender la trama).

LAS PINZAS: en medio de cada PP existen pequeños puntos de giros, cada cinco minutos hay que hacer tropezar al

personaje con un pequeño conflicto (sirve como una pellizcada al espectador, para mantenerlo atento).

EJEMPLO: el más común y más explicativo que se me viene a la mente es de la película de Pixar: “Buscando a Nemo”, en la cual los puntos de giro ocurren en la trama de Marlin (su padre) que lo busca por todo el océano, y las pinzas recaen en la subtrama de su hijo Nemo que está encerrado e intenta escapar de una pecera. (Como si fuesen los puntos de giro de esa trama).

LOS BLOQUES - TELEVISIÓN CLÁSICA

BLOQUE 1 } 10' PRIMEROS: PRESENTACIÓN DE LOS
PERSONAJES
FIN DE BLOQUE CON UN GANCHO

BLOQUE 2 } PUNTO DE GIRO (PP1) Y GANCHO AL FINAL
BLOQUE

BLOQUE 3 } DESARROLLO DE HISTORIA Y GANCHO
AL FINAL

BLOQUE 4 } PUNTO DE GIRO (PP2) Y GANCHO AL FINAL
DE BLOQUE

BLOQUE 5 } RESOLUCIÓN

Si es un formato con continuidad (serie por ejemplo), debe dejar un gancho al final de cada capítulo.

PRESENTACIÓN

Es dónde se plantea nuestra historia, se dan a conocer los personajes y la interrelación que hay entre ellos. Se plantea cuál es el objetivo a alcanzar, su propósito y los motivos que lo llevarán a realizar su viaje a lo largo de la narración. Lo más importante de esta instancia es que es el momento donde se va a atrapar al espectador. Los primeros 5 minutos de una película son los únicos 5 primeros minutos para captar la atención del espectador.

DESARROLLO

En este período, es donde nuestro protagonista enfrentará una serie de obstáculos en su trayecto hacia la búsqueda del objetivo, y además tendrá que llevar adelante sus conflictos internos. Esta es la parte más larga de la trama, donde hay que mantener la tensión dramática para llevar al espectador hacia el comienzo de la resolución.

RESOLUCIÓN

Una acción determinada dispara la trama hacia su definición, es el bloque dónde se deben resolver las subtramas y lo más importante: la trama principal de nuestra historia. Es vital que sea de forma clara y coherente, develando los misterios, e incluso sorprendiendo al espectador con algún giro inesperado en la historia.

Las acciones que dan inicio a cada instancia son dos Plot Points (PP1 y PP2), uno al final de la presentación, que da comienzo al desarrollo y el otro al final del desarrollo, que da inicio a la Resolución.

PUNTOS DE ATAQUE

Antes que nada, hemos de definir el concepto de “detonante”, también denominado catalizador de inicio o “*inciting event*”: constituye la premisa dramática, es decir, se refiere a un suceso que afecta a nuestro protagonista produciendo un cambio y que va a definir el conflicto a resolver a lo largo del guión. Es, propiamente dicho, el detonante de la trama principal, del paso del equilibrio inicial a ese conflicto. Por lo general, este evento tiene lugar alrededor del minuto 10 ó 15 de película y puede ser planteado como la búsqueda de algo que nuestro personaje quiere o necesita y no puede obtener. El objetivo del detonante es generar interés en el espectador por la resolución del problema que a menudo se traduce en el interrogante de si nuestro personaje logrará o no obtener aquello que persigue.

CRISIS

Es el momento dramático donde sentimos que hay una pausa en la narración y las acciones que ocurren nos llevan a pensar que todo está perdido para nuestro protagonista. La crisis lleva al protagonista a resolver su conflicto y reaccionar ante la adversidad, desde allí inicia el último tramo hasta el clímax de la historia.

CLÍMAX

El clímax es el momento cúlmine donde la historia toma una resolución, el punto más alto e intenso en toda la trama, cuando a pesar de que todo parece estar perdido para nuestro personaje principal, éste logra su objetivo. Ejemplo: en el final de “Matrix” vemos que todo está perdido para Neo cuando el Agente Smith le dispara y pareciera que no

hay nada más que hacer, pero él toma conciencia de quién es realmente y sostenido en su sentimiento de amor por Trinity, se recupera, detiene con sus manos otras balas del agente Smith y termina siendo el vencedor.

A mí particularmente me gusta definir a esta parte como el momento donde la magia de la ficción se hace presente, donde las pupilas de los espectadores llegan a su máxima dilatación, donde en la sala reina una concentración extrema hacia la pantalla. En ese instante, el espectador está inmerso en la historia, atrapado y cuando eso sucede, es el mayor placer para un escritor o director.

DOBLE CRISIS

El clímax como ya explicamos es el momento cúlmine que nos abre paso a la resolución de la crisis y la historia. Hay relatos que tienen una doble crisis, es decir el protagonista sale, atraviesa el clímax, parece tener todo resuelto y nuevamente cae en desgracia hacia una nueva y más profunda crisis, generando impacto y más intriga a los espectadores. Esta fórmula de utilizar doble crisis es exitosa, pero a la vez muy riesgosa, ya que deben plantearse muy bien los elementos narrativos para generar una buena transición hacia un nuevo clímax (que exista equilibrio) y mantener fuerte la motivación del personaje para que soporte esa nueva escalada para superar esa nueva caída.

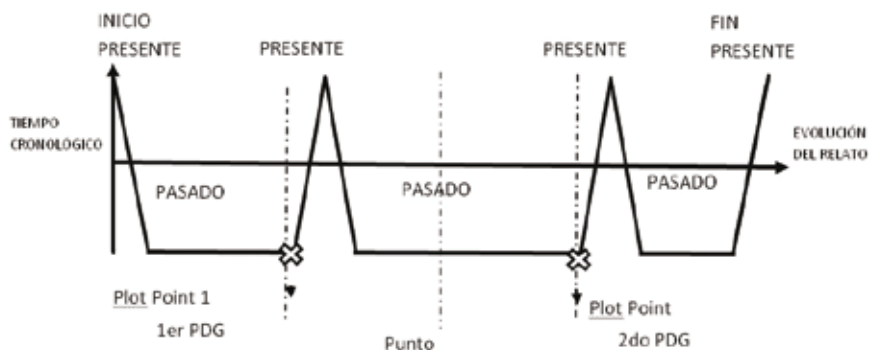
ANTICLÍMAX

Es el clímax que no resuelve el conflicto central de la historia, creando un efecto decepcionante en el público. La mayoría de las veces, se trata de un efecto no deseado, causado al proporcionar una solución al conflicto central demasiado superficial, fácil, increíble, poco interesante o

poco dramática. Es un punto dramático culminante donde la acción no alcanza la subida de tensión dramática esperada. En ciertos tipos de cine puede ser un efecto buscado, pero, en general, no es bien aceptado por el público.

TIPOS DE ESTRUCTURA

1- ESTRUCTURA FLASHBACK



El punto de giro uno, el punto de giro dos y el punto de giro medio se dan en las ramificaciones. El relato ocurre en el pasado, lo que importa de la historia está en el pasado. Luego tenemos las llamadas “pinzas” y escenas en el presente que son “relato” de alguien que nos cuenta la historia. Acción pasiva.

Ejemplos: Forrest Gump espera al ómnibus con una caja de bombones. En el incidente inicial cuenta que no puede caminar y desde allí vemos cómo cuenta su historia en pasado, que es lo que importa. Cuando vuelve apenas por un momento al presente, vuelve del pasado. El presente son escenas de transición, no ocurre nada relevante.

Otro ejemplo que es muy claro es el del filme “El extraño caso de Benjamín Button” donde una anciana a punto

de morir en la sala de un hospital, le cuenta la historia de vida a su hija, y de cómo conoció a Benjamín, el hombre que no envejecía, sino que rejuvenecía.

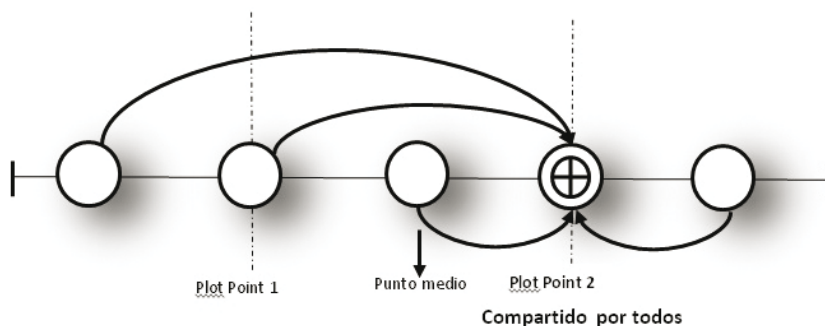
La estructura en flashback debe tener en cuenta los puntos de vista del espectador para que éste no se pierda en el tiempo del relato.

Usamos cada ramificación para narrar hechos acontecidos en el pasado, y luego volvemos al presente para que el espectador no se pierda.

En “Titanic”, Rose ya anciana narra los recuerdos vividos en el transatlántico. La mayor parte de la película transcurre en el pasado.

Nota: una película puede tener saltos al pasado sin ser contada por medio de flashbacks como en el caso del “Eterno resplandor”, o en el caso del “Ladrón de orquídeas” que utiliza el flashback como momentos oníricos.

2- ESTRUCTURA EN PARALELO



Para entender esta estructura veremos el esquema dividido en cinco actos. En guión vemos que generalmente se

divide la obra en tres actos, entonces: ¿Por qué éstas son las mismas tres situaciones pero contadas desde cinco módulos dramáticos? Esto tiene su origen porque años atrás los filmes de duración estándar (120 minutos) se dividían en cinco latas de rollos de película, por lo que cuando se filmaba se dividía y se trabajaba en cada una de las diferentes latas.

En las cartas que mantenían Orson Welles con Serguéi Eisenstein, se hacían referencias y críticas a algunos de los cinco actos de las películas del otro.

Son diferentes historias, de una a cuatro historias (cinco serían muy apretadas) contadas en la misma dimensión temporal. La flecha corresponde a que una historia comienza y avanza hacia un punto determinado. A medida que cada historia inicia, se desarrolla y finaliza se van alternando (cruzando las tramas) en cualquier parte de los cinco módulos, pero siempre se tiene que compartir en el segundo punto de giro, donde ocurre la crisis.

Esta estructura es muy antigua, proviene de las tragedias griegas, donde cada historia contaba problemáticas con los dioses y en el segundo acto se unían generalmente para arremeter contra la humanidad, manejando siempre relatos cortos.

“Amores perros”, de Guillermo Arriaga, une varias historias de 15 a 20 minutos de duración, que se unen con el choque; esto se ve en dos partes, una primera como un anticipo y luego los une el choque de dónde salieron las diferentes historias.

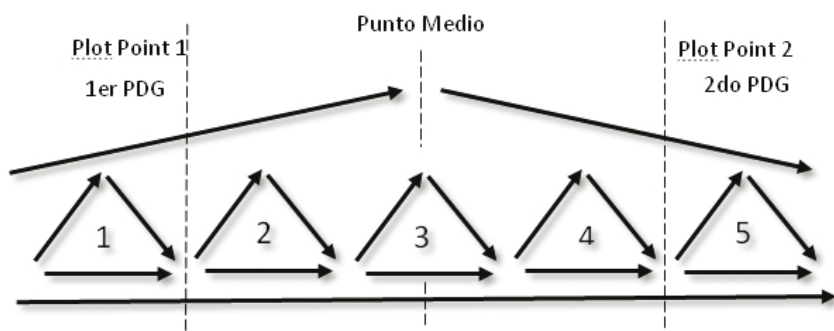
Igualmente ocurre con “Babel”, tres partes bien definidos y con esta estructura. Teniendo las historias bien definidas al unir las en el punto de giro dos, se logra que sea más fácil escribirlas. Generalmente en festivales de cine y guión no se premian a este tipo de películas, prefieren dár-

sela a estructuras clásicas, ya sea porque el mecanismo de escritura es simple o porque van por el camino seguro, sin innovar.

Nota: En “21 gramos”, el punto de giro dos es cuando están en el hotel, allí se encuentran todos los personajes. En ese caso se hacen las tres líneas de personajes: la de Naomi, la de Benicio del Toro y la de Sean Penn, en ese caso se trabajó mucho desde la edición.

Otro ejemplo similar de esta estructura es “Magnolia”, escrita y dirigida por Paul Thomas Anderson.

3- ESTRUCTURA SECUENCIAL



Las historias secuenciales se dan en una línea de tiempo, puede ser que tenga o no un progreso, dado que son cortos separados y no tienen relaciones en un punto.

Se puede decir que está orientado a la televisión, dado que terminan en sí mismo como un unitario. Las series pueden cerrar cada capítulo a medida que avanza la trama, con un pequeño eslabón que ayuda a continuar. El unitario no precisa que se vea un capítulo atrás del otro.

Ej.: “Realmente amor”, cuenta cada una de las historias divididas en cinco módulos que se resuelven al final. Comienza en el aeropuerto Internacional de Londres, Heathrow, y terminan allí.

Otro ejemplo es el éxito argentino, “Relatos Salvajes” un filme compuesto por pequeños cortometrajes con una temática de desborde y violencia, cuando se cruza el límite de la paciencia.

Las estructuras secuenciales normales no tienen continuidad ni arco, al ser películas de edición, no de guión, el corto más largo será utilizado como uno de los puntos de giro, uno en el medio de distensión y uno fuerte para la crisis. Pueden tener una misma temática pero no es necesario.

Otros ejemplos son “Al Morir la Noche”, dirigida por Alberto Cavalcanti, “Cuentos de la cripta” y “Mujeres amazonas en la luna” (gran comedia bizarra).

4- TRAMAS MÚLTIPLES



Estas se van tocando en un montón de lugares, a diferencia de la estructura anterior, se van entrelazando. Por ejemplo “Tiempos violentos”.

Es mucho más difícil que la secuencial, es una de las estructuras más complejas porque hay que seguir el curso de la estructura dramática. ¿Cuál consideras que es el

protagonista de “Tiempos violentos”? Según Quentin Tarantino, es el sr Marsellus Wallace, es el único personaje que cruza todas las historias, todo parte por él y sin él no se podrían entrelazar las historias. Es una de las estructuras más complicadas y hay pocos ejemplos. Un acercamiento a esta estructura se da en “Memento”, de Christopher Nolan o “Té con Mussolini”, de Franco Zeffirelli.

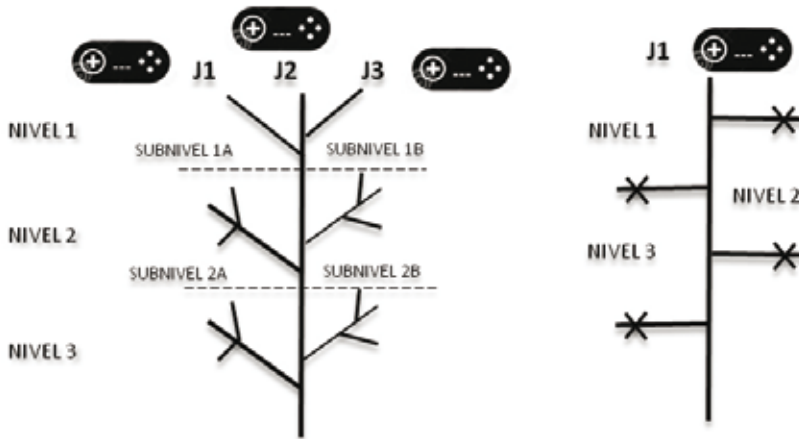
5- INVERTIDA



Como su nombre lo indica, en este tipo de estructura los sucesos ocurren de atrás para adelante en el tiempo. Un ejemplo de esto es “Crónica de una muerte anunciada”, basada en la novela de Gabriel García Márquez o en “Irreversible”, de Gaspar Noé.

Nota: No conviene mezclar estructuras, por ejemplo en las ramas del flashback mezclar las tramas invertidas, porque el espectador no va a comprender lo que pasa, el relato no le sería comprensible y sencillo de seguir; sí se pueden usar recursos como flashback.

6- VIDEO JUEGO



Los videojuegos tienen una estructura donde el usuario es parte de la trama, es decir, es un personaje y más aún: el usuario-personaje es también un Avatar y de esta manera puede interactuar.

Pueden interactuar uno o más usuarios (players, jugadores).

“Monkey Island” es el primer video juego que mantenía una estructura.

En el primer esquema podemos ver que varios usuarios (jugadores) comienzan una aventura, que presenta distintos niveles de complejidad y ramificaciones de subniveles en cada uno de ellos. En el segundo esquema el modo de juego es monousuario (jugador único).

Los primeros videojuegos fueron juegos de deporte, luego se presentaron los de trama, que te proponen realizar una aventura en la que vos vas a participar de determinadas acciones.

Ahora los videojuegos te permiten realizar tus propias tramas, recorriendo el juego por distintos caminos, pero realmente la interacción está acotada, escrita como un guión de cine o serie de televisión, con herramientas de narración, de forma tal que el usuario experimente libertades de acción haciéndolo olvidar que se encuentra dentro de los límites de nuestra historia.

LAS 36 SITUACIONES DRAMÁTICAS

Además de las estructuras, no podemos dejar de hablar de quienes han analizado y en profundidad las tramas. Hay muchas teorías al respecto, por ello, aquí voy a tratar de simplificar los conceptos de las “36 situaciones dramáticas”.

El francés George Polti continuó el trabajo realizado por el dramaturgo Carlo Gozzi (1720-1806) de realizar un inventario sobre la totalidad de situaciones dramáticas en el teatro así como en la literatura. Carlo Gozzi aseguraba que son 36 las situaciones dramáticas, y solo 36 las tramas posibles. Su lista se perdió, entonces J.W. von Goethe (1749-1832, *El Fausto*) y Friedrich Schiller (1759-1805), dos dramaturgos alemanes, figuras centrales del Clasicismo de Weimar, intentaron rehacer la lista sin logros y hasta desmitificaron que haya 36 situaciones. Aquí apareció George Polti que un siglo después tras un análisis exhaustivo de la literatura clásica consiguió realizar el inventario de todas posibles situaciones dramáticas y sus combinaciones. Toda historia está contada a través de estas 36 situaciones dramáticas, la Biblia entera contiene todas y cada una de ellas. Según Polti 36 son las emociones básicas.

Repasemos con palabras sencillas un análisis de estas 36 situaciones.

1 SÚPLICA. Elementos: uno que persigue; alguien que suplica y una autoridad de dudosas decisiones.

2 RESCATE. Elementos: alguien que amenaza; un desdichado y uno que rescata.

3 EL CRIMEN PERSEGUIDO POR VENGANZA. Elementos: un criminal y alguien que toma venganza de él.

4 VENGANZA DE PARIENTES SOBRE PARIENTES. Elementos: pariente culpable; pariente vengador; recuerdo de la víctima, pariente de ambos.

5 PERSECUCIÓN. Elementos: el que huye y quien lo persigue para castigarlo.

6 DESASTRE. Elementos: un poderoso que conquista y sale victorioso y uno que lo pierde todo. (Casos como el “Enrique VI” y “Ricardo II”, de Shakespeare. Y, fuera de autoridades y reyes, casos de grandes hombres caídos en desgracia, traicionados, sumidos en el desastre)

7 VÍCTIMAS DE LA CRUELDAD O LA DESGRACIA. Elementos: un desdichado, un amo, una desgracia.

8 REBELIÓN. Elementos: el tirano y el conspirador.

9 EMPRESAS ATREVIDAS. Elementos: un líder audaz y valiente; un objetivo; un adversario. (Casos: la preparación para la guerra, una guerra difícil; la guerra misma; uno de los combates de la guerra; expediciones peligrosas).

10 SECUESTRO. Elementos: el raptor; el raptado o raptada; la autoridad o policía.

11 ENIGMA. Elementos: el problema a resolver, el investigador o interrogador y el policía o autoridad.

12 LOGRO O CONSECUCCIÓN. Elementos: uno que pide y su adversario que niega, para que surja el conflicto; o bien, un árbitro más o menos arbitrario dado su poder y las partes oponentes a ese arbitrio subjetivo.

13 ENEMISTAD DE PARIENTES. Elementos: un pariente malévolos, villano; un pariente odiado por ese pariente y al que éste odia también.

14 RIVALIDAD ENTRE PARIENTES. Elementos: El rubro anterior se refiere principalmente al ODIO entre parientes. Este rubro se relaciona esencialmente con la RIVALIDAD entre parientes.

15 ADULTERIO HOMICIDA. Elementos: los dos adúlteros; el esposo o la esposa traicionados. (Casos: asesinato del esposo por el amante de su mujer; asesinato de un amante que se confía –caso Sansón y Dalila; asesinato de la esposa por su propio amante).

16 LOCURA. Elementos: el loco o la loca y su víctima o víctimas.

17 IMPRUDENCIA FATAL. Elementos: el imprudente; la víctima de la imprudencia o el objeto u objetivo perdido por imprudencia.

18 CRÍMENES INVOLUNTARIOS DE AMOR. Elementos: el amante o enamorada y el que hace una sorpresiva e inesperada revelación, intensamente trágica o dramática.

19 ASESINATO DE UN PARIENTE NO RECONOCIDO. Elementos: El asesino y la víctima no reconocida. (Casos: el sujeto está a punto de asesinar a su propia hija sin saber que lo es, por el supuesto mandato de una falsa divinidad u oráculo).

20 AUTO-SACRIFICIO POR UN IDEAL. Elementos: el héroe; el ideal. (Casos: sacrificio de la vida por el cumplimiento de la propia palabra; sacrificio de la vida por bienestar de un pueblo, de una nación, de una entidad superior).

21 AUTO-SACRIFICIO POR LOS PARIENTES. Elementos: el héroe; el o los parientes por los que el héroe se sacrifica. Casos: la vida sacrificada para salvar la de un

pariente o persona amada; la vida sacrificada por la felicidad de una persona amada.

22 TODOS SACRIFICADOS POR UNA PASIÓN. Elementos: el enamorado; el objeto de la pasión fatal; la persona sacrificada. (Casos: los votos religiosos de castidad, rotos por una pasión fatal; un voto de pureza que se rompe).

23 NECESIDAD DE SACRIFICAR PERSONAS AMADAS. Elementos: el héroe; la víctima amada; la necesidad de sacrificio. El deber de sacrificar a una hija por una promesa o un voto hecho a la divinidad; deber de sacrificar a los benefactores o personas amadas en nombre de la fe.

24 RIVALIDAD ENTRE SUPERIOR E INFERIOR. Elementos: el rival que es superior; el rival inferior; el objetivo. Casos: rivalidades masculinas en general –por una mujer amada, por intereses, por cuestiones políticas, etc.

25 ADULTERIO. Elementos: un esposo o esposa traicionados; los dos adúlteros.

26 CRÍMENES DE AMOR. Elementos: el amante; la persona amada por él. (Casos: una madre enamorada de su propio hijo (Edipo de Tebas); una mujer enamorada de su hijastro; el hijastro y la mujer enamorados uno del otro; mujer que es amante al mismo tiempo del padre y el hijo, y ambos –padre e hijo aceptan la situación un hombre se convierte en amante de su cuñada; hermano y hermana enamorados).

27 DESCUBRIMIENTO DE LA DESHONRA DE LA PERSONA AMADA. Elementos: el que descubre la deshonra; la persona culpable de esa deshonra. Casos: descubrimiento de la deshonra de una madre; descubrimiento de la deshonra del padre.

28 OBSTÁCULOS DE AMOR. Elementos: dos que se aman; el obstáculo. Casos: matrimonio impedido por des-

igualdad de rango social; la desigualdad de fortuna como impedimento para el matrimonio; el matrimonio impedido por enemigos o rivales de la novia o del novio.

29 UN ENEMIGO AMADO. Elementos: el enemigo amado; la persona que lo ama; el que odia a ese enemigo amado. Casos: el novio es odiado por los parientes de la novia; el novio es perseguido por los hermanos de la novia; el novio es odiado por la familia de la novia.

30 AMBICIÓN. Elementos: una persona ambiciosa; el objeto codiciado; un adversario.

31 CONFLICTO CON DIOS. Elementos: un mortal; Dios, el inmortal. Casos: lucha contra dios; lucha contra los que creen en Dios.

32 CELOS EQUIVOCADOS O ERRÓNEOS. Elementos: el celoso; la persona por la que está celoso; el supuesto rival; la causa o autor del error.

33 JUICIOS ERRÓNEAS. Elementos: el equivocado; la víctima del error, la causa o autor del error; la persona verdaderamente culpable. Casos: falsas sospechas de una amante.

34 REMORDIMIENTO. Elementos: el culpable; la víctima. Casos: remordimiento por un crimen no conocido, que se mantiene en secreto.

35 RECUPERACIÓN DE UNA PERSONA PERDIDA. Elementos: el perdido; el que lo encuentra.

36 PÉRDIDA DE PERSONAS AMADAS. Elementos: pariente que es asesinado; otro pariente como simple espectador. Casos: se presencia el asesinato de un pariente o persona amada sin poder evitarlo.

LAS 15 TRAMAS MAESTRAS

Ahora les voy a compartir un análisis que hice en base a un esquema de análisis de Ronald Tobias sobre las “tramas maestras”, en su libro “20 MASTER PLOTS”, que he modificado, adaptando algunos conceptos y acciones núcleo, sintetizándolo en quince tramas de ejemplo.

1. **Búsqueda:** la trama involucra al protagonista en busca de una persona, lugar o cosa, tangible o intangible.

2. **Aventura:** el protagonista va en búsqueda de su fortuna y para eso se embarca en una aventura.

3. **Persecución:** la trama ronda la idea del gato y el ratón; una persona persigue a otra.

4. **Rescate:** el protagonista sale a la búsqueda de alguien o algo pero no es sencillo porque en la historia suele también haber un antagonista.

5. **Escape:** el protagonista de la historia está confinado en contra de su voluntad y busca escapar. En esta idea no se incluye los casos en que las personas tratan de escapar de sus propios demonios.

6. **Venganza:** una persona planea una revancha contra otra porque le causó un mal realmente o porque lo imagina.

7. **El enigma:** el protagonista debe seguir pistas para encontrar el significado oculto de algo que es deliberadamente ambiguo o enigmático.

8. **Rivalidad:** una persona compite por lograr el mismo objetivo que su antagonista.

9. **El desválido:** un protagonista compite por un objeto u objetivo pero enfrenta una gran desventaja y muchos obstáculos.

10. **Tentación:** la trama se centra en un protagonista que por alguna razón es inducido o persuadido a hacer algo que no es inteligente, que está mal o es inmoral.

11. **Metamorfosis:** la historia cuenta el cambio físico de un protagonista, que refleja un cambio psicológico o de identidad.

12. **Transformación:** relata el cambio de una persona en un viaje a través de una etapa de su vida. El protagonista enfrenta un problema que es parte de su crecimiento. Al lidiar con él emerge hacia un estado de adultez. Va de la inocencia a la experiencia.

13. **Amor:** en la historia, una persona supera diversos obstáculos para poder conocer o consumir el verdadero amor también el Amor prohibido: el o los protagonistas deben sortear obstáculos creados por la sociedad o debido a algún tabú para poder consumir su amor. En el camino se dan cuenta de que deben pagar un alto precio.

14. **Descubrimiento:** es la trama en que el protagonista está más centrado. Debe encarar un cambio que le causa muchos problemas en su vida pero, al hacerlo, descubre algo importante que se mantenía oculto. Con ello logra entender mejor la vida.

15. **Ascenso:** se trata de la trama del tipo “de mendigo a millonario”. Se muestra el éxito de una persona con foco en el rasgo de carácter que le permite alcanzarlo. Por elección o accidente, el protagonista va a hasta el límite de los comportamientos aceptados y debe aceptar las consecuencias de su acción. Generalmente se trata de un declive psicológico del personaje.

BREAKING BAD: EL PRINCIPIO DE INCERTIDUMBRE

Como venimos viendo y aprendiendo, existen muchas herramientas y recursos narrativos. Siempre me imagino como si estuviese en un enorme galpón repleto de herramientas y para cada labor que tengo que realizar elijo una diferente. Un autor debe conocer a todas las que tiene a su alcance para poder desempeñarse en su profesión.

El *principio de incertidumbre* es una herramienta que se utiliza para generar, como bien dice su título, incertidumbre a través del impacto visual. Es decir, una imagen fuera de contexto que da inicio a un filme o capítulo y que genera una fuerte pregunta, tan fuerte que nos deja a cada momento que avanza la trama pensando en aquella imagen que vimos. Quedamos intrigados rumiando cómo me van a explicar, de qué manera está relacionada esa imagen con la trama.

Ahora bien, este recurso podría ser desplegado en cualquier escena con una imagen de impacto, pero el secreto se centra en que generalmente esta imagen tiene tres componentes:

- 1- Siempre se trata de un objeto/cosa.
- 2- Siempre se muestra este objeto fuera de contexto, debe generar impacto y extrañeza para que nos produzca incertidumbre.
- 3- Inmediatamente que mostramos el objeto en la “locación x”, la escena siguiente debe continuar en esa misma locación, pero en una dimensión temporal distinta a la del objeto, es decir, puede estar antes o después de que hayamos visto ese objeto, pero lo que sí o sí debe existir es un cambio sin rastros ni pistas de este objeto.

Ejemplo: un feto dentro de un círculo de velas sobre una mesa --> corte a: la misma mesa pero con una familia tipo cenando plácidamente. Inmediatamente surge la pregunta ¿Qué sucedió o que va a suceder para que aparezca un feto en aquella mesa? Esto nos coloca en un estado de ansiedad e incertidumbre, como espectadores activos, queremos saber cómo va a llegar ese feto a la mesa.

Este recurso resulta muy efectivo porque coloca al espectador en un estado activo, ese enigma con el cual se arranca la ficción genera una pregunta que como espectadores queremos que sea contestada.

Ejemplos: el osito en la piletta en la serie “Breaking Bad”, una oreja ensangrentada llena de hormigas de la serie “Twin peaks”, un diente incrustado en la pared del filme “El inquilino”.

FORMATOS DE FICCIÓN

Para cerrar el tema estructura, debemos saber que cada esquema y “esqueleto dramático” está ligado a un formato determinado.

FORMATO: son las características técnicas, artísticas y de presentación estándar (que define una manera determinada de escritura según limitaciones).

Las estructuras dramáticas cambian y se amoldan a las diferentes formas de emisiones y comercialización de una obra audiovisual. Los tiempos, recursos, géneros son funcionales y están conectados a un formato, por ello es necesario terminar la unidad con un simple pero dinámico cuadro de referencia, donde figuran todos los formatos existentes.

TODOS LOS FORMATOS DE FICCIÓN

FORMATO	MINUTOS DURACIÓN	EMISIÓN
CORTOMETRAJE	1-3-5-8-10-12-15-20	-----
MEDIO METRAJE	60 -75	-----
LARGOMETRAJE	85-90-120	-----
MINISERIE	45-50	SEMANAL
SERIE	45-50	SEMANAL
UNITARIO	45-50	SEMANAL
TELENOVELA	45-50	DIARIA
TIRA DIARIA	45-50	DIARIA
SIT-COM	25	SEMANAL
SKETCHS	3-5	-----
MICROS	5-10	-----
VIDEOCLIPS	DUR. TEMA	-----

CONCLUSIONES DEL PASO TRES

Como espectadores, a partir de ahora cuentan con más herramientas para analizar obras audiovisuales. Podrán evaluar por Uds mismos si en tal o cual película la estructura estuvo bien elegida, si se respetaron los puntos de giro o si la pregunta inicial fue claramente respondida al final. Luego que entrenen esta nueva habilidad durante unos meses, vuelvan a relajarte y disfruten del espectáculo que vean por primera vez, porque si están pendientes de verificar si el clímax llega en el momento adecuado, por citar un ejemplo, pueden perderse transitar a gusto el recorrido.

Como constructores de historias, es de mucha utilidad visualizar la obra antes de plasmarla, sustentándola en una estructura previamente seleccionada, para no dejar

librado al azar que el relato crezca sin control y muy probablemente, sin coherencia.

No hay que desanimarse al comprobar que la mayoría de las obras utiliza la estructura clásica, es la más sencilla de seguir por los espectadores y nosotros no queremos generar una experiencia de fácil acceso sólo para pocos, pero sí hay que animarse cada tanto a recrear un nuevo paradigma que sorprenda y estimule todos nuestros sentidos.

“Carta de un Espectador a los guionistas”

Estimados guionistas de ficción:

Confieso que no hace mucho reparé en su existencia, pero que cuando su lucha mediática empezó a escalar, reclamando mayor reconocimiento bajo el lema: “Sin guión no hay obra audiovisual”, empecé a prestarles mayor atención y a recorrer en mi memoria todas las veces que habían pasado desapercibidos para mí sus intervenciones, tipo revisión final de Bruce Willis en “Sexto Sentido”, cuando finalmente entiende que hace rato que estaba muerto.

Me ha sorprendido que personas que tenía identificadas con el arte de la actuación, hayan sido y sean guionistas de historias que los lanzaron a la fama, como Sylvester Stallone con “Rocky” y la dupla Ben Affleck / Matt Damon con “Good will hunting”, que conocimos bajo el título “En busca del destino”. Sus actuaciones cobran nueva dimensión cuando uno repara que los guiones de estas películas fueron escritos por ellos mismos.

Muchos directores de cine son también guionistas, aunque no estoy seguro si es por asegurarse que su obra sea plasmada como la imaginaron o por sus amplias habilidades e intereses.

Diálogos, tramas y situaciones que me parecían genialidades de tal o cual actor o director según corresponda, hoy me llevan a buscar en los créditos finales para saber quien tuvo la cabeza de crearlos.

En fin, ahora que su oficio ha salido a la luz para mí, aunque más no sea como una punta de iceberg, reconozco a quiénes dirigirme para agradecerles momentos inolvidables que he disfrutado, tanto en cine como en televisión, pero también para pedirles que no nos subestimen a nosotros,

los espectadores, porque a medida que crece nuestro acceso a distintos medios de comunicación, tenemos más posibilidades de decidir cuándo, dónde y con quién queremos ver cada contenido. Somos cada vez más exigentes y elegimos qué ver en función de nuestras preferencias. Pocos ya ven “todo” y muchos sólo ven “algo”, así que esmérense en preparar un menú variado, para que podamos pasar a degustarlo. No pongan sillas en la mesa, es probable que no nos quedemos mucho tiempo, pero sepan que si nos atrae su propuesta, volveremos por más. Cuenten con eso.

Saluda atentamente

ROBERTO DE MATTEO

Profesor de Enseñanza Primaria, Ingeniero en Sistemas Informáticos y Magister en Gestión de Servicios Tecnológicos y de Telecomunicaciones (tesis: “Voto electrónico presencial en Argentina; un camino a recorrer” (2009)).

Desempeñó cargos de responsabilidad en empresas líderes de telecomunicaciones, servicios y productos masivos. Actualmente es Consultor y Gerente de Proyectos. Premio Sadosky (CESSI), categoría “Inclusión Digital” (2012).

Entusiasta lector de historietas argentinas en su infancia, sigue siendo en la actualidad un espectador frecuente de cine y televisión. Participó en talleres literarios y estudió guión de cine con Sabrina Farji y Ramiro San Honorio. Colaboró en la novela de ficción de Ramiro San Honorio “Argentum. Jesuitas, guardianes de la profecía” (2014).

Vive en Almagro (CABA), con su esposa y sus tres hijos.

PASO CUATRO

Una cuestión de género

“Soy lo suficientemente feo y lo suficientemente bajo como para triunfar por mí mismo”.

WOODY ALLEN

CUARTO PASO – INTRODUCCIÓN

Soy un autor que siempre defiendo el género, soy un amante del cine de género. Por eso siempre que tengo una idea pienso en el género de la misma, qué tipo de historia voy a realizar y lo primero que digo es de qué género se va tratar.

La variedad de géneros y subgéneros es tan rica que nos abre un abanico de posibilidades muy amplio. Recorramos la paleta de colores para ver con cuál nos quedamos.

GÉNEROS CLÁSICOS

Los géneros cinematográficos se clasifican según los elementos comunes de las películas que abarquen, originalmente según sus aspectos formales (ritmo, estilo o tono y, sobre todo, el sentimiento que busquen provocar en el espectador). Alternativamente, los géneros cinematográficos pueden definirse también por su ambientación o por su formato.

Los géneros siguientes son a menudo convocados para formar subgéneros, y también pueden ser combinados para formar géneros híbridos. Actualmente no existe un consenso en cuanto a géneros cinematográficos se refiere y se da una compleja serie de clasificaciones.

INTRODUCCIÓN: LOS PRIMEROS GÉNEROS

Ya en las pinturas rupestres, el hombre, quería representar y plasmar en dibujos estáticos su vida, sus inquietu-

des. Incluso con el hallazgo de la famosa pintura del jabalí de ocho patas en las cuevas de Altamira, España, revelando la representación más clara de la necesidad del hombre en plasmar “movimiento”, reconocemos la presencia del concepto del “cine” desde los primeros tiempos.

A través del arte la humanidad siempre pudo expresarse. Fue en Grecia, 500 años AC aproximadamente, donde se impuso un cambio político y religioso y como forma de “protesta” en diálogo con los Dioses del Olimpo, los artistas comenzaron a representar obras. Así nace la TRAGEDIA, considerada como el primero de los géneros junto al drama y por supuesto la comedia. El dramaturgo Sófocles se encargó de realizar las tragedias más importantes escritas en ese entonces.

Los hombres se oponían a los caprichos de algunos dioses y éstos los castigaban, en ocasiones, eran los errores de los hombres que sumaban más problemas a la ira de los dioses.

CLASIFICACIÓN POR SU ESTILO O TONO

Tragedia: Género que se centra en un personaje cuyo fin es la solución o meta en algo, y que logra siempre todo lo contrario, finalizando de mala manera, contemplando una desgracia, un evento desafortunado (generalmente él queda vivo contemplando la tragedia que ocasionó). Ejemplos: “El club de la pelea”, “Hamlet”, “Taxi driver”, “Romeo y Julieta” “Million dollar baby”.

Drama: En el cine, películas que se centran principalmente en el desarrollo de un conflicto entre los protagonistas, o del protagonista con su entorno o consigo mismo. Ejemplos: “Philadelphia”, “Los puentes de Madison”, “Des-

cubriendo a Forrester”, “Ben-Hur”, “The Godfather”, “Gone with the Wind”, “A Clockwork Orange”.

Melodrama: género derivado del drama que tiene un núcleo pasional. Tiene tres componentes/elementos fundamentales. Una doncella hermosa que piensa con el corazón, un príncipe enamorado que es movilizado por la pasión que tiene por la doncella, y un villano, una persona muy inteligente que toma decisiones a favor de sus deseos, despojadas de toda emocionalidad y que se interpone entre los objetivos de la princesa y el príncipe. El villano siempre termina engañándolos, cayendo los tórtolos en sus trampas. Ejemplos: “Chocolate”, “Agua para elefantes”, y la mayoría de la telenovelas.

Comedia: Películas realizadas con la intención de provocar humor, entretenimiento o/y risa en el espectador. Ejemplos: “Top Secret”, “El sentido de la vida”, “La fiesta inolvidable”. Siempre es un personaje en un contexto ajeno.

Parodia: Películas que usando elementos de la comedia critican o se burlan de obras preexistentes ya sean libros, series, personajes u otros filmes. Ejemplos: “Y donde está el piloto”, “Loca academia de policía”, “Locos del aire”, “Tropic thunder”, “Erik el vikingo”, las sagas de “Scary Movie”.

Sátira: películas que usando elementos clásicos de la comedia, critican cuestiones socioculturales. Ejemplo: “Esperando la carroza”, “Cien veces no debo”, “Muerte en un funeral”.

Acción: Género cuyo argumento implica una interacción moral entre el “bien” y el “mal” llevada a su fin por la violencia o la fuerza física. Ejemplos: “Conan, el bárbaro”, “Duro de matar”, “Rambo”, “Los indestructibles”.

Aventura: Estas películas contienen mayor porcentaje de situaciones de peligro y riesgo, posibilidad de proyectarse en el héroe, de recrear hechos extraordinarios. Ejemplos:

“Los goonies”, “Moby Dick”, todas las de Indiana Jones, “Thief of Bagdad”, “Star Wars”, “Conan the Barbarian”.

Terror: obras realizadas con la intención de provocar tensión, miedo y/o el sobresalto en la audiencia. Ejemplos: “El hombre lobo”, “Frankenstein”, “La momia”, “IT”, “Poltergeist”, “La llamada”, “La bestia debe morir”, “Drácula”, “El exorcista”, “Freaks”, “Alien”.

Ciencia Ficción: Presentan la progresión de lo desconocido a lo conocido por el descubrimiento de una serie de enigmas. El espacio dominado por el hombre o civilizaciones de un posible futuro. Ejemplos: “Metrópolis”, “2001: odisea en el espacio”, “Matrix”, “La sonámbula”, “Dune”. “Blade Runner”, “Star Wars”, “Star trek”, “Hombre mirando al sudeste”, “Avatar”, “Metrópolis”, “Brazil”, “Tron”, “Le Voyage dans la Lune”, “Back to the Future”.

Romántico: (ver también melodrama) Hacen hincapié en los elementos amorosos y románticos: AMOR-PASION. Tiene una carga emocional o moral muy fuerte o emotiva, atendiendo al gusto de cada persona. Ejemplos: “La laguna azul”, “El diario de Bridget Jones”, “Jerry Maguire”, “Closer”, “Amelie”, “Gone with the Wind”, “The Bridges of Madison County”, “The Postman Always Rings Twice”, “Out of África”.

Musical: Contienen interrupciones en su desarrollo, para dar un breve receso por medio de un fragmento musical cantado o acompañados de una coreografía. Ejemplos: “Cantando bajo la lluvia”, “Chicago”, “Grease”, “Mary Poppins”, “La Novicia rebelde”, “Cabaret”, “Moulin Rouge” (es el género que menos me gusta).

Catástrofe: El tema principal es una gran catástrofe (por ejemplo: grandes incendios, terremotos, naufragios o una hipotética colisión de un asteroide contra la Tierra). Ejemplos: “Terremoto”, “Impacto profundo”, “Twister”, “En

el tornado”, “Volcano”, “La aventura del Poseidón”, “Airport 75”, “Outbreak”, “2012”, “El día después de mañana”.

Thriller: Suspense (España) /suspense (América). Realizadas con la intención de provocar tensión en el espectador. La mayoría con elementos policiales. Ejemplos: “El código Da Vinci”, “El secreto de sus ojos”, “Psicosis”, “Fargo”, “Seven”, “The Thing”.

Fantasia: Contiene hechos, mundos, criaturas o cosas fantásticas. Mundos míticos que provienen únicamente de la imaginación de su autor. Ejemplos: “El señor de los anillos”, “El laberinto del fauno”, “Harry Potter”, “La historia sin fin”, “Legend”, “Labyrinth”, “The Lost World”.

Policia: La derrota del “Mal” en el reino de la actividad criminal. Ejemplos: “Sed de mal”, “El silencio de los inocentes”, “Fargo”, “Rio Místico”, “Harry, el sucio”, “El coleccionista de huesos”, “Muerte en Buenos Aires”, “Chinatown”, “Muerto al llegar”, “Los intocables”.

CLASIFICACIÓN POR SU AMBIENTACIÓN

Épica- Histórico: La acción de estas películas ocurre en el pasado, a menudo con intención de una recreación histórica. Ejemplos: “Juana de Arco”, “Corazón valiente”, “Gladiator”, “Troya”, “300”.

