

# Unidad 9

---

- Drama, ficción y estructura dramática

## **DRAMA, FICCIÓN Y ESTRUCTURA DRAMÁTICA**

### **El drama**

EN EL LENGUAJE cotidiano, drama es un vocablo que con frecuencia se utiliza de manera incorrecta. Mi vida es un drama, el drama de la pobreza, no seas dramático: en todas estas expresiones la palabra drama y sus derivados se utilizan, equivocadamente, con sentido negativo.

Dramatizar una situación significa manipular los elementos que la componen para crear una interpretación de la misma. No es la situación original sino una versión de ella. Podemos considerar que un drama es una situación cuyos componentes están deliberadamente seleccionados y arreglados con el fin de crear un efecto determinando en una o varias personas.

Todas las personas dramatizamos en algún momento. Dramatizamos al hablar acerca de una situación que vivimos o que fuimos testigos; al escribir una carta contando nuestras vacaciones o al contar un chiste. Nadie es totalmente objetivo como para narrar una situación vivida tal como su-cedió realmente. Somos afectados por nuestra subjetividad, de modo que lo que contamos siempre está arreglado para crear un efecto en quien nos escucha o nos lee.

Si la capacidad de dramatizar es común a todos los seres humanos a qué nos referimos cuando utilizamos equivocadamente (a palabra drama? Frecuentemente, lo que queremos decir es tragedia. Ésta es una de las manifestaciones del drama, como lo es también su extremo opuesto, la comedia. Entre ambas existe una gran variedad de matices dramáticos para todas las situaciones.

Entender con precisión la naturaleza del drama es imprescindible para el guionista. Quien escribe para los medios audiovisuales debe estar siempre consciente de que su labor principal consiste en seleccionar y componer los elementos que integran una situación, con el fin de que su trabajo tenga un determinado impacto en el público.

Además, por la naturaleza particular de cada medio audiovisual, el guionista debe estar preparado para dramatizar de acuerdo al medio seleccionado. La misma situación se dramatiza de manera distinta dependiendo del medio: cine, radio o televisión.

## La ficción

Con la palabra ficción sucede algo similar a la palabra drama; con mucha frecuencia la utilizamos dándole un significado incorrecto. La popularidad del género denominado ciencia ficción ha traído como consecuencia una curiosa confusión en el uso de estos conceptos.

De manera simple, podemos definir como ficción a todo aquello que no es real. En este sentido, el género de ciencia ficción es sólo una manifestación de la ficción. También son ficción, entre otros: el melodrama, el género de aventuras y el género policiaco. Dentro de los géneros que forman parte del campo de trabajo del guionista, el único género que no es ficción es el género informativo, el cual engloba a todo trabajo audiovisual que trate de manera directa con la realidad y la objetividad.

Con respecto a la realidad, otra confusión común surge cuando se intenta clasificar historias que están basadas, ligera o completamente, en personajes o hechos de la vida real. Esas historias ¿son ficciones o realidades?

La respuesta es sencilla. Películas como Gandhi (Gandhi, 1982) o JFK (JFK, 1991), si bien están basadas en personajes y situaciones que existieron en la vida real, son interpretaciones de esos hechos. Una interpretación no es la realidad. Por lo tanto, ambos filmes pueden considerarse como ficciones, o con mayor precisión, como dramatizaciones de hechos reales.

Si todavía tienes dudas a este respecto, analiza brevemente estos ejemplos. En Gandhi, el personaje que da título al filme no está interpretado por el verdadero Mahatma Gandhi, sino por el actor Ben Kingsley. En JFK, si bien es cierto que se muestra la película original filmada en el momento del asesinato del Presidente John F. Kennedy, las imágenes reales se mezclan con otras filmadas por el director Oliver Stone. Finalmente, ambas películas fueron hechas a partir de guiones escritos por personas que no son los protagonistas de estas historias.

Lo mismo puede decirse de los programas de televisión que reconstruyen eventos reales, como Rescate 911, de las telenovelas históricas como El carruaje y Senda de gloria, o de las dramatizaciones históricas del programa de radio La hora nacional. Todos estos ejemplos son ficciones.

La dramatización de historias basadas en hechos o personajes reales implica un buen grado de imaginación por parte del guionista. Toda historia real posee huecos: eventos sobre los que existe muy poca o ninguna información. Los momentos en que el personaje estuvo solo, sin testigos, son un ejemplo de ello. En estas situaciones, la imaginación del guionista tiene que suplir la falta de información sobre la realidad de los acontecimientos.

Recuerda que al dramatizar estamos interpretando. La dramatización de historias basadas en hechos o personajes reales implica alterar muchas situaciones, con el fin de lograr un efecto en el público. Esta licencia es totalmente válida en el género dramático. El guionista dramático escribe historia de ficción, no de realidad.

## La estructura dramática

Drama y ficción son el territorio del guionista dramático. Analizar y comprender los mecanismos de la creación de historias representa la mitad del trabajo del guionista. La otra mitad es la práctica.

Hemos mencionado que los dramas están formados por elementos o componentes. Podemos determinar que toda dramatización está compuesta por cuatro elementos básicos:

1. Personajes
2. Acciones
3. Lugares
4. Tiempo

Estos elementos son comunes a todas las historias, ya sean completamente ficticias o basadas en hechos o personajes reales. Personajes, acciones, lugares y tiempo son la materia prima de la estructura dramática.

Entendemos como estructura dramática a la manera en que están organizados los elementos básicos del drama o historia. Todas las historias poseen una estructura dramática que funciona a manera de esqueleto de soporte. Este contiene dentro de sí los cuatro elementos básicos.

Ni la estructura dramática ni sus elementos son rígidos. El movimiento y el cambio son características esenciales de la dramatización. Tampoco existe solo una manera de estructurar historias. Las posibilidades son tantas como la imaginación del guionista lo desee.

El ejemplo más simple de estructura dramática es la vida. Nacer, crecer y morir son tres etapas de la vida equivalentes a principio, desarrollo y final. En este ejemplo se manifiestan todos los elementos básicos del drama.

La literatura y los medios audiovisuales han creado sus propias estructuras dramáticas. Las historias que comienzan con el final, los recuerdos visualizados o las historias que terminan en la misma situación que al principio son algunos ejemplos.

Con respecto a los medios audiovisuales, es importante señalar que la estructura dramática está determinada en gran parte por el medio utilizado para contar la historia. El cine posee imagen y sonido, aunque la imagen es eminentemente más importante.<sup>1</sup> La radio sólo cuenta con sonido, aunque tiene la capacidad de crear imágenes en la mente del radioescucha. La televisión, que cuenta con los mismos recursos que el cine, los utiliza de una manera más equilibrada.

Lo anterior significa que el medio es un condicionante para la estructura dramática. El guionista tiene que tomar en cuenta las posibilidades expresivas del

---

<sup>1</sup> Hay que recordar que el cine fue mudo hasta 1927. Esta característica favoreció el desarrollo de un lenguaje netamente visual, en el que la palabra no tenía lugar. Aún en la actualidad se considera que, en el cine, la imagen posee un valor comunicativo más poderoso que el sonido.

medio para el cual escribe, con el fin de seleccionar la estructura más adecuada para éste.

## **Los elementos de la estructura dramática**

### *PERSONAJES*

Los personajes son el elemento principal de la estructura dramática. Los personajes realizan las acciones, en uno o varios lugares, en un tiempo determinado. Poseen carácter y personalidad. Sin los personajes no puede existir la estructura dramática, pues son ellos quienes conducen la historia.

