



PARADIGMAS TEÓRICOS DEL **RELATO** AUDIOVISUAL:

INTRODUCCIÓN

“El objetivo de cualquier arte que no quiere ser consumido como una mercancía consiste en explicar por sí mismo y a su entorno el sentido de la vida y de la existencia humana... o quizá no explicárselo, sino tan sólo enfrentarle a este interrogante”.

Andrei Tarkovski

-La base cognitiva de todo relato audiovisual es el **GUIÓN**.

-Un guión es una historia contada básicamente en:

- Imágenes y audio.
- Personajes.
- Diálogos.
- Descripciones.

-En la escritura el guionista considera que su lector siga pasando páginas.

-El guionista comprende que la base de toda buena historia es:

A.- Según la teoría clásica aristotélica, el **conflicto**.

En este sentido la correlación sería:

- Toda historia es conflicto.
- Sin conflicto no hay personaje.
- Sin personaje no hay acción.
- Sin acción no hay historia.
- Sin historia no hay guión.



B.- Según una teoría humanista propositiva (no “reactiva” como la Aristotélica), podríamos homologar conflicto con **motivo**. Para comprender lo que es un **motivo** hay que asumir que las cosas “no suceden”, ni “se hacen”: Algo o alguien las hace suceder. En este sentido la correlación sería:

- Toda historia es producto de un motivo.
- El personaje es el motivo, o bien, el motivo es el personaje.
- Sin personaje no hay acción.
- Sin acción no hay historia.
- Sin historia no hay guión.

Y esto es FUNDAMENTAL.

La palabra **conflicto** quiere decir “en oposición con”. El eje de cualquier secuencia es hacer que el personaje se oponga a algo, persona o cosa. El conflicto puede tener cualquier naturaleza: un forcejeo o una pelea, una batalla o una persecución, un recuerdo o una nostalgia...

La palabra **motivo** quiere decir “motor”. El eje de cualquier secuencia son los propósitos o motivaciones del personaje. El motivo es el eje mismo de las historias, porque es la base de la acción y de los personajes.

-El motivo o conflicto dramático puede ser interno o externo. En las historias emocionales estos son internos, forman parte de los personajes, o son los personajes mismos. El motivo o conflicto externo es aquel que está fuera de los personajes, los que hacen frente a diversos obstáculos físicos o circunstanciales “propuestos” por la sociedad o por la naturaleza. Crear motivos o conflictos dentro de la historia, mediante los personajes y acontecimientos, es inherente a toda escritura, ya se trate de una novela, una obra de teatro o un guión cinematográfico.



-Para construir al personaje, fundamentalmente debemos saber de él:

- Sus sueños.
- Sus sentimientos.
- Sus pensamientos.
- Sus relaciones.
- Su pasado.

Lo cual, correlacionado con:

- Lo que hace (su actividad cotidiana, su trabajo).
- Cómo vive (su intimidad y sus formas públicas).

Nos dice de él:

- Si es feliz.
- Si es frustrado.
- Si ambas cosas.
- Si es íntegro o si no lo es.
- Etc..

LA CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN

-Un guión cinematográfico se compone básicamente de tres partes que han de estar claramente diferenciadas, puesto que tienen funciones distintas:

- Primer acto.- Planteamiento (PRINCIPIO).
- Segundo acto.- Confrontación o nudo (MEDIO).
- Tercer acto.- Resolución o desenlace (FINAL).

-Cada acto es una unidad o bloque de acción dramática y, a su vez, se subdividen también en principio, medio y final. En todos los guiones se encuentra esta estructura lineal básica, modelo que es conocido como **paradigma** (*dibujo*).

1. El **primer acto** se extiende desde el principio del guión hasta el **primer nudo de la trama** o **primer punto de giro**. Es donde se presenta al (o los) personaje(s) y aparece ese **primer nudo**, un incidente o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace describir un giro en otra dirección. Lo que debemos escribir en el primer acto es:



- La presentación del personaje principal.
- Su entorno.
- Su núcleo de relaciones con otros personajes.
- El contexto dramático de la historia que vamos a contar.