Bélico: Campos de batalla y posiciones que pertenecen a un tiempo de guerra. Ejemplos: “Sin novedad en el frente”, “Regreso del infierno”, “Tobruk”, “Rescatando al soldado Ryan”, “La delgada línea roja”, “Fury”, “Iluminados por el fuego”.

Western: Abarca relatos del período colonial a la era moderna de los Estados Unidos de América, a menudo narrados como épicas o mitos. Héroes, batallas, duelos, misiones especiales. El western europeo, más conocido como

“spaghetti western”, es un particular subgénero del western que estuvo de moda en las décadas de los años 1960 y 1970. Puesto que la mayoría de estas películas fueron financiadas por compañías italianas o españolas, el género adquirió rápidamente el nombre de “spaghetti western” cuando se trataba de películas italianas o “chorizo western” cuando se trataba de películas españolas. La mayoría se rodaron en Cinecittà (Italia) y en Almería (España), aunque muchas tuvieron como escenario otros lugares como Hoyo de Manzanares, las afueras de Madrid, y Fraga. Es muy famoso el desierto de Tabernas debido a que allí se rodaron películas famosas de este subgénero. Ejemplos: “Río bravo”, “El bueno, el feo y el malo”, “Los siete magníficos”, “Duelo de titanes”, “La diligencia”, “Por un puñado de dólares”.

Deportivo: Entornos o acontecimientos relacionados con un deporte. Ejemplos: “Carrozas de fuego”, “Campo de sueños”, “Toro salvaje”, “Escape a la victoria”, “Pelota de trapo”, “Rudo y Cursi”.

Reales: Basadas en hechos reales. Tanto tragedias, hechos policiales, o historia de vida. Ejemplos: “Titanic”, “Gandhi”, “La caída”, “Gatica, el mono”, “JFK”, “Juan & Eva”, “Rush” (2013).

CLASIFICACIÓN POR SU FORMATO/RECURSOS DE PRODUCCIÓN

Animación: Películas compuestas de fotogramas dibujados a mano que, pasados rápidamente, producen ilusión de movimiento. También se incluyen aquí las películas generadas íntegramente mediante soporte informático. Ejemplos: “Fantasía”, “El viaje de Chichiro”, “Toy Story”, “Buscando a Nemo”, “UP”, “Wall-E”, “La era del hielo”, “Shrek”,

“Ico: el caballito valiente”, “La máquina de hacer estrellas”, “Metegol”.

Imagen real, o live action: En oposición a la animación, películas filmadas con actores reales, de “carne y hueso”.

CLASIFICACIÓN POR SU TIPO DE AUDIENCIA

Infantil: Dirigidas a niños.

Juvenil / adolescentes: Están dirigidas para adolescentes, suelen estar ambientadas en un instituto, son películas con un argumento que reflejan gustos adolescentes, bastante predecibles.

Familiar: Realizadas con la intención de resultar atractivas a gente de todas las edades.

Adulta: Dirigidas exclusivamente a una audiencia adulta; el contenido suele incluir violencia, temas inquietantes, palabras malsonantes o sexo explícito.

De culto: El término “película de culto” hace referencia a un tipo de película que atrae a un pequeño grupo de devotos o aficionados o aquella que sigue siendo popular con el paso de los años entre un grupo acotado de seguidores. Con frecuencia la película no llega a alcanzar el éxito en su estreno, aunque no siempre es el caso. Algunas veces la respuesta de la audiencia a una película de culto es algo diferente a lo que pretendían los creadores. Es normal que una película de culto presente elementos inusuales en los géneros/formato/forma de filmación.

SUBGÉNEROS CONTEMPORÁNEOS

Adolescente: El cine adolescente (también conocido como teen) es un género destinado a adolescentes, cuyo

argumento está frecuentemente basado en los intereses especiales de los más jóvenes, como la mayoría de edad, el primer amor, la rebeldía, conflictos con los padres, angustia adolescente, y la alienación. A menudo, estos temas serios, son presentados de una manera superficial, estereotipada o trivializados.

Arte /autor: Este tipo de cine suele ser hecho por pequeñas compañías, cuya línea de producción contrasta con las que tienen como objetivo la taquilla y el consumo masivo, en donde los grandes presupuestos y efectos especiales están por sobre la trama y desarrollo de la cinta. El cine arte cuenta con una mayor libertad creativa, mostrando temas controvertidos o dramáticos, resultando a veces difíciles de entender, puesto que pueden tratar acerca de sentimientos, pensamientos o sueños, intentando emular una realidad interior, resultando muy subjetivo. Por estos motivos, el cine arte tiende a ser considerado una identificación utilizada para denominar al cine de autor, debido a que las películas se identifican por el sello que su director pueda imprimir en ellas y es de alguna forma la visión del director.

BDSM: El BDSM es un concepto que abarca el SM o sadomasoquismo, la DS o relaciones de dominación erótica, el fetichismo sexual, la disciplina inglesa o flagelación erótica y el bondage. Como tal, se ha visto reflejado en la filmografía de dos formas bien distintas, tanto en el orden cronológico como en el contextual: Reproduciendo exclusivamente algunos de los conceptos o prácticas englobadas en el acrónimo BDSM. Muy especialmente el sadomasoquismo, pero también la flagelación. Históricamente, esta forma de relatar sobre el BDSM comienza ya en los albores del cine, a partir de 1920, y llega hasta principios de los años '90. Un buen ejemplo de ese periodo y de esa forma

de escenificar, son películas como “Martha, Sufrimiento y Dolor”, del director alemán Rainer Werner Fassbinder (1974) o “Belle de jour”, dirigida por Luis Buñuel (1967).

Gángsters: Se conoce como cine de gángsteres al género cinematográfico que tiene como tema principal al crimen organizado. A diferencia de otros géneros cuyo tema central es el delito, en el cine de gángsteres predomina el punto de vista del propio criminal, lo que hace que muchas de estas películas resulten moralmente ambiguas; en ocasiones, obras de este género han sido acusadas de glorificación de la violencia, por lo que han tenido frecuentes problemas con la censura. En los años ‘30, la etapa de formación del género, las películas más emblemáticas fueron “El enemigo público” de William A. Wellman, y “Los violentos años veinte”, de Raoul Walsh, ambas protagonizadas por James Cagney. Tras la Segunda Guerra Mundial, el cine de gángsters decae y es sustituido en el aprecio del público por el cine negro, con el que no debe confundirse aunque existan entre ellos numerosas similitudes. A partir de la década del ‘70, el cine de gángsters alcanza una nueva época de auge, en la que destacan obras tan importantes como la trilogía de “El padrino”, de Francis Ford Coppola o “Goodfellas”, de Martin Scorsese. Aunque este género se ha desarrollado principalmente en los Estados Unidos, existen ejemplos de cine de gángsters o mafias en otras cinematografías; tal es el caso, por ejemplo, de la película brasileña “Ciudad de Dios”.

Costumbrista: El cine costumbrista es un género cinematográfico que consiste en relatar los hábitos de la sociedad. En este tipo de cine, el argumento y los personajes pasan a un segundo plano, y se centra la historia en lo que es capaz de captar la cámara. La función del guión se limita a poner orden a la historia que se refleja en la pan-

talla. Aparecen actores secundarios que le van quitando protagonismo al principal.

Cristiano: Filmes cuyo núcleo central está basado en mensajes religiosos y en relatos bíblicos. Biografías de profetas y santos. Ejemplos: “Los diez mandamientos”, “Rey de reyes”, “Jesús de Nazareth”, “Romero”.

Artes marciales: El cine de artes marciales es un subgénero cinematográfico cuya trama contiene escenas de lucha acrobática, referidas a algún arte marcial. Abarcan gran cantidad de estilos distintos. Este tipo de malabarismos ha despertado gran aceptación entre los espectadores de todo el mundo, originando una creciente cantidad de títulos que, pese a lo limitado de los presupuestos de producción, son atractivas para la audiencia y por eso resultan rentables. Ejemplos: Ip Man, todas las de Bruce Lee y algunas de Jean Claude Van Damme, como “Full contact”, “El gran dragón blanco” y “Retroceder nunca, rendirse jamás”.

Cine de samuráis: Desde que el cine se popularizó, un tema recurrente en Japón fue el de los samuráis. Si bien en sus comienzos el tema se abordaba de una forma más dramática, después de la Segunda Guerra Mundial se transformaron en películas de acción con personajes más oscuros y violentos, donde los directores se enfocaron en presentar guerreros cicatrizados psicológica o físicamente. Akira Kurosawa, uno de los directores japoneses más famosos, estilizó y exageró la muerte y la violencia en las películas “épicas samurái”. Los samuráis que representaba en sus obras eran figuras solitarias, más preocupados en ocultar sus habilidades que hacer alarde de ellas. En Japón, el término chanbara (チャンバラ, “chanbara”?), conocido popularmente como “chambara” (contracción de “chanchan”; onomatopeya del sonido de dos espadas al chocar, y “barabara”; la de la carne al ser despedazada), es el nombre específico con el

que se conoce a éste género, que es el equivalente al cine de capa y espada occidental. En realidad, el chanbara es un subgénero dentro del jidaigeki o drama de época japonés. El término jidaigeki hace referencia al cine que narra una historia que sucede en un periodo histórico, mientras que chambara se utiliza para definir exclusivamente al cine de acción con samuráis. En cuanto a la historia, éste género suele estar ambientado en el Periodo Edo (1600-1868) y los temas suelen ser: el final del estilo de vida como samurái, ya que en la mayoría de los filmes el personaje principal es un rōnin (samurái sin amo), o las dificultades del samurái para cambiar de estatus en una sociedad en continua transformación. Las películas de samuráis empezaron a entrar en decadencia a partir de la década del '70. La repetición de ciertas películas en televisión, el envejecimiento de las grandes estrellas y la disminución de la producción en la industria cinematográfica japonesa pusieron fin la originalidad y belleza que alcanzó el género con las primeras películas. A pesar de ello, en la actualidad se ha rodado un buen número de películas, como "El último samurái", protagonizada por Tom Cruise. Otros ejemplos: Zatoichi (samurái ciego, personaje presente en más de 20 películas) y la clásica "Los 7 samuráis", de Akira Kurosawa.

Documental: El documental es la representación de la realidad vista en forma audiovisual. La organización y estructura de imágenes, sonidos (textos y entrevistas) según el punto de vista del autor determina el tipo de documental. La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales –completamente reales, recreaciones, imágenes infográficas– dan lugar a una variedad de formatos tan amplia en la actualidad, que van desde el documental puro hasta documentales de creación, pasando por modelos de reportajes muy variados, llegando al docudrama (formato en el que

los personajes reales se interpretan a sí mismos), hasta el documental falso conocido a veces como “mockumentary”. Con frecuencia, los programas de ficción adoptan una estructura y modo de narración muy cercanas al documental, y a su vez, algunos documentales reproducen recursos propios de la creación de obras de ficción.

Experimental: Es aquel que utiliza un medio de expresión más artístico, rompiendo las barreras del lenguaje audiovisual y del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y hacer sentir emociones, experiencias, sentimientos, con un valor muy estético y artístico, utiliza efectos plásticos o rítmicos, ligados a al tratamiento de la imagen o del sonido. El cine experimental se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, ni se dirige a un público amplio, sino específico, y que comparte de entrada interés por productos que podríamos calificar, sin intención peyorativa, como marginales.

Cine Soft / fetichista: películas eróticas “suggerentes”, sin escenas pornográficas, sino con situaciones de desnudo que sugieren sexo, escenas generalmente provocativas con elementos fetiches (ropas y accesorios eróticos).

Cine gore: El cine splatter o gore es un subgénero de terror que se centra en lo visceral y la violencia gráfica. Estas películas, mediante el uso de efectos especiales y exceso de sangre artificial, intentan demostrar la vulnerabilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación. El término “cine splatter” fue adoptado por George A. Romero para describir su película “Dawn of the Dead”, aunque algunos críticos consideran que contiene un mensaje más profundo, basado en una crítica social. Algunas veces el gore es tan excesivo que se convierte en un elemento cómico, como se ve en “Evil

Dead 2" (1981) de Sam Raimi. Este tipo de comedia con elementos gore ha sido llamada splatstick (un acrónimo de "splatter" y "slapstick"). Una combinación entre la violencia gráfica e imágenes sexualmente sugestivas es denominada "torture porn" o "gorno" (acrónimo de "gore" y "porno").

Cine negro: El cine negro o film noir es un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos durante la década del '40 y '50. Se suele considerar como la primera película de este tipo a "El halcón maltés", de John Huston, con Humphrey Bogart y Mary Astor, estrenada en 1941. El término de film noir fue acuñado por primera vez por el crítico Nino Frank (italiano de padres suizos que realizó su carrera profesional en Francia) y es usado por la crítica cinematográfica para describir un género de definición bastante imprecisa, cuya diferenciación de otros géneros como el cine de gángsters o el cine social es sólo parcial. Habitualmente, las películas caracterizadas como de cine negro giran en torno a hechos delictivos y criminales con un fuerte contenido expresivo y una característica estilización visual. Su construcción formal está cerca del expresionismo. Se emplea un lenguaje elíptico y metafórico donde se describe la escena caracterizada por una iluminación tenebrosa en claroscuro, escenas nocturnas con humedad en el ambiente, se juega con el uso de sombras para exaltar la psicología de los personajes. Algunos de estos efectos eran especialmente impactantes en blanco y negro. Al mismo tiempo, la personalidad de los personajes y sus motivaciones son difíciles de establecer (caso paradigmático son los detectives privados, frecuentes protagonistas del género, tales como Sam Spade o Philip Marlowe). Las fronteras entre buenos y malos se difuminaban y el héroe acostumbra a ser un antihéroe atenazado por un pasado oscuro.

Propagandístico– Cine político: películas como medio de propaganda política. Tramas que refieren a elevar la imagen de un líder político y elevar ideales de un movimiento en particular.

Pornográfico: El cine pornográfico (también llamado cine porno, o simplemente porno) es aquel en el que explícitamente se muestran los genitales mientras se realiza el acto sexual y cuyo propósito es el de excitar al espectador. También existen dibujos animados pornográficos, destacando los de producción japonesa, conocidos como “hentai”. Estados Unidos es el mayor productor de cine porno mundial, localizándose su epicentro en el área conocida como San Fernando Valley, frecuentemente también denominada como The Valley o The Porn Valley, situado en la ciudad de Los Ángeles (California), también conocida como la “capital mundial del porno”. En 2005, la facturación de la industria del porno estadounidense superó notablemente a la de la industria cinematográfica convencional de Hollywood. La película pornográfica estadounidense más conocida es probablemente “Garganta profunda”.

Surrealista: Es aquel al que se aplican los conceptos y técnicas propias del surrealismo, movimiento artístico y literario surgido en Francia en 1919, en torno a la personalidad del poeta André Breton. Proveniente de la poesía y de las artes plásticas, el cine surrealista mantiene muchos de sus grandes motivos: creación al margen de todo principio estético y moral, la fantasía onírica, el humor desaprensivo y cruel, el erotismo lírico, la deliberada confusión de tiempos y espacios diferentes. Sus realizadores lo utilizan para escandalizar y exterminar una sociedad burguesa mezquina y sórdida. Le otorgan a las imágenes un valor en sí mismas, recurriendo a los fundidos, acelerados, cámara lenta, uniones arbitrarias entre planos cinematográficos y secuencias.

Los precedentes del cine surrealista están en el más amplio movimiento del cine de vanguardia de carácter cubista y dadaísta, que comenzó a desarrollarse hacia 1925. Ejemplos de esta tendencia son “Ballet mécanique”, de Fernand Léger (un pintor cubista) o el filme dadaísta “Entreacto” (fines de 1924), de René Clair y Francis Picabia, caracterizado por la creación de metáforas visuales. Otro intento vanguardista fue “La estrella de mar” (1927), de Man Ray y Robert Desnos, que se limitaba a un encadenamiento de planos fundidos que constituían una serie fotográfica más que una película surrealista. En 1928 aparece la primera película con cierto contenido surrealista, “La caracola y el clérigo”, de Germaine Dulac y guión de Antonin Artaud. Al año siguiente se estrena el exponente más representativo de este género cinematográfico, “Un perro andaluz” (1929) de Luis Buñuel, la obra maestra del cine surrealista. Buñuel continuaría su trayectoria cinematográfica con un surrealismo más combativo en “La edad de oro” (1930).

“La sangre de un poeta” (1930), de Jean Cocteau, con influencias del surrealismo no fue bien recibida por el grupo surrealista y no puede considerarse perteneciente a este movimiento.

Clase B: Las películas clase B se caracterizaron por contar con un acotado presupuesto, pero para poder tipificarlas más adecuadamente, debe acompañarse su descripción de un género reconocido, de esta manera podríamos decir que existen películas de clase B de acción, de terror o de ciencia ficción, por ejemplo.

Las películas clase B fueron una respuesta de los estudios de Hollywood a la caída de audiencia experimentada durante la depresión, después del crack económico que sufrió Estados Unidos en 1929. Por esos años el cine estadounidense había creado una economía e industria muy

especializadas. Ya en los años 20 aparecieron el sistema de estudios ("studio system"), el sistema de estrellas o (star-system), y el cine de géneros cinematográficos. La llegada del cine sonoro confirmó el oligopolio cinematográfico, absoluto control del mercado por parte de un limitado número de empresas, las llamadas Majors: Warner Bros, Metro Goldwyn Mayer (MGM), Paramount, RKO, 20th Century Fox, Universal Studios, Columbia Pictures y United Artists. Esta última sin producciones propias, sino que era la encargada de la distribución de películas de productores independientes.

Clase Z-Bizarro: es un subgénero cinematográfico. No existe una definición precisa para este género. La palabra bizarro, en este contexto, proviene de la palabra en inglés y francés bizarre que significa raro, extravagante, insólito. Puede ser un tipo de cine con tintes surrealistas y en otras ocasiones casi de tipo pornográfico. En sus inicios, a comienzos de la década de 1990, fue relacionado con el cine de clase B, pues también era un tipo de cine con bajo presupuesto. Sin embargo con el tiempo se demostró que podía aparecer tanto en producciones de presupuesto recortado como en grandes producciones de Hollywood. Suele aparecer en películas de terror, de ciencia ficción, y en cine fantástico.

Snuff movies: Las películas snuff son grabaciones de asesinatos reales (sin la ayuda de efectos especiales o cualquier otro truco). Su finalidad es registrar estos actos mediante algún soporte audiovisual y posteriormente distribuirlos comercialmente para entretenimiento. Popularmente se cree que el primer registro del uso del término snuff film corresponde a 1971, en el libro de Ed Sanders "The family: the story of Charles Manson's dune buggy attack battalion", que trata sobre los asesinatos de Charles Manson. En este libro, el entrevistado describe la pro-

ducción de dichos filmes, aunque dice que nunca fueron realmente considerados como un filme en sí mismo. Sin embargo, el término snuff, como significado de “muerte”, es más antiguo que eso. El uso de la palabra snuff como sinónimo de “matar” lo hizo Edgar Rice Burroughs en el quinto libro de Tarzán, “Tarzán y las joyas de Opar” (1916); mientras que la frase snuff it, significando “mátalo”, (en la versión española del libro, el término es snufar) fue usada repetidamente en la novela “La naranja mecánica” (1962) de Anthony Burgess. En 1960, la película de Michael Powell “Peeping Tom”, muestra a un asesino que filma a sus víctimas, pero el concepto de “película snuff” no aparece hasta 1976, en el contexto de la película “Snuff”, originalmente llamada “El ángel exterminador” y filmada en Argentina. El eslogan de la película era “Filmada en Sudamérica, donde la vida es barata”. La idea de este filme era sacar partido de la histeria producida por los asesinatos de la familia Manson. Los distribuidores de la película, añadieron un final que supuestamente retrataba un homicidio real. A fin de generar alboroto, el productor escribió cartas de disgusto al New York Times, haciéndose pasar por un ciudadano preocupado y contrató actores para que protestaran en contra del filme. La noción de las películas snuff fue más adelante difundida en la película de Paul Schrader, “Hardcore” (1979); en “Tesis” (1996), ópera prima de Alejandro Amenábar; “Videodrome”, de David Cronenberg; y en “8mm” (1999) protagonizada por Nicolas Cage.

“El inicio y el fin de una porno banda” (película serbia), también fue adaptada en uno de los capítulos de la serie CSI, en que una actriz porno fue asesinada durante el rodaje de la película.

Spoof movie: Películas de parodias, son películas de comedia que satirizan a otros géneros cinematográficos.

Las principales características de este género son: sarcasmo, grandes estereotipos, por ejemplo, la rubia tonta, el detective duro, mocking a otras películas o escenas de películas serias. La violencia no presenta consecuencias para las acciones de los personajes. Significados evidentes a las acciones de los personajes y nombres. Dirigida a fans.

Zombies Movies: Surgió en los años 1930 como reflejo del folklore y las leyendas haitianas asociadas a la magia negra y el vudú. Dicho folklore llegó al público americano de la mano de W.B. Seabrook que, en su libro "The magic island" relataba sus experiencias en Haití. Entre los ritos recogidos por Seabrook se encontraba uno mediante el cual un hechicero podía, supuestamente, revivir a los muertos y privarlos de voluntad, para hacerlos trabajar a su servicio. El 10 de febrero de 1932 se estrenó en Broadway una obra de Kenneth Webb titulada "Zombie", que estaba libremente basada en la novela de Seabrook. La obra de Webb fue retirada de cartel después de tan sólo 21 representaciones. Sin embargo, dos hermanos, Victor y Edward Halperin, que en la década anterior habían fundado una productora de cine, repararon en ella. El guionista Garnett Weston fue el encargado de recoger las premisas de la obra de Webb en un guión cinematográfico. Webb trató de paralizar la película por considerarla un plagio, pero no tuvo éxito en su empeño. Así nació la que sería la primera película de zombies de la historia, "White Zombie" ("La legión de los hombres sin alma", 1932). La película ya recogía casi todos los tópicos que definirían el cine de zombies durante más de treinta años: Un villano posee una legión de zombies que trabajan para él, y que son el instrumento para sus siniestras intenciones. Sin embargo, hay que decir que dicho argumento no era del todo original, pues recuerda claramente a "El gabinete del doctor Caligari" (1920) de Robert Wiene. A pesar de contar con el protagonismo de Béla Lugosi, "White Zombie"

cosechó malas críticas, entre otras cosas porque tan sólo el quince por ciento del metraje era sonoro. Sin embargo el público la apoyó con entusiasmo y la convirtió en una película muy rentable para su distribuidora, United Artists. Las películas del subgénero zombi que siguieron a “White Zombie” redundaron una y otra vez sobre el mismo tema del villano al mando de siniestros zombis, si bien dicho villano podía ser un doctor nazi, como en “Revenge of the Zombies”, de 1943, o unos extraterrestres selenitas como en “Invisible Invaders” (1959), de Edward L. Cahn. Otras películas destacables de esta primera etapa son “The Walking Dead” (1936), dirigida por Michael Curtiz y que tiene la peculiaridad de que el zombi es el “bueno de la película”; o la excelente “I Walked with a Zombie” (Yo anduve con un zombie) (1943), de Jacques Tourneur. Cabe citar también, aunque por motivos muy diferentes, la lamentable “Plan 9 from outer space” (Plan 9 del espacio exterior – 1959), una película de serie Z dirigida por Ed Wood, y que tiene el dudoso honor de ser citada a menudo como la peor película de la historia. La primera película europea en tratar el tema fue en el péplum “Roma contra Roma” (1964).

CONCLUSIONES DEL PASO CUATRO

Dice el popular refrán anónimo que “de gustos y de colores, no han escrito los autores”.

Las clasificaciones mencionadas tienen un fuerte componente objetivo, basado en las características principales de las tramas, pero a la vez podría ponerse a discusión si tal o cual género alcanza ese grado o debería considerarse solo un subgénero, por lo que tengo que advertirles, que existe un cierto grado de subjetividad (mencionando esto salvo las polémicas con críticos y colegas que no estarán 100% de acuerdo con todos los detalles de la presentación realizada).

“Carta de un Director de Fotografía a un autor”

Querido autor:

Siento que para un Director de Fotografía (DF) es muy importante el libro, ya que su lectura le va a dar muchas herramientas en cuanto a los climas del libro, más allá del guión técnico del director, la lectura del argumental y la lectura de la biblia de la historia de los personajes.

Es muy importante para que un DF vaya armando todo el diseño de luz, en cuanto a la psicología del o los personajes, eso se transmite impregnando o no los climas de las escenas, siempre hablamos que esta tarea es parte del desarrollo de pre-producción en largas charlas con el director y el director de arte, el libro ofrece en su lectura descripciones visuales que van armando toda la puesta de luces y también que lentes se usarán. El audiovisual es un lenguaje que implica todos estos elementos: desde un gran guión, la puesta en escena con luz y cámara y movimiento de cámara, lentes, montaje interno y compaginación final, más el sonido, todos estos elementos son piezas fundamentales para armar una historia audiovisual y que deben estar cotejadas desde el guión, porque en su lectura es donde se transmite todo esto, desearía ser explícito, reconozco que la escritura es una gran tarea de comunicación, por eso si el guionista más allá de concentrarse en el desarrollo del contenido deja la puerta abierta para entrar en clima y recrear esa historia enriqueciendo su lectura con descripciones referidas siempre al género que se está desarrollando, eso también es muy importante, porque cada género también se construye desde un código implícito: comedia, ciencia ficción, terror, suspen-

so... todos tienen un código que también habilita a abrir el juego, es parte del cuento poner pautas para que todo se vaya transformando o al revés sostenerlo desde un principio en el mismo código, eso a mí me resultaría poco atractivo. Bueno señor guionista, da para sentarse a compartir una charla con unos cafés. La ficción es un universo en las manos del guionista, una especie de chef del audiovisual, el que diseña la receta.

Saludos y abrazo, ¡buen viento!

ALEJANDRO DEL CAMPO

Director de fotografía y camarógrafo en la productora Pol-ka. Ha realizado destacados trabajos en tiras diarias, series, miniseries y unitarios, entre los que se destacan: “Mis amigos de siempre”, “Sos mi hombre”, “Malparida”, “Valientes”, “Valentino el argentino”, “Mujeres asesinas”, “Botines”, “Son amores” y en cine: “Rey de todos los mares” y “Cómplices”.

PASO CINCO

¡Qué personaje!

“Lo fascinante del cine es colocar al espectador en posiciones morales en las que nunca estuvo”.

ALEX DE LA IGLESIA

QUINTO PASO – INTRODUCCIÓN

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.

La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión”. Así decía Syd Field años atrás y sigue vigente.

Los espectadores asumen las emociones de los personajes bien contruidos, lloran con sus dramas e inflan el pecho cuando imparten justicia.

Traigo acá nuevamente una de mis reflexiones, para que la profundicemos juntos:

*“Cuanto más sufre el personaje en la ficción,
más felices están los espectadores”.*

Esto no quiere decir que los espectadores son sádicos que gozan viendo el sufrimiento ajeno, sino que el espectador de una obra espera sentirse movilizado, alcanzado por el arte, y si desde la pantalla no tocamos alguna fibra interna del espectador, entonces nuestra obra habrá fracasado y tendremos, por poco tiempo, un auditorio de zombies.

CREAR PERSONAJES

Para comenzar a hablar de personajes, decidí presentar este tema con la opinión de alguien que trabaja mucho con actores. Por eso acudí a mi amiga Sabrina Farji, una autora y directora de actores que entiende cada fibra que se activa en los actores al leer los guiones. Aquí sus palabras:

“Cuando escribo un personaje, inevitablemente imagino su cara, el actor, su voz, sus posibilidades. Los modos de interpretación o lo que es mejor, las posibilidades de actuar con verdad.

Un personaje tiene que tener la mayor cantidad de elementos verdaderos. Me refiero a que tengo que pensar como es su economía, qué llena en el carrito del supermercado, cada cuanto cambia las sábanas, si está a dieta y lo logra o es una batalla perdida, etc. Tengo que imaginarlo íntimamente. Buscarle debilidades y fortalezas, imaginar que tenga que hablar sobre algo importante pero que al mismo tiempo tenga miedo de hacerlo, si le sudan las manos y tiene que disimularlo. Los personajes con sus contradicciones son los que más me gustan.

Por eso cuando aparece el actor a “jugarlo”, a meterse y “ENCARNAR” ese personaje, dejo que haga; lo escucho, converso, unimos fuerzas para que a la manera de una pareja de médiums logremos darle vida.

Dar vida es de las situaciones más hermosas y ahí tiene que estar la cámara, el instante mágico para poder captar ese momento único que todos queremos que suceda. La vida... aunque sea todo mentira. Lo que ansiamos es dar vida”.

SABRINA FARJI

Artista multidisciplinaria, ha desarrollado su carrera en todas las ramas del audiovisual desde el año 1990 que estrenó su primer video. Ha exhibido su obra como "videasta", videoinstaladora y cineasta; también como guionista y productora de cine y televisión. Directora y Guionista de los films "Cielo azul, cielo negro" junto a Paula de Luque, "Cuando ella saltó", "Eva y Lola", "La voz", "Certezas", "Algo Azul". En televisión las miniseries "El Paraíso" (nominada al Martín Fierro), "Grandes Chicas Grandes, apuntes de una generación", "Fronteras" (Telefe). Fundadora de Zoelle Producciones. Miembro de PCI (proyecto cine independiente), APIMA y La mujer y el Cine. Profesora de Guión y Dirección, Consultora y Tutora de proyectos audiovisuales. Ha ganado premios nacionales e internacionales como directora y guionista.

SER CREÍBLE

Cualquiera que haya escrito ficción puede decirte que los personajes tienen vida propia. Tienen sus propias peculiaridades, motivaciones y personalidad, y no siempre hacen lo que sus creadores quieren. El sentido de independencia es esencial para una buena ficción; sin él, tus personajes serán sólo marionetas y el lector no se conectará con tu historia. Construir un personaje comienza con su propósito en la trama, pero necesita progresar hacia una personalidad realmente creíble.

LOS AUTORES Y LOS PERSONAJES

"Cuando se crea un personaje, se participa de una doble ingenuidad. Se cree inventar una persona y se le asignan biografías, anatomías, fisiologías y psicologías. Pero a la vez, esa construcción padece genéticamente de las restricciones de mi capricho y mi necesidad, esa persona no es libre ni completa, sino que se recorta a la medida de mis exigencias. No es una persona, en fin, es un personaje. Pero, correlativamente, creo que la distorsión que moldea mi construcción es casual en un mundo posible, que el per-

sonaje “puede” ser así (¿por qué no?), porque en el fondo, mi personaje es una persona”.

En esta cita de **Frank Baiz Quevedo**, aparecen algunas de las cuestiones más importantes de la creación de personajes. Los aspectos que los distintos manuales y obras aconsejan seguir (aspectos físicos, psicológicos, sociales), y la inquietante sensación de crear algo que participa de mis limitaciones, que es –quiera yo o no– un alter ego – y al mismo tiempo un ser que aun siendo de ficción, a menudo cobra vida propia. Cuando un autor siente que ha “programado” a un personaje para que se comporte de determinada manera y éste se resiste, cuando sentimos al escribir que es él (nuestro personaje), quien nos dicta, que sólo somos “escribas”, deberíamos aceptarlo y plantearnos, borgeanamente, “no sé cuál de los dos escribe esta página”. Podríamos decir, para no sufrir de esquizofrenia, que el equilibrio se da cuando ponemos un oído en nuestros propios diálogos internos, y otro en el personaje, como lo diría él, para tomar lo mejor de los dos mundos.

Antes de llegar a esa instancia en la que “escuchamos” los pensamientos de nuestras criaturas, debemos recorrer un largo y apasionante camino. Cada autor puede recorrerlo a su modo. Lo que es válido para uno puede ser inapropiado para otro. Con todo, en los distintos libros que abordan la creación de personajes se dan propuestas que conviene analizar.

¿Qué dicen los manuales sobre la creación de personajes?

Cuando se refieren a los personajes, los manuales parecen pensar en personajes naturalistas, es decir, como una

identidad psicológica y moral semejante a la de los hombres: personajes como personas.

Suelen también plantear los límites del personaje, cuál es su esencia, sus características, sus habilidades y su comportamiento.

Lajos Egri propone partir de las siguientes dimensiones:

- a) Dimensión física-fisiológica: edad, sexo, aspecto físico, si tiene enfermedades, tics, etc.
- b) Dimensión social: clase a la que pertenece, ocupación, educación, religión, raza, lugar de nacimiento.
- c) Dimensión psicológica: historia familiar, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades, cualidades, valores que sustenta, coeficiente intelectual.

Para Egri el personaje debe trabajarse teniendo en cuenta su relación con el medio, sus contradicciones internas frente a las trabas o a sus opuestos. Pide, también, que se tengan en cuenta las causas de sus acciones, los efectos de las mismas que hacen que el personaje sea lo que es.

Eugene Vale enfatiza, al crear un personaje, la necesidad de determinar el motivo (la razón por la que el personaje necesita o quiere lograr algo), la intención (la voluntad puesta para ese logro), y el objetivo (la meta, el logro en sí mismo).

Syd Field dice que al personaje se lo descubre por sus acciones, idea compartida por muchos analistas de guión de USA y corroborada en gran parte por el cine de Hollywood. Para este autor, motivo, intención y objetivo se unen en el concepto de necesidad dramática: “el personaje es lo que hace”. Su mundo interior, su pasado, es todo lo que suponemos que le ocurrió antes del momento en que el guión lo capta, lo muestra. Para ello, dice Field, el autor

debe elaborar brevemente una biografía del personaje. Al hacer esta biografía debemos tener en cuenta tres aspectos: *profesional, personal y privado*.

El mismo postulado de subordinación del personaje a la acción dramática lo encontramos en **Dwight Swain**: la biografía del personaje es para él una recopilación de circunstancias que motivan o explican las acciones que aparecen en el guión. El personaje se mueve hacia una meta, sufre trabas en su búsqueda y reacciona ante ellas quedando atrapado entre un dilema, puesto que debe, obligatoriamente, elegir un curso de acción, lo que supone dejar otros sin realizar.

El guionista –y también autor de un manual sobre escritura de guiones– **Howard Lawson** fluctúa entre adherir a la creación de personajes “buscando un sistema de acciones” o que sea a partir de cómo es el personaje que surja la acción: “el autor que subordina sus personajes a la trama, en vez de subordinar la trama a los personajes, es culpable de un pecado mortal”.

Robert McKee considera que los protagonistas, al igual que los seres humanos, siempre hacen lo mínimo y más conservador desde su propio punto de vista. Afirma que la única fuente fiable de verdad emocional somos nosotros mismos. Si permanecemos fuera de nuestros personajes inevitablemente escribimos clichés emocionales. Para crear reacciones humanas reveladoras no debemos sólo introducirlos en nuestro personaje, sino también en nosotros mismos. Debemos interpretar el papel en nuestra imaginación hasta que fluyan las verdaderas emociones sinceras y específicas de nuestros personajes en nuestras venas. Cuando una escena tiene un significado emocional para nosotros, podemos confiar en que tendrá significado para el público.

Imagina el mundo de un personaje como una serie de figuras concéntricas que rodean a un núcleo de identidad pura o de conciencia, figuras que marcan los niveles de conflicto en la vida de un personaje. El nivel más interno es su propio yo y los conflictos que surjan de los elementos de su naturaleza: la mente, el cuerpo, los sentimientos. El nivel de antagonismo más cercano en el mundo de un personaje es su propio ser. Con mucha frecuencia somos nuestro peor enemigo. El segundo nivel incluye las relaciones personales, las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. El tercer nivel corresponde a los conflictos extra personales: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas, entre las propias personas, y entre entornos tanto artificiales como naturales.

CAMBIA, TODO CAMBIA

Ya Aristóteles afirmaba que un personaje dramático bien construido es aquel que se modifica gradualmente a lo largo de la obra. Para el autor de “La Poética” o “Sobre la poética”, escrita en el siglo IV a. C, los cambios experimentados de los personajes podían provenir de la metábasis (cambio de fortuna) o de la anagnórisis (descubrimiento por parte del personaje de datos esenciales sobre su identidad, sus seres queridos o su entorno).

Egri coincide totalmente con la premisa aristotélica del cambio o modificación y agrega un ejemplo muy sencillo con la siguiente secuencia:

Amistad -> desencanto -> disgusto -> irritación -> rabia -> agresión -> amenaza -> premeditación -> asesinato
--

Para Swain, la modificación es característica esencial para el buen diseño de un personaje, y la asocia con la po-

sesión o revelación de un secreto. De algún modo toma el concepto de la anagnórisis, respecto a lo que ésta tiene de revelación modificadora primordial.

Para Field, la modificación se operará sólo en los protagonistas; el antagonista no cambia, o cambia muy poco.

Michel Chion, en tanto, da una larga lista de situaciones que modifican al personaje: terror, conmiseración, cambio de fortuna, malentendido, deuda (de dinero, de favores, de servicios), cambio de clase social, presencia de antagonistas, perturbaciones (sed, hambre, frío, enfermedad), y el llamado “MacGuffin” (expresión acuñada por Alfred Hitchcock que designa a una excusa argumental que motiva a los personajes y al desarrollo de una historia, y que en realidad carece de relevancia por sí misma).

TENER O NO TENER, ESA ES LA CUESTIÓN

Analizando los cuentos folklóricos rusos, **Vladimir Propp** estableció 31 elementos que se daban regularmente en este tipo de género. Las llamó funciones (función héroe, función rey, función princesa, etc.). En todos los cuentos analizados se daba una constante. Un sujeto (protagonista) busca un objeto. Hay una acción. Los miembros de una acción se llaman *actantes*, ya sea que ejecuten la acción o que la padezcan. Un actante objeto no siempre es una cosa, puede ser una persona, una abstracción: la esmeralda perdida, el amor de alguien, la libertad, etc. Entre ambos, sujeto y objeto, hay un deseo:

SUJETO ≠ DESEO ≠ OBJETO

Para Vale, casi tomando los postulados de la Programación Neurolingüística, esta relación siempre es prima-

riamente lo que el sujeto desea respecto del objeto: obtener placer o alejarse del dolor. Placer puede entenderse como deseo de dinero, fama, una pareja, etc., y alejarse del dolor una situación que nos incomoda (tener que aceptar un socio repulsivo, un trabajo mal pago, el desencuentro con la persona que amamos, etc.).

Más que la necesidad, se prioriza el deseo, por lo tanto un personaje puede estar diseñado a partir de lo que no tiene y desea y no a partir de lo que posee, sus cualidades o su mundo interior.

El enfoque estructuralista pone el acento en lo denotativo más que en lo connotativo: el personaje hace porque no tiene.

El estado de lograr lo que se desea se llama conjunción, el de no tener el objeto se llama disyunción.

Todo personaje se mueve de una conjunción a una disyunción o de una disyunción a una conjunción. En TV es frecuente el planteo de un protagonista que debe soportar una situación adversa (disyunción) e intenta lograr la recuperación del equilibrio, lograr a toda costa lo que lo proveerá de aquello que desea (conjunción). Lo opuesto se comprenderá recordando algún culebrón tradicional donde los enamorados están separados (disyunción) por sus clases sociales, por la intervención de algún antagonista, etc., y toda la novela discurre hasta que finalmente se constituyen en una pareja (conjunción).

La “receta” estructuralista es, pues, crear un personaje a partir de lo que no tiene, formular el objeto de su deseo y, a partir de ahí, trabajar en un doble plano temporal: hacia el pasado (historia anterior del personaje, su familia, motivaciones, etc.) y hacia el futuro (acercamientos y alejamientos respecto del objeto).

Para esto, el personaje debe seguir la premisa aristotélica de ser constante.

Este esquema tiene, si reflexionamos en él, connotaciones psicoanalíticas, en las que la voluntad puesta para lograr el objeto revelará la profundidad de lo que carece.

Con los demás personajes (los no protagónicos), deberían buscarse otras carencias, excepto para el oponente, que tendrá el mismo objeto de deseo o deseará apartar al protagonista del suyo. Así, por ejemplo, un personaje A (Sujeto) desea (o lo envían a) liberar a un rehén (Objeto) y un personaje B (Oponente) desea retener al rehén. Cuando el personaje A recibe el “mandato”, la persona o grupo que lo envían hacia el Objeto recibe el nombre de destinatario, quien recibe el mandato es el destinatario. A veces el destinatario puede ser otro personaje, no el protagonista (Ejemplo hollywoodense: el comisionado de policía recibe la orden del gobierno de atrapar a un narcotraficante y deriva el mandato en el protagonista).

Para **Roland Barthes** y sus seguidores de la Escuela de París, en una obra dramática, un personaje pasa de un estado de equilibrio a la pérdida del equilibrio. Su objetivo será recuperarlo. De alguna manera podemos establecer un paralelo con los estudios tradicionales de estructura dramática:

Equilibrio inicial	PRESENTACIÓN
Pérdida de equilibrio	DESARROLLO /CONFLICTO
Recuperación del equilibrio	RESOLUCIÓN

El desequilibrio, desde Aristóteles, pasando por Corneille, puede sobrevenir para el personaje por un error, una falta cometida (consciente o inconscientemente), la mala suerte, una revelación (anagnórisis), etc.

Aún en el desequilibrio el personaje debe mantener su coherencia, es decir, toda información que se da de él se mantendrá como válida y sólo se modificará cuando otra información o situación redefinan su veracidad.

Los cambios, como vimos, deben ser siempre graduales en cuanto la coherencia, excepto cuando un accidente deja al personaje esquizofrénico o amnésico (recurso fácil de no pocos culebrones).

ANTAGONISTA

Utilizaré una definición simple y directa sin muchos rodeos, así se entiende más rápido, ya que todo los que fuimos y somos espectadores sabemos lo que es y la verdad solo necesitamos ajustar nuestra mirada.

El antagonista es el oponente al protagonista de la historia. Normalmente persigue la misma meta, con diferentes intenciones, o persigue una meta diferente opuesta a la del protagonista.

PERSONAJES DE SITCOM

Los protagonistas (personajes) en las sitcom (comedias de situación) nunca cambian, ni siquiera gradualmente. En cada emisión mantienen sus comportamientos, sus valores, sus actitudes. Podría decirse que el soporte de la eficacia de una sitcom reside en la invariabilidad de sus personajes.

Si pasamos una breve revista sobre algunas sitcom, vemos que en “Yo quiero a Lucy”, “Seinfeld”, “The Big Bang Theory”, “Los Simpsons” y otras, los protagonistas cada semana hacen lo mismo, reaccionan de la misma manera y no se espera que cambien.

“Casados con hijos” se prolongó durante diez años en la Fox. En esos diez años, el hijo, Bundy, pasó de adolescente a adulto. Sin embargo, por la convención propia del género, continuó actuando como si todavía fuese a la escuela secundaria. De haberse comportado de otra manera, toda la estructura familiar hubiese tenido que cambiar, o podría haberse casado e irse de la casa paterna.

Un personaje protagónico de sitcom debe poder identificarse fácilmente: por lo general pertenecen a la clase media. Suelen ser jóvenes o adultos no de la tercera edad, no padecen enfermedades y son atractivos. Si en un capítulo están enfermos o agotados, sobre los títulos finales han recuperado la salud y la vitalidad. Aunque las esposas o esposos trabajen fuera del hogar, no los veremos llegar cansados. Un agotamiento podrá ser tema de un capítulo, será una “situación” (de ahí el nombre de este subgénero), y todo discurrirá hasta la superación de ese estado.

Personajes secundarios

Los personajes secundarios de las sitcom presentan más variaciones etarias: pueden ser niños, adolescentes, ancianos.

En lo que respecta al físico, puede que no sean tan atractivos.

Los familiares como tíos, cuñados, primos, suegras, aparecen de visita cuando se los necesita. En la mayoría de los casos son soporte de las bromas de los protagonistas.