### *ACCIONES*

Las acciones determinan el cambio y el movimiento dentro de la estructura dramática. Son realizadas por los personajes y están condicionadas por los lugares y por el tiempo.

### *LUGARES*

Los lugares cumplen con la función de ubicar la historia en un contexto específico. Poseen un gran impacto en las acciones de los personajes pues, en gran medida, los lugares definen el tipo de acción que un personaje puede realizar en ellos. Por ejemplo: un salón de baile se utiliza para bailar, una iglesia para orar y un avión para viajar.

### *TIEMPO*

El tiempo es el elemento más abstracto de los que integran la estructura dramática. Afecta de manera importante a personajes, acciones y lugares. Podemos determinar tres tipos de tiempo dentro de una historia:

1. Tiempo en el que transcurre la historia.

Es la época en que se ubica la historia. Afecta directamente a los lugares y a las acciones de los personajes.

2. Tiempo total de la historia.

Es el tiempo que transcurre entre el principio y el final de la historia. Puede ir de unos cuantos segundos a varios siglos.

3. Tiempo real de la historia.

Es el tiempo que toma contar la historia completa. Este tipo de tiempo depende del medio que se utilice. En cine, el tiempo promedio de una película es de dos horas. En radio es de unos cuantos minutos y en televisión varía normalmente de media hora a una hora.

Para comprender mejor el manejo de la estructura dramática y de sus elementos básicos tomemos como ejemplo el cuento infantil de La cenicienta, de Charles Perrault. En esta historia encontramos todos los elementos básicos de la estructura dramática:

- Personajes:

Cenicienta, el príncipe, la madrastra, las hermanastras, el hada madrina, los ratones, etcétera.

- Acciones:

Cada personaje realiza acciones buscando un fin determinado. Cenicienta realiza acciones encaminadas a asistir al baile del palacio real.

- Lugares:

La casa y el castillo están ubicados en un contexto feudal europeo.

- Tiempo:

a) Tiempo en el que transcurre la historia: época indeterminada, entre los siglos XIV y XVIII.

b) Tiempo total de la historia: algunos días.

c) Tiempo real de la historia: depende del medio. La película de Walt Disney, filmada en 1950, dura 74 minutos.

El cambio de cualquiera de los elementos traerá como resultado una alteración más o menos significativa de la estructura dramática. Entre mayores sean los cambios, mayor será la alteración de la estructura original.

Ubicar la historia de La cenicienta en Francia o en Suiza no hace mayor diferencia. Situarla en Japón la modifica sustancialmente. Ubicarla en los Estados Unidos de los años 90, añadir y eliminar personajes, lugares y acciones, dio como resultado el filme *Mujer bonita* (*Pretty Woman*, 1990).

A pesar de los cambios, siempre existe una estructura. La estructura dramática proporciona el soporte indispensable para que los elementos que la integran adquieran sentido. Es la unidad que permite que las modificaciones hechas a una historia mantengan una coherencia interna. Es la herramienta principal para la creación de guiones dramáticos.

## **ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA**

### *Los paradigmas*

SYD FIELD, UNO de los principales teóricos norteamericanos del guionismo, propone un método útil para el análisis y la creación de estructuras dramáticas en medios audiovisuales. Aunque sus propuestas se refieren exclusivamente al guión cinematográfico, son totalmente aplicables a los guiones dramáticos de radio y televisión. ,

Field<sup>2</sup> propone que toda historia puede esquematizarse mediante paradigmas, o estructuras básicas de narración.

Los paradigmas son lineamientos o bocetos. Son como los planos de una casa: no son la casa en sí, pero ayudan a visualizar cómo será ésta una vez construida.

Los tres paradigmas que propone Field son:

1. Paradigma de personaje
2. Paradigma de asunto
3. Paradigma de estructura dramática

### *Los personajes*

En el capítulo anterior determinamos que los personajes son el elemento principal de la estructura dramática. Ellos son los que realizan las acciones, en los lugares y en el tiempo. Sin los personajes no es posible que exista la historia.

### *Personaje principal y personajes secundarios*

Al analizar o escribir un guión para medios audiovisuales, es importante determinar un personaje principal. El personaje principal es quien realiza las acciones más importantes de la historia. La estructura dramática des-cansa sobre el personaje principal y sus acciones. El personaje principal es el primer elemento de la estructura dramática que el guionista debe crear.

Los personajes secundarios son creados en función al personaje principal. Podemos clasificar a los personajes secundarios en tres categorías:

1. Personajes secundarios protagónicos.

Son aquellos que están estrechamente relacionados con el personaje principal. Su participación dentro de la historia es importante. Sus acciones son dirigidas en la misma dirección que las acciones del personaje principal.

2. Personajes secundarios antagónicos.

También están estrechamente relacionados con el personaje principal y su participación dentro de la historia es importante, pero sus acciones se oponen a las del personaje principal.

3. Personajes secundarios incidentales.

Su participación dentro de la historia es breve y pueden estar o no relacionados con el personaje principal. Sus acciones pueden ser acordes u opuestas a las de éste.

Determinar el personaje principal puede ser más sencillo en unas historias que en otras. Generalmente, los guiones de cine, radio y televisión se escriben pensando en un solo personaje principal. Sin embargo, hay historias cuyo personaje principal es una pareja -como en el filme *Un final inesperado* (Thelma & Louise, 1991)- o un grupo de

---

<sup>2</sup> Syd Field, *Screenplay: The foundations of scriptwriting*. New York, Del Publishing Co., 1982,p.7.

personas -como en Reencuentro (The big chill, 1983)-. En estos casos, se debe tomar a la pareja o al grupo como un solo personaje.

Puede suceder que un personaje secundario esté construido de manera que su personalidad y sus acciones opaquen a las del personaje principal. Esto sucede en algunas ocasiones con los personajes antagónicos. Películas como Atracción fatal (Fatal attraction, 1987), Bajos instintos (Basic instinct, 1992), Batman (Batman, 1989) y Batman regresa (Batman returns, 1992) tienen personajes antagónicos de este tipo. En estos casos, la determinación del personaje principal puede resultar difícil. Sin embargo, aunque en estas historias las acciones de los antagonistas sean más llamativas, las acciones del personaje principal son las que deciden el final de la historia.

En otros casos, como en el filme La sociedad de los poetas muertos (Dead poets society, 1989), un personaje secundario protagonista con gran personalidad es el catalizador que dispara la acción del personaje principal. En todo caso, es importante no confundirse. El personaje principal es el que lleva el peso de la acción de principio a fin. Sus acciones son determinantes para el desarrollo de la historia completa.

### *El paradigma de personaje*

El primero de los paradigmas de Field es el paradigma de personaje. Este paradigma es una herramienta para analizar o construir personajes dentro de una estructura dramática y está integrado por dos partes:

1. Vida interior
2. Vida exterior

La vida interior es la que forma al personaje. Está determinada por su biografía: por lo que ha vivido hasta el momento en que comienza la historia.

La vida exterior es la que revela al personaje. Está determinada por lo que vive el personaje a partir del comienzo de la historia: por su necesidad principal y por las acciones que emprenda para satisfacerla.