2. El segundo acto es el centro del guión. Contiene la mayor parte de la acción. Abarca desde el final del primer acto hasta el **segundo nudo de la trama** o **segundo punto de giro**. También hay que entenderlo como una unidad o bloque y es cuando aparece ese **segundo giro** y hace cambiar la acción llevándola al principio del tercer y último acto. El contexto dramático es el personaje principal enfrentado a obstáculos que se interpongan entre él y sus objetivos, o bien un despliegue de un plan creativo de éste. Según la teoría dramática clásica, una vez que en el primer acto hemos determinado las necesidades del protagonista, debemos crear obstáculos que se interpongan entre él y esas necesidades. ¡Conflicto! Así, nuestra historia se convierte ahora en la de cómo el protagonista supera todos los obstáculos para conseguir cubrir su necesidad. Según la propuesta dramática del motivo, el personaje recurre a su propia historia y elabora una conducta que lo hace actuar a favor de sus propósitos y no en contra de otros, como eje principal de la acción.

3. El tercer acto contiene el final o resolución de la historia y su contexto dramático es la resolución de la película.

LA ESCRITURA DEL GUIÓN

-Pasos previos antes de empezar a trabajar en lo que podríamos considerar el proceso creativo necesario para desarrollar un guión:

1. Elegir **tema**.
2. Desglosar el tema en **personaje y acción**.
3. Elegir un **protagonista** y unos **personajes principales**, y canalizar su acción hacia un objetivo final: meta.
4. Pensar un **final**, un **principio** y los dos **nudos de la trama** o **puntos de giro**.

EL PROCESO CREATIVO

-No se da el paso firme hacia el guión literario hasta que el caos imaginativo no se concreta en una idea sólida y completa. Con la fase de la idea se inicia un proceso de creación narrativa que irá germinando a través de 6 etapas:



1. Idea o Story line.
2. Organigrama y Paradigma.
3. Escaleta.
4. Sinopsis.
5. Tratamiento.
6. Guión literario.

-En cine, primero se crea la estructura (lo que se llama la diégesis) y después se narra la historia (el relato o guión propiamente dicho).

LA STORY LINE

-Una idea es un argumento dramático que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo. Es lo que los guionistas y productores norteamericanos denominan story line. Para muchos, sin embargo, la idea es la primera imagen o el concepto a partir del cuál se escribe una story line. En cualquier caso, la story line ha de responder a 4 preguntas básicas:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Qué busca?
- ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda?
- ¿Cómo termina la historia?

-Para conseguir esto, podemos utilizar una **PREMISA DRAMÁTICA**. Las premisas dramáticas son claves que facilitan la construcción de argumentos y personajes, y que pueden servir para desarrollar la story line. Podemos distinguir 4 tipos de premisas dramáticas:

1. **Tramas maestras:** Útiles para escribir un relato que impulsará el guión.
2. **Paradojas:** Muy útiles para plantear nudos y conflictos.
3. **Hipótesis:** Respuestas posibles a la pregunta ¿qué sucedería si ...?
4. **Símbolos:** Ideales para enfrentar personajes o para potenciar emociones.

DEL STORY LINE AL ORGANIGRAMA DE LA IDEA

-Nadie puede decir que tiene una idea hasta que no es capaz de ofrecer una trama sintetizada y un tema o propuesta de reflexión. De hecho, tema y trama no son dos aspectos contrapuestos, puesto que un guión cinematográfico es una unidad.



LA TRAMA:

-La trama o tesis es el argumento completo. Los personajes desarrollan sus acciones dentro del modelo planteamiento-nudo-desenlace. Cuando se empieza a construir una trama, lo único importante es la estructura.

-Para construir la trama disponemos de dos herramientas fundamentales: la **story line** (una síntesis de la acción en un párrafo breve) y el **protagonista**, interesante en la medida en que hace avanzar la historia.

-Al crear una story line no debemos perder de vista al protagonista, pues se trata de su historia. A través de él, el espectador penetra en la trama. Planteamiento, nudo y desenlace son las etapas de una historia que coincide con la biografía del personaje por unas horas, días, meses o años.

EL TEMA O LA PROPUESTA TEMÁTICA:

-El tema, en guión de cine, es la hipótesis, es decir, la reflexión que subyace bajo la tesis argumental. Se trata de una propuesta ideológica que el guionista muestra con su historia y que puede tratar sobre cualquier ámbito de las humanidades, es decir, reflexiones u opiniones:

- Artísticas.
- Históricas.
- Políticas.
- Religiosas.
- Morales.
- Antropológicas.
- Etc..

-En el fondo de todo guión, late una propuesta temática que simplifica la historia. El guionista valora la historia desde los conflictos que envuelven a los personajes, y se esforzará por construir el relato según su propuesta temática. El tema es, pues, el aspecto subjetivo de un guión, y en la fase preliminar de la idea, el guionista debe tener claro cuál será el tema de su historia, debe saber lo que quiere decirnos con su obra.