También aparecen cuando hacen falta innumerables atolondrados, “mete pata”, despistados, bobalicones, pero sólo como personajes que están para traer complicaciones: el cartero, el cliente del bar, el empleado que lleva el pedido hecho al supermercado. Cuando plantean “situaciones”

(complicaciones las más de las veces), deben sufrir las consecuencias de los caracteres principales.

Dado que los protagonistas y los secundarios son tan previsibles, parecería a simple vista que es muy difícil sorprender cada semana al espectador. Sin embargo, una y otra vez se meten en espantosas complicaciones, mezclan identidades, confunden todo, embrollan cuanto se halle a su paso. Es como si carecieran de sentido común, y precisamente esto es lo que más atrae de ellos.

Quizá “Yo quiero a Lucy”, la pionera del género, dejó esa impronta en todas las sitcom posteriores. Lucy no era una tonta, sino una atropellada, entrometida e inocente que creía cuanto caía en su campo visual. Guilligan, Homero Simpsons, El Chavo y tantos otros son herederos del carácter de Lucy. Como ella, no son crueles sino atolondrados: si algo perjudica a otros personajes, seguramente es porque no han pensado en las consecuencias de sus acciones.

Naturalmente, crear en cada capítulo un embrollo que “perjudica” a un tercero sin hacer odioso al protagonista, no es tarea fácil. Esa es una de las razones por las que en EE.UU. la frecuencia de la sitcom es de una vez por semana, y raramente tienen un solo autor.

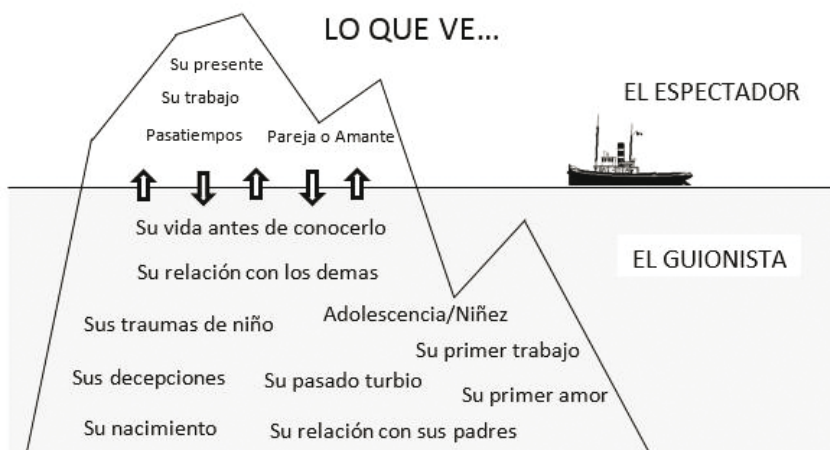
Tomar de la sitcom sólo la duración, los pocos personajes, la ausencia de una historia central que se continúa, es plantear sólo las razones de “economía” del género. Y si se trabaja pensando sólo en reducir los costos, sin atender a cómo deben ser los personajes, las consecuencias inevitables serán el fracaso o el estiramiento a una hora diaria. Y ya no es sitcom.

LA BIOGRAFÍA

La biografía del personaje abarca la vida del personaje desde su nacimiento hasta la hora en que la historia

comienza. Es un proceso que forma y desenvuelve al personaje. Es contar la vida del personaje, darle “carnadura” para que su identificación y caracterización sea lo más real posible dentro de la ficción.

Las biografías se centran en los personajes principales y en sus primeros momentos: ¿Cómo se ganan la vida sus padres? ¿Cuál es la relación con los padres? ¿Y en la escuela era buen alumno? ¿Qué carrera pensaba seguir? ¿Tenía un grupo de amigos o frecuenta algún club? ¿Es del tipo más bien solitario? ¿Introvertido o extrovertido? ¿Tuvo muchas novias? ¿Era bueno en los deportes? ¿Cómo fue su primer beso, su primera vez sexual? ¿Entró en la facultad? ¿En que se graduó? ¿Consiguió formarse? ¿Y qué hizo después? ¿Qué trabajos tuvo? ¿Qué relaciones tuvo? Si no se graduó en la facultad, ¿qué hizo entonces? ¿Trabajó? ¿Adónde y qué hacía? ¿Hizo el servicio militar? ¿Fue a alguna guerra? ¿Se casó? ¿Con quién? etc, etc, etc.



En una biografía, si queremos contar y escribir en forma breve una historia de vida, lo hacemos utilizando esta herramienta narrativa y literaria que define y revela los acontecimientos y logros más significativos vividos por una persona.

VISUALIZACIÓN DEL PERSONAJE

Descripciones que ayudan a “ver” y crear al personaje.

Talla: Elevada, extraordinaria, prominente, gigantesca, colosal, ciclópea, formidable, desmesurada, regular, exigua.

Volumen: Enjuto, descarnado, consumido, chupado, rechoncho, ventrudo, mofletudo, rollizo.

Cabeza: Majestuosa, augusta, noble, soberbia, venerable, rapada, hirsuta.

Cabello: Pelambrera, maraña, peluquín, “gato”, bisoñé, bucles, opaco, desteñido, descolorido, alborotado, enmarañado, desgredado, crenchoso, rebelde, disciplinado, copioso, ralo, áspero, grasiento.

Frente: Espaciosa, surcada de arrugas, vasta, alta, despejada, estrecha, prominente, chata, deprimida, hundida.

Cejas: Espesas, frondosas, pobladas, ralas, juntas, separadas, apartadas, arqueadas.

Ojos: Además del color, la mirada: Sosegada, apacible, mansa, indiferente, feroz, vivaz, aguda, intensa, audaz, atrevida, inquisidora, alegre, doliente, sombría, melancólica, distraída, ausente, atontada, huidiza, turbada.

Nariz: Prominente, protuberante, ñata, gibosa.

Barba: Afilada, puntiaguda, erizada, espinosa.

Tronco: Robusto, esmirriado, erguido, escuálido, de espaldas anchas, encorvadas, de pecho: hundido, saliente, vencido.

Brazos: Descarnados, huesudos, rollizos, rechonchos, velludos.

Manos: Nudosas, huesudas, rugosas, cortas, regordetas, poceadas, vivaces, laboriosas, rápidos, afanosas, pasivas, inertes, torpes, quietas, inmóviles, expresivas.

Rostro: Anguloso, mofletudo, pómulos salientes, ambarrino, bronceado, curtido, mustio, lozano, velludo.

Expresión: Alborozada, animada, jubilosa, jocosas, regocijada, satisfecha, grave, formal, circunspecta, adusta, austera, compungida, angustiada, atormentada, desesperada, desconsolada, quejosa, melancólica, taciturna, malhumorada, aturdida, azorada, estupefacta, enfurruñada, desconcertada, confundida, pasmada, aturdida, espantada, aterrorizada, tímida, pusilánime, vacilante, cordial, acogedora, impaciente, arrebatada, fastidiada, ofendida, resentida, iracunda, sosegada, imperturbable, prudente, despabilada, lúcida, sagaz, astuta, socarrona, burlona, taimada, falsa, artificial, porfiada, fanática, intransigente, arrogante.

Movimiento: Veloz, arrebatado, impetuoso, pausado, flemático, lento, agobiado, cimbreado, envarado, seguro, decidido, titubeante, erguido.

Voz: Melosa, almibarada, meliflua, afectada, áspera, intimidante, quejumbrosa, implorante, lastimera, plañidera, sollozante, animosa, irónica, optimista, mordaz, despectiva, solemne, rimbombante, atronadora, penetrante, estentórea, apagada, cavernosa, balbuceante, hilo de voz, chillona, gangosa.

Los personajes o situaciones se refuerzan con:

HIPERBATÓN: Más fea que Lobizón con redecilla.

DIMINUTIVOS: Las callecitas de Buenos Aires tienen ese no sé qué; una nena esmirriadita.

AUMENTATIVOS: Un hembrón de aquellos; Maneja un cochazo europeo.

DESPECTIVOS: Casucha, covacha, poetastro, vejete, abogaducho, cargatintas, sicofante, chupamedias, cagón, etc.

IMÁGENES: Una luz agonizante pende de una pantalla polvorienta; turba de chicos gritones; sala atestada de trofeos de caza, manoplas de hierro y armas antiguas; coro de genuflexos; el agua crapulosa de un charco; mirada asustadiza de pájaro.

COMPARACIONES: Me fui como quien se desangra; Aseado como un quirófano; Más bueno que Lassie.

METÁFORAS: Agonía de la espera; Últimos estertores de juventud; Jardín cadavérico; Grazna de furia; Mirada angelical; Gestos simiescos; Colgado de su mirada.

El BACKSTORY

La historia anterior es definida como “lo que le ocurre a tu personaje antes de la historia – ya sea un día antes, una semana antes o una hora antes”. ¿Qué ocurre? ¿Hubo algún hecho ocurrido antes de la historia, que lo haya afectado? ¿Dónde comienza tu historia?

En el caso de una primera ficha comenzando así: “Joe llega al trabajo”, podríamos crear la siguiente historia anterior, suponiendo que, el viernes, Joe pidió un aumento a su jefe y éste lo rechazó. Joe pensó en ese asunto todo el fin de semana y cuando tiene que volver al trabajo el lunes a la mañana es cuando tu historia comienza. Observa las implicancias de la llegada de tu personaje al trabajo. ¿Qué es lo que está pensando y sintiendo? ¿Rabia? ¿Resentimiento?

Un comienzo impactante depende de cuánto la historia anterior de tu personaje permita que así sea, desde la primer página y de la primer palabra de tu guión. Analiza la

vida de tu personaje y crea algún acontecimiento o incidente que haya ocurrido y que lo afecte, física o mentalmente.

EL BAUTISMO

Así como en la vida misma, el bautismo de alguien es de gran importancia para su identidad, con los personajes de ficción sucede lo mismo.

El nombre y el apellido cumplen muchas veces un rol de presentación. Agiliza la identificación y refuerza la empatía que podemos llegar a tener por el personaje.

Además, según el género, nos ayuda a que el nombre juegue narrativamente y funcione como un elemento más en una escena.

Ejemplo: una joven secretaria ejecutiva, rubia, de cuerpo escultural ingresa a la oficina de un banco y se presenta como: “Soledad”. Ahora, si a una vieja, con cara de bruja malhumorada, con joroba se la presenta como: Yanina Ortiz o Luciana Ortelli, podemos provocar una etiqueta no deseada.

Si les cambiamos los nombres a los personajes anteriores, verán que tendrán una identificación más clara.

ESTE NOMBRE ME SUENA

A la hora de elegir un nombre hay que pensar en las letras y la fonética de la palabra. Las letras A E I son letras de connotación positiva, cuanto más letras de este grupo se repitan en un nombre, más positivo puede quedar (hay excepciones obviamente).

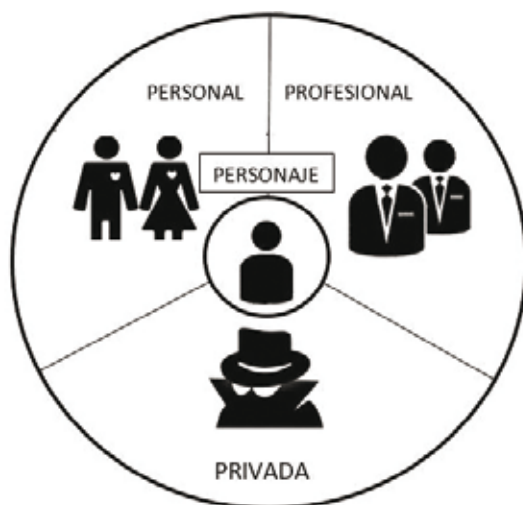
Ejemplo: Ana, Ernesto, Ines, Iris, Elfo, Harry, Gandalf, etc

LAS 3 P

Mencionamos “las tres P” como regla nemotécnica para que podamos recordar fácilmente esta herramienta, simple y a la vez muy necesaria.

MUNDOS DEL PERSONAJE

PERSONAL – PROFESIONAL – PRIVADO



PERSONAL: este mundo se refiere a su modo de vida, con quién vive y/o tiene relación, ¿vive solo?, ¿está de novio?, ¿ama a alguien?, ¿está enamorado de alguien en secreto?, ¿está feliz en esa relación?, ¿preferiría estar con alguien más?

PROFESIONAL: Vinculado a cómo se gana la vida, ¿cuál es su trabajo?, ¿es ladrón?, ¿es policía?, ¿por las noches es agente secreto?, ¿o solo es ama de casa?, ¿Un empleado en un puesto estancado?, ¿de dónde proviene el dinero y cómo lo consigue? ¿Cómo es el personaje con respecto a la profesión?, ¿le da vida?, ¿o hace de su vida un infierno?

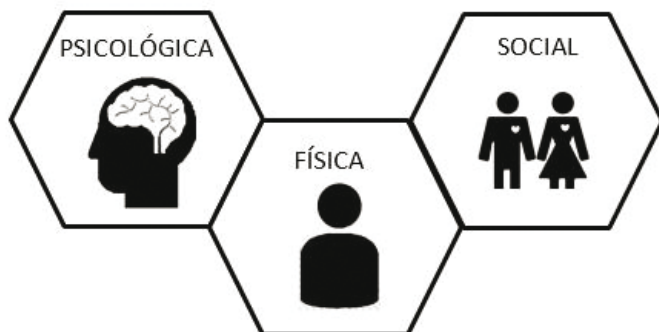
PRIVADO: El mundo privado tiene que tiene ver con los hobbies y pasiones, cosas que van más allá de su mundo profesional y que además no hace por dinero, ¿toca la guitarra?, ¿tiene un amante?, ¿le gusta comprar manuales de guión?, ¿es un detective privado pero aparte es un gran coleccionista de estampillas?, ¿trabaja en un museo pero en realidad por las noches es un asesino serial?, ¿es adicto a las drogas?, ¿le gusta salir con sus amigos?

Una vez respondido el cuestionario básico, puede profundizarse con preguntas similares a: ¿cuán apasionado es en ello? ¿Qué tan bueno es? ¿Le gusta eso que hace? ¿Puede evitarlo? ¿Puede dejar de hacer lo que hace? ¿Cómo afecta esto en su vida cotidiana?

LAS 3 DIMENSIONES

Al igual que las 3 P, las dimensiones son una capa más que construye la tridimensionalidad del personaje.

Generalmente esta herramienta es muy utilizada en proyectos de animación y videogames, justamente porque contiene las dimensiones física y psicológica, dos elementos fundamentales para el diseño gráfico de un personaje.



FÍSICA: es importante –como ya se ha señalado anteriormente– “visualizar” a nuestro personaje. El aspecto físico se refiere a darle “la forma”. El análisis de los detalles físicos nos dará los elementos necesarios para que a futuro el “casting” tenga las referencias adecuadas para la interpretación por parte de un actor.

SOCIAL: así como sucedía en el mundo personal, el ámbito social es donde nuestro personaje “interactúa”. Aquí descubrimos las debilidades y contradicciones que establecen una convivencia con los otros personajes (individuos que forman el mundo dramático de éste).

PSICOLÓGICA: la mente, tal cual nos sucede en la realidad, es la responsable de activar todo. En una novela literaria el núcleo narrativo se centra en esta particularidad del escritor, en saber lo que un personaje “piensa”, es decir el lector sabe y pasea por el interior de los pensamientos

de un personaje. En las ficciones audiovisuales, esto se resuelve mayormente con el recurso de la voz en off, pero generalmente todo lo que piensa el personaje lo lleva a través de la acción. El personaje debe “visualizar” sus pensamientos, deben existir acciones que definan los propósitos del personaje.

CARACTERÍSTICAS MADRES

No debemos olvidar que cada personaje tiene tres características madres, mente, fuerza y corazón, que todas las personas tenemos. Generalmente es importante resaltar una cualidad distintiva, ya que si bien existe un equilibrio, la mayoría de las veces tenemos más desarrollada una de las tres características que nos definen. Ejemplo: el clásico personaje “Conán, el bárbaro”, tiene sin dudas desarrollada la fuerza física por encima de la mente. Obviamente un científico sería todo lo contrario, y para una doncella de una historia romántica, todas sus acciones serían dictadas por su corazón.

MENTE: pensamiento, inteligencia, razón, psicología, creatividad, memoria.

FUERZA: habilidades físicas, reacciones y estímulos a través de los músculos y capacidades atléticas.

CORAZÓN: sentimientos: pasión, amor, odio, sensibilidad ante el medio.

AVATAR VS PERSONAJE

Cuando hablamos de Avatar, no nos referimos a la famosa serie animada producida por la cadena televisiva Nickelodeon, ni mucho menos a la película de ciencia ficción rica en efectos visuales, dirigida por James Cameron.

Hablamos del concepto con el cual en los videogames se denomina al personaje que realiza la aventura y a la vez es la figura “ficcionalada” del espectador (Usuario-Jugador).

A la hora de construir un Avatar, hay diferencias conceptuales en relación a la construcción de un personaje para una ficción clásica.

Origen del avatar

El origen de estos conceptos, viene de las nuevas plataformas que nos ofrece el mundo digital. Primero para identificar a un usuario se utilizó el nickname, luego los emoticones, hasta llegar a la representación de un diseño más complejo, como el Avatar.

NICK NAME → EMOTICONES → AVATAR

La definición correcta de Avatar es: representación gráfica, generalmente con figura humana, que identifica a un usuario o jugador (ver nuevos espectadores). Está ligada a los mundos virtuales online, redes y videojuegos. También podría decirse que un avatar representa la encarnación digital de un dios.

La imagen diseñada suele respetar la coincidencia del sexo del avatar con la sexualidad del usuario/jugador.

Se estila el cambio de atuendo, ropas, armas y características físicas.

“El Avatar, coloca el “Yo” ideal o lúdico en la pantalla virtual”.

Persona vs personalidad virtual. El comportamiento en la red no es igual al del mundo real. Existe una modificación psicológica importante. La motivación de un avatar suele ser el ideal que esconde o reprime el usuario/jugador.

La identificación es más fuerte y obviamente existe una interactividad que un personaje de una ficción no tiene.

TIPS PARA LA CONTRUCCIÓN DE UN AVATAR

EL VILLANO: Debe tener poderes, incluso más que nuestro héroe y una fuerte personalidad que lo destaque del resto de los personajes.

Mi recomendación es siempre comenzar a diseñar un buen villano, ya que en un videogame el rol de los villanos –que será manipulado por el juego– es quizás más importante que el rol del héroe, que será guiado por el propio jugador. Obviamente el héroe tiene características de empatía, pero el villano debe generar empatía y admiración también.

La pregunta y conclusión que debe surgir es: “¡claro que sí, es un personaje malo, muy malvado!, pero ¿quién no quiere tener esos poderes?”.

La construcción de un villano en un videojuego es más importante que la del héroe. El héroe es el jugador, en cambio el villano será parte de la historia y será el personaje manipulado por la llamada A.I. (inteligencia artificial) del juego.

Así como hablamos en el resto de las ficciones, un buen villano es aquel que se lo odia tanto, pero tanto, que se lo termina admirando, y también es importante tener en cuenta que es malo, pero sabemos que algún día fue bueno.

EL HÉROE: debe tener siempre una debilidad que nos identifique.

PERSONAJES EXTRAS/SECUNDARIOS EN VIDEOGAMES

Como si se tratara de una película, en los videogames existen personajes que son parte del “entorno del juego”. ¿A qué llamamos entorno? Al contexto, universo en donde se desarrolla la historia. Estos personajes son manejados por la inteligencia artificial (aunque inteligencia, inteligencia, si somos rigurosos, los videojuegos no tienen, porque no poseen la habilidad de generar variantes originales, si la de seleccionar la mejor opción entre las disponibles), es decir, no hay jugadores que controlen a estos personajes. Estos personajes son denominados NPC (Non-Playable Character).

Existen varios tipos de NPC:

- 1- LOS PERSONAJES AMISTOSOS / EXTRAS.
- 2- LOS ANIMALES.
- 3- LOS ENEMIGOS.
- 4- LOS JEFES.
- 5- EL JEFE MONSTRUO.
- 6- EL VILLANO.

1- Llamados también amigos, son los personajes que circulan en el entorno. Muchas veces actúan como otros jugadores pero son parte del juego.

2- Todos los animales o fauna exótica de un universo que tienen interacción con los personajes.

3- Los enemigos, lo dice la propia definición, son los personajes NPC que juegan y son nuestros antagonistas más directos; siguen las directivas de los jefes y villanos.

4- Los jefes, así se denominan a los personajes que tienen cierta jerarquía (enemigos con rango) y que siguen órdenes del villano.

5- El jefe monstruo –yo lo denomino así– ya que en esta última década se han desarrollado historias con elementos cercanos a las grandes gestas épicas, donde el héroe antes de enfrentarse con el villano debe medir sus fuerzas contra un guardián o monstruo.

6- Por último, el villano, aquel que es nuestro antagonista directo y con quien debemos medir fuerzas y definir el juego. Siempre se encuentra en el último nivel, a pesar de que en varios games suele acompañarnos a lo largo de la historia. La batalla, pelea o desafío final es siempre con el villano.

EL VIAJE DEL HÉROE

El héroe debe arriesgarse a avanzar desde el mundo del sentido común hacia la región de las maravillas sobrenaturales. Allí encuentra fuerzas fabulosas; demonios y ángeles, dragones y espíritus auxiliares. Luego de un fiero combate logra una batalla decisiva sobre los poderes de la oscuridad.

Luego retorna de esta misteriosa aventura con el don del conocimiento o el fuego, que ofrece a su prójimo. Así presentaba JOSEPH CAMPBELL su teoría basada en análisis de relatos de la mitología griega y nórdica.

A mí me gusta, llamarlo *el periplo de un protagonista*. Generalmente el protagonista no está preparado para afrontar esa aventura, pero la motivación y la curiosidad (el espíritu de supervivencia y de aventura interna) ayudan a que el personaje salga y luche contra todas las adversidades.



EL LLAMADO A LA AVENTURA

La mayoría de las veces, en las historias, esta situación está dada casi de forma causal y con un fuerte vínculo, para que éste acepte, generando que el protagonista se embarque sin poder darse vuelta y escapar.

“El salto del umbral” hacia la aventura, es la situación clásica que tiene toda ficción de aventuras. El paso hacia el mundo desconocido.



Todos tenemos miedos, e inseguridades y todos alguna vez atravesamos crisis. Estos sucesos son parte de la transformación que sufre un personaje a través de una aventura.

Los personajes son creíbles cuando experimentan los mismos sentimientos y sufren las mismas cosas que podrían sentir el espectador o usuario en circunstancias semejantes.

LOS TRABAJOS DE HERACLES

Otra de las definiciones que rodean a la construcción de ficciones alrededor del personaje es desarrollada en “los trabajos de Hércules” o “Heracles” donde se define y se pone en acción al personaje principal (héroe) ya definido, exponiéndolo a una serie de pruebas para demostrar todas las características que éste tiene.

Los trabajos

Por la fuerza que tenía Heracles, Euristeo lo envidiaba, y cada vez que le mandaba un trabajo esperaba que acabase muerto, pero el héroe vivió hasta cumplir todas las tareas impuestas por su primo.

El orden tradicional de los trabajos es:

- 1 Matar al León de Nemea y despojarle de su piel.
- 2 Matar a la Hidra de Lerna.
- 3 Capturar a la Cierva de Cerinea.
- 4 Capturar al Jabalí de Erimanto.
- 5 Limpiar los Establos de Augías en sólo un día.
- 6 Matar a los Pájaros del Estínfalo.
- 7 Capturar al Toro de Creta.
- 8 Robar las Yeguas de Diómedes.

9 Robar el Cinturón de Hipólita.

10 Robar el Ganado de Gerión.

11 Robar las Manzanas del Jardín de las Hespérides.

12 Capturar a Cerbero y sacarlo de los infiernos.

En sus trabajos, Heracles iba acompañado a menudo por su sobrino Yolao. Aunque se suponía que sólo tenía que realizar diez trabajos, esta ayuda hizo que tuviera que sufrir dos más. Euristeo no tuvo en cuenta el trabajo de la Hidra (en el que lo ayudó Yolao) ni el de los establos de Augías (porque se le pagó a cambio o, según otras versiones, porque fueron los ríos los que habían hecho el trabajo), por lo que le mandó dos más, que convertirían el total de diez en un total de doce.

MOTIVACIÓN

La motivación del personaje, se traduce en simples palabras: “qué lleva al protagonista a que logre su objetivo hasta el final y no abandone su aventura”. Es decir muchos de nosotros hemos querido lograr algo y en ocasiones hemos llegado a abandonar. Sí existe una buena motivación, es más difícil abandonar antes de cruzar la meta. Es uno de los errores más frecuentes en los filmes y obras, preguntarse al ver al protagonista sufrir sobretodo en la crisis ¿Por qué no se va? ¿Por qué se queda?

La motivación está vinculada a su psicología y a su mundo personal. En historias de acción, el héroe debe lograr su objetivo porque un familiar, una esposa, hija o amigo está en peligro y es por eso que debe darlo todo. De esta manera se crea un fuerte verosímil, la motivación es más poderosa y claramente tiene gran identificación de valores positivos con los cuales el espectador se deja llevar.

EL CAMBIO

Los personajes cambian, reflexionan, alguien los convence, alguien los seduce, alguien les enseña. No cambian porque el autor lo determina como un dios creador, como veremos más abajo, sino porque la aventura les enseña y adquieren conocimientos que producen su transformación. A veces lo hacen en forma demasiado evidente, con giros de 180 grados (por lo general en pelis infantiles sucede esto, de cobarde a valiente, de tímidos a extrovertido, de malo a bueno, de feo a lindo, etc.). Hay historias en las que el personaje vuelve al mundo normal (mundo ordinario de donde partió), parece que nada ha cambiado en él, pero de eso se trata, al vivir la aventura el cambio lo tiene, aunque ya lo ha internalizado.

A mí me gusta graficarlo con alguien que comienza la aventura con una mochila completamente vacía, y a medida que vive situaciones esta mochila se va cargando de vivencias. Al terminar el viaje, la aventura, el personaje lleva una mochila cargada, aunque vuelva a su punto inicial, volverá con esta mochila. La elección está en cómo reacciona ante todo lo que le ocurrió, qué respuestas ha dado a los acontecimientos que tuvo que vivir.

CURVA DE CAMBIO

Evolución de un personaje a lo largo de la historia. Usualmente se caracteriza por la adopción o el abandono de una serie de valores, como consecuencia de las vivencias experimentadas en la historia.

DEUS EX MACHINA

“El dios de la máquina” es la creencia que debemos evitar a la hora de escribir el destino de nuestros personajes.

Cuando un personaje comienza a actuar de manera caprichosa, dirigido y haciendo cosas que el “autor” escribe, se está sufriendo el síndrome del “dios de la máquina”. Las cosas suceden, no porque las dicte el personaje, sino porque el autor quiere que sucedan contra toda lógica. A este estado de ceguera autoral se lo reconoce como “Deus ex Machina”, acciones inverosímiles surgidas de la máquina (máquina de escribir) por encima de todo trabajo de análisis narrativo y dramático.

LA DECISIÓN

Es muy importante entender que cada personaje “elige”, decide, y esa decisión es lo que lo hace creíble. Cuando un protagonista debe “decidir” entre dos conceptos fuertes, entre el bien o el mal, entre salvar a un hijo o a su esposa, allí es donde la decisión se torna casi imposible de tomar.

Es en esos tramos donde tenemos las riendas del espectador, ya que se logra una identificación con el conflicto ético, de forma inmediata. Todos los protagonistas en sus historias deben decidir qué camino seguir al llegar a una encrucijada.

CONFLICTOS-PSICOLOGÍA

A continuación, se presenta un cuadro armado sobre la base de conceptos de **Linda Seger** y **Doc Comarato**, apoyados en ejemplos y conflictos desarrollados en mis cursos de guión.

Edad personaje	Tema	Conflicto/Problemas	Filmes ejemplos
0-3	Confianza vs Inseguridad	Traumas Inseguridad	“Rainman” “Mi nombre es Sam”
4-12	Autoestima Vs Baja autoestima	Inseguridad	“Mi pobre angelito”
13-18	Contrariedad Vs individualidad	Presión ¿Adónde vamos? Aparición de los riesgos sociales (drogas/alcohol)	“La Sociedad de los poetas muertos”
20-25	Compromiso Vs Intimidad	Cambio de conexiones (cuestiones de parejas y amistad)	“Titanic” “El graduado” “En busca del destino”
25-30	Perdedor Vs Ganador	Búsqueda del éxito Y de un lugar en el mundo (Externamente lo tiene todo, internamente se siente vacío)	“Secretaria ejecutiva” “Rocky” “Full monty” “Star wars”
40+	Generación vs Estancamiento	Reaparición de riesgos sociales Drogas, alcohol, exceso de parejas, estancamiento, depresión, suicidio.	“Truman Capote” “El veredicto” “Belleza americana”
50+	Materialismo Vs Espiritualidad	Depresión	“Gandhi” “7 años en el Tíbet”
60+	Desesperación Vs Integridad	Depresión Debilidad	“Quien mató a Roger Rabitt” “La milla verde”
70+	Arrepentimiento Vs Reconciliación	Depresión Angustia	“Magnolia” “Gran Torino”
80+	Odio/Furia Vs Rendición	Enfermedad Muerte	“El hijo de la novia” “Elsa y Fred” “Cocoon” “Mar adentro”

HABLEMOS DE CASTING

Como autores/guionistas también tenemos que pensar en el casting, o al menos imaginarnos quien sería el actor o persona que pudiese interpretar los personajes de nuestra historia. Es un hermoso ejercicio plantearse una posible selección.

A continuación Paula Perasso, un muy querida amiga actriz, nos dará una mirada de cómo los actores encaran los guiones y las diferencias según el formato a interpretar.

DEL GUIÓN A LA ACTUACIÓN, UNA COMPLEJA ECUACIÓN

“Cuando nos enfrentamos a un guión, en general, no sabemos bien por dónde comenzar y es aquí donde se desata la odisea. Lo miramos ajeno a nosotros, y la clave está en hacerlo propio, lo miramos como un todo cuando en realidad hay que desbrozarlo, entonces lo damos vuelta. Y lo volvemos a mirar.

Voy a tratar de ser clara y concisa, pues comulgo con mis maestros, a quienes les debo el saber desmenuzar un guión. Quisiera transmitir que los guiones no son nuestros enemigos, y que está en nosotros la interpretación que les demos, sumado a lo que los autores en texto, o entre líneas, desean contar.

Para esto existen dos maneras de ver el trabajo del actor cuando se enfrenta a un guión:

CASTING: Se trata de una mixtura entre los tópicos anteriores. Cuando nos enfrentamos a un casting debemos meternos en el personaje de modo urgente, jerárquico y diferenciado, para esto haremos las preguntas correspondientes al encargado de tomar casting, todo aquello que no sepamos con claridad y nos dificulte la tarea de crear nuestro presente

inmediato. Como todo lo que de verdad nos importa, debemos controlar la ansiedad, enemiga infalible de nuestros mayores deseos y, ante cualquier adversidad, sabernos dispuestos a dar lo mejor, ya que en un casting el 70% es creer en nosotros, el 30% restante se divide equitativamente en: 15% gustarle al cliente/director y 15% contar con la suerte de nuestro lado.

TEATRO: Cuando hablamos desde lo teatral, es probable que el texto tenga un in crescendo, y una línea específica que respetar. Como primera instancia se lee el texto completo para tener una idea acabada del guión. Luego viene lo más importante, releer (como decía Borges) entonces veremos nuestra participación como objetivo en la escena, en la obra misma: el “cómo”, el “cuándo” y el “para qué”. Ya sabemos que nuestro personaje tiene una razón para haber nacido.

PUBLICIDAD: Aquí el tema es aún más breve. Leemos el guión, que muchas veces es sólo acción, interpretamos, buscamos el objetivo y hay un resultado, rápido, claro y eficaz, como el cliente/director pretende. Debemos estudiar y conocer el producto para entender el objetivo. Ya que allí el protagonista siempre es parte del producto a vender”.

PAULA GRISEL PERASSO

Actriz, y Realizadora Audiovisual. Desde temprana edad se desempeñó en artes escénicas impulsada por la curiosidad que le generaban las clases que dictaba su padre, Director de Teatro en la ciudad de Cañada de Gómez. Apoyada por sus padres decidió estudiar la carrera de Realización Audiovisual en la ciudad de Rosario, donde se recibió tiempo después. En 2011 se radicó en la ciudad de Buenos Aires para continuar sus estudios Actorales. En 2011 y 2012 siguió perfeccionando sus estudios en la escuela de Agustín Alezzo a la vez que participó de diferentes publicidades para Argentina y el mundo. En 2013 de la mano de Eugenio Zanetti corona la que será su primer aparición en cine: “Amapola”, coproducida por 20th Century Fox. Ese mismo año participa en dos publicidades de Alto Avellaneda y Axe Monday. En el

transcurso de 2014 es llamada para participar en la nueva película de Gustavo Postiglione “Brisas Heladas”. Mientras representa diferentes obras en Centros Culturales Bonaerenses. Culminó el año 2014 con un nuevo proyecto llamado “Los Idiotas”, en el Teatro Nacional Cervantes, y posibilidades de desempeñarse como docente en la Escuela “El Aleph” de Emilia Mazer.

CONCLUSIONES DEL PASO CINCO

Llegamos a la mitad del recorrido presentando un tema relevante en toda obra: los personajes.

A través de ellos avanza la historia que queremos contar. Serán los responsables de que la obra despierte en el espectador sensaciones encontradas de identificación o rechazo, amor u odio, reflexión o diversión.

A medida que se alejan de nuestra creación inicial, los personajes crecen y se desarrollan presentando perfiles propios que hacen que nosotros debamos estar atentos para ponernos en su lugar, pensando y sintiendo como lo harían ellos, con las características que les hemos diseñado, ya no con nuestras características.

Los personajes han ganado texturas y dimensiones respecto a los simples personajes de antaño, donde los buenos eran buenos y los malos eran malos. Las profundizaciones actuales son más reales y creíbles, permitiéndonos diseñar a un buen hombre, que aunque sea alcohólico y tenga su familia destruida, sigue siendo un buen policía; o a una eminencia de la medicina, que no tiene límites éticos y justifique como válidos métodos reprochables, con tal de conseguir alcanzar un fin exitoso, centrado en la cura del paciente.

Los espectadores apreciarán más nuestras historias, si logramos que un sentimiento de cualquier signo los conecte con alguno de los personajes que les presentemos.

“Carta de un Programador a un autor”

Querido autor:

Durante 12 años, de 1990 a 2001, fui Director de Programación de Canal 13. Desde entonces soy asesor de canales y productoras. ¿Por qué no de un guionista?

Como asesor, voy a contarte un secreto: ¿qué pasaba por mi cabeza cuando iban a presentarme un nuevo guión, en una reunión de media hora más o menos?: “A ver si me puede resumir el nudo central en dos frases”. “Con lo que me diga, debería poder hacerse la primera promoción del programa”.

Si el guionista podía hacer esto, la reunión crecía. Si no, yo empezaba a dudar. Supongamos que podía resumir el nudo en dos frases. Seguimos.

¿Cuáles son los personajes centrales? Le preguntaré si imagina algún actor en esos papeles. ¿Quiénes son los otros protagonistas y cuál es la relación con los principales? ¿Hay historia de amor? ¿Quién es el malo/a? ¿Quién ayuda y quién estorba?

Sigamos suponiendo que venimos bien.

“Que me cuente un poco cómo siguen los conflictos. Tengo que ver para cuántos capítulos puede dar esto. Ah... también si hay demasiadas locaciones o elenco, porque eso pegará en el presupuesto”. “¿Me está respondiendo con seguridad, o está improvisando para que me guste?”.

Supongamos que todo sigue bien hasta aquí.

“Le voy a pedir una sinopsis de 2 páginas, una descripción de personajes y sus relaciones. Y los 2 ó 3 primeros capítulos completos. Le doy una semana. Si es muy profesional, ya los tiene. Si no, le doy 15 días”.

Dejo ahora lo que pensaba mi cabeza por entonces –y también ahora– y te sugiero un par de cosas más:

1) Registrá tu idea.

2) Puede ser que la idea sea buena, pero el Director de Programación no tenga espacio o presupuesto disponibles. Después de un tiempo prudencial, pedí una respuesta. Si es no, recién entonces presentala en otro lado.

3) Si te piden cambios a tu idea, sé flexible pero no cambies porque sí o sólo para agradar. Vos tenés en la cabeza hacia dónde va el cuento. Sin tu trabajo, no hay programa.

4) ¡Suerte!

Atentamente
HUGO DI GUGLIELMO

Director de Programación de Arterar (canal 13) y radio Mitre por 11 años. Desde 2002 y en la actualidad, es Consultor Internacional de Medios, brindando asesoría en Programación Televisiva, Co-Producciones, Producciones, Estrategia, Promociones y Contenidos en General. A través de contratos de asesoría, seminarios, workshops, jurado de proyectos y gestión de negocios, han requerido sus servicios clientes como: RCN (Colombia), PROMOFILM (Argentina-Chile), IMAGINA (España), CORPORACION MEDCOM (Panamá), MONTE CARLO TELEVISION (Uruguay), GRUPO VIERCI (radio-Paraguay). Es Profesor del Master de Gestión de Contenidos de la Universidad Austral (Argentina) y ha dictado charlas y seminarios en Universidad Católica de Chile, Universidad de Montevideo, ORT de Argentina, Universidad de Palermo y otras. Ha editado dos libros sobre televisión: “VIVIR DEL AIRE, La Programación Televisiva vista por dentro” (Ed. Norma 2002) y “La Programación Televisiva en Guerra” (Ed. La Crujía, 2010). Fue Jurado de los premios Emmy International, Premios Iris (Uruguay) y es Jurado Permanente de los Premios TATO y FUND TV, en Argentina.

PASO SEIS

Audio vs Imagen

*“Lo importante no es cómo contar una historia,
sino realmente contar una historia,
no hacer películas por el sólo hecho de crear un espectáculo,
sino mirar dentro de nosotros para encontrar una historia
que la gente pueda estar interesada en escuchar”.*

STEVEN SPIELBERG

SEXTO PASO – INTRODUCCIÓN

Si una imagen vale más que mil palabras, ¿Cuánto vale un sonido adecuado en el momento justo? ¿Nunca han saltado de su asiento cuando son conducidos en un clima de suspenso por una musicalización creciente, que termina abruptamente con un sonido elevado, muchas veces reforzado por una imagen que los sorprende?

La ya clásica música de la cercanía del escualo en la película “Tiburón”, hace con solo volver a escucharla que nos pongamos en alerta mirando a nuestro alrededor, tratando de identificar de dónde vendrá el peligro que nos acecha.

Las bandas sonoras han logrado reunir altos exponentes del mundo musical que, con su arte, refuerzan los tonos de las escenas en las que participan, recreando climas de ensueño, romanticismo, pasión, suspenso, terror, dramatismo o alegría.

Sonidos y musicalización son la sal en las llagas de nuestros sentimientos, penetrando nuestras fibras más íntimas.

¡Y qué decir de los efectos especiales! Permiten que vislumbremos como reales imágenes virtuales imposibles de capturar con una cámara, elevando el techo de la imaginación hasta los límites de la tecnología actual, en permanente búsqueda para ampliar estas fronteras.

Audio vs Imagen, ¿pueden identificar al ganador?

IMAGEN

Como dice el famoso slogan, la imagen lo es todo. Y esto es una verdad aplicada al formato de cine. Cuando estamos adentro de una sala oscura frente a una enorme pantalla, es lógico que la narrativa preponderante provenga de la imagen. Lo que se deba explicar, debe hacerse a través de imágenes. Dejando lo mínimo e indispensable para explicar a través del verbo, es decir, de los diálogos (sonidos de voces con distintos matices).

MUNDO SONORO

El sonido es hoy quizás, uno de los recursos más importantes con el que cuenta una obra visual. Hoy las tecnologías y composiciones digitales abrieron un abanico de opciones. Los efectos de sonidos y la música adecuada para crear climas y acompañar secuencias, son compañeras fundamentales de la narrativa.

Existen géneros como el terror, las historias épicas y la acción que han desarrollado un fuerte vínculo con el uso de buenas bandas sonoras y mezclas de sonido. Refuerzan cada situación y escena, dándole identidad prácticamente a través del sonido.

Los sonidos son parte de la estética. Hoy se trabaja minuciosamente este recurso que como saben comenzó alejado del cine en su nacimiento y su fusión costó bastante. Ni hablar de la radio vs la televisión.

Son pocos los escritores que describen sensaciones y sonidos y allí está la diferencia entre tener una escena bien resuelta y narrada y una a medias tintas. Es indispensable pensar en los sonidos, ruidos e incluso temas musicales que puedan acompañar a una escena.

ELEMENTO CATALIZADOR

Los elementos catalizadores son aquellos objetos (de utilería, vestuario, arte) que refuerzan el rumbo de la historia, sin los cuales la escena se podría hacer perfectamente, pero con su incorporación se acentúa la tensión dramática. Cuando se destaca la presentación del elemento catalizador, el espectador espera que éste cobre relevancia en otro tramo de la historia, por ejemplo, en la primera escena de “Testigo en peligro”, el sombrero del niño es presentado como parte del atuendo Amish y avanzada la historia este elemento casi hace que lo descubran, la misma escena se podría haber hecho sin destacar el sombrero pero no tendría tanta tensión dramática.

Catalizador: es un elemento que acelera, induce o propicia una activación dramática.

Ejemplos de catalizadores en las películas:

El vitral de La Resurrección arriba del Ring al comienzo de “Rocky” reafirma que la película contará una historia de resurrección.

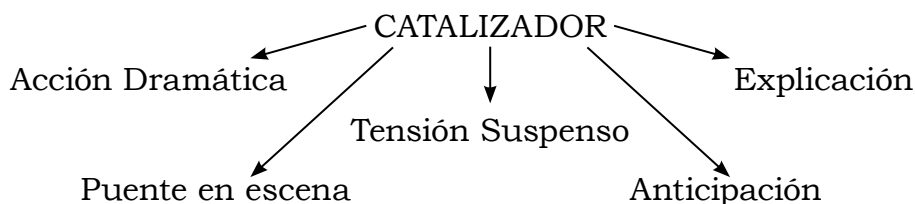
Al comienzo de la película “Tiburón”, cuando la chica corre por la playa, se ve **una boya flotando** que da campanadas, esas campanas emulan las campanas de los viejos cementerios (cuando se enterraba a alguien se hacían sonar las campanas de la iglesia del cementerio en lapsos espaciados y en tonos iguales), esto claramente nos indica cual va a ser el final de la chica que inocentemente va a nadar al mar.

El café que sirve la mesera al comienzo de “Tiempos violentos”, antes que comience el asalto, hace que la escena

vaya tomando ritmo, y es un elemento “nexo” entre el diálogo de los dos ladrones.

El cigarrillo, en el filme “La leyenda del 1900” de Giuseppe Tornatore, conocido también como “El pianista sobre el océano”, tiene quizás la escena más emblemática de la utilización de un catalizador, ya que el cigarrillo forma parte de la presentación, desarrollo, conflicto y resolución (brillantemente creativa) de una de las secuencias principales de la película.

Que es lo que podemos lograr con el elemento catalizador:



MACGUFFIN

Es un término usado por Alfred Hitchcock para describir a un elemento de curiosidad dramática, formado por algún sujeto u objeto que ha desaparecido o que es altamente deseado, que sirve para poner ciertas historias en marcha (especialmente de suspenso) pero que, a menudo, queda relegado a mero pretexto para desarrollar otros contenidos dramáticos de mayor importancia, usualmente emocionales.