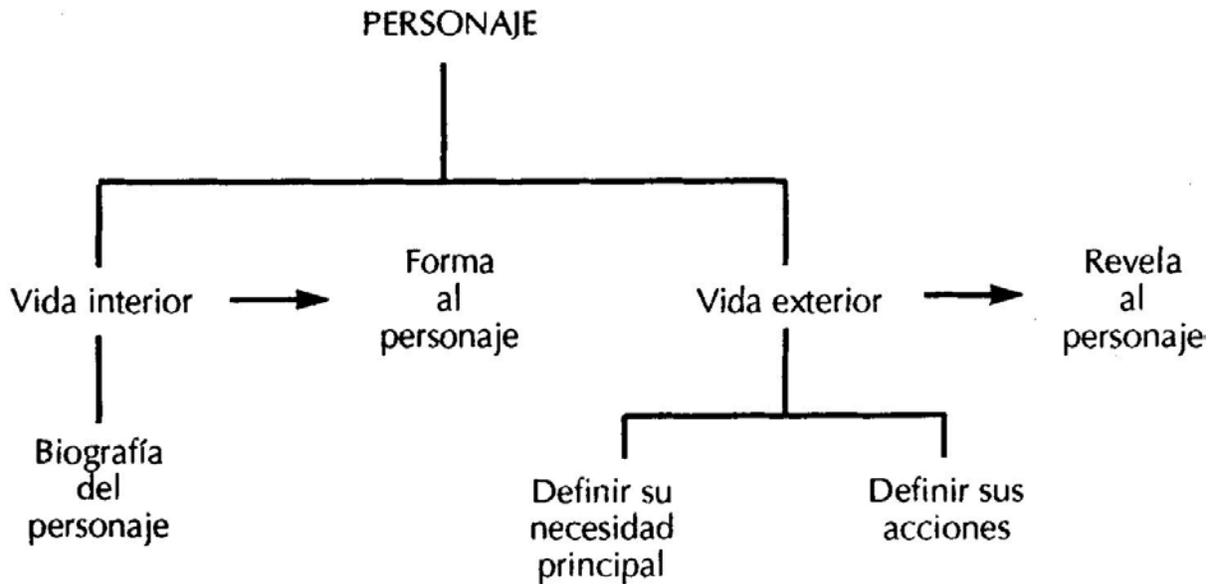
El paradigma de personaje establece que todo personaje tiene, al comienzo de la historia, una vida previa que se verá modificada por los acontecimientos de la historia.

### *LA BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE*

Tanto Field como otros autores destacan la importancia de crear un con-texto biográfico que forme la vida interior del personaje.

# ESQUEMA

## Paradigma de personaje



Linda Seger<sup>3</sup> establece un proceso de creación de personajes que consta de seis etapas:

1. Determinación del personaje

En esta etapa se escoge al personaje de la historia. Se determinan algunas características esenciales de su personalidad (sexo, edad, ocupación, clase socioeconómica, rasgos generales de carácter, etcétera).

2. Investigación sobre el personaje

Una vez determinadas sus características esenciales de personalidad se procede a investigarlas a fondo, con el fin de que el guionista domine el contexto biográfico de su personaje.

3. Definición del carácter del personaje

A continuación se define el carácter del personaje, con base en la creación de atributos psicológicos congruentes con las características esenciales de su personalidad. Se crean consistencias y paradojas con el fin de humanizarla y evitar que se quede en un bosquejo o arquetipo.

4. Creación del contexto biográfico

---

<sup>3</sup> Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters*. New York, Henry Holt and Company, 1990.

El siguiente paso es crearle un pasado al personaje. Esta etapa es de gran importancia, ya que en ella se crean las explicaciones sobre el presente. Las características esenciales determinadas en la primera etapa son justificadas con la creación del contexto biográfico.

#### 5. Análisis profundo del carácter del personaje

Después de crear la biografía, es conveniente evaluar el proceso creativo desde una nueva perspectiva. En esta etapa se analiza la congruencia entre la biografía del personaje y las características que éste manifestará durante la historia. También se evalúan las consistencias y paradojas de su carácter y, de ser necesario, se modifican las incongruencias.

#### 6. Creación de otros personajes y establecimiento de relaciones

La última etapa es la creación de otros personajes y de la relación entre el personaje principal y ellos. La creación de personajes secundarios puede seguir un proceso similar a la del personaje principal, aunque la profundidad del proceso depende de la importancia del nuevo personaje para la historia.

Los pasos del proceso de creación de personajes de Linda Seger se discuten con mayor detalle en el Capítulo 5 (La redacción de la historia).

### **NECESIDAD Y ACCIONES**

La vida exterior del personaje se manifiesta a través de su necesidad principal y sus acciones. Este aspecto del paradigma revela la personalidad del personaje ante el público.

En todas las historias, el personaje principal tiene una necesidad que satisfacer. Este aspecto es enfatizado por la mayoría de los autores sobre guionismo. Eugene Vale<sup>4</sup> señala que todo personaje debe tener un motivo para actuar, una intención de actuar y un objetivo o meta que alcanzar. Field establece lo mismo al señalar que la necesidad del personaje principal debe estar dirigida al logro de un objetivo.

Al escribir una historia para medios audiovisuales, es importante establecer la necesidad principal del personaje. Por lo general, las historias escritas para cine, radio y televisión no abarcan la vida entera de los personajes, sólo nos muestran una etapa de sus vidas. La necesidad principal del personaje debe corresponder a la etapa de su vida en la que se desarrolla la historia. En su pasado y en su futuro el personaje tuvo y tendrá otras necesidades, pero la que importa es la de su presente.

### **El paradigma de asunto**

La función del paradigma de asunto de Field es ayudar a responder con exactitud al primer cuestionamiento que surge a la hora de analizar o escribir un guión dramático: ¿de qué se trata la historia?

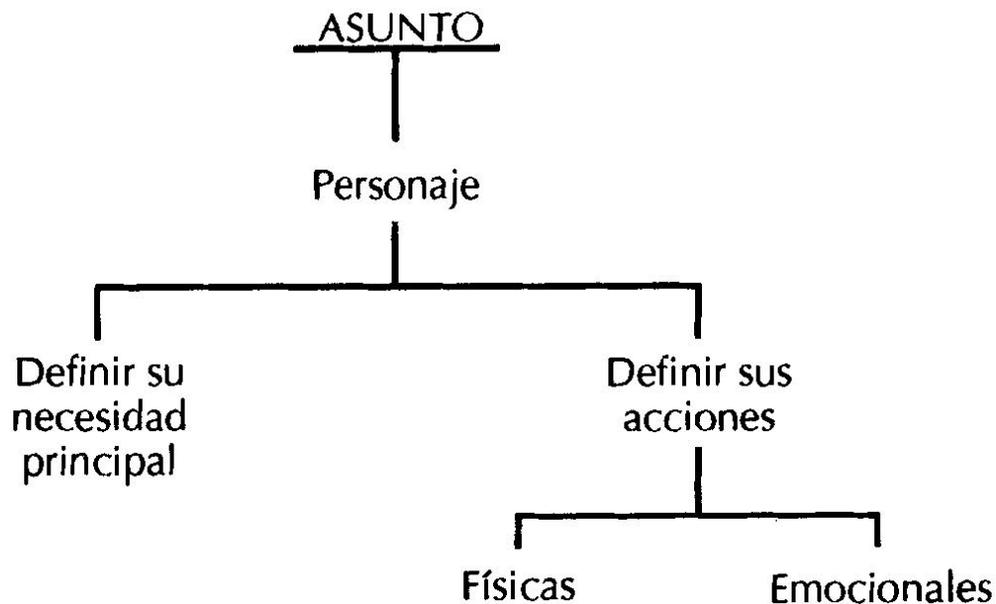
---

<sup>4</sup> Eugene Vale, *Técnicas del guión para cine y televisión*. México, Gedisa Editorial, 1988 pp. 90-95.