LA ELIPSIS

Omisión de cualquier elemento que corresponde al acontecer de la historia. Puede tratarse de una elipsis en los

diálogos, de la presencia de un personaje, de una escena o del propio tiempo. Si se efectúa correctamente, imprime ritmo y eficiencia a la narración. Por el contrario, si no se efectúa de forma correcta enturbia la claridad narrativa.

TRANSICIÓN

Acción de pasar de una escena a la siguiente. Las transiciones se pueden efectuar directamente, a través de un corte, o se pueden efectuar a través de un efecto óptico determinado. El guionista ocasionalmente trabaja las transiciones buscando elementos comunes o discordantes entre escenas, ya sean visuales, emocionales, o de causa-efecto. Las más comunes son: “corte a” (corte directo), “disuelve a” o “encadena a” (disolvencia o encadenado) y “funde a” (fundido).

LA VOZ EN OFF

Es el término para diferenciar el diálogo pronunciado por el personaje de las voces en off. Las voces o diálogo en off pueden expresar pensamiento de los personajes, narración, diálogos pronunciados fuera de cuadro de imagen o en espacios contiguos, voces electrónicas o mecánicas como las propias de teléfono o radios, y otro tipo de voces sobreimpuestas donde no se visualiza explícitamente al emisor.

Si bien los países de habla inglesa diferencian entre los diferentes tipos de voces en off dependiendo de si son diálogos pronunciados fuera de cuadro o pantalla (O.C. – off-camera / O. S – off. screen) o si son voces sobreimpuestas (V. O – Voice Over), en los países latinos no suele existir terminología para marcar tal diferenciación, salvo la que yo como autor les marco y de la cual muchos alumnos ahora

autores y colegas han aplicado (vieron, aporté más de una herramienta a este mundo del guión).

En palabras simples y directas. El uso correcto de la voz en off propuesto por mí es:

Si el personaje se lo ve en pantalla, pero no mueve sus labios y se escucha su voz (ejemplos pensamientos) la voz en off se coloca de la siguiente manera.

JUAN

(VOZ EN OFF) Pensé que estaba solo y venían por mí, estaba equivocado.

Si el personaje no lo vemos en pantalla, pero reconocemos que es su voz, el personaje directamente es quien está en off, entonces él y su parlamento se deben marcar como tal.

JUAN **(OFF)**

Pensé que estaba solo y venían por mí, estaba equivocado.

ELEMENTOS TÉCNICOS

Para saber narrar con imágenes debemos tener claro cómo la cámara es utilizada para realizar una escena o una secuencia.

Hagamos un breve repaso de planos:

Toma o Plano: es lo que registra la cámara en una sola operación, desde el momento que se dispara hasta el momento que se detiene.

Primer plano (PP): donde se plasma el rostro humano con un corte a la altura de los hombros (aproximadamente). Cerrado: solo el rostro, Abierto: un poco más que los hombros.

Plano medio (PM): Abarca la silueta humana hasta la cintura.

Plano americano (PA): Abarca la silueta humana hasta la altura de las rodillas (utilizado en el género western, registrando la acción de desenfundar el arma).

Primerísimo plano (PPP): el rostro humano abarca casi la totalidad de la pantalla.

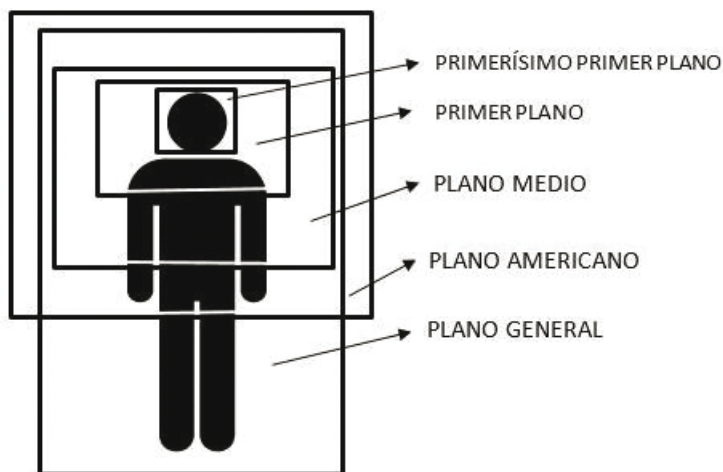
Plano detalle (PD): fragmentación de una parte del cuerpo, señalamiento de un objeto.

Plano total (PT): el cuerpo completo.

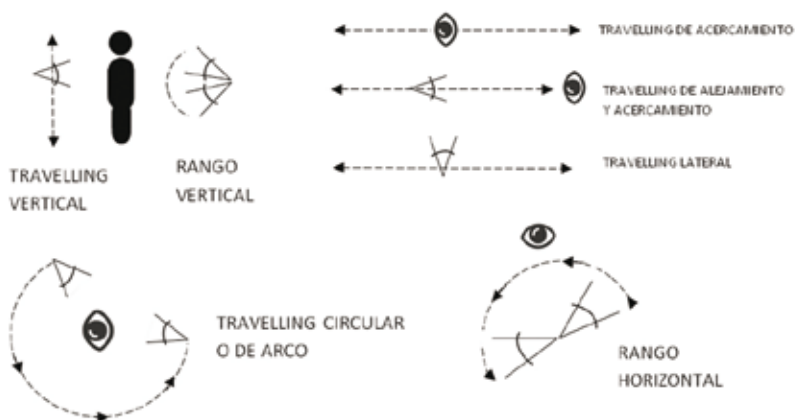
Plano de conjunto (PC): En el cual se plasma a un grupo de personajes sin que los mismos pierdan identidad.

Plano general (PG): es el plano que se emplea para componer el paisaje, aquí la identidad de los personajes casi se pierde (si es que los incluye en el plano).

Gran plano general / panorámico. (GPG) Su función es dar interés al contexto, paisaje. Aquí los personajes se pierden. (Pueden ser apenas puntos en el paisaje)



Movimientos de Cámara



Panorámica/paneo: la cámara gira sobre su eje horizontalmente.

TRAVELLING (desplazamiento)

Tracking: desplazamiento de cámara sobre rieles.

Dolly: desplazamiento de cámara sobre ruedas

Crane: desplazamiento de la cámara sobre una grúa o jirafa.

Steady cam: cámara emplazada sobre el cuerpo del camarógrafo, donde éste opera como eje de la misma.

Still down/up: paneo vertical, la cámara gira sobre su eje verticalmente.

Zoom: acercamiento o alejamiento a partir del empleo de lentes ajustables. El travelling permite al espectador desplazarse con la cámara, el zoom tiende a sacarlo de la acción.

Plano secuencia: conjunto de escenas unidas sin utilización de cortes, gracias al elemento del steady cam.

Para realizar la narración visual debemos tener incorporado el lenguaje de la cámara, para comprender así, en imágenes, el relato total de una historia. También repase-mos rápidamente un poco el “idioma de cine”.

Acetato: planchas transparentes de acetato de celulo-sa donde los primeros animadores dibujaban las distintas fases del movimiento de cada personaje.

Fundido: efecto cinematográfico (edición) en la que una imagen se va oscureciendo hasta desaparecer.

Fotograma: cada una de las imágenes de una obra (un cuadro celuloide) cinematográfica.

Angulación de tomas:

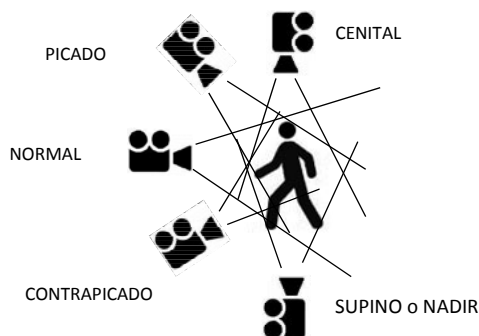
Picado: se toma al sujeto desde arriba hacia abajo, de forma angular.

Contrapicado: se toma al sujeto desde abajo hacia arriba, de forma angular.

Cenital: de arriba hacia abajo, de forma recta.

Supino/nadir: de abajo hacia arriba, de forma recta.

Normal: de frente, con una altura de cámara similar a los hombros del individuo (objeto).



Más definiciones técnicas

Obturador: aparato para cerrar y abrir el objetivo de una cámara o proyector de cine para permitir el paso de la luz.

Sobreimpresión: método por el cual, sobre un mismo fotograma se imprimen dos o más escenas, logrando la combinación de varias imágenes.

Truca: artificio mediante el cual se obtiene visualmente una imagen diferente a la que se ha filmado.

Cinemascope: sistema que comprime óptimamente la imagen en las tomas y las descomprime en la proyección en gran pantalla panorámica.

Neorrealismo: escuela cinematográfica italiana, nacida en 1945, que se esforzó por presentar sin artificios la realidad cotidiana de la sociedad.

Bizarro: galicismo para denominar a una persona u obra extravagante, fantástica o caprichosa / que no es un clásico ni es algo contemporáneo.

Surrealista: relativo al surrealismo, movimiento artístico que expresa el pensamiento puro con exclusión de toda lógica o preocupación moral o estética.

Saga: cualquier relato de carácter legendario que tenga como protagonista a una familia o a un grupo humano.

Precuela: es una obra literaria, teatral o cinematográfica, cuya historia precede a la de una obra inicial y central, enfocándose en los acontecimientos que se producen antes del relato inicial; esto es, una obra que forma parte de una historia de trasfondo a la obra que le da origen. Como las secuelas, las “precuelas” pueden o no centrarse en la misma trama de la obra de la que se derivan.

Secuela: consecuencia o resultado de una cosa, se denomina así a las películas que derivan de otra o continúan su historia.

Taquillera: dícese de la obra o artista que atrae a una gran masa de público a la boletería del cine, en referencia a la venta de entradas.

¿SONIDO ANDA?

Eso de luz. Cámara ¡acción!... No es así. Voy a revelar otro secreto que parece que guardamos todos los cineastas. La forma universal de pedido antes del rodaje /grabación de una escena es la siguiente: el asistente de dirección pregunta: ¿sonido?, el sonidista confirma con un “sonido anda”, luego ¿cámara?, el camarógrafo o DF afirma con un “cámara anda”, se hace *claqueta*, el director anuncia “marque claqueta” y ahí recién el asistente de dirección o director grita: ¡Acción!

Como entenderán, la toma de sonido es sumamente importante, por ello antes de cada toma en una escena con sonido se pide silencio.

Para quienes trabajamos en un set, el sonido es una herramienta esencial, y en la post-producción se busca reforzar y tener a punto lo grabado. Siempre el sonido le agrega más alma a la obra final.

BANDAS DE SONIDO

El cine nació mudo, luego los músicos lo acompañaron inicialmente con orquestas o pianos en vivo en las funciones. En 1927 cuando se estrenó el filme “El cantante de jazz” protagonizada por Al Jolson, hizo su aparición la voz

en el cine. Los personajes hablaban y los espectadores los escuchaban, una nueva etapa en el cine había comenzado.

La primera dificultad que tuvieron los productores del cine sonoro fue que las cámaras hacían mucho ruido, y eso se grababa, y a la hora de proyectar el film, el ruido muchas veces era molesto.

También tuvieron que arreglárselas con los efectos de sonido, utilizando distintos elementos, desde verduras hasta extrañas bocinas de autos. Todo llevado a cabo en la proyección con una buena coordinación para poder crear una ilusión casi perfecta.

Los compositores y las bandas sonoras actuales

“El cine es indudablemente el logro más importante del siglo XX”. Estas son palabras de Bernard Herrmann, el compositor cinematográfico más influyente del siglo. No hay duda de que hoy el cine, y más recientemente la televisión, se han convertido en importantes mecenas de los compositores musicales. En el siglo XVIII, Mozart y Haydn escribían música de banquete para sus protectores; Bach componía a toda velocidad una cantata por semana.

Hoy en día la industria cinematográfica y televisiva proporciona trabajo a un sinfín de compositores, orquestas, directores, orquestadores, editores musicales, estudios de grabación, ingenieros de sonido y agentes.

Además los compositores cinematográficos contemporáneos se han convertido hoy en estrellas de la industria de la música.

No son pocas las ocasiones en que una banda sonora logra vender más de un millón de copias. De hecho, el disco de la banda sonora de la película “TITANIC” (1997) y el de

la banda sonora de “El rey león” (1994), vendieron once y diez millones de copias, respectivamente.

Compositores como Hans Zimmer, Jhon Barry, Michel Nyman, John Williams y James Horner poseen sus propios contratos de grabación, no solo en lo referente a la música de cine sino a la música de concierto.

La música lleva muchas veces (cada vez más) las riendas de prácticamente toda la tensión y el dramatismo de las películas.

UN PAPEL CADA VEZ MÁS IMPORTANTE

Hoy en día el sonido es un elemento muy importante para las grandes producciones, no solo porque una buena canción o arreglo musical logre un fuerte efecto en el público, sino también por las tecnologías elaboradas para la mezcla y captura de sonidos.

Las salas están equipadas por tecnologías que manejan sonido digital, el estéreo quedó atrás en el pasado, hoy el sistema mundial dolby system, domina todas las salas de proyección.

La elaboración de los efectos sonoros son tan avanzados como los mismos efectos visuales (FX) logrados en la pantalla. Esto hace que el sonido deba cumplir un rol muy importante en las pelis de nuestros días.

El sonido está para lograr climas

Manejando los climas de las películas conseguimos lograr acción, suspenso, emoción, e incluso risas. Hoy todo eso es logrado con una buena mezcla sonora que nos lleva, sin que nos demos cuenta, al mundo de las emociones intensas.

PROTAGONISTAS DE SIEMPRE, LOS EFECTOS VISUALES

Ya habíamos visto que George Melies, fue el creador de la truca, esto hizo que el cine tuviese más fantasía y magia.

Muchos lo sucedieron, realizando diversas formas de efectos visuales, así fue como se adaptaron obras fantásticas, logrando realizar efectos que visualmente parecían imposibles.

Se usaron grandes escenografías, muñecos gigantes, máscaras, trajes, también maquetas y lentes que deformaban las figuras.

Un ejemplo de estas películas fue “METRÓPOLIS”, que desarrolló escenarios futuristas con maquinarias de última tecnología.

En la década del 30, surgió un método para hacer movimientos de muñecos cuadro por cuadro, (el mismo proceso de las animaciones / dibujos animados llamado stop-motion) y así fue como surgieron filmes íntegramente realizados cuadro por cuadro.

Ahora bien, en esa misma década, un efecto logrado por lentes (un vidrio lograba imponer un fondo que no existía sobre el lente de la cámara) logró que estas maquetas animadas cuadro por cuadro interactuaran con los personajes que estaban en un set de filmación (se juntaban los planos y parecían que el fondo y frente estaban en el mismo plano).

Un filme importante que logró un quiebre en la industria de los efectos visuales fue “KING KONG” (1933), todo el mundo podía ver en la pantalla lo increíble de su grandeza. Le sucedieron películas épicas y de dinosaurios, que usaban la misma técnica.

EVOLUCIÓN DE LOS FX

Ahora, acerquémonos más a nuestra actualidad, donde la informática y la tecnología en la edición jugaron y juegan un papel muy importante. Cuando se estrenó “TRON” en Argentina, algo estaba pasando por aquí: los videojuegos no eran algo de todos los días (al menos no en Capital Federal, sino que estaban siempre esperándonos en tiempo de vacaciones en la costa argentina). Por otro lado, comenzaban a llegar los juegos caseros como el Atari, que nos permitían participar en competencias jugando una especie de tenis llamado “Pong” (acá se popularizó bajo el nombre de Tele-match, maravilloso bajo la mirada de entonces, patético y monótono bajo la crítica mirada actual).

Esos videojuegos ya pertenecen a la prehistoria, pero volvamos a principios de los ‘80, época en la cual muchos jóvenes fueron influenciados de alguna manera por esta particular película llamada “TRON”. Este filme pasará a la historia por ser el primero que utilizó imágenes generadas por computadora (computer generated images o CGI). Con este pie de playa, la revolución digital llegó al cine para quedarse.

Así comienza la cosa, las computadoras como productoras de imágenes se venían utilizando desde la década del ‘60 (sobre todo en simuladores de vuelo) pero la crudeza de las figuras impedía una aplicación comercial como la del cine. Las resoluciones utilizadas no superaban los 525 PIXELS de alto (el término PIXEL nace de las palabras inglesas Picture Element, es el mínimo elemento que puede ser apagado o prendido en una pantalla de computadora, son los famosos puntitos de la pantalla) que vendría a equivaler a un igual número de líneas horizontales. En una pantalla de video esto era más aceptable, la televisión común tenía

unos 600 pixels aproximadamente, pero en una pantalla grande como la de un cine ¡esto se veía horrible!

Pero en la década de los '80 la tecnología ya había cambiado, había programas y computadoras más poderosos, que lograron elevar la resolución a 2 mil líneas, lo que permitió que "TRON" tuviera 53 minutos de CGI, casi 76 mil frames o cuadros.

Se usaron dos técnicas, la primera basada en un sistema de coordenadas cartesianas, tridimensionales con líneas y puntos, al mover un punto todo el resto de las líneas lo acompaña.

La segunda técnica, es la utilizada actualmente (con lógicas variantes) se denomina vectorial y es el que usa, la compañía SEGA en su línea de juegos "virtuales".

Consiste en crear vectores, se imagina la superficie como de una membrana, elástica, y a cada vector como un palito que desde atrás, empuja una determinada dirección y una determinada distancia, se puede llegar a una figura aproximada de una imagen vectorial. A mayor número de vectores, mayor sensación de realismo, ya que la imagen se ve menos cuadrada, el problema es que a más vectores, más consumo de memoria de computadora.

La próxima producción que marcaría un nuevo horizonte en los efectos visuales, en el cine pasó desapercibida totalmente. Fue el filme "El último guerrero espacial", con poca evolución técnica, pero con efectos muy bien logrados, por la empresa DIGITAL PRODUCTIONS.

Luego vino una saga que lo cambiaría todo, utilizando técnicas tradicionales, maquetas, y adelantos en cámara, "La guerra de las galaxias", en donde nació ILM (Industrial Light & Magic, empresa dedicada a producir efectos visuales y gráficos generados por ordenador para películas. Fue fundada por George Lucas en 1975).

Pero fue recientemente con “Terminator”, “Terminador 2” y “Jurassic Park”, donde hubo un nuevo quiebre importante: usando técnicas vectoriales, con imágenes impuestas sobre lo filmado.

Pero hablemos de lo que fue un logro total, un antes y un después, y hasta se puede decir, el nacimiento de un nuevo género: las películas animadas realizadas íntegramente por ordenadores. Con la llegada de “TOY STORY”, el producto de PIXAR & Disney, se abrió una nueva puerta, una puerta que hoy en día, lleva en su haber muchos títulos exitosos de muchas productoras: “MONSTER INC”, “SHREK”, “Buscando a Nemo”, “LA ERA DEL HIELO”, “LOS INCREÍBLES”... y van a seguir...

Todas ellas usaron la técnica CAPS (computer animation production system) que logra la animación de cualquier elemento, logrando técnicas e iluminación, iguales a las utilizadas en un dibujo, utilizando elementos tridimensionales dibujados, (sin cálculos matemáticos, ni geométricos).

Hoy en día se logra realizar círculos perfectos (mínimos píxeles, sobre la textura, antes imposibles, eran pequeños rombos) que dan la sensación de una línea circular limpia, perfecta.

La tecnología de efectos visuales, sigue avanzando a grandes pasos, y es una fuerte herramienta de narración, que genera impacto y magia, hacia los espectadores.

Muchas veces se sobre condimenta los filmes con los VFX, y genera un desequilibrio con la narración (¿la película vale por los efectos especiales, solo voy a verla por los VFX?). Luego la trama no se sostiene por sí sola, un problema frecuente en las producciones que apuestan cada vez más fuerte a los VFX, como vieron siempre presentes en el cine.

SFX – VFX

“Cada vez que una película necesitaba filmar algo que, o era muy costoso de producir, complicado de filmar o hasta imposible, se llamaba a gente especializada en la realización de trucos o efectos, a esa gente se la reconocía como “los de Special Effects” (FX).

Muchas áreas y disciplinas se requerían para generar esto efectos especiales. Con la evolución técnica, creció la posibilidad de completar el efecto post rodaje, vía procesos ópticos. Esto abrió claramente la necesidad de tener equipos de especialistas en muy distintos rubros y a distintos tiempos de la producción. La distinción inicial fue efectos mecánicos y efectos ópticos.

Con la ayuda de las computadoras, los efectos ópticos pasaron a realizarse digitalmente con mayor control. Con la evolución de programas que en tres dimensiones podían crear objetos, animarlos y hacer que se vean realistas, gran parte de lo antes construido en rodaje y filmado, pasó a ser creado y producido digitalmente, para insertarse en la imagen luego del rodaje. Tantas nuevas áreas y especializaciones necesitaron redefinir el enorme campo que ya abarcaba la sigla FX. Hoy en día se suele hablar de SFX (special effects) y VFX (Visual effects).

Por SFX, entendemos todo lo que se puede realizar de forma física durante el rodaje y se puede filmar desde múltiples ángulos. Una miniatura, una explosión, colgar a gente de un cable para hacerlos volar, maquillajes especiales, “animatronics” (muñecos robóticos), efectos atmosféricos como lluvia, nieve, viento.

VFX al ser visual, tiene que ver con el punto de vista. Puede ser un matte painting (pintura realizada en un vidrio) de unos edificios, puesta a una distancia corta de cámara,

que desde el ángulo de la cámara se viera como que los edificios reales bajitos, gracias a la pintura, se vean como enormes rascacielos. Esto sería filmado en rodaje y es físico, uno puede ver el vidrio si está al lado, pero, desde ese único ángulo donde está la cámara, el efecto que produce es que los edificios son rascacielos. Falsa perspectiva, Proyección frontal en una pantalla refractiva (Superman I y 2001), Proyección trasera son ejemplos de VFX realizados en set.

Los VFX trabajan también antes del rodaje, realizando Animatics (la evolución del storyboard) y decorados virtuales para producciones que en vivo remplazan los fondos de pantallas.

Pero el mayor campo de los VFX se realiza hoy en día de forma digital y post-rodaje, a través de dos grandes áreas: 3D y Composición.

3D: crea todo lo que no se pudo filmar: dinosaurios animados, decorados enormes, ciudades imaginarias, naves espaciales, personajes virtuales...

Composición: realiza técnicas para reunir a todos los elementos, es dónde se componen, se juntan. Tanto los filmados, como los generados en 3D, de forma tal que todo se vea convincente.

Por eso el término efectos de postproducción es erróneo, ya que VFX trabaja en preproducción, producción y postproducción. Tampoco es acertada la denominación efectos digitales, ya que parte del mismo trabajo se hacía precomputadoras. El término Efectos Visuales es el que mejor describe la especialidad”.

Leandro Visconti
SUPERVISOR DE VFX

Estudió cinematografía (Cievyc) y dirección de fotografía (Sica). Luego de dirigir comerciales, se interesó por la magia del cine, los efectos visuales. Apasionado y autodidacta, luego de experimentar con su Pentium y demostrarle a la productora Pol-ka que podía, realizó la serie “Por el nombre de Dios” como único compositor y supervisor general, montando un mini departamento de vfx en FX Stunt Team. Impulsado por el ánimo de mejorar como artista visual, viajó a California ingresando como internship en “Digital Dimension”. Luego de un año de trabajo, fue nombrado Supervisor de Composición, liderando un equipo de 25 personas, pasando más tarde al cargo de Supervisor General de la compañía, tanto en set como en planta. Participó en films como Destino Final 2 y 3, Zathura, Blade, ScoobyDoo2, Mr and Mrs Smith, Exorcist: The Beginning, Freddy vs Jason, Elf y El último samurái, entre muchos otros. Miembro del VES, fue premiado con dos VES AWARDS (Last Samurai y Magnificen Desolation) y un EMMY AWARD (SuperBowl XXXIX). Luego de trabajar en PRIME FOCUS en Superman Returns, colaboró con el proceso VIEW-D para conversiones a stereo como parte del equipo R&D de Clash of the Titans y Star Wars Phantom menace. Con muchas ganas de poder transmitir lo aprendido y ayudar a mejorar los VFX y la producción de cine nacional, retornó a Argentina. Fundó YEMA-VFX, empresa principalmente dedicada a la realización de efectos visuales para largometrajes, entre los que podemos mencionar: “La Voz-25 miradas”, “Revolución: el cruce de los Andes”, “Las viudas de los jueves”, “Corazón de León”, “Los Inocentes”, “Puerta de hierro” y “Muerte en Buenos Aires”.

CONCLUSIONES DEL PASO SEIS

Podrían considerar que es un poco provocador el título de este paso, porque no hay un ganador absoluto en la hipotética confrontación Audio vs Imagen, pero el desafío que lanza, invita a reflexionar sobre las fortalezas y debilidades de cada uno.

The Artist (2012) –conocida como “El artista” en Hispanoamérica– es una película francesa muda, en blanco y negro, con tono de drama y comedia romántica, que nos sorprendió al animarse a contar una historia prescindiendo

de color y diálogos, facilitando la inmersión del espectador en otro contexto de la historia del cine. “El artista” se convirtió en la película francesa más premiada en la historia.

Salvo esta honorable excepción, que simula por omisión el conflicto, está claro que Audio e Imagen no son adversarios sino más bien aliados poderosos que nos permiten disfrutar con la plenitud de nuestros sentidos infinitudes de historias.

Si hacemos un alto en la lectura y miramos hacia atrás, podremos reconocer que ya hemos superado lo más arduo del camino. Nuestra historia ya puede ser contada si tenemos en cuenta los pasos recorridos, pero, estando tan cerca de la cumbre para lograr una obra de excelencia, ¿van a detenerse? Tienen que tomar una decisión...

“Carta de un Periodista a un autor”

Estimado autor/guionista:

Me complace saludarlo, y espero que este correo lo encuentre muy bien. Agradezco la oportunidad de dirigirme a usted: el motivo que me lleva a dedicarle estas breves líneas en esta ocasión es simple, pero complejo a la vez. Quiero contarle antes de comenzar a describirle el porqué de mi misiva, que lo he intentado todo. Absolutamente todo, pero he fracasado.

Estoy confiado en que usted es la persona indicada, y la que me (nos) podrá ayudar (a mí y a muchos) a cumplir uno de mis (nuestros) mayores anhelos: una televisión más saludable. No digo más buena o más mala, linda o fea. Esas son categorías difíciles de definir. Sino una TV que no haga daño. Una propuesta concreta, pero aparentemente difícil de llevar a cabo por la industria actual, a excepción de algunos honrosos casos.

Como televidente, pero también como periodista especializado en la industria de los contenidos televisivos, observo cómo la TV abierta argentina pierde calidad con programas que utilizan cada vez menos presupuesto de producción, y con historias/temáticas que atrapan a cada vez menos audiencia.

En ese contexto, la TV paga y los proveedores de contenido a través de Internet (internacionales, transnacionales) ganan adeptos con series y formatos televisivos extranjeros. Con razón, la audiencia (¿huye?, ¿elige?) busca nuevas historias, mejor producidas, mejor contadas, más audaces. Hacia adentro me pregunto, Argentina, ¿no puede generarlas? A falta del volumen de inversión que aquéllas requieren, ¿no

hay suficientes ejemplos en cine y TV de la capacidad argentina de contar una buena historia sin un enorme volumen de dinero?

La programación entera de algunos canales gira alrededor del morbo y el escándalo, noticias de muerte y delincuencia. Pareciera no haber nada por fuera de ello: el “arte” televisivo (que supimos conocer en otras épocas de gloria de la TV con sus grandes telenovelas, ciclos culturales, etc.) se dejó de lado y lo que prima son otros valores: baja inversión en producción, pero succulentas ganancias.

Si bien soy consciente de que la televisión es un negocio, y que los canales sobreviven gracias a la publicidad que reciben (a excepción claro está de la TV Pública), mi percepción es que ese dinero se malgasta. No hablaremos de casos ni de géneros específicos, pero lo que veo es una tendencia generalizada.

Estimo conveniente hacer un pedido de auxilio al primer eslabón de la cadena de valor de la industria audiovisual: el autor. Porque creo que, al final del día, no estamos hablando de dinero. Sino de ideas. ¿Y quién mejor que alguien como usted para generar una buena idea televisiva?

Como observa, no pretendo decirle qué debe hacer (por sus años en este negocio, estimo que eso ya lo sabe, así que obviaré las recomendaciones molestas), ni mucho menos cambiar un modelo de negocio que se viene desarrollando desde hace varios años. Mi pedido, en cambio, es un llamado de atención. Una alarma. Y el objetivo es que esa alerta suene en el lugar indicado. Espero estar en lo correcto.

Saluda atentamente

FABRICIO FERRARA

Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Desde septiembre de 2006 se viene desempeñando como redactor, editor y director de noticias de la publicación de industria de TV Prensario Internacional, con presencia en mercados internacionales desde hace más de 20 años. Desde 2009 es director de negocios internacionales de la compañía, liderando la expansión a nuevas regiones como Medio Oriente, Asia Central y el Sudeste Asiático. Anualmente asiste a los trade shows de la industria de contenidos principales y sus ediciones complementarias.

“Carta de un Productor a un autor”

Querido guionista:

El vínculo del guionista con el productor es casi como el del brujo con su varita mágica. El brujo dice las palabras mágicas, pero la varita es la que lo convierte en realidad. Mientras lo dejo pensando en esa idea, como productor, me gustaría brindarle algunas sugerencias y porqué no, hacerle algunos humildes pedidos que ayudaran mucho a que “la magia” que hacemos los productores para hacer realidad sus guiones pueda efectivamente suceder.

El primer pedido es casi un deseo más que un pedido: que el guión que me entregue para producir sea una historia que realmente lo apasione, que la historia que decida contar contenga las emociones y la pasión que hace que un espectador viva la experiencia de sumergirse en la pantalla. Tenga en cuenta, que yo, su productor, voy a ser uno de los primeros espectadores de su historia. Y no solo eso, también voy a vivir su historia por varios meses o años de mi vida. ¡Conviviré más con sus personajes que tal vez con mi propia familia! Pero lo haré con gusto. Por eso si usted me da algo que lo apasiona, lo más probable es que yo también me apasione por su historia y pelee por conseguir aquella locación imposible o aquel actor demasiado famoso. Seré su caballo de batalla.

El segundo pedido que le voy a hacer es que sea económico. Con esto no le estoy pidiendo que su guión sea de bajo costo monetario. Sino que pueda ser sintético. En la etapa de rodaje los tiempos se verán muy cortos y muchas veces estaremos corriendo para terminar una escena porque se nos va la luz o porque nos echan de una locación. En esos momentos, el director buscará encontrar la síntesis de la escena y entender realmente lo que se necesita contar cortan-

do todo lo demás. Asegúrese que la escena esté contada de una manera sintética para que el director pueda fácilmente ir al grano de lo que se quiere contar y sepa qué es importante filmar. De esa manera lo más probable es que la escena no sufra cortes abruptos y mantenga su esencia original en el rodaje. Ya que estamos hablando de ser económico, que será una de mis palabras de cabecera, le voy a pedir también que sea económico con los actores y locaciones. En el caso de los actores le doy el siguiente ejemplo: si tenemos dos personajes, uno llamado OFICINISTA 1 y otro OFICINISTA 5 y cada uno tiene una frase de una línea, habría que evaluar si estos dos personajes no pueden ser efectivamente un mismo personaje que tenga dos líneas de diálogo. De esta manera podemos prescindir de un actor que no será de gran relevancia a la historia y nos estará costando un salario, tiempo de maquillaje, vestuario, almuerzos, seguros, etc. También para el espectador será mejor la síntesis ya que podrá familiarizarse mejor con los personajes si se repiten en la historia.

El caso de las locaciones es parecido. Si ve que hay locaciones complejas que aparecen en la historia por breves segundos y se puede resolver en una locación ya existente en el guión, será una gran ventaja para los tiempos de rodaje y el presupuesto. Ejemplo: Digamos que una pareja llamada Ana y Juan tienen una conversación dramática acerca de terminar su relación. Para darle un toque irónico y de comedia Juan le planteará separarse justo en el casamiento de sus amigos. Para esta escena el guión pide una fiesta en una enorme quinta al aire libre. Por otro lado, más adelante en la historia, Juan y Ana están separados y Juan está arrepentido de sus acciones por lo que se confiesa en el confesionario de una iglesia. Aquí tenemos dos locaciones bastante complejas y costosas, la primera es una quinta alejada de la ciudad lo cual significaría pérdida de valioso tiempo de rodaje viajando a las afueras de la ciudad, más

producir una fiesta enorme de casamiento con extras, vestuario. Y por otro lado, una iglesia, también costoso y muy difícil de conseguir. Aquí es donde como productor, le pregunto: qué pasa si ya que estaremos filmando en la iglesia la escena del confesionario, ¿no sería posible que la escena del casamiento donde Juan la deja a Ana transcurra dentro o en la puerta de la iglesia? La idea es que usted pueda hacerse estas preguntas. Como productor estaré eternamente agradecido si desde el guión se economizan recursos y tiempos de filmación.

Finalmente, le hago un pedido que tal vez sea obvio para un guionista. Le pido que respete el formato. Cuando me es entregado un guión impreso, luego de leer el título y el nombre del autor, lo primero que miro es cuántas páginas tiene y si está escrito en formato tradicional de guion. Cuando hablo de formato me refiero específicamente al tipo y tamaño de letra y a los espacios y márgenes del texto. Por supuesto que lo importante siempre será el contenido y la historia. Pero un guión escrito en el formato apropiado me da a mí como productor una idea bastante más precisa de cuántos días de rodaje yo tengo que presupuestar y de cuánto estará durando la película terminada. Presupuestar bien una película puede ser la diferencia entre un proyecto exitoso o uno que naufrague a mitad de camino. ¡Estoy seguro de que como guionista usted preferirá que sea un gran éxito!

El guión para un productor es como el mapa para un navegante. Cuanto más ordenado, detallado y prolijo sea, mejor será leído y entendido ayudando a todo el equipo a llevar esta película a buen puerto.

Gracias y ¡espero ansiosamente sus palabras mágicas!

Un saludo cordial
FEDERICO FINKIELSTAIN

Director y productor. Estudió y se graduó en la Universidad de Nueva York (NYU) con un título de Bachillerato en Artes con orientación en dirección de cine y televisión. Su experiencia profesional comenzó luego de su graduación en el año 2000, cuando empezó a trabajar como asistente de dirección para comerciales y videoclips en la ciudad de Nueva York. En el 2002 Federico regresó a la Argentina, con el propósito de presenciar el rodaje de PALERMO HOLLYWOOD, su primer largometraje como guionista. Luego participó como Asistente de dirección en largometrajes nacionales como EL SALTO DE CHRISTIAN de Eduardo Calcagno, GIGANTES DE VALDES y DESBORDAR de Alex Tossenberger e INEVITABLE de Jorge Algora. En el 2012 estreno su opera prima como director titulada NO TE ENAMORES DE MI protagonizada por Pablo Rago, Julieta Ortega, Tomas Fonzi, Mercedes Oviedo, Guillermo Pfening, Violeta Urtizberea y Luisina Brando. Actualmente Federico terminó de dirigir su segundo largometraje "UN AMOR EN TIEMPOS DE SELFIES" en co-dirección con el guionista y director teatral Emilio Tamer. El filme protagonizado por Martin Bossi, Manuel Wirtz y Roberto Carnaghi se estrenó en Octubre de 2014.

PASO SIETE

¡Ajustame el tono!

*“En ningún momento yo planifico bajar línea a través de mi arte,
porque tengo miedo que se me escape la poesía”.*

LEONARDO FAVIO

SÉPTIMO PASO – INTRODUCCIÓN

Los próximos pasos completarán el proceso para hacer que nuestra obra sea lo mejor que pueda ser, en el tiempo que disponemos para su divulgación y con las limitaciones propias de todo equipo autoral.

En algún momento debemos dejar que el ave abandone nuestro nido e inicie sus vuelos de reconocimiento, pero esto no significa que dejemos de acompañar nuestra creación, sino todo lo contrario, debemos mantenernos atentos a escuchar las voces que con su crítica constructiva colaborarán para generar un mejor producto.

EL FAMOSO TONO

Soy quizás el primer autor que voy a presentar y explicar formalmente algo sobre el tema. Cualquiera que haya comenzado a trabajar en el ambiente del cine o la televisión se ha enfrentado con la famosa frase “hay que ajustarle el tono” como si el guión fuese una foto o una imagen que necesita calibrar el contraste del color para lograr el tono requerido.

Si preguntamos ¿qué entendés vos por tono?, del otro lado insistirán “el tono”, como si fuera un concepto preciso que se debe entender tácitamente.

Pues bien, el tono, en escritos y guiones, puede significar muchas cosas al mismo tiempo. Está conformado por un grupo de elementos que deben armonizar; cuando esto no se logra, hay que identificar cuál es el componente que

está desentonando para adecuarlo al tono esperado. Es como si se tratara de un coro y alguien está cantando fuera de tono. El error es solo de uno de los intérpretes del coro, y hay que indicarle que “no desentone con el resto”. Aquí sucede igual. Debemos conocer qué factores son parte de “el tono de una ficción”, para trabajar con las herramientas necesarias y comenzar a ajustar.

ELEMENTOS DE AJUSTE

El tono es el carácter específico de la expresión o estilo de una historia, consecuencia del enfoque, atmósfera o clima que se le imprime.

Hace referencia a trabajar bien con la edad de los personajes, verosimilitud, traumas, contexto socio cultural, tics, target, etc.

Elementos de ajuste. Los 5 elementos que inciden en el tono.

PERSONAJES: Trabajar y fortalecer la caracterización, que el personaje actúe y accione respetando sus emociones. Intentar pensar y actuar como el personaje en la situación planteada.

DIÁLOGOS: Los personajes deben dialogar según su edad, (tema generacional) su país, su contexto socio cultural. Y deben mantener ciertos criterios fonéticos. El primer error de un guionista es hacer hablar a todos los personajes de igual manera.

ACCIONES: Las acciones deben ser creíbles dependiendo de las características de los personajes. Visualizar y entender la edad y las descripciones físicas. Las emociones deben estar ligadas al accionar del personaje.

LOCACIONES: Debe existir una investigación sobre lugares. Escribir con precisión sobre los lugares. Narrar

detalles reales o cercanos a la realidad. Tratar de mantener una lógica aunque sea algo prehistórico, futurista o de ciencia ficción.

CONTEXTO SOCIOCULTURAL: respetar la identidad del personaje forjada en ciertos contextos sociales.

EL VEROSÍMIL

En literatura y en cine, el término designa la idea de que lo que es contado o expresado debe parecerse a la realidad, tener elementos verdaderos que hagan que los espectadores creen lo que está sucediendo. Debe haber cierta lógica en lo planteado, incluso aunque sea de género fantástico, recrear un universo con reglas lógicas y creíbles que hacen que las cosas que sucedan, el espectador o lector las acepte como reales o posibles.

Para ciertos autores, lo verosímil es aún más exigente que lo verdadero, porque “lo verdadero a veces no es verosímil”.

Ejemplos visuales, mismo género y formato, distinto tono:

SHORTBUS (comienzo y clip final) vs CLOSER (escena baile del caño Nataly)

RESCATANDO AL SOLDADO RYAN vs LA DELGADA LINEA ROJA (comienzo-mitades)

PECADOS CAPITALES (mitad) vs ARMA MORTAL (mitad)

JURASSIC PARK vs TERROR EN LO PROFUNDO (copia de estructura)

Tono comedia:

TIEMPO DE VALIENTES (escena cena familiar, tensión y humor)

SUPER COOL (escena flashback, en la que dibuja penes)

AMERICAN PIE (escena en la que se muestra por web su iniciación sexual)

SUPERAGENTES, NUEVA GENERACION (chistes, persecución – final FX)

CRIMEN FERPECTO (comienzo)

ESPERANDO LA CARROZA (escena “tres empanadas” o llamada telefónica de Luis Brandoni)

TV. Ejemplos posibles de distintos tonos de encarar el humor con el recurso de la animación:

THE OFFICE vs THE BIG BANG THEORY

TWO AND A HALF MEN vs SEINFELD

THE SIMPSONS vs FAMILY GUY / AMERICAN DAD!

CONCLUSIONES DEL PASO SIETE

¿Cuándo estaremos seguros que nuestra obra está lista para salir a la luz? Corremos el riesgo de volvernos perfeccionistas y entrar en un loop de ajustes y correcciones del que no sea sencillo escapar, pero antes que el miedo escénico nos invada, sigamos avanzando unos pasos más, confiando que cada vez lo haremos mejor.

“Carta de un Director de TV a un autor”

Estimado Autor:

Para un director, el guión lo es todo. Porque allí no solamente se vuelca la historia, sino que allí está el libro para ser adaptado a la producción audiovisual; indicaciones de actores, diálogos, vestuario, arte, técnica.

Ante todo sepan que el mejor guión de televisión es el que tiene más izquierda que derecha. Es el que tiene mucha imagen, donde el director puede jugar.

Los diálogos son importantes, pero hay que entender que sin izquierda, se deja todo para la creatividad del actor y del director. Sin una narrativa de imagen, el director no tiene una base sólida para plantear una escena.

Un error que se comete frecuentemente es el de la continuidad dramática, y no me refiero a cuestiones técnicas del continuista en la grabación, sino a la continuidad del relato hecho por el guionista.

Generalmente cuando hay muchas manos en un guión quien tiene la responsabilidad de unir el libro, suele olvidarse de la continuidad de las acciones y del tono de los personajes entre las diferentes secuencias. Hay que saber de dónde vienen los personajes y hacia dónde van, y qué fue lo último que hizo, sino en las acciones se crea mucha confusión.

No le teman a los imprevistos, tratar de usar la teoría para resolver en la práctica. La experiencia te ayuda a tener más agilidad ante imprevistos. Como siempre digo en el control: “Esperen que todavía no dije grabando para que empiecen a funcionar mal las cosas” o “No hablen que todavía

no estoy grabando” y como decía Paloma Efron, “Blackie”, las excusas no se televisan.

Por último no pierdan la curiosidad, no dejemos perder ese misticismo ni la magia que ofrece la tv, mantengamos un ambiente profesional donde reine la pasión por lo que hacemos.

Saludos
EUGENIO GORKIN

Director emblemático de la televisión argentina. Comenzó su carrera en el viejo canal 7 y actualmente canal 11. Director de grandes éxitos y clásicos como: “Mesa de noticias”, “Fuera de broma”, programas de Susana Giménez, “La Pelu”, “Sábado Bus”, “Operación triunfo”, “AM – Antes del mediodía”, “Brigada cola” y “Gracias por venir”, entre muchos otros. Referente de la televisión ha participado de libros históricos sobre medios y espectáculos.

“Carta de un Investigador-Escritor a un autor”

Estimado escritor:

Se dice que Balzac tenía escrito en su chimenea algo así como “Nunca dejar pasar un día sin escribir al menos una página”. Podemos ser más indulgentes y decir “todos los días hacer algo de tu obra”. Puede ser corregir un acento o escribir diez páginas. Pero siempre algo, con constancia.

Moraleja, la perseverancia es vital para la concreción. Importante: atender a la alarma del desinterés. Si lo que estás construyendo responde a tu impulso interior y deseo, si en algún momento surge el desánimo y la falta de atractivo, analiza seriamente y sin mentirte si realmente vale la pena... a veces es un alivio abandonar por un rato o para siempre algo, que quizá nació con entusiasmo y después no era como soñamos (como pasa en la vida real).

Muy importante: aprovechar la “onda verde” del semáforo: si estás inspirado, adelante. Aunque no sea el horario, o el momento que le tenías destinado a escribir, hay que atrapar esos momentos y no dejarlos pasar. De esto se desprende: llevar siempre algo para escribir, sea lapicera, tablet, etc. Paul Auster lo recomienda en su cuento “Por qué escribo”. Una idea viene en cualquier momento.

Sí, yo tengo lápiz y papel en la mesita de luz y los llevo en el avión, la cancha o cualquier viaje. Si trabajan en equipo, es muy gratificante y quita angustia sentir el respaldo del otro.

Así hemos escrito con Alejandra Portela tres voluminosos tomos sobre cine argentino... y estamos lidiando con el cuarto. Algo vital: no dejar de leer. Nunca. Aunque no sea algo referido a nuestro trabajo. Siempre refresca. Es un placer.

Y por último, no perder contacto con lo que te rodea, la mayor fuente de inspiración que hay.

Saludos

RAÚL MANRUPE

Investigador del cine argentino y la cultura popular, realizador. Autor de Breve Historia del Dibujo animado en la Argentina, primer libro editado en el país sobre el tema. Autor con Alejandra Portela, de Un diccionario de films argentinos, obra de referencia en 3 tomos, con el próximo en preparación. Colaboró en prácticamente todas las revistas de cine nacionales y en libros como 60/90 Generaciones del Cine Argentino, la enciclopedia Cartoons, Cine Latinoamericano/Diccionario de Realizadores, Directory of World Cinema, Il Cinema Argentino contemporáneo e la opera di Leonardo Favio, entre otros. Creativo publicitario y de contenidos web, ha dado cursos en HBO, Warner Channel y la UNTreF. Desde el 2000 dirige cine y video. Su primer largo es Picsa, un documental. Dirigió la puesta en el Teatro Colón de Buenos Aires del espectáculo Una historia del jazz contemporáneo. A cargo del Área de Cine del Centro Cultural Rojas, de Buenos Aires (UBA), ha sido jurado en diferentes ocasiones: Mar del Plata, Anima, Documentalistas y Cartón.

PASO OCHO

A dialogar

“Siempre voy a preferir en el cine un buen giro de diálogo natural que cualquier metáfora o proeza visual.

Al salir del cine yo me puedo olvidar de dónde estaba la cámara, pero nunca me voy a olvidar de un buen diálogo”.

JUAN JOSÉ CAMPANELLA

OCTAVO PASO – INTRODUCCIÓN

Los diálogos son reconocidos como el motor que provoca que las historias avancen. Esta sola mención hace que muchos guionistas se pongan nerviosos cuando deben escribir los diálogos de distintos personajes, poniéndose en su piel.

Todos somos personas únicas e irrepetibles (hasta que la clonación demuestre lo contrario) y nuestros personajes también deberían serlo, para ser coherentes con el verosímil que queremos recrear. Debemos evitar caer en un error común: que la mayoría de los personajes dialoguen como lo haríamos nosotros, sin respetar sus propias características e idiosincrasia. ¿Cómo podríamos chequear que esto no nos suceda? Lean y sigan leyendo...

LOS DIÁLOGOS

Es la herramienta que utiliza el guionista para contar por medio de los personajes qué es lo que ocurre en nuestra historia, dándole a cada uno de ellos el tono adecuado para que nos relate la historia a través de sus ojos.

Siempre es mejor mostrar en acciones lo que piensa un personaje, pero también es necesario ponerlo en diálogo. Los pensamientos deben verbalizarse, ya que a diferencia de la literatura no estamos dentro de la mente de los personajes.



Función de los diálogos

–PRESENTA, DESARROLLA Y RESUELVE.

–DA INFORMACIÓN.

–AVANZA LA HISTORIA.

–REVELA.

ÚNICA REGLA

He asistido como ya saben a muchísimos seminarios, workshops, charlas, cursos y talleres, y en todos ellos, la gran preocupación y el miedo de los escritores y guionistas son los benditos “diálogos”.

El miedo es verdadero, ya que como todos hablamos y dialogamos, solemos ver en los parlamentos que escribimos muchas fallas o casi nunca nos convencen del todo. Los personajes tienen identidad y como tal, nunca dialogarían como nosotros y esa distancia entre como solemos hablar y lo que está escrito es lo que nos genera dudas. Luego está también el error más frecuente, todos los personajes hablan igual no tienen un estilo diferente al hablar, porque todos hablan como lo hace el autor.

En todos los seminarios y charlas con los especialistas y referentes más famosos, se menciona una única regla: todos esperan la unidad de diálogo para ver si alguien saca de un co-

fre un antiguo pergamino con el secreto mágico de “cómo dialogar”, pero no. El único secreto válido es: dialogar en voz alta.

Repito: **DIALOGAR EN VOZ ALTA. RE-LEER Y HABLAR EN VOZ ALTA, INTERPRETAR EL PARLAMENTO.**

A tener en cuenta a la hora escribir diálogos

El secreto para dialogar bien es repetirlos en voz alta, e interactuar como lo haría el personaje.

Es importante conseguir el “tono” del personaje, considerando su edad, condición social y demás características ya mencionadas (3P). Un error muy común es sentir que todos los personajes se manifiestan de la misma forma, esto hace complicado seguir el ritmo de la trama, es allí cuando comúnmente escuchamos la frase: “es buena, pero el tono de los personajes no está fluido”.

La solución es tratar de obtener los gestos, formas de hablar de famosos, parientes y allegados que encajen con las características de nuestro personaje. Si son de época, buscar cartas y recortes periodísticos de cómo se hablaba en ese momento. Si el personaje es un doctor, hay que copiar la forma de caminar y de hablar que éstos tienen en particular. Hay que investigar el mundo que estamos escribiendo.

Los diálogos no deben ser largos, esto no es dramaturgia, no debemos contar todo como en el teatro, donde no tienen más que el escenario. En guión se usan imágenes: “una imagen vale más que mil palabras”, y es por medio de éstas que debemos contar nuestra historia.

Hay licencias en cuanto al diálogo en particular, por ejemplo, si está ambientada en la época antigua, se dialoga con un lenguaje más cercano a nuestros días y se le agregan palabras propias de la época.

También nos podemos ayudar por medio de música de época o grabaciones. Actualmente vemos estas licencias en

series de tv de doctores, donde utilizan conceptos y vocabulario médicos, algunos reales, otros cercanos que hacen más creíble a la trama y otros inventados.

La voz en off, es un recurso muy valioso para el guionista, pero hay que saber usarlo y no abusar de él. Solo está bien utilizado si aporta más cosas de las que el espectador está viendo o hace una referencia de su parecer en cuanto a los hechos, siempre es mejor llevar la historia a través de las imágenes.

Cuadro de cantidad de palabras utilizadas por un ciudadano medio según época:

Década	Cantidad de palabras
Década 50 al 60	4000 a 5000 palabras
Década 80-90	1000 palabras
Año 2000	500 palabras

PROBLEMAS CON LOS DIÁLOGOS

Diálogos literarios: Los diálogos están para ser leídos en voz alta, no para ser recitados.

Diálogos en Neutro: los personajes no deben hablar siempre en neutro, ellos deberían hacerlo marcando su propio tono, dependiendo de la intensidad de la escena, tal cual lo harían en la realidad.

Diálogos explicativos: No le dan ritmo a la trama. Hay que encontrar la forma visual de mostrar lo que queremos transmitir.

Diálogos muy cortos: los diálogos a menos que lo ameriten, no deberían ser cortos, a no ser que la historia sea contada de esa manera para mostrar, por ejemplo, la apatía de los personajes.

Diálogos largos: Lo ideal sería, para una conversación, cuatro líneas en cine y dos en televisión (con un centrado

real de guión, con el tamaño de línea). Por ejemplo cinco líneas es mucho, si estamos guionando para TV, en cine es más común, dado que el espectador está sentado sin otras distracciones y no tiene la misma dinámica.

Diálogos entrecortados: Muy común con diálogos entre gente joven, sobre todo con actores que no recuerdan la letra, consiste en meter palabras entre los diálogos de los otros.

A colación: es tomar la parte de la última oración y repetirla para reafirmarla, por ejemplo “A Juan lo robaron” y otro personaje le responde: “¿Lo robaron a Juan?”. Esto pasa comúnmente cuando hay mucho que guñar y se trata de llenar espacios.

Diálogos literarios: Suelen ser un problema. Se dan sobre todo en películas épicas, cuando los personajes expresan sus diálogos de modo muy literario, muy solemne, haciendo perder el ritmo de la trama.

IDIOLECTO

Es la forma en que un personaje usa el lenguaje. El idiolecto depende de una serie de variables como son el vocabulario, sintaxis, uso de jerga o argot, ritmo al hablar y todas aquellas que configuran las peculiaridades que deben distinguir el habla entre personajes distintos.

Tener en cuenta este concepto es indispensable. Prestar atención especialmente a las regiones y a las “edades”, las diferentes jergas generacionales del idioma.

DIÁLOGOS DE VIDEOGAMES

La creación de diálogos en un videogame tiene una gran diferencia en cuanto a los diálogos del resto de las ficciones de cine o televisión.

En ficciones de cine, tv o literatura, el diálogo es una conversación, tiene un núcleo basado en la comunicación y en información de personajes.

En cambio en un videogame, el núcleo está basado en la historia del entorno, y el diálogo es una elección de caminos a seguir. Los diálogos además de formar parte la comunicación entre personajes y jugador, y ser las conversaciones entre personajes dando información, son las puertas para elegir nuevos caminos. Tienen la función de anexar niveles y capítulos del juego.

Los diálogos y la información que se da a través de estos, tiene que respetar una regla de oro: deben darle libertad al usuario/jugador, es decir deben ofrecer en todo momento libertad de acción. El jugador debe creer que quien elige y decide es él, sin darse cuenta que los caminos ya están pautados previamente por un autor.

REGLA: SIEMPRE ESCRIBIR TODAS LAS OPCIONES POR CADA PREGUNTA/DIÁLOGO.

Los diálogos además deben ofrecer personalidad. Los videogames no se caracterizan por tener muchos diálogos, sino que se caracterizan por tener pocos pero muy buenos.

CONCLUSIONES DEL PASO OCHO

Teniendo en cuenta las claves y recomendaciones mencionadas, nuestros personajes afianzarán su identidad y ganarán en empatía, logrando sintonizar en la misma frecuencia al personaje con el espectador.

Nuestro desafío será generarles los diálogos apropiados, tomando la distancia necesaria... ¡para evitar que nos gane la esquizofrenia!

“Carta de un Director a un autor”

Estimado amigo autor:

Para comenzar debería repetirle la frase que más le digo cuando rara vez visita el set: “¡Ustedes sí que la pasan bien, el trabajo de ustedes es muy fácil, total no tienen que poner las cámaras!

Ahora hablando en serio, la verdad no es así, yo sé estar del otro lado, escribiendo y sé que no es fácil, en lo absoluto. Ser autor es tener una enorme responsabilidad y una enorme capacidad creativa, siempre.

Les cuento que como director estoy jugando en un equipo; y siempre quiero ganar. Quiero hacer un buen producto y ganar. Si no puedo ganar, al menos quiero hacer un buen producto y para eso tengo una sola estrategia: tener un buen guión.

Cualquier programa que haga, cuando salga al aire y el espectador lo vea quiero que contenga una buena historia que lo atrape. Es como en el fútbol. Un director técnico quiere que su equipo gane y juegue bien. Bueno tener un buen guión es jugar bien, no sé si vamos a ganar, pero la gente sabe que estamos jugando bien.

Antiguamente en los inicios de la televisión, era necesario tener el oficio. Hoy tienes muchísima tecnología detrás, que te va poniendo al servicio nuevos elementos narrativos que uno puede incorporar. Eso hay que ponerlo en juego. Cámaras más ágiles, equipos más portátiles que te permiten hacer de todo. Hace 30 años los teleteatros eran bloques completos con el set que daba vuelta la cámara y se pasaba de un escenario al otro sin corte, no existía la edición. Las ventajas tecnológicas son fundamentales pero es más importante el avance en lo narrativo.

El cine siempre le llevaba ventajas a la televisión clásica por tener, en su momento, recursos narrativos que la televisión no podía tener por impedimentos técnicos. Hoy, esos impedimentos han sido quebrados. Por eso hay que estudiar como narrar, contar, cortar, editar, hacer montajes alternos, pantalla dividida. La nueva televisión necesita un público masivo que esté pendiente y, por ende, necesita un lenguaje masivo y atrapante.

Hoy se trabaja en un lienzo distinto, con un espectador más exigente a partir de lo cual hay que pensar mucho el concepto de la idea, la historia, el guión. El contenido fue, es y será siempre el rey.

Por último, ten presente, por ejemplo cuando escribas una historia de amor, ten cuidado de poner un buen motivo para que la pareja protagónica no pueda unirse, ya que si eso sucede, terminarán en un continuo histeriqueo que terminarán cansando al espectador. Siempre recuerda, el conflicto es el motor de una historia, las motivaciones su combustible.

Saluda atentamente, su amigo el director.

JORGE NISCO

Director y autor de cine y televisión, ha creado grandes éxitos como: Comodines, Poliladron, RRDT, Mujeres asesinas, por el nombre de Dios, Sin código, Malparida entre muchos otros productos de Pol-ka. Ha sido elegido por importantes productoras internacionales para dirigir sus proyectos, entre ellos, Epitafios de HBO y High School Musical el desafío & Violetta de Disney. Fue jurado en los premios Emmy Internacional y ganador de los premios Martín Fierro, Konex y Clarín, y ha sido galardonado con la medalla de oro del festival de cine de New York.

“Carta de un Guionista a un autor”

Estimado Autor:

Aquí unas palabras de un colega.

El guión puede resumirse como la semilla y el árbol. La producción audiovisual es el árbol, el guión es la semilla que dio origen a ese gran tronco de producción.

Hoy en las producciones de cine bestseller, con tramas efectistas, es donde aparece el propio talento. En este tipo de producciones donde ya está todo dicho, nace el desafío de pensar, y eso es lo que hace desafiar los propios límites del escritor.

Yo soy de tener en cuenta siempre la imagen por sobre los dicho a través de diálogos. Un día un director me dijo “Si ya pusiste que hace un ademán, un gesto, una mueca, para que haces que lo diga”.

Por último, debo decirles que te vas dando cuenta cuando trabajas en cine y tv, que se aprende mucho con la experiencia.

El guión, la narrativa se aprende en la teoría, pero el aprendizaje que te da el oficio es fundamental.

Como me decía Aída Bornik: “Nos pagan por aprender”.

Saludos Cordiales

MÁXIMO SOTO

Dramaturgo. Guionista de Cine y Televisión. Miembro de la Junta Directiva de ARGENTORES (1998-2002) Es, además, Licenciado en Sociología, egresado de la Universidad de Buenos Aires, Profesor Universitario y Socio del Colegio Argentino de Graduados en Sociología. Colaboró como periodista en numerosos diarios y revistas de la Argen-

tina en la sección Cultura y Espectáculos. Fue el iniciador de los cursos de Escritura Teatral en la Escuela Municipal de Arte Dramático de la Ciudad de Buenos Aires. Dictó cursos sobre Filosofía de la Tragedia, en el Colegio Argentino de Filosofía. Realizó talleres de Dramaturgia en la Manzana de las Luces de la Ciudad de Buenos Aires y en el Centro Cultural Ricardo Rojas, dependiente de la Universidad de Buenos Aires. En televisión como guionista realizó: "Mañana puedo morir" con Narciso Ibañez Menta. (Canal 13), Espectacular "Drácula", coguionista de la Comedia diaria "María, María, María", Ciclo diario infantil "Gotitas de luz", Creador de la serie "Pelito" (Canal 13), guionista del ciclo infantil "Pato-landia". Miniserie "El solitario", basada en la Novela de Guy des Cars. Premio Cultura Nacional. ATC, Participó en el ciclo dramático "Usted y las otras". (Canal 9) Telecomedia diaria "Chicas y chicos", "Telenovela diaria "Polenta" (ATC), Telecomedia diaria "Los copiones", "Los siete pecados capitales", Participó en el ciclo "Ciencia y conciencia", Colaboró en la realización de las telenovelas "La señora Ordoñez" y "Extraños y amantes". En Cine: "Yo viviré" (1985), "Las puertitas del Sr. López" (1988), "Tacos altos" (1985), "La aventura de los paraguas asesinos" (1979). Durante una década, a partir de 1984, fue gerente en diversas áreas de Argentina Televisora Color (ATC). Actualmente se desempeña en el diario Ámbito Financiero. Participó en diversos programas de radio como columnista en "Cultura y sociedad", Actualmente participa en Feeling FM 100.9, en "La mañana de Luis Garibotti".

PASO NUEVE

¡A borrar todo!

*“Es imposible hacer una buena película sin una cámara
que sea como un ojo en el corazón de un poeta,
pero lo peor es cuando has terminado un capítulo
y la máquina de escribir no aplaude”.*

ORSON WELLES

NOVENO PASO – INTRODUCCIÓN

Dentro del proceso de ajuste y revisión, no hay que temer a desechar contenidos que alguna vez nos parecieron adecuados y tras varias rondas de ajuste dejan de convencernos. Eso sí, en la era digital, ya no se rompen en pedazos las hojas salidas de la máquina de escribir, podemos conservarlas en los soportes adecuados a los que podamos volver en el futuro. Lo que hoy nos parece que no encaja en una historia, puede ser reciclado a futuro en otra historia, donde sí tenga cabida.

PAPELERA DE RECICLAJE

Este es un paso breve, pero muy importante. Es un concepto básico y si se quiere obvio, pero es el que más cuesta y el que menos se respeta.

Cuando uno está avanzando o termina una escritura, debe dejar “reposar” el texto. Alegrarse por un tiempo de aquello que uno ha escrito, para luego volver a leerlo.

Esto genera distanciamiento, es de alguna forma un ejercicio que busca más objetividad a la hora de analizar o criticar lo que uno ha trabajado en la hoja.

Suele pasar que al hacerlo, uno se da cuenta de que ese relato fantástico que la noche anterior o la semana pasada había escrito, es una total basura.

Pues bien, eso quiere decir que estamos por buen camino. Si tenemos el criterio de ver que algo no está funcionando en la narrativa, es porque tenemos un sentido de orientación que nos va ayudar a ajustar y corregir lo que no funciona. Ya sea puliendo el texto o cambiando de base lo escrito.

Re- escribir es la base de la escritura. El ejercicio de pulir y “jugar” con la estructura narrativa, realizando nuevas versiones, es lo que hace que la obra cobre vida y dimensión.

Uno nota cuando lee una obra si está trabajada o no.

NO ME GUSTA

Cuando uno finaliza un trabajo de escritura tiende a ser muy autocrítico, tengan presente que el primer lector de la obra es uno mismo, el autor.

El criterio para realizar una crítica u observación analítica, se siente acorralado por nuestro ego y nuestro...

PROCESO CREATIVO EN POCAS PALABRAS

- 1- ¡Esto es increíble!
- 2- esto no está tan increíble...
- 3- esto es una porquería...
- 4- yo soy una porquería...
- 5- hasta la mitad está bien...
- 6- ¡Esto es increíble!

Esto sucede así, y está bueno que lo sepamos a la hora de enfrentar la escritura. Va a suceder y es normal que pase. Anormal sería que esto no ocurriera, ahí sí estén alertas, algo están haciendo mal.

ERRORES DE TIPEO & ORTOGRÁFICOS

Terminás de escribir un texto, lo revisás, lo revisás de nuevo, lo recontra lees mil veces y cuando lo entregaste o enviaste: ¡Chan! ¡Aparecen faltas de tipeo e incluso algunas de ortografía! Normalmente son faltas obvias, que todos podemos identificar. Aunque admitámoslo, las hay del tipo que si no las ve el corrector ortográfico del procesador de textos, pasan desapercibidas. Pues bien, ya no te preocupes. Por mucho que la gente lo diga, en realidad este tipo de errores en la escritura generalmente no afectan la calidad de los artículos. Mala fama: es obvio que cuando leemos un texto con muchos errores en la escritura automáticamente calificamos al que lo ha escrito (y por consiguiente su trabajo) como precario. Pensamos que es una persona descuidada, torpe, poco profesional y seguramente alguno incluso duda de la capacidad y calidad del material producido.

Bien, aquí les acerco un análisis de los aspectos psicológicos y por qué ocurre: según el especialista Tom Stafford, que estudia los fallos ortográficos y sus aspectos relacionados en la universidad de Sheffield (Reino Unido), lo que ocurre es que la escritura es una tarea de nivel muy alto, se está intentando transmitir un significado y ello requiere de mucho trabajo. Como ocurre con todas las tareas complejas el cerebro automatiza y dedica menos atención a las tareas simples que intervienen en el proceso, como es convertir letras en palabras y las palabras en frases para centrarse más en el significado y la combinación de esos elementos simples en tareas más complejas. Ello explica –en parte– por qué se cometen este tipo de fallas. Los humanos combinamos la información sensorial con la información referente a expectativas, y a través de ese proceso extraemos significados. Si estamos leyendo el trabajo de otro esto nos permite asimilar los conocimientos de forma

más rápida. Pero cuando se trata de nuestro trabajo, dado que sabemos ya lo que queremos transmitir y esperamos que ese significado esté ahí, ocurre que cometemos errores al no ver partes que faltan porque en nuestra expectativa ya esperábamos que estuvieran y el cerebro no las detecta o las “autocompleta inconscientemente”. Lo que vemos en el texto compite con nuestra imagen mental, si ya sabemos la palabra que sigue, es muy probable que la mente la complete anticipadamente y por lo tanto no vea el fallo. El cerebro se vuelve ciego a ciertos detalles (lee lo que espera leer) sin embargo, para el lector, la primera lectura es novedosa, no sabe que viene después, no espera las palabras exactas y por ello es capaz de detectar los errores mejor.

Consejos para evitar errores tipográficos y de ortografía:

–La ortografía se mejora leyendo. La memoria visual ayuda a “ver” las palabras y detectar si están mal escritas.

–Cambiar la fuente de letra.

–Cambiar el tamaño de la letra del texto.

–Cambiar el color del fondo para que las letras contrasten más.

–Imprimir una copia en papel, revisar y marcar con lápiz los fallos (esto es fundamental).

–Dar a leer a un tercero una versión del material realizado, cuanto menos familiar sea su relación con el tema o con el material leído, será más probable que halle los fallos aún presentes en el mismo.

LOS CRÍTICOS

Ciertamente existen escritores, autores, que son más críticos consigo mismos que como lectores de obras de terceros. Hay que intentar alejarse de esa postura. Trabajar sobre un criterio de crítica constructiva y superadora.

Saber recibir y entender una crítica, no enojarse, ni tomarse observaciones de forma personal. Mantenerse atento y frío ante las observaciones y sugerencias. Buscar colegas amigos y sobretodo, colegas “enemigos”, de ambas miradas lograrán un buen equilibrio. Muchas veces quien es amigo no quiere marcar cosas importantes, el “enemigo” o colega que le gusta competir, intentará derrumbarte todo. En esa mirada seguramente hay aciertos que otros no se animarán a decirte.

MIND MAP

Una vez que se tiene el story line, una síntesis y una sinopsis, se puede trabajar sobre el concepto estético de la idea. Incluso también teniendo el primer borrador del guión. Esta herramienta consiste en buscar “imágenes” de referencia, recortes, fotos del posible casting (actores) de posibles locaciones, vestuario, arte, elementos que serán fundamentales en la trama. Casi de forma aleatoria se debe hacer un mapa mental de la película o ficción. Se pueden utilizar palabras y flechas que conecten elementos para después “contar” la misma a través de esas imágenes. Lo ideal es que presentando este tipo de lámina, uno al visualizarla pueda, de alguna manera, reconocer elementos dramáticos o pueda contar algo acercándose a la historia. Esto ayuda a visualizar la idea, concretando en imágenes lo escrito. Es un paso muy usado, sobretodo en animación con los famosos “concepts”.

También se puede incorporar segmentos u hojas de secuencias realizadas en papel, dibujadas en storyboards (historieta con las marcaciones de planos y movimientos de cámara).

FICHAS

Una de las formas de testear un guión ya desarrollado es dividir las escenas y secuencias en fichas. Es una herramienta muy usada y da muy buenos resultados. Es la manera más fácil y práctica que tiene el guionista/escritor de ver la obra. Al segmentar la historia, se puede jugar con la estructura “moviendo fichas” de lugar, alterando la forma en que será contada. Además se suelen utilizar fichas de diferentes colores para determinar en grado de intensidad, de dramatismo, el tipo de clima o género de cada escena o secuencia, de esta manera se puede observar las diferentes curvas dramáticas y el ritmo que se tiene. Una manera de ajustar y testear si se sostiene o no la historia.

LA BIBLIA

Aquí presentamos un punto más que importante a la hora de presentar una obra o un proyecto. “La Biblia” se denomina al manual de ejecución y venta que contiene todos los elementos de una historia. La idea, la síntesis, el tratamiento, los personajes, incluso propuestas estéticas, elementos técnicos. Absolutamente todo.

Existen dos tipos de biblias:

LA BIBLIA DE VENTA: es un bonito tomo, debidamente encuadernado, con el material que vas a presentar a un productor para que se interese por tu guión.

LA BIBLIA DE PRODUCCIÓN: Es un gran libro donde se incluye todo lo referido a la obra. Todo, todo, todo. Incluye el guión completo, todas las hojas de personajes, diseños, guión técnico, memorias, desgloses, sinopsis, etcétera, y con el cual se trabaja en una producción (es decir con una biblia, yo debo poner al aire la ficción, allí tengo todo lo necesario para ejecutar de la manera correcta el programa).

Lo que se suele incluir en una biblia de venta

Portada: Incluye título, autor, teléfono de contacto, número de registro de la propiedad intelectual y datos de contacto.

Idea de venta/logline: en la primera página, escribe en una frase la esencia de tu historia, de forma que resulte atrayente al productor. Algo a medio camino entre la idea matriz y un eslogan.

Síntesis/Argumento de venta: también en la primera página. Cuenta la historia en cuatro o cinco líneas con el mismo propósito. Algo así como las sinopsis de las carátulas de video. Decide si es conveniente contar aquí el final o no.

Perfiles de personajes: nadie leerá diez fichas de cinco páginas cada una. Resume en unas cuantas líneas las definiciones de cada personaje. Dedicar entre 6-8 líneas a los personajes principales, entre 3-5 a los personajes secundarios y no más de dos líneas para los personajes menos importantes. No hagas descripciones físicas y limita a lo imprescindible hablar de su estatus profesional o social. Lo importante es su personalidad. Yo le agrego frases y diálogos que lo identifiquen.

El tratamiento entero: ahora es cuando se verá si has conseguido un estilo equilibrado entre la pulcritud gramatical, el estilo propio y la estructura. Si es así, cada palabra

que lea el productor le incentivará a leer la siguiente, párrafo a párrafo, página a página...

Una historia compleja escrita con sencillez. Así, el productor quedará atrapado sin necesidad de volver atrás.

Algunas escenas completas: donde predominen la acción sobre el diálogo y también donde predomine el diálogo sobre las acciones. Así, el productor te evaluará. Hay gente que escribe tratamientos geniales pero que son pésimos con los diálogos.

LA SÁBANA

“Sábana” o “Macro-escaleta”, es la forma en que se denomina a la síntesis de capítulos de una serie, telenovela o unitario. Es la manera de ver y presentar el relato completo de una obra episódica o por capítulos. Se escribe de la misma manera que una escaleta (micro estructura-escenas) sólo que en vez de narrar escenas, se narran capítulos o incluso muchas veces se agrupan la síntesis de diez capítulos.

CARPETA DE DISEÑO DE VIDEOGAMES

En el mundo de los videogames, la “Biblia” es bautizada como “Carpeta de diseño” o “documento de diseño”. En ella está toda la información, al igual que en una ficción televisiva, de todo el juego. La historia, los elementos técnicos, los diseños de personajes y diseños de programación. Principalmente se destacan las mecánicas del juego, el género y cómo serán visualizados los personajes (avatares).

También se hace hincapié en acompañar al documento de diseño con una demo (diseño previo, no hace falta que sea con estética final) de una cinemática.

LA CINEMÁTICA

Esta denominación utilizada en animación, tiene la función de plantearnos una presentación general del videojuego. Es decir funciona como un teaser o tráiler de cine, pero además nos conecta con la historia y también sirve de separador de niveles. Las cinemáticas son esenciales y generalmente tiene un aporte creativo y de arte de gran nivel.

CONCLUSIONES DEL PASO NUEVE

Además de borrar, reciclar y reescribir, habrán notado que quedaba mucho trabajo por realizar, para pulir y difundir una obra audiovisual. Por un lado, se han presentado en este paso técnicas para elevar la calidad de la obra y por otro lado, se presentaron elementos que debemos generar para que nuestra empresa salga del “garaje” y sea conocida por el mundo. Nos resta un último paso: lograr la venta de nuestra obra para que se haga realidad.

“Carta de un Director-Guionista a un autor”

Respetado Autor:

Comencemos con un ejemplo.

El transatlántico Titánic (1912), el insumergible, se hundió contra todas las previsiones de los técnicos y científicos marítimos más importantes de aquella época, que le auguraban larga vida. Tomemos como ejemplo que lo grande y lo fastuoso no nos dan ningún tipo de seguridad. Un guión es un texto inteligente e inteligible capaz de soportar la embestida contra varios icebergs sin irse a pique.

El guión es la película. Porque nunca nadie ha podido demostrarme que existe un buen filme basado en un mal guión, ni viceversa.

Un buen guión se puede considerar un corcho; el diccionario de la RAE dice en su entrada: “el corcho se encuentra en forma de láminas delgadas (las hojas que compone el guión) pero puede alcanzar un desarrollo extraordinario, hasta formar capas de varios centímetros de espesor, como en la corteza de un alcornoque”. Tenemos el guión terminado.

Los guiones no son ni largos ni cortos. Ni extraños ni simples. Son buenos o malos, como la gente.

Hay guiones que se trabajaron cuatro años o más y se hundieron. Y otros fueron buenos en una noche de escritura febril.

Lo importante es el resultado, no el tiempo que demanda su escritura.

Cordiales saludos
JOSÉ MARTÍNEZ SUÁREZ

Director de cine y guionista argentino. Entre sus películas realizadas se destacan “El crack” (1960), “Los chantas” (1975), “Los muchachos de antes no usaban arsénico” (1976), y “La Mary” (1974-guionista) Su taller de enseñanza de cine es de fama internacional y en él se han realizado más de 120 cortometrajes premiados en festivales de todo el mundo. Desde 2008 es presidente del Festival Internacional de Cine de Mar del Plata. En 2002 le fue entregado el Premio Cóndor de Plata a la trayectoria por parte de la Asociación de Cronistas Cinematográficos de la Argentina, el máximo reconocimiento del cine en la Argentina. Algunos profesionales que han sido sus alumnos, son: Lucrecia Martel (“La Ciénaga” y “La niña santa”), Rodrigo Grande (“Rosarigasinos”), Leonardo Di Cesare (“Buena Vida Delivery”), Juan José Campanella (“El secreto de sus ojos”), Gustavo Taretto (“Medianeras”), Carlos-Gustavo Motta (documentalista), Hans Garrino (Guionista. “Buena Vida Delivery”). Tiene dos hermanas, las famosas gemelas Mirtha y Silvia Legrand (Rosa María Juana Martínez y María Aurelia Paula Martínez, nacidas en 1927). El director y productor cinematográfico Daniel Tinayre (1910-1994) fue su cuñado y la actriz Juana Viale es su sobrina nieta por parte de su hermana Mirtha.

PASO DIEZ

Vendeme tu historia

*“Un buen vino es como una buena película:
dura un instante y te deja en la boca un sabor a gloria;
es nuevo en cada sorbo y, como ocurre con las películas,
nace y renace en cada saboreador”.*

FEDERICO FELLINI

DÉCIMO PASO – INTRODUCCIÓN

A estas alturas, ya todos saben que no hay obra sin autor, llegó el momento de decirles que sin una venta adecuada, esa obra generada corre el riesgo de que sea conocida solo por su autor.

Así como hay autores cuya fortaleza reside en la estructura y otros en los diálogos, hay una habilidad requerida que puede hacer la diferencia entre una obra que junte polvo en algún estante y una que se difunda masivamente: el pitch. ¿No les conté aún de qué se trata? ¡Sigán leyendo y lo sabrán!

¿A QUIÉN LE GUSTA BAILAR?

“Si tuviera que ofrecer una descripción pura y dura de lo que es el pitch, desde lo formal, diría que es una elocución breve, concisa, clara, la más inteligente, estratégica, efectiva y efectista que puedas hacer de tu proyecto. Y que su fin es conseguir que lo lean y vehiculicen. Pero, la verdad es que para mí, un pitch es mucho más que eso: son los 10 minutos que te dan la oportunidad de ofrecer el mejor relato posible de tu historia. Y como si eso fuese poco, es además la chance de manifestar las capacidades que tu estrategia e inteligencia también te permitan presentar. Un pitch se tendría que vivir con el optimismo que significa la posibilidad de dejar una huella imborrable en el otro.

Cuando presento estos conceptos en los seminarios, mis alumnos argumentan que ser memorable es casi imposible

cuando esa situación los incomoda o aterroriza. Algunos confiesan que apenas pueden hablar, que se les seca la boca o sufren de miedo escénico. Otros que los nervios les juegan en contra y la mente se les pone en blanco. Cuando les pregunto cómo describirían, ellos, una situación de pitch me responden que es como una batalla. Explican que es como ir a la guerra por una idea, que es una lucha para que alguien compre tu proyecto. Cada descripción pareciera otorgar al receptor del relato algún tipo de poder trascendental sobre dicho proyecto. Cuando en realidad el uno es igual de necesario para el otro y está en nosotros apropiarnos de la ocasión de ser escuchados. Y como de escuchar se trata, lo mejor es seleccionar música favorable. Acto seguido, pregunto a mis alumnos: ¿A ustedes les gusta bailar? Desconcierto. ¿Qué tienen que ver la música, el baile y el acto de pitchear? Insisto: ¿A quién le gusta bailar? Algunos asienten tímidamente, otros alzan una mano indicando que sí, la mayoría me observa con una sonrisa un poco socarrona. Ante sus miradas atónitas, me lanzo al mejor pitch posible de lo que para mí significa la situación de relatar el proyecto más importante de ese momento de mi vida.

Este relato nace en Los Ángeles, allá por el año 2000 cuando estaba trabajando como asistente de Stacy Maes, la Vicepresidenta de Desarrollo de Lighstorm Entertainment, compañía productora de James Cameron. Era joven, inexperta y me acababan de anunciar que dentro de tres meses iba a hacer mi primer pitch ante el Gran JC. Terror, los tres meses que antecedían a ese pitch me parecieron un segundo, el mundo se me vino abajo y sentí que el tiempo parecía escasísimo frente a las exigencias de la compañía. Arrojaron sobre mi escritorio un cuestionario de 250 preguntas que debía poder responder de modo brillante si él me interrogaba. Era indispensable hacer una presentación memorable, y yo aún no contaba con herramientas suficientes como para no diluirme en mi propio

miedo. Necesitaba ayuda para determinar el camino hacia la identidad que debía darle. Comencé a revisar notas y papeles de todos los seminarios de pitching que había tomado hasta ahora. Y de un post-it amarillo llegó la iluminación: “Todos tenemos una música propia para ofrecer que se manifiesta en una identidad indeleble a la hora de pitchear” decía la notita de un seminario de Chris Abbott, fechado 1999. Era verdad, todos tenemos una forma de hablar, escribir, expresarnos que tiene que ver con quiénes somos y de dónde venimos, con los valores agregados internos (cualidades que nos definen) y los valores agregados externos (educación, formación, experiencias de vida) y es la conjunción de estos valores lo que nos hace únicos y con una propia e inalienable música para ofrecer. Cuando enfrentamos una situación de pitch, en lugar de visualizar un combate cuerpo a cuerpo con nuestro interlocutor, recomiendo a mis alumnos que identifiquen esa música interna y se apresten a seducir al otro proponiendo su canción para bailar. Pitchee frente a Cameron conscientemente feliz, reconociéndome afortunada y aquel proyecto gusto y quedó en carpeta. A partir de ese momento nunca más sentí pánico. Trabajé mucho para reconocer mi propia música y ahora proporciono estas herramientas a otros para que también la encuentren. Un pitch no es una carrera contra nadie, ni una lucha, ni una batalla. Pitchear nos permite tocar esa música singular e indeleble que todos tenemos, solo es cuestión de encontrar el ritmo y sacar al otro a bailar”.

MARIANA SÁNCHEZ CARNIGLIA

Productora, coach y docente de Pitching & Storytelling y Gestión Audiovisual. Ganadora de Fulbright en 1998. Formada en Los Angeles, con maestros como Linda Seger, Robert McKee y Chris Abbott, desarrolló gran parte de su carrera en dicha ciudad. Allí tuvo la chance de tra-

bajar bajo las órdenes de los directores Ron Howard, Cameron Crowe, Bryan Singer, Los Hnos. Coen y James Cameron entre otros. En 2008 de regreso en Buenos Aires, se incorpora como Gerente de Contenidos a Resonant TV para aplicar lo aprendido en USA en el mercado latinoamericano y europeo. Durante cinco años lleva el desarrollo y gestión de proyectos en Resonant Argentina y Resonant Colombia. Desde Marzo 2014 imparte seminarios de pitching & storytelling en Latinoamérica. A principios del 2015 comienza el desembarco de su método en Europa en el Fantasporto Film Festival de Portugal.

SINOPSIS DE VENTA

Sinopsis cuya función principal no es el resumen argumental (sinopsis ya explicada) sino aquella que su objetivo principal es despertar el interés de un productor, promotor, inversor en adquirir la obra. Para ello no se cierra el tercer acto y se dejan abiertos enigmas para despertar el interés. Es decir se deja siempre un gancho que “atrape” y genere interés e intriga (dependiendo del género obviamente). Se escribe bajo las mismas normas narrativas que la sinopsis normal de autor.

EL PITCH

Es “el argumento de venta” que preparamos para, rápidamente, poder contar el proyecto o idea que queremos llevar adelante a algún interesado que cuente con los medios necesarios para concretarlo.

Solo tenemos una única oportunidad para dar una buena primera impresión de nuestro proyecto, es por ello que, cuando nos reunimos con un productor o el representantes de un canal, por ejemplo, debemos lograr que nuestro pitch sea memorable.

El pitch no es algo simple y debemos de tener en cuenta que preparar un buen pitch lleva su tiempo.

Puntos a tener en cuenta para hacer un pitch memorable:

- Recordar que estamos presentando nuestro proyecto debemos ser claros, proyectar ganas y entusiasmo. Tener en cuenta el lenguaje corporal ¡y ser puntuales!
 - Escribir nuestro pitch en papel y repetir una y otra vez en voz alta para no omitir detalle ni el ritmo del mismo.
 - Durante el pitch podemos tener una guía de puntos (tarjetas o tablet) a seguir pero nunca leerlo, porque indica que no conocemos nuestra historia y además el productor podría pedirnos los papeles y perderíamos su atención.
 - Utilizar elementos visuales, fotos. En el caso de un documental, si es posible, llevar muestras que capten la atención, mostrar un *teaser* (si se tiene) e incluso dejarles un souvenir relacionado con el proyecto como recuerdo.
 - Hacer hincapié en los personajes, en ellos reside nuestra historia. Tener una visión clara de lo que les sucederá si es una serie de aquí a un par de temporadas adelante. Debemos conocer tanto nuestro proyecto que deberíamos poder responder, todas las preguntas que nos hagan.
 - Es importante entregar un material para que puedan leer más tarde y conseguir que se queden con las ganas de más, para lograr un segundo acercamiento
 - Hacer hincapié en experiencias anteriores o premios ganados por el proyecto, esto da un marco de tranquilidad, de que la idea fue aprobada previamente.
- Uno de los pitch más efectivos y contundentes en la historia del cine está resumido en la frase de Vito Corleone en “El padrino”:
- “Le haré una oferta que no podrá rechazar”.

ELEVATOR PITCH

Es poder contar nuestra historia en aproximadamente 2 a 3 minutos (lo que puede durar aproximadamente un viaje en elevador, incluyendo su espera). El objetivo es poder presentar una versión resumida de nuestro proyecto y obtener como resultado una tarjeta y una reunión para más adelante.



Qué tenemos que tener en cuenta:

- Usar palabras “normales”. Ser claros y concisos, recordar que hay poco tiempo.

- Demostrar pasión y entusiasmo, para contagiar a la otra persona.

- Concluir con una llamada a la acción. ¿Cómo puedo volver a contactarlo? Y tratar de obtener una reunión formal.

- Tener el pitch preparado, estudiado y siempre listo.

- Dejarle una tarjeta para un posterior contacto o por ejemplo un dvd con fotos o un teaser para generar interés y que después nos contacte.

REGLA DE LAS 5W

La regla nemotécnica parte de la primera letra de cinco palabras del idioma inglés:

Why? What? Where? Who? When?

Que se traducen en:

¿Por qué? ¿Qué? ¿Dónde? ¿Quién? ¿Cuándo?

Esta regla nos hace comprender la búsqueda de la información a divulgar desde todos los aspectos:

Why? ¿Por qué quiero contar esta historia? ¿Qué nos llevó a contar esta historia? “Yo hago esta historia porque”. ¿Qué es lo que nos motiva a nosotros? ¿Qué queremos transmitirle al que está enfrente? ¿Por qué nos entusiasma llevar adelante este proyecto?

What? ¿Qué es lo que quiero contar? Para esto debo de tener el título con un gancho o reseña (“Logline”). Debemos crear cinco líneas precisas que resuman de qué se trata nuestro proyecto.

Where? ¿Dónde se sitúa la historia? ¿Dónde transcurre la historia? Locaciones y época. Y también si hay alguna disponibilidad de estudios y/o permisos para las locaciones.

Who? ¿Quiénes están involucrados en el proyecto? Director, actores (cartas de intención), equipo técnico, sponsors, etc.

When? ¿Cuándo se lleva a cabo? Etapa en la que se encuentra actualmente el proyecto, que pasos faltan para que se pueda llevar a cabo y que es necesario para finalizarlo.

REGLA DE LAS 8 R

Nuevamente referencian a palabras en inglés, pero en este caso la regla nemotécnica es fonética, porque aunque

no todas las palabras empiecen con R, suenan como si empezaran con esa letra.

Review (Revisar): examinar tu historia para saber los puntos más importantes que le dan vida, conocer qué otras películas y series se hicieron relacionadas con el mismo tema.

Write (Escribir) Hacer un guión del pitch, y repetirlo en voz alta.

Rehearse (Ensayar): Ensayarlo y practicarlo cuantas veces sea necesario, el objetivo es poder contarlos como si lo hicieras con un amigo.

Research (Investigación): Realizar una investigación del mercado, llevar nuestro pitch a productoras y canales a quienes realmente les pueda interesar.

Rapport (entendimiento): Antes de empezar a pitchear se debe conversar unos segundos para establecer una relación, captando intereses mutuos y generando empatía. No empezar a “pitchear” apenas uno se sienta.

Revelation (Revelación): Establecer un sincronismo psicológico y emocional con nuestros interlocutores, captando su atención, antes que nada. No comenzamos a pitchear de inmediato, primero realizamos una charla introductoria y una vez finalizada, continuamos revelando los puntos más emocionantes de nuestra historia, cautivando de tal manera que quieran saber cómo sigue.

Request (Solicitud): Una vez finalizado el pitch, es indispensable solicitarle al cliente que lea el resto del material.

Response (Respuesta): Escuchar las preguntas y los comentarios que nos hacen, tomar nota de ello, esto demuestra interés hacia lo que nos dicen.