Para lograrlo, Field establece que la determinación del asunto principal de la historia se logra a través de la vida exterior del personaje.<sup>5</sup>

## ESQUEMA

### Paradigma de asunto



El paradigma de asunto establece que una historia escrita para medios audiovisuales debe tratar acerca de un personaje con una necesidad principal, que realiza acciones físicas y/o emocionales, para satisfacerla.

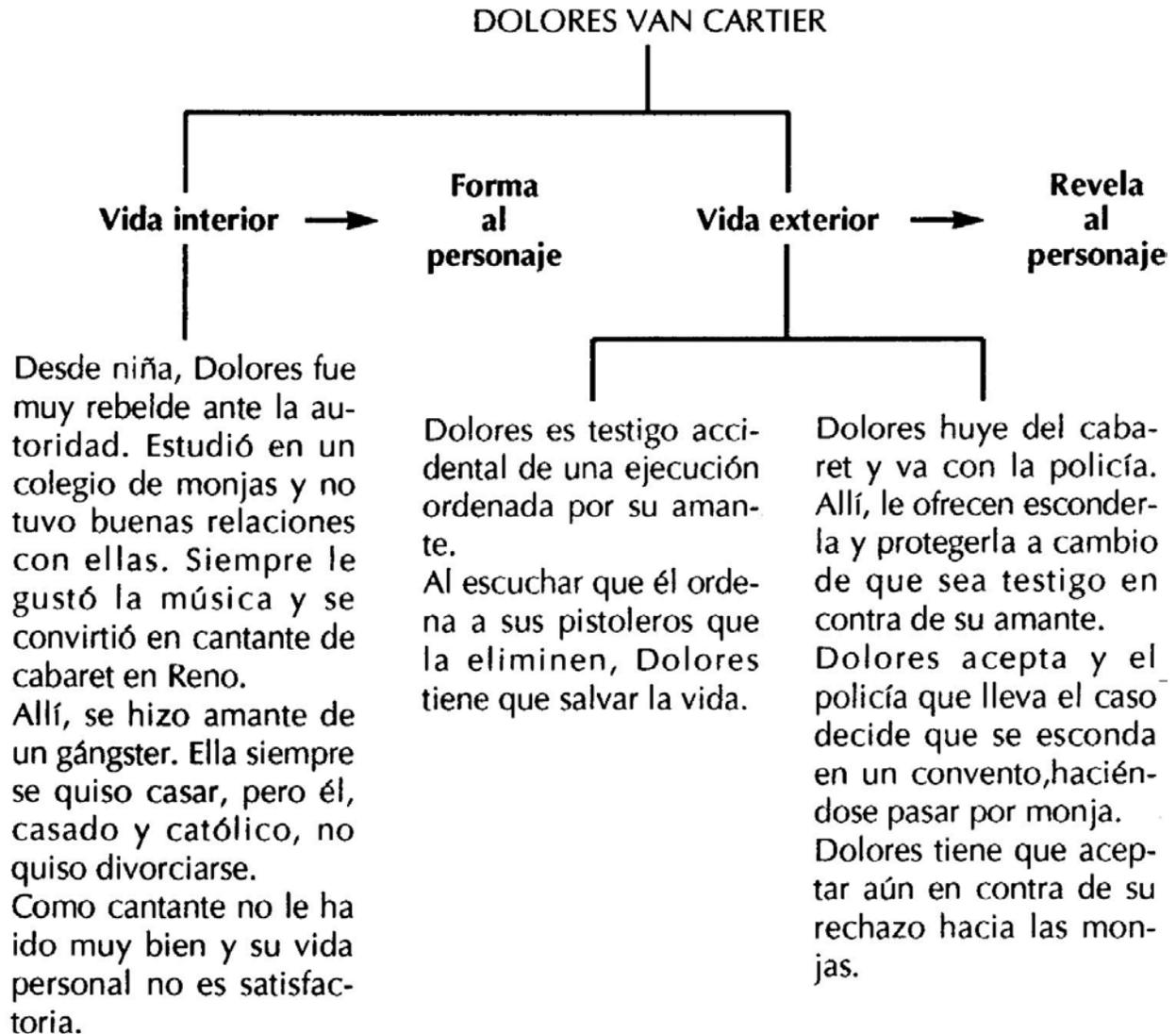
No debe confundirse asunto con tema, que es una categoría de clasificación más general. El tema amor puede incluir a varias historias, aunque cada una de ellas trate sobre un asunto diferente. La idea en torno al paradigma de asunto no es establecer el tema general de la historia, sino responder claramente a la pregunta: ¿de qué se trata la historia?

---

<sup>5</sup> El paradigma de asunto que presentamos en este libro es una versión modificada del original publicado en Syd Field, *Screenplay: The foundations of scriptwriting*. New York, Dell Publishing Co. 1982, p. 19.

## EJEMPLO

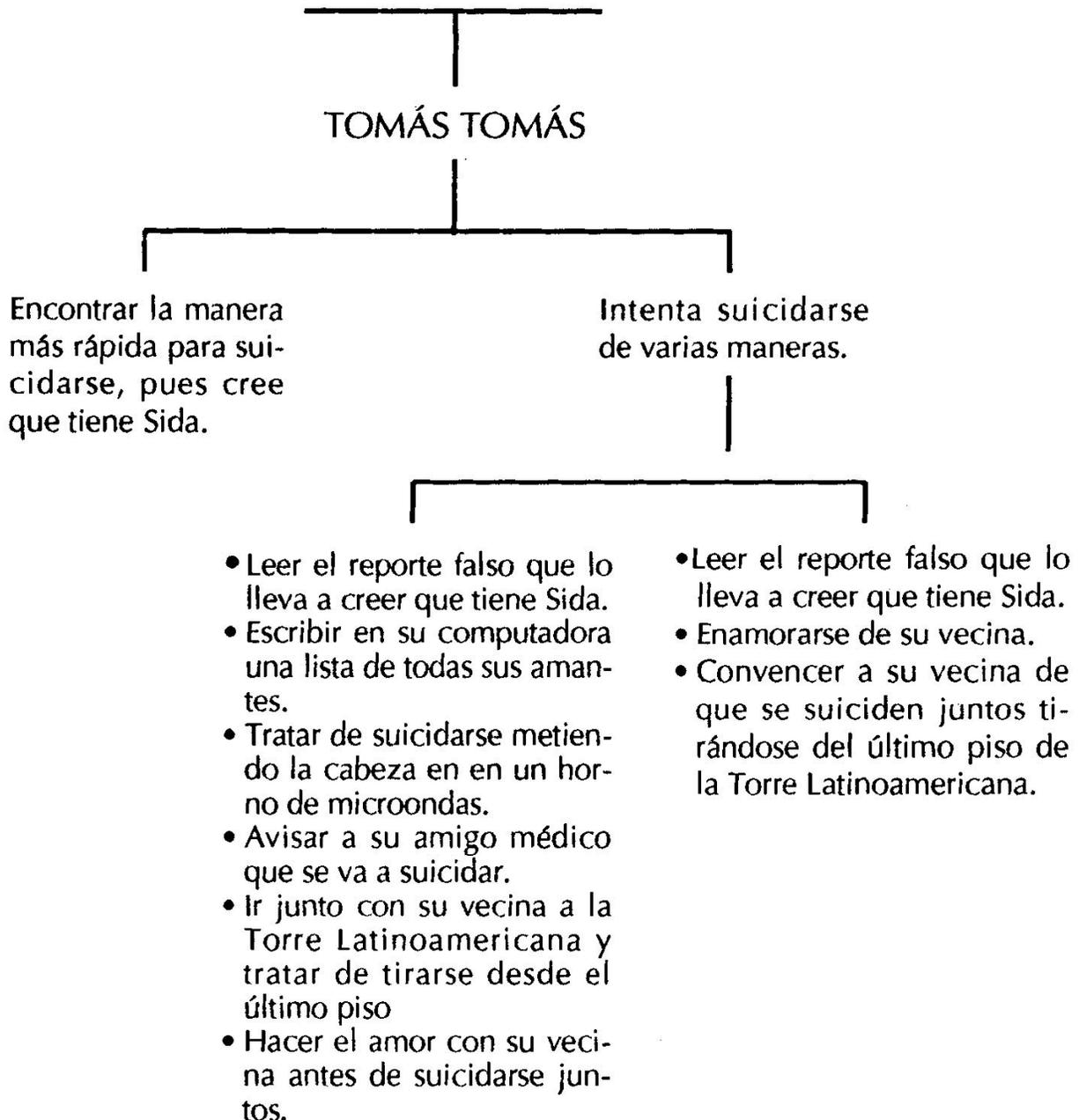
### Paradigma del personaje principal de la película *Cambio de hábito (Sister act, 1992)*