INTERLOCUTOR

Se debe conocer e investigar todo sobre la persona a la cual estoy acercándole mi trabajo. Ya sea una productora, canal, editorial, un productor, director o dueño de una productora. Si ni siquiera sabemos quién será la persona que nos escuchará, es más difícil construir un discurso de venta personalizado. Si es alguien estructurado, serio, con poco sentido del humor y comenzamos rompiendo el hielo abrazándolo y contándole un chiste, es probable que empecemos a sentirnos incómodos, nerviosos y del otro lado comiencen a rechazarnos. Generar la venta de un producto, no es sólo tener una buena historia, es también saber cómo “venderla” seduciendo a nuestro interlocutor.

LOGLINE

Argumento básico de un guión descrito en unas pocas palabras que recogen su esencia, en tiempo presente. Los seguidores estrictos de la ortodoxia no permiten más de cinco líneas.

STORYTELLING

Si me preguntan a mí, todos nacimos para contar historias, somos seres curiosos. La narración de historias es anterior a la escritura, apareciendo al principio como una mezcla de relato oral, gestos y expresiones. La historia discurría entonces combinando la narración oral, música, arte rupestre y danza, lo que transmitía un conocimiento y significado de la existencia humana a través del recuerdo y la representación de historias. Además de formar parte de los rituales religiosos, la narrativa junto con el arte rupestre pudo haber servido como forma de contar historias

en muchas culturas primitivas. Las historias o narraciones se han compartido en todas las culturas como medio para entretener, educar, mantener las tradiciones o inculcar un sistema de valores morales.

Los elementos esenciales en el acto de contar historias son: argumento, personajes y punto de vista narrativo (protagonista). La narración de historias (storytelling, en inglés) es el acto de transmitir relatos valiéndose del uso de palabras con imágenes, normalmente utilizando la improvisación y distintos adornos estilísticos.

Con la llegada de la escritura y el uso de medios estables y portátiles, las historias eran grabadas, transcritas y compartidas en amplios territorios. Las historias se han tallado, esculpido, impreso o pintado en madera, bambú, marfil, así como en huesos, cerámica, pieles, papel, seda. También se han grabado en película fotográfica y almacenado en formato digital. Las historias orales se siguen memorizando, pasando de generación en generación, a pesar de la creciente popularidad de los medios escritos y digitalizados en gran parte del mundo, la transmisión oral, sigue siendo la de mayor impacto.

El storytelling se ha popularizado mucho en el marketing como una herramienta para conectarse con las audiencias, salir de la manera acartonada y fría de hablar de negocios, y lograr mayor empatía con clientes potenciales. Esto obviamente creció en el ámbito de entretenimiento también.

Veamos los elementos que debe tener el storytelling

RECORDAR: AMAMOS LAS HISTORIAS. Nos encanta una buena historia y no nos cansamos de escucharlas una

y otra vez. Hacen simple lo complejo y dan una dimensión diferente a la cotidianidad.

DEBEN SER HISTORIAS FÁCILES DE RECORDAR Y CONTAR. Una historia logra plasmar una secuencia y un flujo de hechos, haciendo que se recuerde fácilmente. Al ser fáciles de recordar, son fáciles de transmitir. Las historias se comparten.

DEBEN GENERAR CONFIANZA. Una historia no sólo debe contar una realidad de manera diferente, debe dar a conocer aspectos desconocidos (mundo extraordinario-ideas creativas). Si se logra eso, se genera confianza.

DEBEN GENERAR EMPATÍA / TENER UN CONTEXTO REAL: Una buena historia ayuda a influenciar la interpretación que las personas dan a la información y a los datos. La historia debe dar un contexto sobre el cual los datos tengan sentido y se relacionen con la realidad y con los oyentes.

LOGRAR AMPLIA CONEXIÓN. Buscar crear una conexión profunda y emocional. Poner en práctica los sentidos, buscar el contacto emocional con los que están disfrutando la historia. Apelar al lado emocional. Todos tenemos un corazón (o casi todos). Una buena historia nos hace más humanos y nos acerca a personas con cosas en común. Convierte una imagen fría o distante en una imagen en la cual se puede confiar.

STORYTELLING & MARKETING

Esta conjunción relata las historias de cómo empezó una idea, un canal, una productora o empresa; cuál fue el sueño que la motivó, cómo logramos superar las adversidades para sacar adelante el proyecto, qué idea estimuló el desarrollo de una nueva serie, producto o servicio. Éstas son formas en

las que se puede hacer uso del storytelling en los negocios o en las presentaciones en busca de financiación.

Algunos tipos de historias:

CÓMO LO HACEMOS: En ocasiones, contar lo que pasa detrás de bambalinas; esos pequeños, curiosos o interesantes detalles que lo hacen especial, puede ser la razón y el diferencial que un cliente potencial está buscando.

QUÉ NOS INSPIRA: Es el tipo de historia que se enfoca en comunicar la razón de ser de lo que hace y por qué lo hace. Es la esencia de lo que lo mueve todos los días; el significado que tiene trabajar por lograr algo que trascienda.

CÓMO SURGIÓ LA IDEA: El contar su historia y la forma cómo surgió, basándose en lo que quería lograr, lo original, lo creativo, la nueva mirada sobre algo. Crea algo llamativo sobre lo que vale la pena hablar.

OBSTÁCULOS SUPERADOS: Cada emprendimiento en algún momento de su historia, ha pasado por momentos difíciles. El haber superado estos obstáculos lo hace más cercano y apreciado. Se valora el esfuerzo.

CONOZCO SUS DESAFÍOS: tener olfato para saber a quienes se les está contando la historia. Cuando se cuenta una historia que hace a la gente preguntarse si está leyendo sus mentes, les encanta. Si ha identificado claramente los desafíos de sus clientes potenciales y empieza enunciándolos, estará mucho más cerca de llamar su atención y de lograr su preferencia.

EL PROCESO DE LA CREACIÓN

Para entender la responsabilidad de salir a vender una historia/ficción, se tiene que tener noción de todo el proceso que se activa con un guión.

EL GUIÓN: Nace una idea, pensamiento en imágenes, creación de personajes, historias, puntos de vistas de un hecho, conflictos. La trama en sí, la guía-esqueleto de la película. (Ver tema estructura)

EL PRESUPUESTO: la decisión económica se apoya en el guión, deberá ajustarse al filme, es la búsqueda por el productor de los capitales necesarios, contratación de los equipos artísticos y técnicos, búsqueda de los escenarios naturales decorados, vestuarios y accesorios.

LA PRE-PRODUCCIÓN: es la búsqueda de todos los elementos necesarios, la puesta a punto antes de comenzar la producción el rodaje final (búsqueda locaciones, vestuario, casting, etc.)

LA PRODUCCIÓN: la filmación / proceso de realización de la película.

EL RODAJE: pruebas de cámara, filmación del guión, definición de las escenas, ensayos, dirección de actores, puesta a punto de todo. (Locaciones, interiores, exteriores) –solución en el acto de problemas.

¡¡¡A filmar!!! Silencio, luz, cámara, ¡¡¡acción!!!... ¡¡¡cor-ten!!!

POST-PRODUCCIÓN: una vez terminada la producción, el rodaje, comenzamos el armado del filme.

POSITIVADO: la película virgen (el negativo) que se utiliza en el rodaje se envía al laboratorio a medida que se va impresionando para obtener su positivado, estos fragmentos de película positiva serán los que manejen “el montador” y el “realizador” del filme en la llamada “copia de trabajo”

que finalmente convierten en la banda montada definitiva. Obviamente que esto ya no se usa con la llegada del digital, son pocos los directores que siguen rodando en filmico.

MEZCLA: luego de la delicada operación de selección y mezcla de sonidos, que realiza el ingeniero de sonido o sonidista, se le incorpora la banda de sonido a la copia de la película. Los elementos que forman el sonido de una película son tres: grabaciones de diálogos, los efectos sonoros y la música ambiente.

CONFORMACIÓN: es decir, la tarea de dar a la película que se tiene impresionada en el negativo un montaje idéntico. Una copia de trabajo (latas – copias).

FINALMENTE DISTRIBUCIÓN: trailer, prensa, publicidad en medios gráficos y carteleras.

ESTRENO PRIVADO – para el grupo de producción, actores, invitados.

PRE-ESTRENO: críticos e invitados.

FESTIVALES: para jurados, competencias y premios (luego publicidad).

AVANT PREMIERE. ESTRENO – PRESENTACIÓN EN LAS SALAS DE CINE– PROYECCIÓN: Dirigido al público.

PASE A VIDEO / DVD. DISTRIBUCIÓN A OTROS PAÍSES.

¿QUÉ DEBE BUSCARSE EN UN GUIÓN?

1. CONFLICTO

¿En qué consiste el conflicto? (sinopsis)

¿De qué tipo de conflicto se trata?

¿Cuál es la acción principal?

¿Cómo se introduce el conflicto y cómo se resuelve?

¿Con quién está en conflicto el protagonista?

2. PERSONAJES

¿Son atractivos?

¿Son verosímiles?

¿Qué los caracteriza?

¿Con qué aspecto de los personajes se identificaría la audiencia?

3. ESTRUCTURA

¿Queda el conflicto bien definido al comienzo?

¿Fluye la historia con orden, es coherente su desarrollo?

¿Cómo se mantiene el ritmo de la exposición?

¿Mantiene el interés durante el segundo acto?

¿El final resuelve el conflicto? ¿Es un final comercial?

4. TEMA

¿Tiene atractivo la idea/concepto base de la historia?

¿Es original?

¿Está claro cuál es el tema de la historia?

¿Puede enunciarse el tema en pocas palabras?

¿Existen otras películas que traten un tema similar y que puedan utilizarse como referencia?

5. DIÁLOGO

¿Son naturales los diálogos? ¿Reflejan el modo en que la gente realmente habla?

¿Hablan igual todos los personajes?

¿Se ajustan los diálogos a la época en que transcurre la historia?

¿Se apoya la historia fundamentalmente en diálogos o en elementos visuales?

¿Son los discursos relativamente breves y fáciles de memorizar por los actores?

6. EXPOSICIÓN

¿Es visual la historia?

¿Qué la hace visual?

¿Está el conflicto representado mediante acciones o diálogos?

7. NARRADOR

¿Desde qué punto de vista se cuenta la historia?

¿Desde qué otro punto de vista se podría contar y qué supondría ese cambio?

¿Es el narrador un personaje de la historia? ¿Cuenta su propia historia o la de otros?

¿Qué tono tiene la historia? ¿Podría cambiarse para conseguir mayor impacto?

SUGERENCIAS PARA ENTREVISTAS

Dicen que más vale caer en gracia que ser gracioso, y puesto que también has de venderte tú mismo, es bueno que te conozcan. Se educado y humilde, prepara información resumida acerca de la historia por si el productor te pregunta de qué trata o algún aspecto concreto.

Nunca envíes guiones por e-mail, nadie se interesa por ese medio y para leer es más cómodo lo impreso. Nunca te llaman para decirte NO.

EN BUSCA DE LA VISIBILIDAD PÉRDIDA

Por siglos el autor, el dramaturgo, creador de la obra, era quien presentaba la obra; era el máximo responsable junto al productor o padrino artístico, quién tenía los re-

cursos económicos. Hoy, sobretodo en gran parte de Latinoamérica, el rol del autor se fue desdibujando y perdiendo su identidad. La identidad de la obra pasó a manos de los productores, dejando de lado la figura del autor. Incluso actores y directores hoy en día no saben ni los nombres de los autores y cuando hay eventos de premiaciones se olvidan de quienes escribieron sus personajes y quienes le dieron voz, gracias a sus diálogos. Pocas décadas atrás, los autores eran quienes presentaban las ficciones, las telenovelas, series y especiales eran vendidas por la prensa de espectáculos destacando quienes eran sus autores, como una marca registrada. Actualmente los grandes estudios europeos y norteamericanos tienen la figura de “Executive Producer” para la figura del autor. De esta manera queda claro quién “produce” el contenido. Es el responsable máximo junto con los productores de la ficción de su autoría. Muchos han dado la espalda a los autores, pero a no desesperar, el poder sigue siendo de quienes creamos. “El contenido es el rey” y así lo será siempre.

HABEMUS SHOWRUNNER

El término se le concede habitualmente al creador y productor ejecutivo. Se denomina showrunner al guionista que controla hasta el último detalle una producción audiovisual.

Los showrunners controlan los devenires diarios de la producción, tanto delante como detrás de las cámaras; conectan cada una de las fases –desde la concepción hasta la edición–; negocian con el canal, y, por supuesto, tratan de mantener la coherencia de las tramas, mientras dirigen la mesa de otros guionistas. Éstas son solo algunas de las labores en los interminables días de los showrunners, máximos encargados de que una producción serializada llegue

a buen puerto, semana tras semana. Como showrunners, los guionistas están expuestos a cualquier conflicto que se levante en el set o fuera de él. De un día para otro, y si tienen la suerte de que su piloto reciba luz verde, pasan de ser simples escritores a dirigir una empresa con decenas de trabajadores a su mando. No en vano, algunos de los más carismáticos se han llegado a convertir en figuras públicas de primer nivel. En una época donde los fans están más conectados que nunca con las producciones, los showrunners se convierten en ocasiones en figuras más célebres incluso que los actores protagonistas. Un buen ejemplo es Seth MacFarlane, quien además de controlar ‘Padre de familia’, ‘American Dad’ y ‘El Show de Cleveland’ cede sus voces a muchos de sus animados personajes, dirige y protagoniza filmes de su autoría y conduce en ocasiones entregas del Oscar o premiaciones internacionales. Entre los más venerados de los eventos masivos como una comic-con se encuentran, por ejemplo: Guillermo Del Toro, “Cronos”, “Mimic”, “Hellboy”, “El espinazo del diablo”, “El laberinto del fauno”, “Pacific Rim”, “The Hobbit”, entre otros filmes, un director/autor que pasó del cine independiente mexicano, pasando por el cine español, hasta llegar al cine megaindustrial hollywoodense y a la tv norteamericana con “Strain”; Joss Whedon, creador de las series de culto ‘Buffy’, ‘Angel’, ‘Firefly’ o ‘Dollhouse’; o el señor J.J. Abrams, encargado de ‘Alias’, ‘Lost’ y ‘Felicity’. La experiencia acabó empujando a muchos de estos guionistas a la dirección cinematográfica y a la producción, donde se han coronado como dos de los cineastas más codiciados, como hace tiempo hicieron David Lynch y Garry Marshall. Como verán, vivimos una era donde las ficciones de la televisión y el cine conviven puerta con puerta.



¿Qué tengo que saber para ser un buen showrunner?

A continuación presentamos algunas características para saber y entender mejor las habilidades del rol de un autor showrunner:

–LIDERAR: Ejercitar el rol de liderazgo ante varios grupos. Trabajar en equipo.

–RODAR: Tener nociones de dirección y producción (saber lo que es un rodaje y entender todas las áreas que componen una producción).

–EXPONER: Saber exponer oralmente. Aplicar una buena oratoria, practicar mucho pitch.

–IMPROVISAR: Saber teatro. Usar herramientas de actuación para aplicar en una narrativa oral.

–CONOCER: Leer libros y ver mucho cine, televisión, jugar videogames, interactuar constantemente con lo que existe en el mercado. Ser lector, espectador-usuario-programador.

–INSTRUIR: Dictar clases y seminarios, dar charlas de manera frecuente. Aprender a llegar a una audiencia.

–COLABORAR: Colaborar con colegas. Ser un buen consejero y asesor de nuevas alianzas.

–APRENDER: Estar informado y atento a las ficciones que acompañarán o que competirán con tus ideas. También formarse e instruirse en nuevas herramientas y aplicaciones. Un buen autor showrunner siempre está aprendiendo.

–FORTALECER: Entender tus fuerzas, pero también entender tus debilidades (conocer a los equipos, entender sus limitaciones).

CONCLUSIONES DEL PASO DIEZ

Al final de “Matrix Revolutions” Neo recuerda las palabras del Oráculo: “Todo lo que tiene un principio tiene un fin y recuerda también que el principio, la razón de existir de Smith, es equilibrar la ecuación”.

Hemos llegado al final del recorrido. Les he contado todos los pasos a tener en cuenta, no solo para generar una obra audiovisual, sino también cómo presentarla adecuadamente, para venderla y difundirla.

Recuerden que nunca estamos solos, hay mucho trabajo en equipo en esta industria, muchas personas con responsabilidades e intereses distintos con las que debemos interactuar frecuentemente, todas tienen una razón de existir en el proceso que nos involucra, todas cumplen tareas y todas las tareas son relevantes, aún las que puedan parecerles menores, administrativas o alejadas de la obra artística, todas son necesarias para equilibrar la ecuación...

“Carta de un Actor a los autores”

Estimados Autores:

Es necesario que sepan, que como intérpretes, cuando leemos vivimos al autor.

Leemos historias que fueron soñadas y debemos sentir las palabras. Las hojas en manos de un actor ya deben desbordar emociones. Un autor debe soñar e imaginar, la imaginación es el gran motor de la mente. Se debe contagiar ese mundo creativo al intérprete.

Si no imaginamos historias para que se concreten y que signifiquen algo en la vida cotidiana, no nos sirve de nada la profesión del escritor.

El autor debe imaginar, imaginando todo se puede lograr, no existe lo imposible en el arte, ya que como siempre digo: “existe la posibilidad de las posibilidades”.

Tanto el autor, el intérprete y el espectador son distintos, no existe un intérprete igual, no existe un autor igual, no existe un espectador igual, porque nunca existe un ser humano igual, somos un conjunto perfecto de diversidad y los escritores deben saber cómo llegar a todos.

El escritor crea una historia, el guionista la vive. Por eso como actor me veo reflejado en la escritura de las ficciones, como algo orgánico entre la obra y el intérprete.

FABIO ZERPA

(Actor, escritor)

Actor, conductor y escritor. Con una destacada trayectoria en radio, teatro, cine y televisión es un referente de los medios. En cine participó de los filmes: Largo viaje, La culpa, La muchachada de a bordo, El galleguito de la cara sucia, Un viaje al más allá, El gordo Villanueva,

Club del Clan, Los inocentes, Las modelos, Una jaula no tiene secretos, El jefe, Más pobre que una laucha. Interesado por la vida extraterrestre comenzó a dar sus primeras conferencias y se alejó de la actuación. En 1966 creó el programa radial “Más allá de la cuarta dimensión” y fundó la revista “Cuarta Dimensión” dedicada a la investigación de ese fenómeno. Durante los primeros años del década de 2000, fue conductor del programa televisivo “La Casa Infinito” que salía al aire para toda Latinoamérica por la señal de televisión Infinito. En 2005 Zerpa fue nombrado embajador cultural de la ciudad de Colonia del Sacramento en su país natal. El cantante de rock, Andrés Calamaro, fue el autor de la canción que inspiró al título del libro: “Fabio Zerpa tiene razón” con los testimonios de compañeros de su paso por el cine y la TV como Mirtha Legrand, China Zorrilla, Pipo Mancera, Juan Carlos Mesa, entre otras personalidades, aportan anécdotas hasta ese momento desconocidas por el gran público.

¿FINAL FELIZ?

“Todo lo que tiene un principio tiene un final”.

(MATRIX REVOLUTIONS)

HAPPY, NO HAPPY

Siempre se habla del final feliz, como si existiera una regla universal donde los finales (resoluciones de conflictos), si son positivos, cautivan a la audiencia.

No es tan así, depende del género y la trama que hemos trabajado para saber si se considera ciertos finales acordes al conflicto.

Existen muchos clásicos indiscutibles que han tenido grandes finales, nada felices y han cautivado a los espectadores.

Uno busca, quizás, ser positivo ante un conflicto. Como escritor con espíritu de espectador, intento restablecer el equilibrio del protagonista para que éste pueda recuperar todo lo perdido o alcance el logro por el que tanto ha luchado.

Uno tiene que entender que ante una historia, cualquiera sea el formato o género, un espectador se siente identificado, vive y es testigo de cada situación, y a veces es importante que logre salir triunfando, superando el conflicto.

Voy a ser sincero, bastantes conflictos tenemos en nuestra querida realidad, para tener finales tan dramáticos como la vida misma.

Hay que darle una oportunidad al final feliz, o al final lógico con un tono positivo.

TODO TIENE UN FINAL

Muchos autores afirman que un gran final define si una historia es buena o mala, como si el final fuese lo único importante.

Ya lo dice una famosa frase: todos se olvidan de una buena presentación, jamás de un final malo.

Coincido en que el final es de suma importancia, de hecho, la resolución de una historia es lo que más se recuerda, pero no nos engañemos, no es lo único que importa.

Cuando creamos ficciones, estamos navegando por diversos mundos y todo lo que existe en ellos es importante; una presentación tridimensional del personaje, una estructura adecuada al formato, un conflicto correcto para un género determinado.

Lo importante es que cada obra debe finalizar, o resolverse en el destino donde el autor pensó inicialmente, quizás con cambios y desvíos, pero respetando aquel destino originario.

En este libro, el primero que escribo sobre la profesión que me apasiona, he querido acercarles todas las herramientas fundamentales de guión a través de diez pasos conceptuales; pasos que ayudasen a entender el progreso de la escritura.

Mi objetivo era, desde la primera frase escrita, hablarles desde el “oficio” del autor. Una visita guiada por la cocina oculta, donde se preparan las historias audiovisuales.

Cada elemento, ejemplo y nota al pie de página, así como introducciones, conclusiones y cartas de grandes referentes del medio audiovisual, han sido pensados para “abrir el juego”. Una manera de revelar la existencia de un rol que se tiende a ocultar, un rol tan noble como irremplazable.

El autor es el alma de una historia, él es el eslabón fundacional de toda la cadena de producción.

Hoy sufrimos una transformación en los medios, enfrentamos un cambio, y los autores somos quienes debemos estar atentos, con todos nuestros sentidos para adaptarnos.

Entender la transformación de los medios, y trabajar en el análisis de los espectadores aplicando nuevas herramientas.

“Entender la transformación de los medios
es liderar el cambio”.

LOS DIEZ MANDAMIENTOS DEL GUIÓN

1. NO ABURRIRÁS

Todas las escenas son eventos (positivos y negativos) y hablan del mismo tema. Premisas y objetivos claros. Estructura en tres actos.

2. ESCRIBIRÁS CON LA VERDAD

Posición clara frente al tema en cuestión (definida en clímax). Observaciones sobre la realidad. Investigación.

3. CONOCERÁS TU GÉNERO Y FORMATO

Límites, convenciones y expectativas. No ir contra la corriente.

4. GUARDARÁS LO MEJOR PARA EL FINAL

Progresión dramática. El clímax es donde se resuelve todo.

5. DIALOGARÁS DESDE LA MENTE DEL PERSONAJE

¿Qué haría él/ella pensando como él/ella? Cada personaje tendrá una identidad definida y modo de hablar.

6. NO TEMERÁS A LOS CLICHÉS

Conocer ejemplos previos. Resoluciones originales o variaciones de recursos ya utilizados. Conocer y adelantarse a expectativas.

7. NO EXPONDRÁS, MOSTRARÁS

Dramatización de la información. Información a través del conflicto. Escribir con imágenes.

8. REUTILIZARÁS ELEMENTOS NARRATIVOS

Planting. Resolver con lo ya mostrado.

9. NO TE IRÁS DEL TONO ESTABLECIDO

Reglas claras de humor y drama. Identidad como autor. Tono definido desde el comienzo.

10. REESCRIBIRÁS

Análisis del guión en base a los 10 pasos. Retroceder hasta el storyline si es necesario. No corregir sobre lo mismo; cambiar, mejorar.

“Carta de un Director de Cine-TV a los autores”

Estimado Autor/ Guionista:

Viendo la ardua tarea que tiene que enfrentar, todos los días luchando con la hoja en blanco, entrego estas breves palabras.

Le dejo a continuación mis apreciaciones como director.

Lo primero que espero al abordar un guión es que me inunde de imágenes a medida que lo leo. Pero de una manera simple y sutil; no inducida por marcaciones técnicas que el guionista haya puesto ya que las mismas te condicionan a la hora de dejar volar tu imaginación para recrear una escena.

El guión tiene que guiar a lo largo de la trama y en el desarrollo de los conflictos de los personajes dejando librado a la subjetividad de cada uno de los componentes de su realización (director, productor, director de arte, director de fotografía, etc.) todos los elementos que tienen que ver con la puesta en escena.

Un buen guión es aquel que no deja ningún cabo suelto y que dosifica gradualmente los diálogos y las situaciones para llegar a un clímax y desenlace atrapante.

Saludos Cordiales

SEBASTIÁN PIVOTTO

Director de televisión y cine argentino. Trabajó en Pol-ka Producciones en series y tiras de tv como: Poliladron (1994), Verdad consecuencia (1996), Carola Casini (1997), Gasoleros (1998), Campeones de la vida (1999), El sodero de mi vida (2001), 099 Central (2002), Final de juego (2002), Soy gitano (2003), Tres son multitud (2003), Padre Coraje (2004), Botines (2005), Mujeres asesinas (Lucía memoriosa, 2006), Vientos de agua (3 episodios, 2006), Amas de casa desesperadas (2007), Valientes (2009), Alguien que me quiera (2010), Los únicos (2011), Sos mi hombre (2012). En cine fue director de los filmes: La leyenda (2008) y Belgrano (2010).

“Carta de un Crítico de Cine-TV a los guionistas”

Estimados Guionistas

Aquí va un machete para ser mejor guionista (con algunos tips que siempre es bueno recordar). Para imprimir y pegar al lado del procesador de texto (preferentemente el Final Draft, esto no es un chivo, es como la mayoría de los productores aceptan un guión profesional).

Escribir es un oficio. Eso quiere decir que es producto de la práctica. Entonces, escriban. Y lean. Hagan mucho ambas cosas. Sepan escribir y sepan leer. Y no tengan faltas de ortografía por el amor de Jehová. “Llendo” no existe. “Por qué” se escribe separado en pregunta, “porque” en respuesta. El “porque” es un sustantivo. Si no saben eso, básico, vuelvan a primaria. No hagan perder el tiempo a gente que sí sabe escribir. Y no se justifiquen con que las faltas de ortografía no importan, sino el sentido de lo que se quiere comunicar. Roberto Arlt hubo solo uno en la historia.

Busquen inspiración. Un guión es una historia, sí. Pero además, bajo todo los INT, EXT, etc, hay una fuerza creativa que quiere transmitir algo. Y esa fuerza es el guionista. ¿Qué es lo que quieren transmitir? No me refiero a contar, sino ¿Qué es lo que quieren que el público sienta al ver la película? ¿Qué emoción buscan? ¿Cuál es su propia motivación como escritor para contar el cuentito?

Empatía. Una de las palabras más importantes para una historia, ya sea el personaje una ameba unicelular o Spiderman. ¿Por qué la gente reacciona favorablemente a una película y a otra la ignora por completo? Empatía. El público ama identificarse con los personajes. Quiere verse reflejado. Quiere ser el héroe o la heroína. Quiere pensar “Wow, me

gustaría ser ese tipo, tipa o lo que fuere porque resuena en mi psiquis emocional". Eso es empatía.

Indulgencia. Si como guionistas le damos al público solo lo que pensamos que quiere, nos transformamos en pornógrafos. La empatía es el punto de partida para explorar la condición humana, no es el fin.

Varios mini-tips: no se escriban a ustedes mismos como el protagonista, no escriban diálogos como les hubiera gustado decirlo, no basen un personaje en una sola persona de la vida real. ¡Combinen características de varias!

La historia es la mecánica, lo lógico del guión basado en una estructura. Drama es la experiencia. Hagan que al público le importe lo que cuentan.

El tema. Es el mensaje que queremos que el público sienta. No es una conclusión, es una disquisición filosófica que le presentamos a la audiencia. No tiene que tener una respuesta sino que planteamos la duda. No es la historia, sino de lo que trata la historia. Ejemplos: la relación padres/hijos, la desconfianza gobierno/ciudadanía, la confianza en una pareja.

No apliquen a rajatabla el paradigma de Tres Actos de Syd Field. Para mí fue inventado para acomodar y que todas las películas sean iguales. Hay algunas películas que tienen un solo acto y otras ocho. ¿Qué es un acto? Cuando sepan la respuesta, estarán en el buen camino.

El Camino Mítico del Héroe. ¿Leyeron "El Héroe de las Mil Caras" de Joseph Campbell? ¿Pero lo leyeron en serio o solo lo conocen citado por algún libro de guión? Léanlo. Y no lo apliquen. Usen la información para ampliar su mente no para copiar la estructura.

Una buena historia fluye porque los eventos que suceden se rigen por la ley de la causa y el efecto. Algo pasa y

lo siguiente es una consecuencia, no es algo que sucede en el vacío. Utilicen “entonces”, en lugar de “y”. El “entonces” es una consecuencia de las acciones de los personajes. El “y” es una acumulación.

Una frase para recordar: “Un guión es la historia de alguien que quiere algo y no lo consigue”. Simple. Al final lo puede o no conseguir (rescatar a la princesa, ganar el lote, derrotar al villano, divorciarse, casarse, perder su virginidad, ganar el campeonato de tiro) pero durante toda la película lucha por su objetivo. ¿Qué es lo que impide a nuestro protagonista lograr lo que quiere? Conflicto. Interno o externo.

Conozcan las convenciones del género. Superman puede volar. Genial. Superman no puede volar en una película de los Hnos. Dardenne. No, ni a palos.

La Regla Dorada de la Descripción: escriban lo que la cámara ve. “Jorge creció a la vera del Riachuelo”: error. Un director lee eso y piensa: ¿Cómo se filma eso? A la basura.

La voz en off: ante la duda, no la usen. No sean vagos. Busquen formas de mostrar, no contar.

Lean y releen el guión. No seguido. Tomense unas horas o días entre relecturas. Y no tengan miedo en reescribir.

Inspiración. Como decía Sherlock Holmes: “cuando tengo un problema que no puedo resolver, salgo al jardín y huelo las rosas”. Huelan las rosas.

“Llendo” no existe.

Sean felices.

SEBASTIÁN TABANY

Sebastián Tabany trabaja como crítico de cine y series en El Exprimidor (programa de FM conducido por Ari Paluch), colaborador de entrevistas internacionales en Viva de Clarín y en el portal MSN.com Latinoamérica. También escribe para La Nación y la revista Miradas. Tiene su propio blog en Periodismo.com. Dictó los cursos de Análisis de Film, Historia del Cine y Periodismo de Cine entre otros, en Artilaria. Fue docente también en el ENERC y en La Academia de la Imagen en Movimiento de Juan José Jusid. Condujo El Acomodador por el canal Volver durante tres años y concurre asiduamente a Canal 13 como especialista de cine. En 1993 escribió el libro Los Grandes Estrenos del Cine Mundial (Ed. Corregidor). Es egresado del Colegio Nacional de Buenos Aires y cursó Ciencia Política en la Facultad de Ciencias Sociales y Dirección de Cine en la Fundación Universidad del Cine. Co-escribió la película “2/11 Día de los Muertos” junto a Ezio Massa y es guionista de “Uku – El Reino de Abajo”, largometraje peruano de animación. Está preparando “Subte”, escrita y dirigida por él. Es también caricaturista, mago profesional y profesor de Sipalki Mu Bi Kwan con el grado de 5º dan.

ANEXO I

MEDIOS DIGITALES

Una serie, tira diaria o novela tiene como objetivo el gancho permanente con el público. Si bien es un producto de entretenimiento para una plataforma hoy clásica, que utiliza la franja prime time, las nuevas plataformas nos dan la posibilidad de tener un producto online las 24 hs a través de otras pantallas.

Se puede derivar el contenido de las mismas (el mismo que se transmite por la televisión) a otras vías como la web y las redes, pero eso sería sólo realizar una propuesta Cross media, como ya explicaremos más en detalle.

Pero la diferencia en transmedia, como definimos, es que la historia se expande con nuevas tramas, escenas ocultas o incluso games en redes, donde el espectador es un usuario jugador y se siente parte de la historia. Es un concepto amplio, donde cada plataforma suma algo más de contenido al de televisión.

Obviamente, esto está de la mano del presupuesto y fundamentalmente de la capacidad técnica. Aquí les propongo algunos caminos de ejemplo para una serie para poder comenzar a discutir si es de interés transmedia.

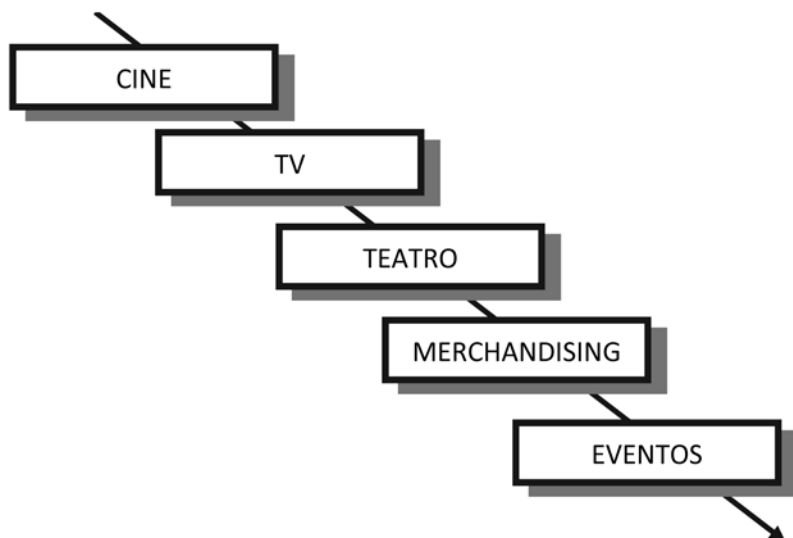
Las siguientes propuestas están ligadas a las aplicaciones y tecnología que cotidianamente es utilizada por los jóvenes: computadoras, netbooks, tablets, celulares, etc.

MUNDO CROSSMEDIA

–**Crossmedia:** consiste en extender una historia a otros soportes los cuales pierden sentido si no se experimenta el

conjunto. El hecho de cruzar plataformas sin extender el universo narrativo es un fenómeno Crossmedia.

CONTENIDO



Este esquema de producción lo que hace es “amortizar” el producto en varias plataformas y lo acompaña con un fuerte proceso de exposición. Hay una retroalimentación y circulación continua del proyecto.

ELEMENTOS CROSSMEDIA

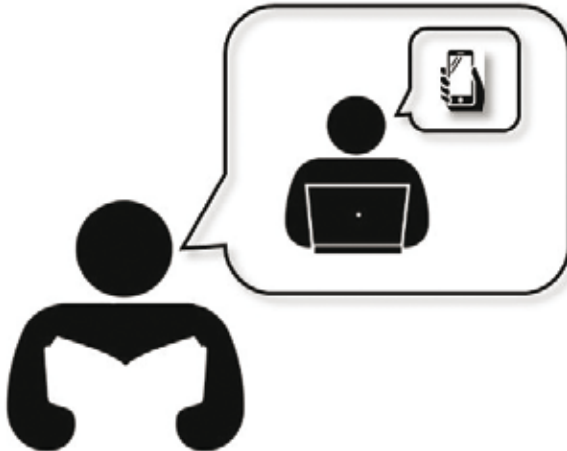
Diferentes plataformas web para la difusión continua (sin horarios) sobre segmentos y capítulos en otras plataformas. Los segmentos y capítulos son derivados de la emisión original (televisión aire/cable).

Consiste en el armado de la red que funciona como plataforma “meta” de interacción con los espectadores/usuarios que quieran seguir la serie.

Se debe tener en cuenta el armado de:

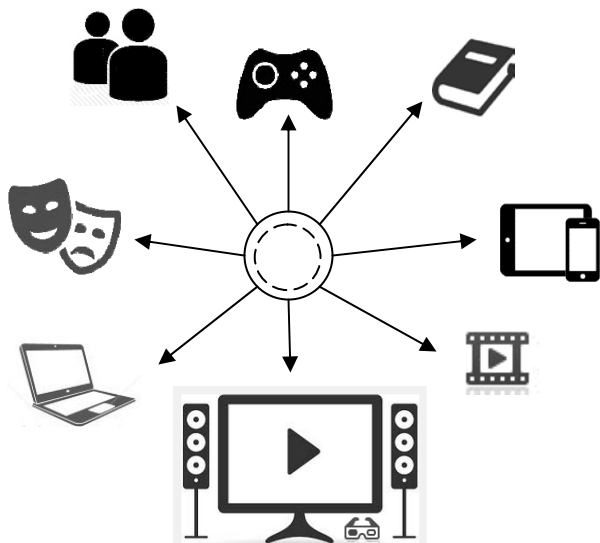
- Página web oficial de la serie.
- Blog oficial de la serie. (blogger-blogspot)
- Canales oficiales en aplicaciones tube (youtube, dayly-motion, vimeo)
- Página oficial en facebook.
- Página oficial en google+
- Canal en Soundcloud (temas musicales-audios)

Los segmentos, corresponden a secuencias esenciales de un capítulo que pueden ir desde los 3,5 a 8 minutos máximo. Es decir los guiones deben estar planteados con escenas dinámicas y “segmentadas” para cortar de forma progresiva sin realizar un rearmado (edición).



MUNDO TRANSMEDIA

No podía despedirme sin hablar del mundo transmedia. Si bien he mencionado en la introducción al libro sobre los cambios en la industria y el nuevo espectador, es necesario especificar los modelos narrativos y posibilidades creativas, de negocios que existen en el mercado.



Como son términos que a menudo se confunden, me aventuro a recopilar las distintas definiciones:

–**Merchandising:** son objetos promocionales de una marca o producto que suelen regalarse para fortalecer una determinada campaña. Por ejemplo, un bolígrafo con el logo de un partido político.

–**Productos licenciados:** son objetos (lo habitual es que estén a la venta y no se regalen) relacionados con una marca o producto. Por ejemplo, un muñeco de peluche de Pocoyó.

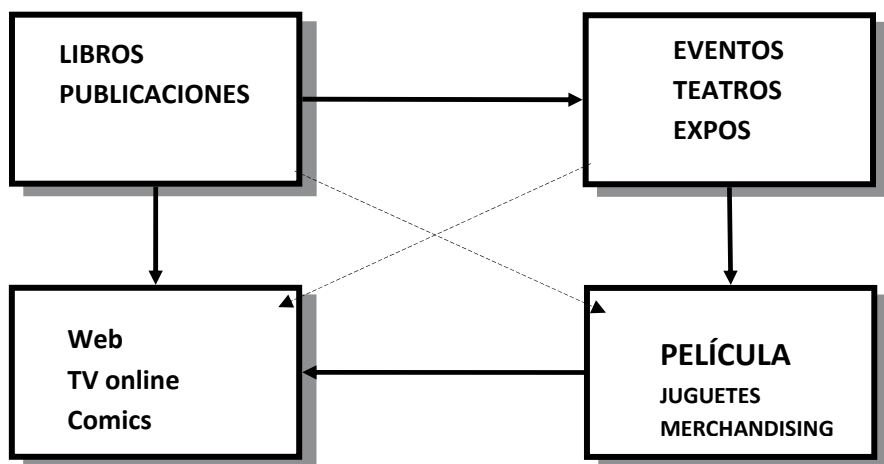
–**Multiplataforma:** es narrar la misma historia en diferentes soportes. Por ejemplo, “El Señor de los Anillos”. Las películas son la misma historia contadas con los recursos propios de las obras cinematográficas.

–**Transmedia:** Las iniciativas, productos o narraciones Transmedia forman parte del relato y son concebidas como tal. Extienden la trama del eje principal a distintas plataformas y permiten desde el germen que los usuarios colaboren para ampliar su universo.

LA NARRATIVA TRANSMEDIA

La importancia de las narrativas Transmedia es que cada una de esas plataformas, ventanas, piezas o elementos forman parte de la historia, aportan al conjunto del relato y están vinculadas entre ellas. Así, cada parte de la narración es única, por la propia esencia de la plataforma en la que se desarrolla (internet, cómics, redes sociales, videojuegos, juegos de mesa, etc.), proporcionando recursos narrativos que crecen exponencialmente a medida que sabemos aprovechar las fortalezas de cada medio, que permiten que el espectador pueda tener diferentes puntos de entrada a la historia.

En las narrativas Transmedia, los usuarios colaboran en la construcción del relato, lo que supone que éstos vivan una experiencia de inmersión plena en la historia. Como escribe Simon Sticker, “Transmedia is about the story, not the tools” (“Transmedia se refiere a la historia, no a las herramientas”).



Un ejemplo de iniciativa Transmedia es “Humanidad: la historia de todos nosotros”, una serie documental internacional en la cual trabajé adaptando la versión del guión, generando una estructura para la emisión en Latinoamérica.

O también un recurso utilizado en la tv argentina, los “Twittersodios” de la serie “Guapas” (Pol-ka). En ellos, los fans de la serie pueden interactuar con los personajes de la misma a través de la red social Twitter y se les muestra contenido exclusivo y de valor añadido imposible de encontrar en otro lugar. Los fans han de colaborar conjuntamente para resolver las pistas y misterios que se les plantean y la comunidad sostiene la que es una de las iniciativas que une Transmedia y televisión social más innovadoras del mundo.

ELEMENTOS TRANSMEDIA

Cada proyecto es parte de un todo. Es decir los elementos que componen el universo transmedia forman parte y “suman” elementos a la historia original.

- TRAMAS STREAMING. Creación de subtramas (tramas inéditas, no emitidas) para que solo puedan verse en emisión web (PÁGINA OFICIAL). Los autores deben generar nuevas subtramas que acompañen a la trama de tv. (Ejemplo: armadas bajo una estructura en flashback).
- VIDEOGAMES ONLINE creación de videogames (generalmente trivias y juegos de línea) respetando los componentes del programa. Aunque no necesariamente su género o idea general.

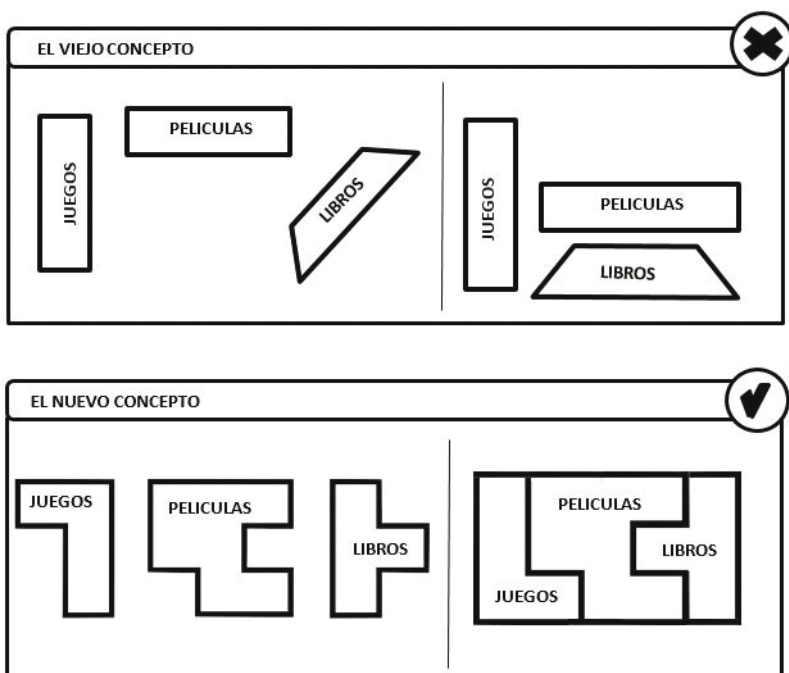
Puede ser: “aprende a” o “seguí las pistas de”, etc. más conceptual y aplicado a una regla individual del juego y no a la ficción.

También se pueden abordar “games cooperativos”, de búsqueda de elementos y pistas realizados en 2.5D, o juegos de interacción tercera persona y rol.