## EJEMPLO

### Paradigma de asunto de la película *Sólo con tu pareja* (1991)

Es la historia de Tomás Tomás, un publicista joven y bastante promiscuo que trata de encontrar la manera más rápida para suicidarse, pues cree que tiene Sida.



## **El desarrollo de la historia**

Después de determinar el personaje principal y el asunto de la historia, el siguiente paso del análisis es determinar la estructura dramática de la historia completa.

Las estructuras dramáticas para medios audiovisuales toman sus elementos esenciales de las estructuras creadas para la literatura y el teatro. Si bien es cierto que con el paso del tiempo el cine, la radio y la televisión han creado estructuras dramáticas particulares, los orígenes del drama permanecen vigentes hasta nuestros días.

Desde Aristóteles y el teatro clásico griego, los lineamientos de construcción dramática se apegan a un esquema básico de principio, desarrollo y final. Aunque con los siglos esta estructura básica ha sido modificada en innumerables ocasiones, su sencillez la ha hecho perdurar hasta nuestros días. No existe nada más claro ni más sencillo que una historia con principio, desarrollo y final.

## **La escena**

La construcción de una historia para medios audiovisuales se lleva a cabo mediante escenas. La escena es la unidad mínima de lugar dentro del desarrollo de una acción dramática.

La construcción mediante escenas no es exclusiva de los medios audiovisuales. La literatura y el teatro la incluyen dentro de sus elementos esenciales. Sin embargo, la importancia de definir claramente los límites entre escenas es mayor en los medios audiovisuales. Los guiones de cine, radio y televisión se estructuran por escenas.

Para definir el concepto de escena, es importante recordar los cuatro elementos básicos de la estructura dramática:

- Personajes
- Acciones
- Lugares
- Tiempo

Una escena se define como un lugar en donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado. La variación de cualquiera de estos elementos trae como consecuencia un cambio de escena.

Si cambia el lugar, los personajes, las acciones o el tiempo, la escena también cambiará. Esta regla es constante en todas las historias que se escriben para medios audiovisuales.

El cambio de lugar es el ejemplo clásico del cambio de escena. El lugar es un determinante importante en la definición de lo que es una escena.

El lugar puede permanecer constante, pero los personajes pueden cambiar. Si los personajes salen del lugar y entran otros, la escena cambia.

Si los personajes realizan una acción en un lugar y dejan de hacerla para realizar otra acción completamente distinta, aunque el lugar permanezca, hay un cambio de

escena. Si dos acciones distintas suceden en el mismo lugar, con escasos minutos de diferencia entre una y otra, ambas acciones pertenecen a escenas diferentes. En estos casos, lo que determina el cambio de escena es el cambio de acción y de tiempo.

Aunque no cambie la acción, el cambio de tiempo por sí mismo provoca un cambio de escena. Si una acción sucede en un lugar por la mañana y la misma acción vuelve a suceder en el mismo lugar por la noche, tenemos dos escenas. Si la acción sucede en invierno y vuelve a suceder en verano, también son dos escenas.

### **Otras unidades de construcción dramática**

Las particularidades de los medios audiovisuales han provocado la creación de elementos de construcción dramática propios de cada medio. Específicamente, el lenguaje del cine ha desarrollado unidades de construcción dramática cuyo conocimiento es indispensable para la labor del guionista. Estas unidades también son utilizadas en la televisión y, especialmente, en la grabación en video.<sup>6</sup>

En cine y video las imágenes se filman o se graban de manera fragmentada. Las acciones de una escena se registran varias veces, desde distintas posiciones o emplazamientos de cámara. Durante la edición estas imágenes se ordenan de manera que la acción se vea fluida y natural. A la imagen registrada desde un emplazamiento de cámara se le llama plano, toma o shot.<sup>7</sup> Un plano se define como la filmación o grabación de una acción desde un emplazamiento o posición de cámara.

Dentro del lenguaje cinematográfico o videográfico, el plano es la unidad mínima de significado. Generalmente, un plano es más pequeño que una escena, pues ésta se constituye normalmente por varios planos. En algunas ocasiones, la escena completa es registrada desde una sola posición de cámara. En estos casos, plano y escena son lo mismo.

Independientemente de las consideraciones anteriores, las decisiones sobre cómo filmar o grabar una escena las toma el director. El guionista debe construir la historia en escenas y no preocuparse por los planos.

La secuencia es otra unidad del lenguaje del cine y del video definida como una pequeña acción, con principio, desarrollo y final propios, que forma parte de la acción total de la historia. En términos generales, la secuencia es la unidad máxima del lenguaje de cine y video.

En cierto sentido, una secuencia es algo más grande que una escena, pues las acciones ocurren normalmente en varios lugares. Sin embargo, la acción completa

---

<sup>6</sup> Es importante destacar que el video, aunque surgido de la tecnología de la televisión, ha tenido un desarrollo propio más cercano a las convenciones del lenguaje cinematográfico que a las del medio televisivo.

<sup>7</sup> Aunque los tres términos se pueden tomar como sinónimos, algunos autores señalan que como el registro filmico o videográfico de una imagen se repite tantas veces como sea necesario, cada repetición implica una nueva toma o spot del mismo plano. En este sentido, el concepto plano es diferente de toma y shot.

puede suceder en un solo lugar, en este caso, escena y secuencia son lo mismo. Aún más: la secuencia puede estar filmada o grabada en un solo plano (plano-secuencia).

Algunos guionistas estructuran sus historias y redactan sus guiones por secuencias. Esta práctica -bastante común en México- tiene el inconveniente de complicar el uso del guión.

Hay que recordar que el guión es una herramienta utilizada en la producción de películas, programas de radio y televisión. La utilidad de esta herramienta depende de su claridad. Un guión escrito por secuencias carece de la identificación completa de los sitios donde transcurre la acción. Esta información es vital para el trabajo de diseñadores de escenografías, asistentes de producción, actores, diseñadores de vestuario y hasta del mismo director. Si en el guión no están identificados todos los lugares que hay que construir o conseguir, su utilidad es limitada.

Por ello, el guionista dramático debe estructurar sus historias tomando a la escena como su unidad básica de construcción dramática.

### **El paradigma de estructura dramática**

El tercero de los paradigmas de Field es el paradigma de estructura dramática. Su función es estructurar la historia completa, desde la primera hasta la última escena. El paradigma se compone de tres etapas:

1. Establecimiento de la acción.
2. Confrontación.
3. Resolución.

### **ESQUEMA**

Paradigma de estructura dramática

ESTABLECIMIENTO DE LA ACCIÓN	CONFRONTACIÓN	RESOLUCIÓN

El establecimiento de la acción es la etapa de la historia donde aparecen los personajes y se plantea la situación inicial. Su duración depende del tiempo real de la historia (el tiempo que toma contarla completamente) pero, por lo general, no debe tener una longitud mayor a la cuarta parte del tiempo real.

La confrontación es la etapa en que se desarrolla el conflicto principal de la historia. Inicia con la escena en donde se presenta este conflicto y termina con la escena donde se presenta la clave para resolverlo. Su duración aproximada es de la mitad del tiempo real de la historia.

La resolución es la etapa donde se resuelve completamente el conflicto principal de la historia. Comienza con la escena donde se presenta la clave para la resolución, avanza hacia la escena donde se resuelve definitivamente el conflicto y termina, por lo

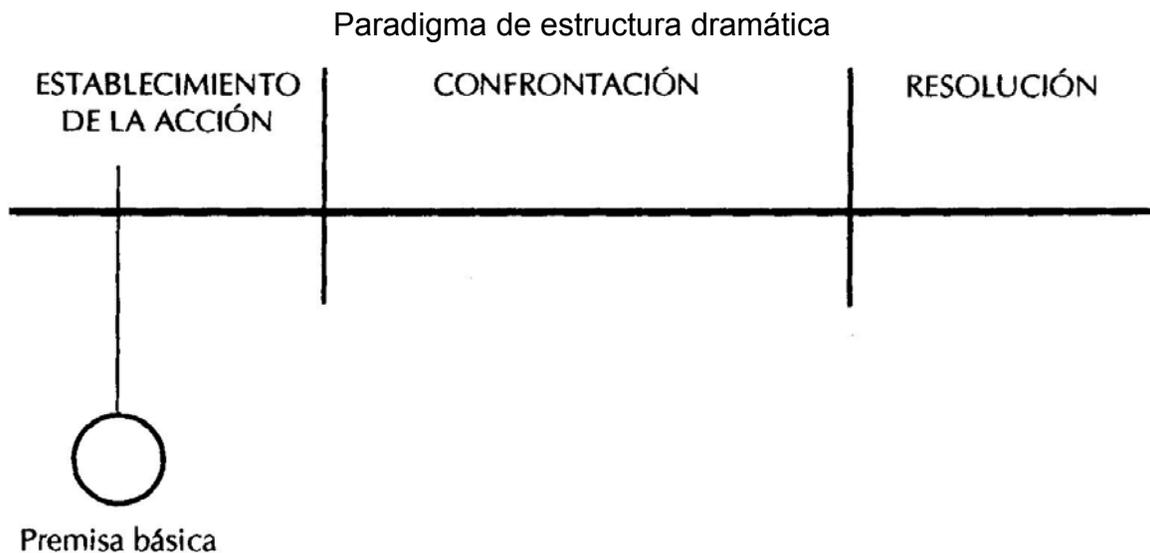
general, con una o dos escenas a manera de epílogo. Su duración aproximada es de una cuarta parte del tiempo real de la historia.

## PREMISA BÁSICA

Aunque Field no incluye a la premisa básica como elemento del paradigma de estructura dramática,<sup>8</sup> es conveniente explicar su naturaleza pues el guionista puede tener dificultades para definir exactamente cuál es el conflicto principal de la historia.

La premisa básica es la escena donde el personaje principal tiene el primer contacto con lo que será el motivo del conflicto principal de la historia.

## ESQUEMA



Por lo general, esta escena es una de las primeras de la historia. El momento en que se presenta varía, dependiendo del tiempo real de la historia. En una película de dos horas de duración, la premisa básica se presenta en algún momento de los primeros diez minutos. En un cortometraje cinematográfico de diez minutos, la premisa básica debe aparecer en los primeros segundos. En un capítulo de radio o televisión de treinta minutos de duración, el primer minuto debe establecer la premisa básica.

## PUNTO DE CONFRONTACIÓN

La conexión entre la etapa donde se establece la acción y la etapa de confrontación se realiza mediante una escena clave. Esta escena -así como otra que conecta a la confrontación con la resolución- son los lazos que mantienen unida a la estructura dramática de principio a fin.

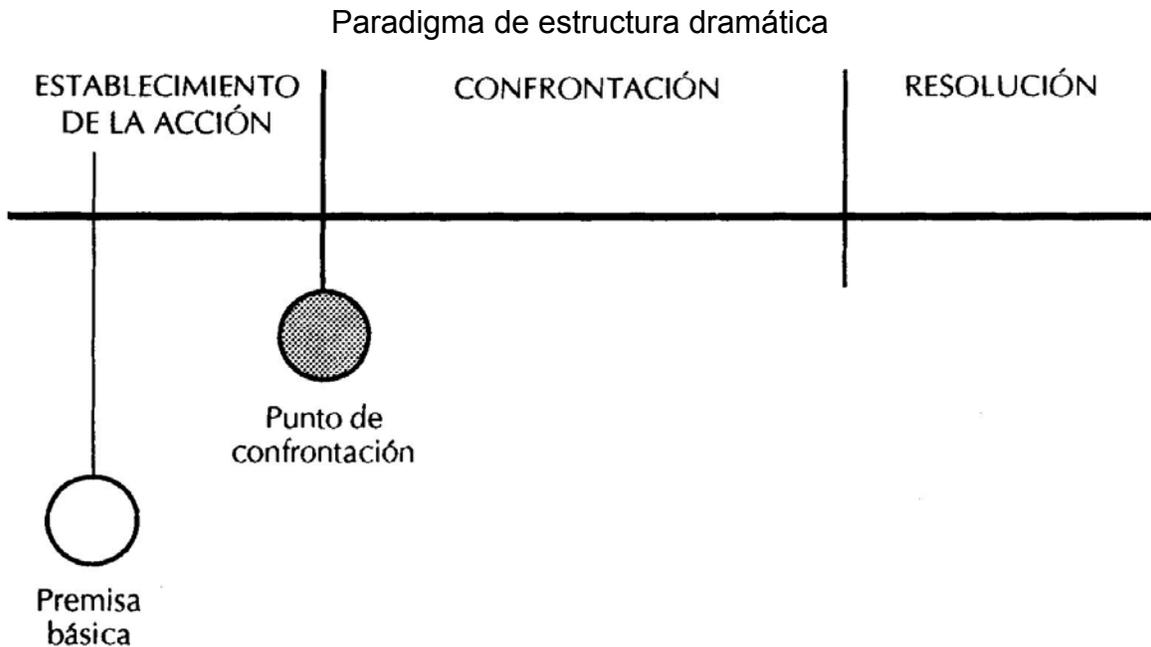
La escena en cuestión se denomina punto de confrontación. El punto de confrontación es la escena en la que el personaje principal se ve involucrado directamente en el conflicto principal de la historia. En esta escena, la vida del

---

<sup>8</sup> La inclusión de la premisa básica y del clímax dentro del paradigma de estructura dramática de Syd Field es obra de los autores de este libro.

personaje cambia en una dirección inesperada para él o ella. En esta escena se definen la necesidad principal y las acciones del personaje.