- AVATAR TWITTERO: Cada personaje tiene un perfil de twitter con el cual interactúa con sus fans creando twits e interactuando preguntas y declaraciones.
- INTERACCIÓN EN REDES: El programa en su conjunto tiene un grupo en facebook. Donde se aplican los juegos, links, notas, prensa, y chat.
- ESCENAS INÉDITAS: en la era digital, nada se tira, todo se recicla. Se suben online escenas no vistas en el capítulo original o escenas “bloopers” de los jóvenes actores (esto hacia los capítulos finales de la temporada).
- REVISTA/COMIC. Utilización del recurso de la fotonovela. Esto es muy usado en los productos juveniles. Son aplicables a revistas sobre el programa. Generalmente mantienen relación con la historia, solo que son resumidas y los diálogos cambian o hay menos personajes (son síntesis más dinámicas de los capítulos).

Muchas veces se generan historias aparte, cerradas estilo comics.

Igualmente hay series de Sony o Warner que generan comics con fotogramas para la web (ejemplo: “Gotham”), pero sabemos que estas series tienen un género ligado a una narrativa más “comic”.



Cuadro de interacción y prácticas espectadores / usuarios

Sitios de internet	Tipos de interacción	Niveles de interacción	Prácticas dominantes de los usuarios
Sitio oficial	Visionado transmediático	Creativa	Comentario Recomendación Celebración Crítica Almacenamiento Compartimiento Discusión
Página Facebook	Visionado interactivo – RED	Activa	Comentario Recomendación Celebración Crítica Compartimiento Discusión
Twitter	Interactiva en tiempo real	Activa	Comentario Interpretación Parodia Recomendación Celebración Crítica Discusión Compartimiento
Sitio Youtube (canal online)	Visionado-interactivo.	Activa	Comentario Recomendación Celebración Crítica Discusión Compartimiento (videos virales-promos, escenas inéditas) Apropiación Reedición Adaptación Remix

Para todos estos contenidos, siempre es indispensable tener un autor con alguna experiencia en transmedia, que tenga formación y maneje las redes para entender mejor el uso de las técnicas para generar las distintas estrategias. (nota: La historia de tv es la que manda y por ello se debe establecer un equipo que siga esas tramas para adaptarlas a las plataformas digitales).

ESTRATEGIA TRANSMEDIA – FORMATOS HABITUALES

Del universo de elementos transmedia a desplegar, mencionaremos en particular a los tres que se encuentran presentes frecuentemente:

1. Comic Digital
2. Web Series
3. E-Book

EL COMIC DIGITAL

Siempre repito que hemos perdido mucho terreno narrativo con la pérdida de la industria de las historietas y comics. El comic hoy vuelve al ruedo de la mano de las nuevas estrategias de producción transmedia/crossmedia, como un elemento más dentro de las plataformas digitales.

¿Por qué es importante entender la narrativa usada en comics? Porque nos enseña a segmentar, nos enseña a describir para crear una imagen (la labor creativa del dibujante) y nos enseña a dialogar y entender de encuadres, cortes, en pocas palabras, es un storyboard con mucho de montaje.

A continuación, en forma muy breve, les dejo algunas sugerencias para abordar un guión de historieta/comic:

–Tengan presente, que una historieta está hecha de dibujos y de palabras que se fusionan hasta constituirse en una unidad; dibujos que son palabras, en el caso de una historieta muda y palabras que son dibujos.

–Los textos o elementos lingüísticos, son los diálogos contenidos en los globos y los breves discursos narrativos y explicativos que suelen estar arriba o al pie de cada viñeta, o entre viñetas, generalmente encerrados en un rectángulo.

–El guión de la historieta/comic es mucho más detallista que el del cine. Se explica mucho más que en cualquier otro guión, se le da mayor peso a la descripción visual.

–Los segmentos dialogados dejan de ser preponderantes, para compartir el protagonismo junto con los narrativos, los explicativos e incluso los descriptivos. Como verán existen y conviven varias formas narrativas dentro de la obra (es un coctel de recursos, en un filme sería como si tuviésemos cine mudo con carteles, locución en off, diálogos y mucha imagen, algo sin duda muy complejo).

–Los diálogos generalmente ocultan subtextos y por viñeta se tiende a tener remates y ganchos.

WEB SERIES

El crecimiento de la popularidad de Internet y la creciente calidad de la tecnología para transmitir videos por internet ha traído como consecuencia que la distribución de las series web sea relativamente barata en comparación con los estándares tradicionales, permitiendo a los productores alcanzar una audiencia global, que tiene acceso a los programas durante las 24 horas del día.

Este tipo de ficciones se distribuyen por episodios, generalmente de corta duración. No están enfocadas a un prime time (que no existe en la web) ni mucho menos, sino

a un “nicho”, “target” o “género” bien definido que consigue rápidamente seguidores en las redes y canales tube.

Muchas veces suelen realizarse subtramas en estas plataformas, que acompañan a la serie de tv o filme para completar la historia.

EL E-BOOK

El e-book o libro electrónico, también llamado ciberlibro, es una versión electrónica o digital de un libro. El dispositivo usado para leer estos libros es conocido como e-reader o lector de libros electrónicos.

Algunos autores proponen que se debe hacer una distinción entre los libros electrónicos y el hipertexto. El hipertexto está destinado a la estructuración de la información a través de enlaces, mientras que un libro electrónico se ha definido como la versión digital de un libro originariamente editado en papel, aunque de hecho existen libros electrónicos que no tienen una edición impresa en origen.

Hoy la narrativa literaria tiene el apoyo de lo audiovisual. Existen libros que con una aplicación son leídos, otros que seleccionando párrafos originan viñetas de historieta y libros de cuentos que al tocar la pantalla se abren nuevas tramas y animaciones interactivas. Hoy acompañar un proyecto audiovisual con un e-book es una apuesta muy frecuente ya que acerca a los lectores a una nueva experiencia vinculada a las plataformas digitales.

RECOMENDACIONES PARA EL GUIÓN TRANSMEDIA

1. **FRAGMENTAR EL RELATO** (Ritmo)
2. **TRABAJAR PERSONAJES TRIDIMENSIONALES** (Reales)
3. **UTILIZAR EL RECURSO DEL IMPACTO** (Generar atención)
4. **UTILIZAR LENGUAJE SENCILLO**
5. **PENSAR COMO ESPECTADOR** (Respetarlo)
6. **TENER UN CONFLICTO SÓLIDO** (Un conflicto fuerte y sólido vale más que mil conflictos débiles)
7. **LOGRAR UN EQUILIBRIO DE IMAGEN Y SONIDO** (Lo que se ve, se entiende)
8. **CONOCER EL GÉNERO** (Entender el target, personalizar proyectos)
9. **ADAPTARSE RÁPIDAMENTE** (Adaptación a los cambios, principio de los contenidos hoy en día)
- 10-**RE -ESCRIBIR** (Trabajar en equipo, trabajar jugando)

Y recordar: “El hombre es verdaderamente libre cuando juega”.

DECÁLOGO DEL PITCH TRANSMEDIA

1. **SABRÁS DONDE SE VERÁ LA HISTORIA.** *El autor, siempre deberá exponer la premisa, el género y enumerar todos los formatos y todas las plataformas en los cuales se desarrollará el contenido.*
2. **EXPLICARÁS CÓMO Y DE QUÉ FORMA LA CONTARÁS.** *Entenderás cómo funcionan las nuevas plataformas de contenido. Si uno habla de ellas, debe entender mínimamente como funcionan.*

3. **SER UN NERD DE LA TECNOLOGÍA NO SERÁ PECA-DO.** *Estar actualizado con las nuevas tecnologías. Tampoco hace falta ser un “geek nerd”, somos autores, pero al menos leer e interiorizarse de los nuevos dispositivos que sirven para el entretenimiento y la exposición de material audiovisual.*
4. **REVELARÁS EL GRADO DE INTERACCIÓN QUE TIENE LA HISTORIA.** *Quizás lo más importante en una venta de un proyecto transmedia es explicar cómo los espectadores/usuarios van a interactuar con la historia. Aquí tener en cuenta el punto 2.*
5. **NO USARÁS TÉRMINOS TÉCNICOS.** *Una de las grandes dificultades para explicar algunos conceptos de “transmedia & crossmedia” es explicar los conceptos de forma mecánica y técnica. Recuerden que ustedes son narradores no ingenieros, ni tampoco son eruditos en tecnología aplicada a la comunicación, para eso están las charlas TED. Lo ideal es usar términos entendibles y basarse siempre en contar la historia.*
6. **EXPLICARÁS SIEMPRE A TRAVÉS DE LA HISTORIA.** *Esto tiene que ver mucho con el punto anterior. Un autor explica el funcionamiento del contenido a través del contenido. Si necesito decir que parte del contenido se ve solo en la web, lo explicamos con la trama. Ejemplo: los recuerdos del personaje o flashbacks se cuentan aparte, y sigo explicando cómo serán esos recuerdos y de qué tratarán, lo importante es entender el contenido y luego la mecánica de cómo lo contaremos.*
7. **NO DESTRUIRÁS CASTILLOS DE NAIPES.** *Para una narrativa transmedia debes lograr ser un “Autor de estructura”, entender como nadie las estructuras existentes para poder “jugar” y modificarlas con criterio y creatividad. Tratar de romper esquemas estructurales (soplar los*

castillos de naipes” trae un derrumbe inmediato de las tramas). El hecho de tener varias plataformas no es tener libertad narrativa, es todo lo contrario.

8. **PENSARÁS COMO UN ESPECTADOR, NO COMO AUTOR.** *Tratar de colocarse siempre en el lugar del espectador usuario, o del espectador jugador. La interacción que se debe lograr al contar una historia se debe ejercitar colocándose del otro lado. Es una especie de trabajo esquizofrénico pero necesario. Para entender a los nuevos espectadores, hay que comportarse como tal, “tendrás que ser un buen narrador, pero deberás ser un excelente espectador”.*
9. **EL USO DEL IMPACTO Y LAS OPCIONES SERÁN LA SALVACIÓN.** *Trabajar con el buen uso del recurso de impacto y con una narrativa cambiante, (con el constante cambio de tramas – plots) es lo ideal. La narrativa debe estar dispuesta atrapar al espectador mediante el impacto, y debe adaptarse al ensamble permanente de otras tramas y personajes, y a los finales opcionales.*
10. **EL CONFLICTO ES NUESTRO ÚNICO DIOS.** *Los conflictos, sobre todo los múltiples, tanto externos e internos de los personajes son el motor de cualquier historia. La creatividad en una narrativa transmedia no sólo es el cómo lo voy a contar y en qué plataforma, sino como contaré ese conflicto. Los conflictos deben ser variados y creativos. No se deben confundir obstáculos con conflictos. Un buen conflicto nace de la idea y de la pregunta de por qué quiero contar esta historia, allí deberán pensar sobre la responsabilidad como autores de contar una historia.*

“Carta de un Escritor a un autor”

Estimado Autor:

Algunos consejos (inútiles a la hora de sentarse a escribir una buena historieta):

–PIENSA en el lector, si estás escribiendo para que te lean. Del mismo modo que ÉL se tomará su tiempo para leer tu historia, tómate tú también el tiempo para tenerlo en cuenta a Él a la hora de comenzar a escribir.

–PIENSA que lo más importante es la historia. La historia es el jefe, la amante, Dios. No pienses en tus necesidades a la hora de escribir. Piensa, simplemente, en las necesidades de ella, y todo saldrá bien.

–PIENSA en el dibujante que ilustrará tu historia, ya que no es lo mismo no pensar en él. Si eres sabio, aprovecharás las virtudes de tu colega. Si eres inteligente, ocultarás sus falencias. De uno u otro modo, ganará la historia.

–PIENSA que no eres tan importante. Sólo domando el ego llegarás a una historia sincera, original y, con suerte, sencilla. Verás las satisfacciones que te dará lograr esto.

–PIENSA que la historia es una tercer mente, perpetrada por tu mente y por la mente de tu dibujante. Ni tú ni él, por separado, hubieran conseguido llegar a ella, jamás. Estamos, por lo tanto, frente a un hermoso monstruo de tres cabezas.

–PIENSA que quien terminará de escribir tu historia (que ya habrá pasado por las manos –y, por lo tanto, reescrita– por un dibujante) es el lector.

No podrás manejar jamás el tiempo que el lector se tome en observar cada viñeta, en pasar de una otra, en detenerse en un detalle. Intentar manejar estos asuntos es una batalla perdida. No lo intentes jamás.

–PIENSA que el mundo está ahí afuera. Sal. Camina. Recorre. Besa. No en otro lado viven las mejores historias del mundo que en el mundo mismo.

Y, sobre todo... PIENSA, PIENSA, PIENSA.

Será un hermoso camino. ¿Vamos?

¡Saludos!

LUCIANO SARACINO

Nació en 1978 y un buen día se puso a escribir. Lleva casi cuarenta libros publicados –a pesar de que los escribió todos en español, un extraño movimiento de astros hizo que algunos puedan leerse en serbio, coreano, griego, yugoslavo, inglés, italiano, ruso, catalán, portugués y francés–. En el 2006 obtuvo –junto a la ilustradora Leticia Ruifernández– el primer premio en el VI Certamen Internacional de Álbum Infantil Ilustrado “Ciudad de Alicante” por el libro “Cuento Hasta Tres” (Anaya, España, 2006). Fue seleccionado en el libro “Antología del cuento infantil argentino del siglo XX”. Viaja por diferentes lugares del mundo para contar lo mucho que le gusta imaginarse historias. Cuando no escribe libros para chicos, se la pasa escribiendo dibujos animados, historietas, novelas, ensayos sobre cine, series de televisión, películas y hasta guías para viajeros. En televisión fue autor de la serie de ficción “La Nada Blanca” y de la multipremiada “Germán, últimas viñetas” de la tv pública. Es miembro de la agrupación Banda Dibujada, con la que participa en diversas actividades de difusión de la historieta para chicos. Planchas ilustradas de sus cómics fueron expuestas en salas de Bilbao, Madrid, Portugalete, Getxo y Moscú.

ANEXO II

22 REGLAS PARA ESCRIBIR GUIONES DE PIXAR

Emma Coast, Story Artist de Pixar, fue quien a través de la red social Twitter difundió estas reglas, que son una gran guía para iniciar cualquier proyecto narrativo o para reimpulsarlo, en caso de vernos bloqueados.

1. Admiras a un personaje por sus intentos, más que por sus éxitos.
2. Debes tener en cuenta qué es lo que es interesante para ti como espectador, no como escritor. Pueden ser cosas muy diferentes.
3. Definir un tema es importante, pero no verás de qué trata la historia hasta que no la veas terminada. Ahora, reescribe.
4. Había una vez _____. Todos los días _____. Un día _____. Por eso _____. Por eso _____. Hasta que finalmente _____.
5. Simplifica. Focaliza. Combina personajes. Esquiva los desvíos. Sentirás que estás perdiendo cosas valiosas pero te dará libertad.
6. ¿Con qué está cómodo tu personaje? Lánzalo al polo opuesto. Desafíalo. ¿Cómo lo va a superar?
7. Crea el final antes siquiera de saber cómo será tu mitad. En serio. Los finales son duros, enfréntate al tuyo.
8. Termina tu historia y abandónala aunque no sea perfecta. En un mundo ideal tendrías las dos cosas, pero continúa. Lo harás mejor la próxima vez.
9. Cuando te atasques, haz una lista de las cosas que NO van a ocurrir a continuación. Muchas veces lo que necesitas para seguir avanzando aparecerá.

10. Disecciona las historias que te gustan. Lo que te gusta de ellas es parte de ti, tienes que reconocerlas para poder usarlas.
11. Ponerlo en un papel te permitirá perfeccionar. Si una idea perfecta se queda en tu cabeza, nunca podrás compartirla con nadie.
12. Desconfía de lo primero que te venga a la cabeza. Y de lo segundo, lo tercero, lo cuarto, lo quinto... apártate de lo obvio. Sorpréndete a ti mismo.
13. Dales opiniones a tus personajes. La pasividad y maleabilidad pueden quedar bien cuando escribes, pero son veneno para la audiencia.
14. ¿Por qué debes contar ESTA historia? ¿Qué es lo que te quema dentro y te impulsa a contarla? Ése es su corazón.
15. Si fueras tu personaje, en esa situación, ¿cómo te sentirías? La honestidad dota de credibilidad a las situaciones increíbles.
16. ¿Qué es lo que está en juego? Danos una razón para empatizar con el personaje. ¿Qué ocurre si no tiene éxito? Apila las probabilidades en contra.
17. Ningún trabajo se desperdicia. Si no funciona, déjalo y sigue adelante. Volverá más tarde, cuando sea útil.
18. Tienes que conocerte a ti mismo: diferenciar cuando lo estás haciendo lo mejor posible o estás irritable. Una historia se constituye probando cosas, no buscando la perfección.
19. Las coincidencias que ponen a los personajes en problemas son geniales; las coincidencias para sacarlos son tramposas.
20. Ejercicio: desarma una película que no te gusta. ¿Cómo la rearmarías para hacer algo que SÍ te gusta?

21. Debes identificarte con las situaciones y personaje, no puedes escribir en frío. ¿Qué te llevaría a ti a actuar de esa manera?
22. ¿Cuál es la esencia de tu historia? ¿Cuál es la forma más económica para contarla? Si sabes eso, puedes construirla desde ese punto.

BONUS TRACK

SECCIÓN TU FRASE ME SUENA (TV)

Algunas expresiones, frases espontáneas o guionadas, que saltaron de la pantalla chica argentina para quedar en la memoria colectiva de los espectadores. Sumá vos también aquellas que se hacen presentes en tus charlas con amigos.

- ✓ “Con seguridad”. (Cacho Fontana)
- ✓ “Patapufete”. (Pepe Biondi)
- ✓ “Un kilo y dos pancitos”. (Carlos Bala)
- ✓ “Se ha forrrrrrmado una pareja”. (Roberto Galán)
- ✓ “Un programa hecho con... amor”. (Silvio Soldán)
- ✓ “Si querés llorar, llorá”. (Moria Casán)
- ✓ “Billetera mata galán”. (Jacobo Winograd)
- ✓ “Péndex, vos fumá”. (Carlos Calvo a Pablo Rago)
- ✓ “No hay nada más lindo que la familia unita”. (Los Campanelli)
- ✓ “Al final, lo primero es la familia”. (Los Benvenuto)
- ✓ “Vos, ¿de qué lado estás?”. (Matías Martín)
- ✓ “No me dejen sólo”. (Bernardo Neustadt)
- ✓ “Seguime, Chango, seguime”. (José de Zer)
- ✓ “Como te ven te tratan, y si te ven mal, te maltratan”. (Mirtha Legrand)
- ✓ “Vermuth con papas fritas y Good show”. (Tato Bore)
- ✓ “Y, ¡si no me tienen fe!”. (Alberto Olmedo)
- ✓ “Buenas noches América”. (Marcelo Tinelli)
- ✓ “¡Hola Susana!”. (Susana Giménez)
- ✓ “Chau, chau, chauuuuu”. (Marcelo Tinelli)
- ✓ “Qué hacé tri tri (Minguito, Juan Carlos Altavista)

- ✓ Le pertenezco (Giani Lunadei, Mesa de Noticias)
- ✓ Una cosa es una cosa, otra cosa es otra cosa (Hector Panigassi, Gasoleros)

Van otras frases de series que han recorrido diversos países:

- ✓ No hay problema! (Alf)
- ✓ De qué estás hablando, Willis? (Blanco y Negro)
- ✓ No contaban con mi astucia / Siganme los buenos / Y ahora ¿quién podrá defenderme? (Chapulín Colorado)
- ✓ Fue sin querer queriendo / Es que no me tienen paciencia / Se me chispoteó (Chavo del 8)

Frases de series famosas

Frases de Breaking Bad

- ✓ “Tú claramente no sabes con quién estás hablando, así que permíteme darte una pista. No estoy en peligro, Skyler. Yo soy el peligro. Un hombre abre la puerta y recibe un disparo, ¿y piensas eso de mí? ¡No! Yo soy el que llama”. (Walter White)
- ✓ “Alguien tiene que proteger esta familia del hombre que protege esta familia”. (Skyler White)
- ✓ “Eres el hombre más inteligente que conozco y eres demasiado estúpido para ver que ya tomó su decisión 10 minutos atrás”. (Hank)
- ✓ “¿Cuál es la gracia de ser un forajido si tienes responsabilidades?”. (Jesse Pinkman)
- ✓ “Mira, vamos a empezar con un poco de amor duro. Ustedes dos no saben nada de la venta de metanfetamina. Punto”. (Saúl Goodman)
- ✓ Bitch. (Jesse Pinkman)

Frases de True Detective (Rust Cohle)

- ✓ “No puedo decir que el trabajo me hizo ser de esta manera. Al contrario, ser como soy fue lo que me hizo adecuado para este trabajo. Antes solía pensar más al respecto, pero cuando llegas a cierta edad ya sabes quién eres. Ahora vivo en una pequeña habitación en el medio del campo, detrás de un bar, trabajo 4 noches a la semana y, en el medio, bebo. No hay nadie que me detenga. Sé quién soy y, después de todos estos años, puedo decir que hay una cierta victoria en ello”.
- ✓ “La vida es lo suficientemente larga como para que seas realmente bueno en una sola cosa. Así que ten cuidado en qué eres bueno”.
- ✓ “Este es un mundo en el que nada nunca se resuelve. Alguien una vez me dijo: ‘el tiempo es un círculo plano’. Todo lo que hemos hecho y todo lo haremos, lo repetiremos una y otra vez. Y ese pequeño niño y esa niña, estarán en esa habitación una y otra vez, una y otra vez, para siempre”.
- ✓ “No existe el perdón, lo que pasa es que la gente tiene poca memoria”.

Frases de Games of Thrones

- ✓ “No necesitas hacer alianzas formales con personas de tu confianza”. (Tywin Lannister)
- ✓ “¿De qué sirve el poder si no puedes proteger a los que amas?”. (Cersei Lannister)
- ✓ “Podríamos pasar toda la noche intercambiando cuentos de amores perdidos. Nada hace que el pasado sea un lugar más dulce para visitar que la posibilidad inminente de la muerte”. (Maestre Aemon)

- ✓ “La guerra es la guerra, pero matar a un hombre en una boda, es horrible. Cómo si los hombres necesitaran más razones para temer al matrimonio”. (Olenna Tyrrel)
- ✓ “Soy culpable de ser un enano. Me han juzgado por ello toda mi vida. No maté a Joffrey pero me gustaría haberlo hecho. Ver morir a tu despiadado bastardo me ha dado más placer que mil putas. Me gustaría ser el monstruo que creen que soy”. (Tyrion Lannister)
- ✓ “Un hombre sin motivos es un hombre de quien nadie sospecha. Mantén a tus enemigos confundidos. Si ellos no saben quién eres o qué quieres, no podrán saber lo que planeas hacer a continuación”. (Petyr Baelish “Meñique”)

Para el final, frases de un personaje de múltiples dimensiones.

Frases de Dr. House

- ✓ “¿Preferiría un médico que le tome la mano mientras se muere o uno que le ignore mientras mejora? Aunque yo creo que lo peor sería uno que te ignore mientras te mueres”.
- ✓ “He dicho que soy adicto, no que tenga un problema”.
- ✓ “Casi todo lo que prescribo es adictivo y peligroso, la diferencia es que esto es legal. Feliz día”.
- ✓ “La vida es un asco y la suya es peor que otras. Aunque las hay peores, lo cual también es deprimente”.
- ✓ “No soy terminal, sólo patético, y no te imaginas las tropelías que me consienten”.

- ✓ “Me encanta el olor a pus por la mañana. ¡Huele a victoria!”.
- ✓ “Si hablas con Dios eres religioso. Si Dios habla contigo, eres sicótico”.

SECCIÓN “BOND, JAMES BOND” (CINE)

Van algunos ejemplos sin orden de relevancia, para iniciar el propio ranking del lector. ¿Te acordás quién dijo cada frase y en qué película?

- ✓ “¿Qué pretende Ud. de mí?”.
- ✓ “¡Le llenaron la cocina de humo!”.
- ✓ “La puta, que vale la pena estar vivo”.
- ✓ “Yo hago puchero, ella hace puchero, yo hago ravioles, ella hace ravioles”.
- ✓ “Volveré”.
- ✓ “Yo soy tu padre”.
- ✓ “Mi precioso”.
- ✓ “Le haré una oferta que no podrá rechazar”.
- ✓ “Siempre tendremos París”.
- ✓ “¡Aquí está Jack!”.
- ✓ “¡Soy el rey del mundo!”.
- ✓ “Supercalifragilisticoespialidoso”.
- ✓ “Amar significa nunca tener que pedir perdón”.
- ✓ “Gallina”.
- ✓ “¡Buenos días princesa!”.
- ✓ “Veo gente muerta”.
- ✓ “Vas a necesitar un barco más grande”.
- ✓ “¡Solo puede quedar uno!”.
- ✓ “Qué delicia oler napalm por la mañana”.

- ✓ “¡Enséñame el dinero!”.
- ✓ “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”.
- ✓ “¡Te he dicho... que no me llames Junior!”.
- ✓ “Ni tú ni yo ni nadie golpea más fuerte que la vida”.
- ✓ “¡Oh capitán, mi capitán!”.
- ✓ “Hakuna matata”.
- ✓ “Al fin y al cabo, mañana será otro día”.
- ✓ “No son los años, cariño, es el kilometraje”.
- ✓ “Lo que hagas en la vida tendrá eco en la eternidad”.

FRASES DE DIRECTORES Y AUTORES

Frases de Adolfo Aristarain

“El cine es imagen y es diálogo, y la palabra también es acción, el diálogo de cine al espectador le suena como que así habla la gente y la gente en realidad no habla así. O sea, hay un diálogo de cine, que corresponde al cine y no corresponde a otra cosa. Tiene una capacidad de síntesis muy distinta a la que usamos nosotros en la vida real pero al oído te suena como que están hablando como hablamos nosotros en la calle”.

“Los actores son lo más importante que hay en una película. El viejo John Ford decía que las historias se cuentan con la cara de los actores. Y no hay nada más cierto que eso. Es decir, de ahí que a los actores son tipos a los que hay que saber manejarlos muy bien, hay que cuidarlos, hay que arroparlos, hay que darles seguridad. Son tipos muy inseguros, son los únicos tipos de todo el equipo que se están mostrando en carne viva y que están mostrando tal vez su intimidación adelante no sólo del equipo, sino delante de una

pantalla que supuestamente la van a ver con suerte miles de personas”.

“Pensé en seguir Letras, pero charlando con amigas que estaban cursando la carrera sentí que era sólo una guía organizada para decirme lo que tenía que leer. Dejé el Secundario y lo hice por mi cuenta. Pasaron por mis manos Joyce, Sartre, Camus, Conrad, Kipling, Schwob, los surrealistas, los simbolistas, Hemingway, Chandler, Hammet. Y todas las novelas policiales que te puedas imaginar, y etc. etc. Y llegué a la convicción que luego descubrí que coincidía con lo que decía Raymond Chandler. El escritor escribe. Si alguien necesita pedir consejo o quiere aprender a escribir no es escritor. Es una persona que escribe y nada más. Lo mismo se aplica al guionista o director de cine”.

Frases de Juan José Campanella

“Intento tratar las escenas más dramáticas con humor, y viceversa. Le escapo todo el tiempo a esas cursilerías dramáticas”.

“Si rodara ‘House’ como mis películas me echarían”.

“Me dicen que el método Campanella consiste en introducir un chiste cada tres minutos y medio, pero yo no estoy de acuerdo, porque si fuera así de automático, no tardaría un año y medio en escribir los guiones”.

Frases de Héctor Olivera

“Uds saben que yo soy productor, lo cual en Argentina es un trabajo insalubre. Para mí dirigir una película es un placer, no me quiten el placer”.

“Yo no me podía poner a jugar al director, cuando lo que tenía que hacer era salvar a la empresa. Así que hasta que no hicimos la película salvadora que fue “Hotel Alojamiento” (profundo suspiro) ... es inevitable que yo haga... ¿Porqué

“Hotel Alojamiento”? Me dije, mirate al espejo y decí: No tengo nada que ver con vos, después pensá en tus amigos y decí: No los quiero más; pensá en tus colegas... repudiálos, los críticos, otro tanto y hacé la película comercial, la película popular, que necesitamos para salvarnos”.

“La presentamos a la censura, al Ente de Calificación Cinematográfica, que estaba separado del Instituto, y no la autorizaban, no la autorizaban, por presión del Comandante en Jefe del ejército, que era nada menos que sobrino del militar que era capitán represor en la época de “La Patagonia Rebelde”, hasta que al final Perón la autorizó 20 días antes de morir y dos semanas antes de que él se muriera estrenamos la película... 18 días antes, él se murió el 1 de Julio y nosotros la estrenamos el 13 de Junio y la película fue... una conmoción en Buenos Aires”.

Frases de Marcelo Piñeyro

“Todos los personajes se ha recubierto y pretenden que pueden vivir sin afecto, pero no es verdad y no aceptar la verdad es paralizante”.

“En la película “Tango Feroz” la selección de los temas está planteada desde el guión; forman parte del relato; no son accesorias. Tiene como la estructura de un musical y la música es parte integrante de lo que se está contando”.

“El sistema no tiene respuestas ni hay respuestas alternativas al sistema”.

Frases de Luis Puenzo

“Cuando Norma dijo God Bless You, yo dije, Perdimos – cuenta Luis Puenzo sobre aquel famoso momento en el que Alejandro anunció el Oscar para La Historia Oficial–. Escuché un título que no era el nuestro y con mi inglés básico pensé que era el título de otra película. Y de golpe me apuntan to-

das las cámaras y las luces, y me tuvieron que codear para que me diera cuenta de que habíamos ganado. No podía creerlo”.

“Cuando se me planteó este trabajo nunca pensé en ser objetivo. Descreo de la objetividad en el cine en general y el documental en particular. “Algunos que vivieron” es un filme tremendamente subjetivo, aunque no le agregué nada. Fue muy desgarrador. Hubo momentos en que teníamos que parar de trabajar porque estábamos todos llorando y no aguantábamos los relatos”.

“Al respecto tengo una mirada doble. [Adolfo] Aristarain, [Carlos] Sorín, yo mismo, no fuimos a escuela alguna, pero tuvimos la escuela del trabajo, de ser meritorios y pasar por diferentes roles antes de dirigir. Los pibes del nuevo cine, y más los del nuevo-nuevo, no saben que el cine argentino es tan fuerte por su tradición de un siglo sin interrupciones y por eso mismo el más importante del continente”.

Frases de Damián Szifrón

“Siempre creí que pensar el cine desde lo nacional es un poco tramposo. Para mí, el cine es un país sin fronteras, más libre que los otros. Y el arte conecta con la gente independientemente del lugar del que vengan”.

“No tengo la neurosis de que las películas no pueden ser arte y espectáculo a la vez. A mí una película me gusta cuando es las dos cosas”.

“Los Simuladores fue una serie prestigiosa y despertó la atención de mucha gente, pero me parece que hoy la televisión argentina está peor que en esa época. Es regresiva. Se trata de trabajar rápido, barato, sin preparación”.

Frases de Carlos Sorín

“En mi tipo de cine o en el cine que me gusta, los silencios son dramáticamente más intensos que las palabras, porque mis personajes no dicen demasiadas cosas trascendentes. Y cuando las dicen, en realidad, están queriendo decir otra cosa”.

“Sólo me interesa un cine de perdedores”.

“Me interesa trabajar con gente muy simple, porque a esa gente le pasan cosas complejas como a todos, pero tienen una ventaja muy grande para el cine: no verbalizan, gesticulan sin explicar lo que les sucede”.

Frases de Eliseo Subiela

“Yo nunca me até, y un día, cuando me apuraron para que definiera cuál era mi estilo (ya había hecho”El lado oscuro del corazón”), yo dije que lo que hago es realismo sospechoso. Fue un término que acuñamos juntos con el pintor andaluz Cristóbal Toral, que fue un poco el director de arte de”Las aventuras de Dios”. Cuando la vimos, los dos dijimos que hacíamos realismo sospechoso. No recuerdo si lo dijo primero él o yo”.

“Soy un cultor de la estructura del relato yanqui. Soy un defensor, un exégeta, un fanático de ese estilo”.

“El arte sin riesgo no me interesa”.

Frases de Pablo Trapero

“A mí lo que me gusta de lo que pasa en el conurbano es la tensión entre la Capital y la provincia. Esa tensión que se da en la zona sur y en la zona oeste: justamente en ese arco, en ese giro que hace todo el conurbano, también hay una síntesis de la Argentina y de una historia de la Argentina, de clases que no se miran, de personas que pretenden que no se conocen, de historias que parece que no pasan”.

“Nunca será claro dónde empieza la ficción y termina la realidad. La vida cotidiana está llena de momentos absurdos, a veces inconcebibles, que ni siquiera podemos comprender. En ocasiones, nos enfrentamos a situaciones en la vida real que superan a cualquier noción de ficción”.

“Para mí el cine se narra principalmente a través del impacto emocional que vos como espectador tenés cuando estás en la sala, ves y escuchás. Para mí es más importante tu relación sensorial con la película que la relación con la historia: porque la historia forma parte de ese universo, pero antes la película llega a vos por los sentidos. Me gusta el cine como experiencia sensorial”.

Para el final, algunas frases de un escritor extraterritorial: Alejandro Jodorowsky, artista chileno de origen judío-ucraniano, nacido el 17 de Febrero de 1929, nacionalizado francés en 1980. Entre sus muchas facetas destacan las de escritor (novelista, dramaturgo, poeta y ensayista), director teatral y de cine, guionista, actor, mimo, marionetista, compositor de bandas sonoras, escultor, pintor y escenógrafo en cine, historietista, dibujante, instructor del tarot, psicoterapeuta y sanador psicomágico.

Frases de Alejandro Jodorowsky

“Cuando dudes de actuar, siempre entre “hacer” y “no hacer” escoge hacer. Si te equivocas tendrás al menos la experiencia”.

“Le pido al cine lo que muchos estadounidenses le piden a las drogas psicodélicas”.

“Muchos directores hacen películas con sus ojos. Yo hago películas con mis testículos”.

“Aunque tengas una familia numerosa, otórgate un territorio personal donde nadie pueda entrar sin tu permiso”.

BREVE ANECDOTARIO DEL AUTOR

Como autor tuve la suerte de estar también en muchísimas ocasiones en los sets de filmación, y eso fue debido a mi familia, a mis estudios como realizador y a mi buena relación con directores y productores. La presencia en los sets me sirvió de mucho y complementó mis conocimientos técnicos, pero además me ayudó bastante en la escritura de guiones.

Conocer lo que sucede en un set es fundamental para tener una mirada global de lo que representa un guión. Ver a todas las áreas que intervienen en una producción, trabajar con el guión en la mano, es algo que un autor no debería perderse nunca, es la demostración de un guión en acción. De hecho en productoras de gran escala, tanto en cine como en tv, el lugar del autor/guionista en el set es algo muy normal.

Trabajé como director, ayudante, asistente de dirección, y asistente de producción, incluso como foto fija y cámara. Saber cómo moverse en un rodaje es muy importante. Me encanta visitar grabaciones y rodajes presentándome como guionista, rápidamente te convertís en un técnico enmascarado, todos te indican como tenés que actuar y muchas veces exagero mi torpeza o suelo hacer preguntas dignas del curioso en el set, para ver y entender cómo muchos actúan ante ese extraño guionista.

Últimamente he visto que los técnicos no tienen demasiada noción de la labor real del autor y eso me preocupa. Soy de los que creen que también quienes ocupan roles técnicos deben tener idea de narrativa audiovisual, una base fuerte, no solo introductoria.

Pero no quiero desviarme del tema, como habrán leído, el título es: “Breve anecdotario”, y aquí voy a exponer algu-

nas vivencias puntuales que viví en los rodajes. No voy a “spoilear” como se dice ahora, por si no han visto algunas series y películas en las que he trabajado, pero si seré detallista y nombraré a los profesionales que demostraron su talento y capacidad de resolución ante algunos problemas de guión y producción.

1- “Con los televisores no”

Era un invierno bastante caluroso, estaba coordinando el equipo de autores de Quark Contenidos con Matias Lancon y Ariel Fernández, corrigiendo la versión de rodaje de la producción de Argentina Sono Film, “Los Superagentes, nueva generación”. Un guión difícil, debido al tono de humor que debíamos respetar de los autores originales. En una de las situaciones abordamos una escena en la cual los diálogos se centraban en una humorada en relación a la tecnología. Habíamos escrito que por torpeza, los superagentes rompían los televisores lcd donde se transmitía el mensaje de su jefe. Fue semanas después de la entrega final del guión, en medio del rodaje, donde recibimos una llamada diciéndonos que había un pequeño problema con esa escena, los televisores eran de una marca que era auspiciante en la producción y no podíamos destruirlos. Tenía sentido y lógica el pedido, pero eso cambiaba bastante la situación planteada, ya que todo había sido armado para que funcione la escena con la transmisión de un mensaje por tv. El auspiciante tenía el poder sobre la trama y tuvimos que replantear todo, y recuerdo que fuimos al rodaje, imprimimos los cambios en medio del set y el elenco formado por Fabián Gianola, Darío Lopilato y Christian Sancho ensayaron la escena pocos minutos antes de ser filmada. A partir de allí me quedó claro que a veces las marcas también juegan un papel importante en esta industria, si

no pregúntenle a Fedex que en el filme “Náufrago” puso mucho dinero y en la historia la marca queda muy mal parada: llega tarde, estaciona mal la camioneta en Moscú, no se hacen cargo de los gastos de la enfermedad que tiene la esposa de uno de los empleados, se le caen los aviones, abandona a sus empleados sin finalizar la búsqueda, los empleados abren los paquetes, etc... si lo piensan bien, es un completo desastre. No sé a ustedes pero yo como espectador no me darían ganas de enviar paquetería por una empresa así, no me da seguridad que llegue. En cambio la marca Wilson, quedó mucho mejor instalada en el inconsciente colectivo, con una inversión mucho menor.

2- “Textos cortos, discusión larga”

En una de las tantas visitas al set de la película “No te enamores de mí”, (que tuve la oportunidad de co-escribir con Federico Finkielstain) fui testigo de una escena bastante compleja, que como autor jamás pensé que lo sería. El personaje interpretado por Pablo Rago, regresando a su departamento con su novia, veía en la entrada del mismo a su amante (Julieta Ortega) esperándolo. La escena tenía diálogos entrecortados, un parlamento de ida y vuelta. La puesta en escena era también complicada: cámara en mano con la llegada del auto y el Director, Federico, la había planteado a una sola cámara y de manera secuencial (sin cortes). Fue Pablo quien tiró la idea que su personaje al ver como lo comprometía su amante, debería estar furioso y sacado por la actitud de aparecerse en la puerta de su casa. Por ende, según él, debía enfrentarla y decirle de todo en la cara, casi sin dejarla hablar. La idea nos parecía rara ya que Julieta debía decirle algo importante en esa escena a modo de quiebre. La discusión fue ardua y finalmente se probó la escena como los actores planteaban, dejando de lado la estructura

del guión (dejando los parlamentos del personaje de Pablo). La mirada de Pablo fue sumamente acertada, porque al ver la escena, la imagen y el acting de Julieta fue más fuerte que el diálogo que teníamos para ella. Se dio perfectamente a entender la respuesta de Julieta sólo con su mirada. Dos excelentes actuaciones en una escena, donde los silencios contaron más que los diálogos. Muchas veces los actores al interpretar logran pulir las escenas, los ensayos y pasar diálogos es fundamental para que el guión vuele alto.

3- “Sin leer el guión”

En el filme “25 miradas – 200 minutos”, un proyecto audiovisual por el Bicentenario de la República Argentina, participé como asistente de dirección del cortometraje “La Voz” dirigido por Sabrina Farji. Era una propuesta artísticamente ambiciosa, como todo lo que mi amiga Farji realiza, esa es su firma. La protagonista era nada más ni nada menos que la actriz y cantante Elena Roger, que interpretaba a una mujer que representaba a la “República”, una joven perdida en un laberinto como en el cuento de “Alicia”. Estábamos atrasados y era una historia que requería muchos cambios de vestuario, maquillaje y locaciones. El productor, un profesional de primera, mi amigo Emanuel Angeli estaba muy nervioso, cronómetro en mano. Recuerdo que en varias ocasiones se cortaba la escena para acomodar alguna prenda, ejemplo: los cordones de los zapatitos de Elena cuando la escena se trataba de un primer plano de su rostro. El tema no era solo mirar el monitor, sino que el guión ya tenía las marcas técnicas, donde se detallaba incluso los planos. Ahí nos dimos cuenta que muchas veces los técnicos no tienen tiempo o no dedican atención al guión, cosa que es necesaria para agilizar y anticipar posibles cambios y modificaciones planteadas. Por suerte todo

salió bien, en tiempo y forma, el resultado fue excelente, con una actuación sublime de Elena Roger.

4– “Una morgue casi real”

Esta es una situación digna de un autor inexperto en set, y fui el protagonista. Estábamos escribiendo la miniserie “Fronteras” y armando el elenco, uno de los elegidos para interpretar a un médico de la historia era Raúl Taibo (un gran amigo, y gran tipo). Me enteré que estaba trabajando en una película de terror en 3D dirigida por el director Daniel de la Vega, ex alumno de guión. El filme en cuestión se trataba de “Necrofobia”, sin dudarlo le escribí a Daniel para ir a visitar el set y poder entablar un diálogo con Raúl y tener una devolución más cercana del personaje que estábamos escribiendo. La respuesta del director fue rápida, me pasó la dirección de la locación en la que estaban rodando: la morgue judicial de la nación. Me fui ese día con un amigo, licenciado en cine, Javier Campo. Recuerdo que llevé mi cámara Nikon para sacar fotos del backstage a modo de foto fija para regalarle a la producción y así devolverle el buen gesto del director por la invitación. Al llegar al lugar, obviamente me impactó, pero al entrar en la sala y ver el equipo preparando luces y la puesta, me relajé. Miré en las mesas uno de los cuerpos “muñecos” usado como cadáver, a punto de ser examinado por un forense. Todo el arte que allí había preparado el equipo me parecía fascinante, las pinzas, la sangre, los frascos con líquidos, instrumentos en bandejas, todo era perfecto. Tomé algunas herramientas y me acerqué a hablar con quienes habían hecho el arte, para felicitarlos por la utilería. Obviamente ya se ven venir la repuesta ¿no? Con cara de “deja eso donde estaba” me dijeron que todo lo que estaba allí eran elementos reales de la morgue. Claramente me dejé llevar por

la magia del cine donde lo falso se convierte en real, pero acá descubrí que lo que parece real, muchas veces es real.