## ESQUEMA



En algunos casos, el guionista puede tener dificultades para distinguir entre la premisa básica y el punto de confrontación. La clave para distinguir la diferencia entre ambas escenas radica en dos aspectos:

1. El tiempo transcurrido desde el comienzo de la historia.
2. El cambio de dirección en la vida del personaje principal.

La escena de la premisa básica se presenta cuando ha transcurrido muy poco tiempo desde el inicio de la historia. En esta escena, el personaje entra en contacto con lo que será el motivo del conflicto principal de la historia pero su vida no experimenta un cambio radical. En palabras sencillas, al personaje todavía no le pasa nada durante la escena de la premisa básica, aunque en ella se manifiesten por primera vez los elementos principales del drama.

La escena del punto de confrontación se presenta cuando ha transcurrido aproximadamente una cuarta parte del tiempo real de la historia. En esa escena, el personaje se ve afectado por el conflicto principal de la historia. El impacto es de tal magnitud, que la vida del personaje toma una nueva dirección. A partir de ese momento, el personaje tratará de resolver el conflicto y volver, de ser posible, al estado inicial de la historia.

Por ejemplo, el guión de la película juego de lágrimas (*The crying game*, 1992) - escrito por Neil Jordan<sup>9</sup> y ganador del Oscar al Mejor guión original de 1992- cuenta la

---

<sup>9</sup> Neil Jordan, *A Neil Jordan reader: The crying game, the original screenplay*. New York, Vintage Books, 1993.

historia de Fergus, un terrorista irlandés que participa en el secuestro de Jody, un soldado británico. Fergus es el encargado de vigilar a Jody durante su cautiverio. Con el paso de los días, ambos inician una amistad que se ve truncada cuando el soldado muere accidentalmente.

La premisa básica de juego de lágrimas se presenta en la primera es-cena del guión. En ella tiene lugar el secuestro de Jody. Fergus entra en contacto por primera vez con quien desatará el conflicto principal de la historia.

En la escena 24, Jody le pide a Fergus que, si llegase a morir, vaya a buscar a Dij -la mujer de la cual está enamorado Jody- y la cuide. Esta escena plantea el conflicto principal de la película. Fergus siente simpatía hacia Jody y su petición es algo más que el último deseo de un condena-do: es un compromiso moral.

La escena 24 es el punto de confrontación de la historia de luego de lágrimas. Esta escena establece los elementos del paradigma de asunto de la historia: personaje (Fergus), necesidad principal (cumplir la promesa) y acciones (buscar a Dij).

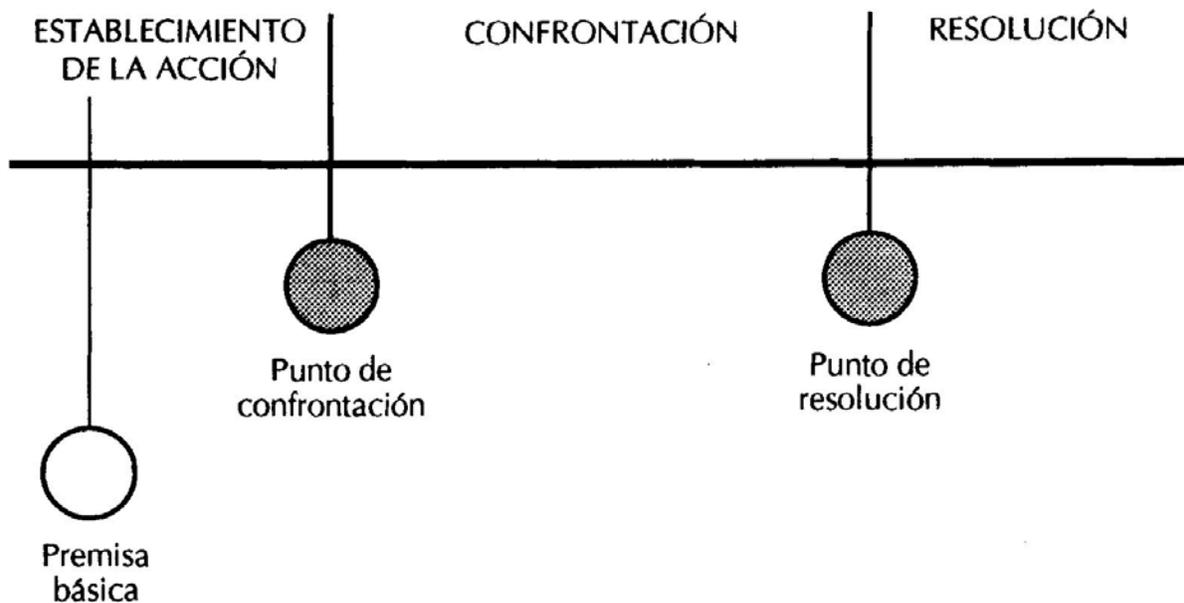
### **PUNTO DE RESOLUCIÓN**

A partir del punto de confrontación, el conflicto principal de la historia se desarrolla a lo largo de la etapa de confrontación. Esta etapa tiene una duración aproximada de la mitad del tiempo real de la historia y termina en la escena denominada punto de resolución.

El punto de resolución es la escena donde el personaje principal encuentra la clave para resolver completamente el conflicto principal de la historia. A partir de ella da inicio la etapa de resolución.

### **ESQUEMA**

Paradigma de estructura dramática



Es importante subrayar que el punto de resolución no es la escena donde se resuelve definitivamente el conflicto principal de la historia. Esto sucede en la escena del clímax, durante la etapa de resolución. El punto de resolución es la escena que permite llegar al clímax y al epílogo, partes fundamentales de la resolución de la historia.

Durante la etapa de confrontación en fuego de lágrimas suceden los siguientes eventos importantes:

1. Jody, el soldado, muere accidentalmente cuando el ejército llega a salvarlo.
2. Fergus huye a Londres y pierde contacto con los demás terroristas.
3. En Londres, Fergus encuentra a Dil.
4. Fergus se enamora de ella y descubre un secreto que provoca confusión en sus sentimientos.<sup>10</sup>
5. Jude, una de los terroristas, encuentra a Fergus y le pide que participe con ellos en un atentado. Si se niega la vida de Dil corre peligro.
6. Fergus encuentra la solución para salvar la vida de Dil.

En la escena 78, Fergus entra junto con Dil a la estética donde ella trabaja. Allí le corta el cabello y la transforma para que los terroristas no la reconozcan. De esta manera Fergus cumple la promesa que le hizo a Jody de cuidarla.