5- “Besar o no besar, esa es la cuestión”

Cuando estaba con Sabrina Farji y la doctora Romina Rissolo escribiendo la serie “El paraíso”, una historia sobre una sala de primeros auxilios del conurbano bonaerense, comenzamos a hacer foco en la historia de amor entre los médicos protagonistas. Allí surgió el debate de un giro propuesto por nosotros en uno de los capítulos de la mitad de la serie, donde el doctor Carlos Azhar, interpretado por Alejandro Awada, debía besar a la doctora Laura Denegri, interpretada por Agustina Cherri. Fue el actor quien seguía muy de cerca los libros, quien construyendo en aquel momento el personaje dudaba, y nos decía que él conociendo su personaje, jamás la besaría. Fue un debate amplio, ya que como autores teníamos ventaja sobre la curva dramática de los personajes e insistimos que era necesario el beso. Hasta último momento la duda en Alejandro persistía y decía que su personaje no debía besarla. En rodaje finalmente se filmó el beso. Obviamente al ver toda la serie y ver la trama general de la serie, Awada aceptó que era necesario aquel beso en ese capítulo. Esta situación es frecuente, hace muy poco en Argentina Comiccon, hablando con Chris Claremont (creador de personajes de comic X-Men y guionista de filmes de Marvel) me contaba que con el mítico personaje Wolverine, interpretado por Hugh Jackman, tuvo similares discusiones, ya que Hugh le discutía como era su personaje y Chris le decía que también lo conocía muy bien ya que él como escritor lo había creado. Sea cual fuese la situación siempre tiene que ser bienvenida la mirada de los intérpretes ya que ellos son quienes le ponen el cuerpo a los personajes y le dan vida, pero hay que entender también que los auto-

res tenemos una mirada hacia un horizonte más amplio que el de los actores, le damos importancia al arco de transformación y tomamos decisiones en el presente de los personajes para que puedan funcionar en situaciones futuras.

6- “Perro que ladra no muerde”

Cuando digo que hay que tratar de evitar lluvias, niños y animales, es porque en la historia del cine y la televisión, hay miles de ejemplos donde esos factores generalmente terminan originando algunos problemas. Estábamos trabajando para Fox Televisión Studios, con Jorge Nisco (quien en ese entonces había terminado de grabar “Epitafios” para HBO y comenzaba una serie de terror). Generalmente las reuniones las teníamos en el set y en diferentes locaciones. Ese día me acerqué a Munro donde habían armado un laboratorio en el que se hacían experimentos científicos secretos. Allí un personaje se había escapado y había soltado a todos los animales, desde ratas, cobayos, aves y algunos perros.

Existen empresas para el alquiler de animales adiestrados, la escena a grabar era con dos enormes perros, de raza Rottweiler. Apenas ingresaron al set, comenzaron a ladrar mostrando sus enormes dientes, se querían devorar a todo el equipo, escupían espuma por la boca, parecían máquinas con mandíbulas asesinas. El hombre que los traía apenas podía sujetarlos, estaban muy enfurecidos, los técnicos se alejaron, todos nos hicimos a un costado, recuerdo que estaba el actor Luis Machín que tenía que hacer la escena frente a esos tremendos perros. Hicimos silencio y se preparó la toma, Nisco dio la orden de grabar con el grito de ¡acción!”. Automáticamente los perros miraron a las cámaras y las luces, se acercaron con miedo, y en vez de ladrar miraron con suma ternura a Luis, es más uno de ellos sacó la lengua con un gesto de felicidad como si se tratara de un

cachorro que quiere salir a jugar. La escena se hizo cuatros veces, en ninguna de las tomas se logró que los perros mostraran ferocidad ante las cámaras. Jorge dio corte y cuando se apagaron las luces, comenzaron a querer devorar a todos los que estaban allí. A decir verdad, actuaron como muchos actores, pero lo que me dejó en claro que hay cosas que no se pueden controlar, una de ellas que un perro sea buen intérprete, como Rin Tin Tin y Lassie hay pocos.

7- “Rodaje con conejitas”

En casi todos los lugares que me hacen entrevistas o doy seminarios, me preguntan si alguna vez fui a un rodaje de Playboy TV. Obviamente fui y creo que a casi todos los que pude. Ya sé, estarán pensando, “este autor no es ningún tonto”, pero no iba a modo de paseo, de diversión, sino a trabajar y conocer las locaciones donde se desarrollaba la historia, ya que muchas veces estaban muy limitados de espacios y la trama del guión se modificaba mucho. Entonces lo ideal era ir a ver el lugar y a las modelos para resolver con el director y el director de fotografía como se podían realizar cambios. Obviamente había hermosa chicas desnudas por todos lados y no era el lugar indicado para encontrar demasiada concentración. Los detalles de situaciones que vi, se los dejo para otro libro o para contar en mis seminarios.

8- “Un verano otoñal”

Trabajé en el equipo de dirección del filme “Eva & Lola” de Sabrina Farji. Un filme grande y con un enorme desafío: la historia transcurría en verano, pero el rodaje se tuvo que realizar en invierno. Las protagonistas eran Celeste Cid y Mariela “Emme” Vitale, ambas interpretaban dos chicas

que hacían circo (danza aérea) y tuvieron que estar vestidas de verano en días donde hacía 4 grados bajo cero. Pero lo más interesante fue una escena que filmamos en una plaza del barrio de Núñez con Celeste Cid y Victoria Carreras. Todo estaba listo para la orden de acción y nos dimos cuenta de un detalle no menor: toda la plaza estaba cubierta de hojas secas y los árboles pelados. Entonces tuvimos que buscar un lugar en esa plaza donde el fondo diera vegetación aún verde y tuvimos que limpiar la zona de hojas secas, todo el rodaje estábamos pendiente de las benditas hojas secas que cubrían las veredas. Éramos barrenderos profesionales. También fue un filme donde la mayoría de las escenas de día se filmaron de noche, y las escenas de noche se filmaron en pleno día. A veces la estación en la cual sucede la historia nos limita y es un factor determinante para el rodaje, además no es lo mismo contar una historia en invierno que en verano, el contexto cambia, por eso es preciso entender en qué momento sucede la trama.

9- “Lo que el viento se llevó”

Tuve el enorme placer de trabajar el guión junto al director Alex Bowen, de Chile. Viajó para rodar un filme para el proyecto “Malvinas 30 miradas”. La película fue filmada en paisajes de la costa argentina, precisamente en Mar de Ajó. Fui invitado como guionista y viajé para estar presente en el rodaje. El primero de los días de filmación estuvo nublado, pero esa noche una gran tormenta azotó con fuerza toda la costa (a pesar que el pronóstico decía lluvias, no anunciaba tanta precipitación y vientos). Incluso tuvimos corte de energía debido a las ráfagas de viento que tiraron postes de alumbrado y árboles. El lugar quedó inundado y teníamos que seguir rodando. Ese día la mitad de la jornada fue muy nubosa y la otra mitad tuvimos sol y muchísi-

mo viento. Fue un gran problema la continuidad en cuento a la luz, pero además también el viento modificó muchas escenas que estaban con ellos sin tanto viento. (Eran ráfagas intensas que volaban todo). En ese entonces tuvimos que replantear bastante la historia del guión debido a la continuidad y las contingencias climáticas. Allí entendí que el factor clima en un rodaje es un factor impredecible y algo con lo cual no se puede luchar. Lo bueno, es que se tuvo en cuenta el rol del autor/guionista en set y se pudo resolver con el equipo la historia, yo estando allí conocía a los actores, las locaciones y todos los elementos con lo que contábamos. Esa limitación incluso de tiempo, me sirvió para crear nuevas alternativas a la historia.

10- “*Vía skype con el ganador del oscar*”

Con Juan José Campanella he tenido muchos encuentros. El primero recuerdo fue cuando aún estudiaba, competí en un concurso en Telefe cortos, donde él era jurado y me acerqué a saludarlo como buen “cholulo”; luego me lo crucé en muchas premieres y siempre me he acercado y conversado con él brevemente. Incluso hemos llegado a competir en el Martín Fierro en el rubro mejor unitario/miniserie de tv, él por “El Hombre de tu vida”- Telefe y yo por “El paraíso” - Canal 7 /Televisión Pública. Obviamente ninguno de los dos ganamos en ese rubro! Recuerdo que me acerqué y le dije “ahora puedo decir que competí con alguien que ganó un Oscar” y él me dijo: “ambos perdimos, mejor puedes decir que empataste con alguien que ganó un Oscar”. Fue una situación muy linda porque él había visto la serie de médicos “El Paraíso” y le había gustado mucho, viniendo de alguien que había dirigido capítulos de la serie “Dr. House”, nos pareció un gran halago. Pero la situación que contaré fue en Argentina Comiccon, donde él no pudo

estar presente y como quería participar, nos dijo a Roberto Schenone y a mí que quería salir y hacer una conferencia virtual. Fue entonces cuando después de probar varios programas, tuvimos que quedarnos con el skype. Él estaba en Atlanta grabando una serie con el productor de “Breaking Bad” y yo junto a Javier Paredes, coordinábamos el auditorio en el distrito audiovisual y le hacíamos preguntas. El tema fue que a los tres minutos de comenzada la entrevista, el skype se desconectaba y Juan seguía explicando y cuando retornaba siempre terminaba la respuesta, entonces le decíamos que no se había escuchado nada y él tenía que volver a responder, lo hizo prácticamente en casi todas las preguntas. Fue allí donde hubo dos respuestas que me sorprendieron: una pregunta sobre si él quería llevar al cine la historieta “El Eternauta” y la respuesta de Juan me sorprendió: “dejemos el Eternauta en su formato original, la historieta, creo que si hacemos un filme, la obra tan grandiosa en viñeta jamás será igualada” y luego fue la contestación ante la pregunta si en Argentina hubo activación gracias al cine de género; Juan dijo que “existe una crisis mundial en el cine, que si bien a la gente le gusta ver cine de género, éste también está en crisis”. Aclaró además: “quienes hacen el contenido, los guionistas de cine, se han pasado a la televisión, allí ven mayor libertad para, por ejemplo, crear protagonistas incorrectos que se vuelven malvados” y finalizó: “El público argentino tiene un gran prejuicio con el cine nacional, ya por ser nacional se cree que una película es mala, pero cuando una película funciona es el público que más acompaña, “El secreto de sus ojos” no hubiese tenido éxito si lo hubiese hecho con George Clooney y en EE.UU., eso es un hecho”.

11- “El día que a Batman se le rompió el pantalón”

Grabando el programa de fliptv, un hermoso proyecto multiplataforma que sale en Vorterix, (yo dirigiendo) con guión a cargo del sr Fabricio Castellano, hicimos un segmento donde a los conductores Karin Zavala y Roberto Schenone, los visitaba Batman, representado por un cosplay. Era para un especial donde se hablaba de los 75 años del superhéroe. Teníamos que darle un cierre con algún gancho gracioso, y se nos ocurrió que simularan salir de encuadre como si se arrojaran por el batitubo. La acción era muy fácil, pero nadie tuvo en cuenta, ni siquiera Batman, que sus pantalones no eran muy elastizados y al agacharse se escuchó el típico sonido de tela rota, y el grito que anunciaba “esperen que se me rompió el pantalón”. Di corte y sin tener vestuario, Batman solito en el camarín se las arregló para volver a tener el pantalón en condiciones, todo un profesional, pero obviamente no hicimos una nueva toma. A Superman esto, claramente no le pasa.

12- “En idioma español, please”

Era verano, estábamos cerrando un guión de una serie para Fox Televisión Studios, Inc con Jorge Nisco. Teníamos desde hacía meses un proyecto de cine (“Dos pasos en la oscuridad”), una historia de suspenso basada en la obra de Ernesto Sábato, “Informe sobre ciegos” y habíamos impreso ejemplares en español y en inglés para entregar al instituto del cine y a Fox. Todo comenzó cuando Nisco recibió un llamado telefónico de un colega para que leyera una nota que había brindado Francis Ford Coppola a un diario, donde hablaba de la actriz argentina Paola Krum, en la serie Epitafios de HBO. En la nota hablaba muy bien de la actriz y de la serie. Sin dudarle me di cuenta que a

Coppola, estando en Buenos Aires, podíamos acercarle una versión en inglés del guión, o a sus asistentes en la productora. Jorge dubitativo me miró y dijo: “¿te parece?”. Acto seguido estábamos camino a un petit hotel donde se encontraba Coppola. La idea era dejar el material e irnos. Tocamos timbre y nos abrió un joven con rasgos orientales que no hablaba en inglés. Jorge y yo no entendimos nada de lo que dijo y atiné a sacar el sobre con el guión. El joven tampoco entendía nada, pero pronto apareció una productora que conocía a Jorge y nos hizo pasar, al hacerlo, desde el fondo oímos: “come here”. Giramos hacia la sala contigua y allí estaba, el señor Francis Ford Coppola. Nos acercamos mientras la productora nos presentaba, él mirándonos con una sonrisa amable, nos dio la mano, se acercó a una cafetera, tomó la jarra y nos preguntó: ¿café? Y después dijo “Hablemos español, así practico”. A los cinco minutos estábamos hablando en una mezcla de español/inglés mientras Coppola hojeaba nuestro guión y nosotros tomábamos el café que él nos había servido. Nos habló de que él ya se había retirado, que iba a realizar filmes chicos y muy personales, allí le pregunté qué era lo que se fijaba antes en un guión y que películas le gustaban, él sonrió. “en un guión miro que los personajes sean creíbles, reales, me gustan muchos los filmes europeos que veía de joven, hoy la mayoría de la gente piensa que uno puede hacer los filmes que quiere, pero no es cierto. Tienes que hacer películas viables para los estudios. Si te embarcas en una aventura artística, tienes que encontrar financiación. En mi caso, ahora no tengo tiempo para ir pidiendo dinero. Me es más fácil ponerlo de mi bolsillo”.

13- “Entre fotos y copas”

Considerado por algunos como uno de los mayores gurúes en la materia de guión y cuestionado por otros como alguien demasiado teórico, Robert McKee sin dudas es un excelente orador que tiene muy en claro el análisis de los filmes y ha creado un método (les guste o no a quienes lo critican). De su seminario Story han surgido alumnos como Quentin Tarantino, Ben Affleck, Diane Keaton, Julia Roberts, John Cleese y David Bowie. Los mencionados son algunos de sus célebres alumnos, mientras que series como Friends, Ally McBeal y Cheers por citar algunas, han surgido de sus clases de redacción de guiones. Incluso algunas películas que deben su existencia a McKee son: “El hombre elefante”, “Forrest Gump” o “Gandhi”, entre otras. ¿Quieren saber cuál fue el filme que más le gustó de la Argentina? Antes de revelarlo, les contaré una situación graciosa de cómo fue que lo conocí. Para que este suceso ocurra hubo una responsable, una alumna de guión: Clemencia Silveyra, quien un día me llamó porque una colega periodista de un diario muy conocido, tenía que realizarle preguntas a Robert quien en días viajaría a Argentina para impartir su seminario. Querían que algunas fuesen sobre cuestiones técnicas sobre guión. Me pidieron hacerle solo ocho preguntas y obviamente envié como quince. La nota salió al día siguiente y fue un éxito, ya que Robert dijo que las preguntas habían sido interesantes (ojo, cualquiera colega autor hubiese hecho las mismas preguntas, tranquilos). La cosa fue que por ese gesto gané una beca para su curso y los organizadores me invitaron a estar en el grupo de asesores. Apenas llegó a Buenos Aires, en la embajada de EE.UU. hicieron un cóctel. Me avisaron ese mismo día, jornada que había ido al centro a realizar algunos trámites personales, y así entré, mochila al hombro y con ropa sport, a un cóctel

de pura elegancia (casi no me dejan entrar). Entre mucha gente y copas de vino, me presentaron a Robert McKee, brindamos y con la asistencia de una traductora, hablamos de cine. Fue cuando una señora bajita, con rasgos orientales, se acercó a interiorizarse de la charla, yo pensé: “este es el momento de sacar una linda foto”, y a continuación, le pedí a la señora si nos sacaba, le di la cámara y comenzó una sesión de fotos difícil, tuve que corregirle como cinco veces la foto a la señora, de hecho yo le indicaba desde dónde y cómo debía sacarla. Todos me miraban sorprendidos, yo ahí no entendía nada, el mismo Robert me miraba confuso. Yo seguía dándole indicaciones a la señora, de hecho ella hablaba español y la invité una copa de vino que ella negaba, pese a mi insistencia. Resulta que mientras le agradecía a la señora las fotos, copa en mano y a los besos, escuché por micrófono: “démosle la bienvenida a la embajadora de los Estados Unidos” y ahí todos comenzaron a aplaudir. Al darme vuelta, la señora de rasgos orientales subía al estrado del salón. Se trataba de Vilma Martínez, la embajadora de EE.UU. en Argentina. A Robert la situación le pareció muy graciosa. En los días del seminario lo asistí en asesoramiento sobre filmes argentinos, ya que él no había visto demasiados, y si le hacían preguntas él me consultaba para que le hiciese un resúmen. La película actual que le encantó fue: “Un novio para mi mujer”.

14– “El gran simulador”

Visitando uno de los rodajes de Jorge Nisco, al primer actor a quien conocí en el set, fue al señor Diego Peretti, quien en esa ocasión estaba participando en un capítulo de “Botines” (Pol-ka) junto a Rodrigo De La Serna. Luego nos cruzamos muchas otras veces, hasta que finalmente lo invité y vino al taller de guión del Centro Cultural Rojas

a realizar una charla. Diego, aparte de ser un gran actor, es alguien que puede decirse “guionista”, ya que escribe y tiene muchísimas nociones sobre la materia en cuestión.

En la charla que brindó en el Centro Cultural Rojas (UBA) dijo una frase que me encantó: “La televisión está desprestigiada, entonces cuando se llega a la televisión, como ya está desprestigiada, hace que el autor no se autoexija demasiado. Por eso creo que hay que aprovechar la TV para contar historias inteligentes, a la televisión la ve mucha gente y esa es una plataforma interesante. En el cine y la buena televisión hablan las imágenes, el personaje es el que no hace tanto todo lo que se le dice”.

15- ¡Si es sobre nazis me vas acusar de plagio!

Cuando vino a la Argentina junto a mi amiga Romina Massa, asistimos a su seminario de cine. Allí fue cuando él me dijo “eres mi doble en miniatura”. Desde entonces Alex de la Iglesia fue uno de los directores con el cual me siento identificado, no solo por el vínculo de familia española y el cine español, sino por su manera de hacer películas y contar historias (lo del parecido físico me lo dice todo el mundo). El hecho que contaré fue cuando estrenó en Buenos Aires “Las Brujas de Zugarramurdi”, dentro de la programación de cine español, en el multiplex de Belgrano. Le escribí, gracias a Federico Cueva que estaba trabajando con él en esa película, y apenas llegó al cine entre fotos y saludos me invitó un café. Allí le regalé mi novela “El séptimo bastón de Dios”, miró la tapa sorprendido, y luego de leer la síntesis comenzó a reírse: “¡Ramiro, esto es increíble, que coincidencia, pero ahora mismo estoy con la idea de hacer una historia con nazis en Argentina!”. Y acto seguido, tomó un sorbo de café y se puso serio, pensativo. “Ahora que sé de qué se trata, no puedo aceptarte el libro”.

Sorprendido le pregunté: ¿por qué? Alex me miró y dijo: “tú eres guionista, todos los guionistas son iguales, si yo llego a leer esta historia, si hay una mínima situación que se le parezca a tu libro, ¡me vas acusar de plagio! Los guionistas viven entregando ideas y cuando ven algo parecido, aunque se haya hecho un millón de veces, ¡comienzan a ver plagios por todos lados!”. Yo sonreí, aquello que decía era un tanto cierto. Le respondí: “quédate tranquilo, léelo, si quieres hacer una escena parecida, me llamas y listo, fui tu alumno, a lo que Alex replicó: “¡Eso, eso es lo más grave de todo!, ¡por eso tengo miedo! Sonrió y se guardó la novela. Aquella noche estaba junto a Paula Perasso, a sala llena y antes de iniciar la proyección, habló presentado el filme, allí dijo una frase que me quedó resonando: “El motor del artista es la venganza, uno quiere demostrarle a todos los que dijeron que uno no podía, que si se puede, eso es venganza, hay un fuerza de rencor, insisto, el motor del artista es la venganza”.

16– “*Un laberinto familiar*”

Esta es una anécdota que se puede decir, familiar. Es cortita pero que grafica que el mundo de las ideas y las historias pueden venir de lugares muy cercanos. Imagínense, yo siendo guionista, que daba mis primeros pasos en la tv, veo un filme donde hay una historia familiar en ella ¡y ese filme termina ganando un Oscar! ¿Cómo no se me ocurrió hacer el guión de esa historia familiar? Había llegado tarde, Guillermo del Toro me había ganado de mano. A los meses me enteré que mis tíos y primos españoles habían dado su autorización a los estudios de Hollywood para realizar una adaptación de los hechos históricos conocidos en el norte de España, más precisamente en la región de Cantabria, como los últimos rebeldes: “los emboscados del monte”.

Existen dos libros sobre esto: “Juanin y Bedoya: los últimos guerrilleros”, de Antonio Brevers, y “La mujer del maquis”, de Ana Cañil, ambos libros premiados, que se basan en la historia de mi familia en España, la de mi abuelo el soldado Ismael San Honorio, mi tía Mercedes San Honorio, la novia de Bedoya, el líder de los emboscados y su hijo, mi primo Ismael San Honorio. Todos estos elementos están en “El laberinto del fauno”. Una historia digna de un melodrama y con elementos de tragedia, a la que Guillermo le dio esa magia increíble que solo un artista de gran talento puede. Como ven las historias están más cerca de lo que creen.

17- “*Torrente y sus camisetas*”

Estaba en el rodaje de la miniserie “El paraíso”, cuando Federico Cueva, supervisor y director de unidad de Torrente me llamó y me dijo que Santiago Segura estaba en Buenos Aires. Como fanático de Torrente no me podía perder la ocasión de conocerlo y así fue como minutos más tarde del llamado estaba en un bar de Palermo, frente a la plaza Armenia, intentando atravesar una gran multitud de fanáticos. Finalmente pude pasar y acercarme al “amiguete”. Lo que más me sorprendió de todo es que se acercaban más y más fanáticos al lugar y él estaba atento a cada uno de ellos y sus fotos, autógrafos, regalos, saludos. Santiago buscaba a sus fanas para las fotos, algo que en Argentina rara vez se ve en nuestras estrellas locales, debo decirlo, y por eso lo destaco en esta anécdota. Recuerdo que había unas cajas con remeras, subimos a la terraza con Santiago y comenzó arrojarlas de regalo a sus fans. Tenía que irse a un programa de tv, pero él decía que se iría una vez que se sacara fotos con cada uno de los que estaban allí, porque lo estaban esperando. Un gesto que me pareció de grandeza y de alguien que se debe a su público.

Hablando esa tarde, le hice una breve entrevista para “Hoy que veo”, una página de un colega Ezequiel Iandritsky. Le pregunté sobre este protagonista único, que tiene todos valores negativos, el me corrigió diciendo: “No todo es negativo, Torrente quiere ser buen policía, tiene en el fondo buenas intenciones”. Luego le pregunté que tenía Santiago de Torrente y porque creía que los argentinos se fanatizaban con Torrente: “lo único que Torrente tiene de mí es la cara, afortunadamente del cerebro comparto muy poco a pesar de tener que verle la cara todos los días de mi vida. Creo que en todas partes hay seres como Torrente y por eso hay analogías con los argentinos. Las actitudes están en la calle, hay gente que tiene ese tipo de actitud y son reconocidas sobre todo por los argentinos, a quienes les gusta reírse de cosas que en el fondo les molesta. En la vida real esas actitudes son muy desagradables, pero verlas en la pantalla es liberador, catártico”.

Aquí un fragmento de la entrevista de aquel día:

Viernes. 17.55 hs. Palermo Hollywood. Un numeroso grupo de personas corren desde la plaza hacia el bar Limbo. Una tormenta de flashes y gritos, ¡¡Torrente! ¡¡Torrente!! En pocos segundos toda la calle Armenia queda cortada por los fans y gente que se acerca a ver al actor, guionista, director y productor español Santiago Segura, como si se tratara de una verdadera estrella de rock, todos quieren una foto, autógrafo, hablar unos segundos con él, y Segura cumple, recibe a cada medio de radio y televisión con enorme alegría y habla con todos sus fans regalando sonrisas y remeras de su último filme “Torrente 4-3d”, una clara demostración de un grande, que responde a su público. Admirable.

HQV: Antes que nada bienvenido a la Argentina.

Santiago: Gracias...

HQV. Te molesto con unas preguntas para HQV.

S: Pues claro que sí, ... Me molestas...

HQV. ¿Las tres mejores películas que has visto en tu vida?

S: mm... No puedo, ahora no me hagas pensar... esa luego va por mail...

HQV. ¿Las tres peores películas que recomendarías a tu peor enemigo?

S: Para el enemigo... directamente ninguna, que no vea cine... esa es la peor condena.

HQV. ¿Qué cosas te llevas de Argentina?

S: Mira, me estoy llevando toda la filmografía de la historia del cine de Argentina, de verdad... Muchas comedias: “Bañeros locos”, “Brigada” muchas de Franchella, de Diego Peretti y obviamente las de Campanella... También clásicos como “Esperando la carroza”, hay mucho cine argentino que no llega a España y que está bueno descubrirlo... bueno, aquí pasara lo mismo con el cine español...

HQV. Veo que para vos es una semana movida en Bs As, ¿cómo te tratan los fans?

S: Esto es increíble. Realmente la estoy pasando fantástico, una agenda que no he parado un minuto... Salí a todos lados, muchas entrevistas, hace días estuve cenando con Campanella, me invitó ¡y yo encantado! En realidad quise ver si se me pegaba un poco el talento... en realidad es por eso que me junto con gente talentosa...

HQV. Torrente 4– 3d comenzó con todo ¿Cuál es la fórmula para hacer un filme de Torrente?

S: Eso dicen... mira, fórmula... no sé... creo que todo, el guión, los personajes, celebridades, las chicas... ¿A ti te gustaron las chicas de Torrente?

HQV. Si... mucho.

S: Visteis, ¿Son muy guapas verdad?

HQV. La última, ¿Vuelves a la Argentina a filmar Torrente 5, no?

S: Veremos, hoy te diría que sí... Debo decir que descubrí el lugar en el mundo para cargar pilas: ¡Argentina! En España a veces ni me reconocen, aquí salgo y me gritan ¡Genio!... Vale... es sensacional eso...

HQV. Muchas gracias Santiago, ¡por más películas de Torrente!

S: De nada Ramiro, ¡un placer colega!

18- ¿Donde está el guionista del banco?

Por último, les voy a contar dos anécdotas muy personales. Esta guarda un recuerdo que aún tengo enmarcado en mi estudio donde escribo y que parece que funciona como talismán de la buena suerte. No siempre fui guionista y docente, sino que por suerte tuve muchos trabajos. Pude descubrir muchos ámbitos laborales, lo cual me hizo conocer mucha gente y lugares. Estuve seis años en el ámbito bancario, JPMorgan, Chase Manhattan Bank y American Express Bank. Fue en esta última empresa donde desempeñándome como administrativo, con tareas de auxiliar de tesorería, conocí a un actor de raza, muy popular y de renombre internacional, su nombre: Robert Duvall. Como cliente, cada vez que visitaba el país con su esposa argentina, venía al banco. Allí llegaba y se lo atendía en una sala aparte, aunque él casi siempre hacía fila. Pude disfrutar de charlas sobre cine y guión. En una de ellas me contó que estaba filmado un filme con un león, junto a Michael Kaine y Haley Joel Osment (el niño de "Sexto sentido"). Un película titulada "Secondhand Lions" que vi y me encantó.

Me dijo que el guión de ese filme era muy descriptivo y que eso como actor lo había atrapado, porque él interpretando el personaje podía visualizarse en cada escena, le daba mucho valor a la narrativa visual, aunque me aclaró que siempre había elegido los guiones por los diálogos. En esa oportunidad le pedí un autógrafo, siempre recuerdo esa frase del sargento de “Apocalypse now”: “a un hombre que tiene el valor de luchar con las tripas fuera, no puedo negarle un poco de agua”, como me iba a negar un autógrafo. Está bien, yo no estaba con las tripas afuera, pero laburaba como un soldado. Imprimí una foto de la web en la impresora laser del banco y le llevé una birome; me preguntó mi nombre y puso: “Ramiro, mucha suerte como autor” y estampó su firma. En aquel entonces, aún no trabajaba de lo que me gustaba, por eso aquella frase creo que algo de suerte me trajo. Este autógrafo está junto a algunos dvds de mis obras. Duvall, un enorme actor, un maestro como pocos.

19– Mi viejo, el “Kechum” de Proartel

Las últimas anécdotas las dejé para el recuerdo de mi querido viejo “Honorio”.

Sabemos que los personajes animados del maestro García Ferre fueron inolvidables, hasta el día de hoy la serie de súper Hijitus está vigente. El personaje “Kechum”, era un primo rosarino de Pucho, cuya fuerza provenía de la vianda de “polenta con pajaritos” de su madre. A mi padre Luis le decían “Kechum”, por la enorme fuerza que tenía. Era un español de sangre cántabra (Santander-Cantabria) nacido en Abanillas, un pequeño poblado en medio de los picos de Europa. Sus conocimientos en carpintería lo llevaron, de la mano de Alfredo Chopitea y Goar Mestre, a ser primero montajista y luego jefe de montaje escénico (área de escenografía).

Su carrera de 35 años en tv, comenzó en Canal 13 Río de la Plata, Proartel, canal 7 (ATC) y terminó en canal 2 América.

Compartiré tres anécdotas de muchas. La primera está referida sobre un programa en vivo, en el cual se presentaría una compañía internacional: el grupo de bailarines de Antonio Gades. La dificultad residía en que el piso que estaba armado hacía resbalar a los bailarines, en los ensayos no paraban de caerse. Los productores y directores estaban a punto de bajar el segmento, hasta que mi viejo envió a comprar una Coca Cola y a traer un trapo húmedo y un secador de piso. Humedecieron la superficie con la bebida cola y lograron que el piso resbaloso dejara de serlo, ahora podían pisar firmemente. Resolver antes que desesperar.

La segunda fue sobre la visita de Lou Ferrigno “el increíble Hulk”, también en un programa en vivo. Detrás de cámaras, en los pasillos del estudio, se preparaba una muestra de artes marciales; los expertos que romperían tablas, habían traído su material. Mi viejo, que sabía bastante de maderas, vio que el truco para romper muchas tablas radicaba en que eran de una madera débil y fácil de romper. Muchos de los laburante se pusieron hacer “pruebas” con esas tablas, y vieron que eran muy fáciles de partir. El tema fue que mi viejo viendo a Lou Ferrigno, lo invitó a romper unas tablas de verdad y éste las rompió sin mucho esfuerzo (existía mucho músculo real en ese Hulk de ficción). Fue allí cuando tuvieron la idea de cambiarles algunas maderas delgadas a los expertos marciales por maderas más sólidas, como las que había quebrado Lou. El show fue inolvidable, los invitados no podían romper las maderas sin esforzarse, quejándose por esto. Finalmente pudieron romperlas, pero les costó más de un dolor de manos, lo bueno de todo, es que al menos se veía muy real.

Por último, quizás el recuerdo más inocente, es el que me quedó impregnado desde mi infancia. Tendría 6 años, cuando un sábado acompañé a mi viejo a canal 7, ATC. Allí visitamos los estudios con todos los decorados. Yo veía como armaban y desarmaban enormes casas, parques, todo era mágico para mí. Mi viejo se acercó y señalando un bloque de piedra que estaba junto a una cámara, me desafió: “a que no puedes levantar eso”-me dijo. Yo miré, vi que era una piedra grande y pesada pero no iba a echarme para atrás. Me preparé para esforzarme a levantar una piedra pesada, pero al tomarla me di cuenta que no pesaba nada. Aquella gran piedra era de telgopor, y podía sostenerla con una mano. Para los ojos de ese niño que fui, aquello que parecía una gran piedra era solo una ilusión, había sido engañado por la magia del cine y la tv. Todo lo que existía allí era un mundo con trucos, reglas propias, donde todo era posible. Quizás esa situación me acercó a querer saber más sobre cómo hacer cosas que en cámara aparentan ser una cosa y en realidad son otra. Siempre me gustó entender el detrás de cámaras, y quizás por eso hoy les enseño el detrás de las historias, el detrás del armado de las ficciones.

AGRADECIMIENTOS

Como siempre sucede, cuando escribimos un libro llega la hoja de los agradecimientos. La verdad esta vez me la complicaron, porque para escribir este libro he aprendido conceptos de muchísimas personas e incluso de todas las camadas de alumnos, porque el conocimiento con bases creativas se nutre en una especie de enseñanza mutua.

En verdad debería escribir dos libros, uno solo con agradecimientos, ya que también he tenido la suerte de cruzarme con muchos colegas de todas las áreas y aprender de ellos también.

En primer lugar debo agradecer a mi familia y a un profesor que me abrió el camino en el cine, el señor Ariel Sandoval que hoy no me caben dudas está proyectando películas en el cielo.

Luego a mi mejor profesora, colega y amiga Sabrina Farji, a ella le debo mucho, sobre todo las más gratas experiencias de ficción en televisión. Ella es la culpable de que esté en un aula frente a alumnos. Su profesionalismo, humildad y capacidad de transmisión fueron claves para mi crecimiento.

Obviamente y como ya habrán visto desde que leyeron el prólogo, no puedo dejar de nombrar a un referente del cual agradezco su colaboración y enseñanzas, Doc Comparato, sin dudas un gran maestro, un gran amigo y la persona más inteligente y sabia que he conocido en este medio.

A mi enorme amigo y compañero Jorge Nisco, un director y autor en quien encontré mi par creativo, y fue quien me acercó todos los conocimientos de dirección y montaje.

A mis referentes internacionales de los que he disfrutado seminarios, charlas, cursos y almuerzos como: Alex de la Iglesia, Linda Seger, Santiago Segura, Robert McKee, Guillermo Arriaga.

A Alex Lagomarsino, mi representante, uno de los profesionales que más sabe del mercado de la tv. No solo disfruto de sus charlas y sugerencias, sino que también disfruto pelearme con él.

Los últimos agradecimientos especiales son para mi compañero de treeking, Roberto "Chicho" De Matteo, editor del libro y colaborador creativo, la mano derecha necesaria para que el libro se ajuste a la forma soñada. Al señor Hernán Defranchi, amigo creativo quien dedicó su labor en las gráficas explicativas. A mi diseñador preferido Matías Lancon, camada guionista que realizó la cubierta. A la productora María José Céliz, gestora de varias cartas y al señor Alejandro Reynaga, fanático del cine de género y animé, que colaboró con sus conocimientos freaks y a mi querida Paula Perasso, por su apoyo y aportes sobre teatro y casting.

No quiero dejar de mencionar a los primeros lectores de esta obra, quienes me enviaron sus devoluciones en la etapa final de revisión: Teresa Bosch, Belu Souhami, Virginia Berberian y Jorge Lang.

Finalmente a todos los enormes profesionales, destacadas figuras de la industria y los medios que han colaborado y que son parte de este libro tanto por sus cartas como en el anecdotario personal.

Y a todos los colegas, alumnos y amigos que, como yo, en un momento dado tuvieron como entretenimiento y esca-

pe de la realidad a los comics, la literatura y principalmente las ficciones del cine y la televisión.

A todos, muchas, pero muchas gracias. A seguir soñando.

NOTA FINAL: Sientanse libres para criticar y cuestionar todo lo expuesto en este libro. Sientan las historias con el corazón, no usen sólo la mente, las historias deben tener alma. Lean otros libros, hagan más seminarios, jueguen a la play, vean tv, vayan al cine, al teatro, llenen sus cabezas de libros. Usen las herramientas que les sirvan para sus ideas, rompan todas las reglas, practiquen y escriban mucho, sean libres, jueguen, salgan a la calle, vivan experiencias, y nunca olviden que están contando una historia, por favor, jamás aburran.

Muchas Gracias por ser mis lectores.

¡Nos vemos!

RAMIRO SAN HONORIO

Escritor, Guionista y Realizador. Autor amante del género. Estudió narrativa, guión y realización cinematográfica. Proveniente de una familia pionera de la televisión argentina, escribe sobre cine y medios, para diarios, revistas y manuales especializados de la industria audiovisual.

Egresado del IRCA, realizó talleres en el ENERC, estudió guión en el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas y en el Teatro Municipal General San Martín. Fue alumno y asistente de los más destacados maestros de guión como Robert McKee, Linda Seger, Alex de la Iglesia y Doc Compara-to. Realizó talleres de dramaturgia con Sabrina Farji, Alfredo Allende; actuación con el actor Carlos Portaluppi, animación con Gabe Hordos & Patrick Hanenberger (Dreamworks) Cody Cameron & Kris Pearn (Sony Pictures Animation), videogames con Pablo Toscano (Ubisoft) y documental con Philippe Grandrieux (Alianza Francesa).

En el ámbito académico es profesor en el Centro Cultural Ricardo Rojas (U.B.A), en el instituto privado de educación secundaria I.S.M.A (Santa María de los Ángeles), en la escuela de cine y televisión Buenos Aires Comunicación (B.A.C), en la Escuela de Autores Migré. Además es profesor adjunto en la Universidad abierta interamericana (U.A.I) en la carrera de diseño de videojuegos y contenidos transmedia (área guión) y en la Universidad Argentina de la Empresa (UADE) en el área audiovisual.

Dictó y dicta seminarios en varias instituciones como Centro de formación artística del Teatro San Martín, Universidad Maimónides (U.M), Universidad de Buenos Aires (U.B.A), Universidad Argentina de la Empresa (UADE), Televisión Pública (Canal 7), en el Colegio Nacional de Buenos Aires, en la Universidad Nacional del Sur (UNS) de Bahía Blan-

ca, en la Universidad Nacional de Tucumán (U.N.T), en la Universidad de Palermo (U.P) y en la Universidad tres de Febrero (UNTREF).

Participó como conferencista, forista y moderador en Fymti 2010-13 (Festival y Mercado de la telenovela internacional) fue jurado y ofreció conferencias sobre guión de animación y nuevos medios en “Expotoons 2011-13”. También fue Jurado y capacitador en “Festival de Cine Cortala (Tucumán)”, en el festival de televisión de “Nuevas Miradas” y en “The 48 Hour Film Project-Buenos Aires & Córdoba”.

Presentó seminarios y Master Class en el Clúster Audiovisual Valles de Río Negro y Neuquén, Universidad Nacional de Mendoza y en Clúster audiovisual de la Provincia de Buenos Aires y en los Polos y Nodos Audiovisuales (NOA) y en la Casa de Buenos Aires en la ciudad de Córdoba y en el Distrito Audiovisual de Buenos Aires. Fue docente y coordinador en el Seminario de guión de Doc Comparato en Bs As, he invitado para charlas en UADE (Pinamar) dentro del marco camino al fymti 2013. Colaboró en entrevistas y notas para varias tesis de alumnos de medios y comunicación social, de la Universidad Austral (U. A), la Universidad de Lomas de Zamora (U.N.L.Z) y la Universidad de Morón (U. M); y en trabajos finales de alumnos del CIEVYC y la escuela ES de Eliseo Subiela.

Miembro del comité de evaluación de cortometrajes en el festival Internacional de CANNES. Ha sido invitado como conferencista en la XI Cumbre Mundial de la Telenovela (Puerto Rico y Miami, 2013) y como Jurado activo en los premios Nuevas Miradas de Televisión 2014 de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), de los premios Clarín espectáculos y del 1er Festival Cortos Verdes Internacional 2014 (México).

Mentor y coordinador de las charlas abiertas de Argentina Comic-con (2013-2015) y presentador del ciclo de Master Class de la Asociación Autores Audiovisuales MIGRÉ. Siguiendo en el ámbito académico también fue autor y precursor de los programas temáticos y de contenido de enseñanza terciaria con cursos y seminarios de: “Guión de Género y adaptación”, “Vida de terror” (historia del cine de terror latinoamericano y universal), “10 pasos para escribir un guión de género”, “Los 10 man-

damientos del guión”, “Guión y adaptación”. Y mentor del primer curso de escritura transmedia en Buenos Aires “Escribir para los medios del futuro” & “Guión de animación, videogames y documental transmedia”. Programas originales en el área audiovisual.

En el ámbito profesional ha realizado trabajos de Videoclips, Animación, Editorial, Radio, Cine, Televisión, Web, Videogames, Spot, Publicidad, series de Crossmedia y Transmedia transitando los géneros de drama, comedia, infantil, melodrama, ciencia ficción, acción, terror, erótico, documental en canales internacionales como: Televisa, Tv azteca, Fox Televisión Studios, History Channel, Natgeo, Playboy.tv, Turner, Warner, Discovery, Glitz, Disney, Cartoon Network, y señales nacionales como: Pol-ka, Telefe, Canal 7, Encuentro, Argentina Sono Film, Vorterix, entre otras.

En sus inicios como autor novel presentó ideas para los ciclos de ficción: “Tiempo Final” (bbtv-telefe), “Los simuladores” (Telefe), “Yendo de la cama al living” y “Un cortado” (canal 7). Ya como profesional en cine y televisión se destacan las siguientes ficciones: “Lo que llamamos las mujeres” (Tv Azteca) “La vida es una canción” (Tv azteca), “Corazón fantasma” (Televisa), “Tramas” (Fox Televisión Studios L.A), “El Paraíso” (tv pública), “Bicentenario 25 miradas” (Incaa), “Los superagentes: nueva generación” (Telefe cine), “No te enamores de mí” (Aurafilm), “Malvinas 30 miradas” (Encuentro), Fronteras” (Telefe), “Kimera” primera serie crossmedia/transmedia (Pol-ka), ¿Qué tipo de geek sos? (Cartoon network), “Femicidios” (Canal 12 Perú), “Reinas Rojas” (Bowen-Chile) y más de 12 series eróticas (Playboy.tv).

En género documental se destacan: “Humanidad: la historia de todos nosotros”, “Templarios en América”, “Inquisición”, “Vida Eterna”, “Power, el poder detrás de la energía”, “Pandemia” todos especiales de History Channel, la serie “Tabú Latinoamérica: religiones y exorcismos” de Natgeo, “Future Crime” (Discovery), “El sabor de la historia” (Encuentro), y “Osvaldo Bayer, la libertad” (documental de cine). Además trabajó en roles técnicos en el área de dirección en los filmes “Cuando Ella Saltó” (2007) “Eva & Lola” (2009) y se desempeñó como asistente de

dirección en el cortometraje “La Voz-25 Miradas” (2010). Como director ha realizado cortometrajes multipremiados entre los que se destacan; “El oso Roberto” (el video minuto de animación) “Como trompeta” (cine mudo), “Made in moon” (animación 3D) y “El tesoro” (realización para proyección 4D).

Como autor literario tiene escritas dos novelas bestsellers: “El Séptimo bastón de Dios” y “Argentum, Jesuitas: Guardianes de la profecía” ambas publicadas por grupo editorial Planeta”. Fue colaborador/ Autor capítulos tv digital-transmedia en el libro “De la creación al Guión” de Doc Comparato editorial Simplíssimo Livros (Brasil) Autor y colaborador en notas para revistas/diarios de espectáculos como: Primiciasya, Cine-manía (esp), La Nación, Revista Comunicación la Crujía, TvMás y revista Prensario Internacional. Columnista sobre cine, comic y cultura pop en flip animación/vorterix. – www.vorterix.com/flipanimación – primera plataforma digital argentina.

Sus trabajos han ganado concursos como: INCAA series documentales, Cine joven, TDA tv digital, CIN prime time, CEPIA, USINA BUENOS AIRES, concurso de animación INCAA-UIPAA y ha logrado diferentes premios y reconocimientos como: premio en el 64 film festival, premio público Buenos Aires Rojo Sangre (BARS), concurso Mediometrajés Claxson y Cineina, premio del FESTIVAL DE TOLOUSE, Medalla de Oro en NEW YORK FESTIVALS y nominaciones a los premios FIPATEL-BIARRITZ, New and DOCUMENTARY EMMY AWARDS y al premio MARTIN FIERRO (APTRA).

Se terminó de imprimir en Impresiones Dunken
Ayacucho 357 (C1025AAG) Buenos Aires
Telefax: 4954-7700 / 4954-7300
E-mail: info@dunken.com.ar
www.dunken.com.ar
Febrero de 2015