## **CLÍMAX Y EPÍLOGO**

El clímax es la escena donde se resuelve definitivamente el conflicto principal de la historia. Por lo general, el conflicto comienza a solucionarse a partir del punto de resolución, pero la solución definitiva se presenta durante el clímax. Esta escena debe ser la más emocionante de la historia, pues hasta ese momento existe la duda sobre la solución total del conflicto. El clímax es el punto intermedio de la etapa de resolución.

En luego de lágrimas, la escena 105 corresponde al clímax. En esta escena tiene lugar el enfrentamiento entre Dil y Jude. Esta acción resuelve definitivamente el conflicto principal de la historia.

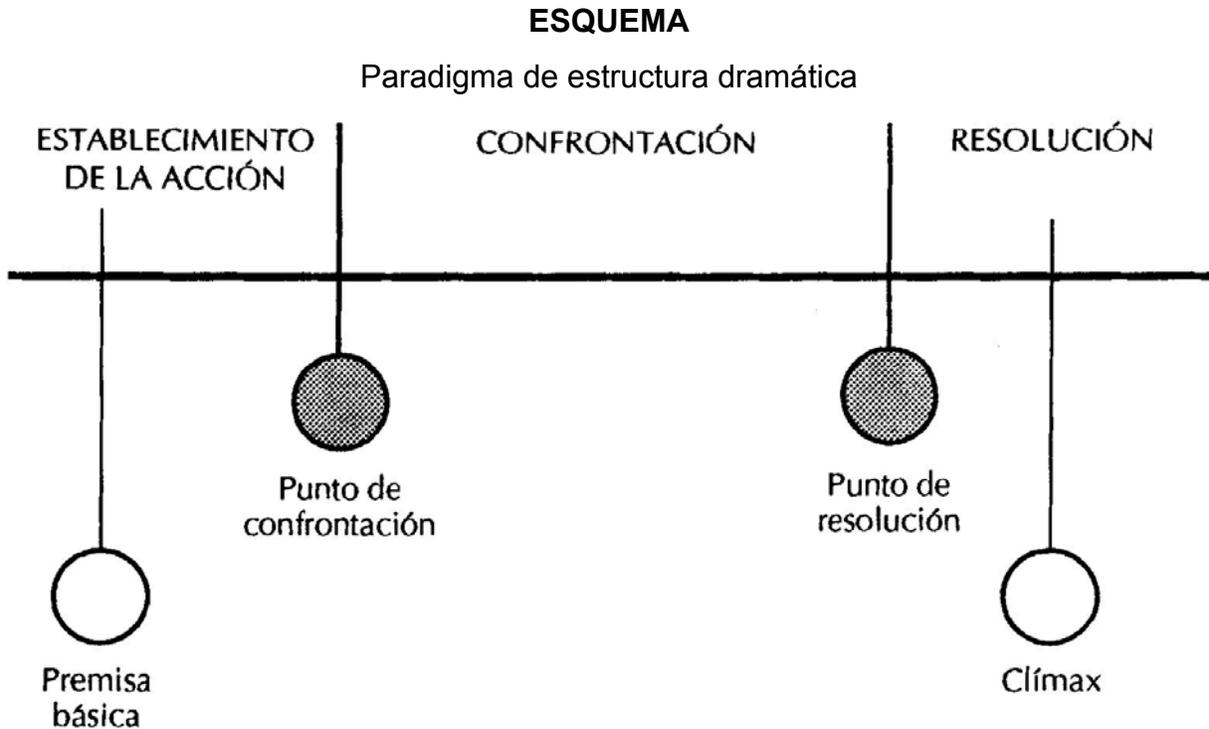
En la mayoría de las historias, después de la escena del clímax tienen lugar unas cuantas escenas a manera de epílogo. En ellas, el personaje principal se encuentra de nuevo en una situación sin conflicto, similar al principio de la historia. No es posible que el personaje vuelva a una situación exactamente igual a la del principio, pues su vida ha cambiado durante la historia. No obstante, el epílogo muestra una nueva tranquilidad en su vida.

No existe una regla que prohíba que una historia termine en su escena más emocionante. Sin embargo, terminar una historia en clímax es un riesgo, pues el público (espectador, radioescucha o televidente) se puede sentir frustrado al haber sido testigo

---

<sup>10</sup> *El secreto de Dil es una clave importante dentro de la historia. Por respeto al autor y a su obra no podemos descubrirlo.*

de una historia que siente inconclusa. Como público, esperamos que la historia nos diga qué pasó después con el personaje, algo parecido al ... y vivieron felices para siempre..., tradicional en los cuentos de hadas.



### PUNTO INTERMEDIO Y PUENTES

En 1984, Field añadió algunos elementos importantes al paradigma de estructura dramática, con el fin de hacer más clara la estructuración de la etapa de confrontación.<sup>11</sup> En su experiencia como profesor de guionismo, Field encontró que sus alumnos tenían problemas para resolver la etapa de confrontación. Al avanzar en la redacción de esa etapa, los guionistas tendían a desviarse del conflicto establecido en el punto de confrontación.

Este problema dio lugar a que Field determinara tres escenas claves dentro de la etapa de confrontación:<sup>12</sup>

1. Punto intermedio
2. Puente I
3. Puente II

<sup>11</sup> Syd Field, *The screenwriter's workbook*. New York, Dell Publishing Co. 1984.

<sup>12</sup> *Ibid.* pp. 121-176.

El punto intermedio es una escena que tiene lugar a la mitad de la etapa de confrontación. Al mismo tiempo, esta escena se localiza justo a la mitad de la historia. La función del punto intermedio es enlazar las dos mitades que integran la confrontación. Durante la primera mitad, a partir del punto de confrontación, el conflicto principal se va complicando con conflictos secundarios. A partir del punto intermedio, y hasta llegar al punto de resolución, los conflictos secundarios se van resolviendo al mismo tiempo que el conflicto principal avanza hacia su resolución.<sup>13</sup>

Los puentes son dos escenas que se presentan para enlazar al punto intermedio con los puntos de confrontación y de resolución. El puente 1 es una escena que se sitúa a mitad de camino entre el punto de confrontación y el punto intermedio. Enlaza a la primera mitad de la confrontación. El puente II tiene la misma función en la segunda mitad de esa etapa. Conecta a la escena del punto intermedio con la escena del punto de resolución.

En luego de lágrimas, la escena 50 funciona como punto intermedio. En esa escena Fergus defiende a Dil de un hombre que le exige dinero. Es la primera vez que Fergus hace algo por cumplir su promesa y esta acción desencadena el romance entre él y Dil.

El puente I se presenta en la escena 29, cuando Jody muere atropellado por un tanque del ejército que llega a salvarlo. El puente II se presenta en la escena 66, cuando Jude se aparece en el cuarto de Fergus y lo amenaza con matar a Dil si no participa en el atentado. La relación entre ambas escenas se da en tanto que al morir Jody, Fergus se libera de los terroristas y al reaparecer Jude, Fergus vuelve a enfrentarse con ellos. Estos dos eventos provocan la acción dramática principal de la historia: cuidar a Dil.

## **Las estructuras flexibles**

El sistema de paradigmas de Syd Field es sólo uno de los varios sistemas que existen para estructurar historias para medios audiovisuales. Aunque ha sido criticado por esquemático, el método de análisis y creación de estructuras dramáticas de este autor funciona de manera clara y sencilla.

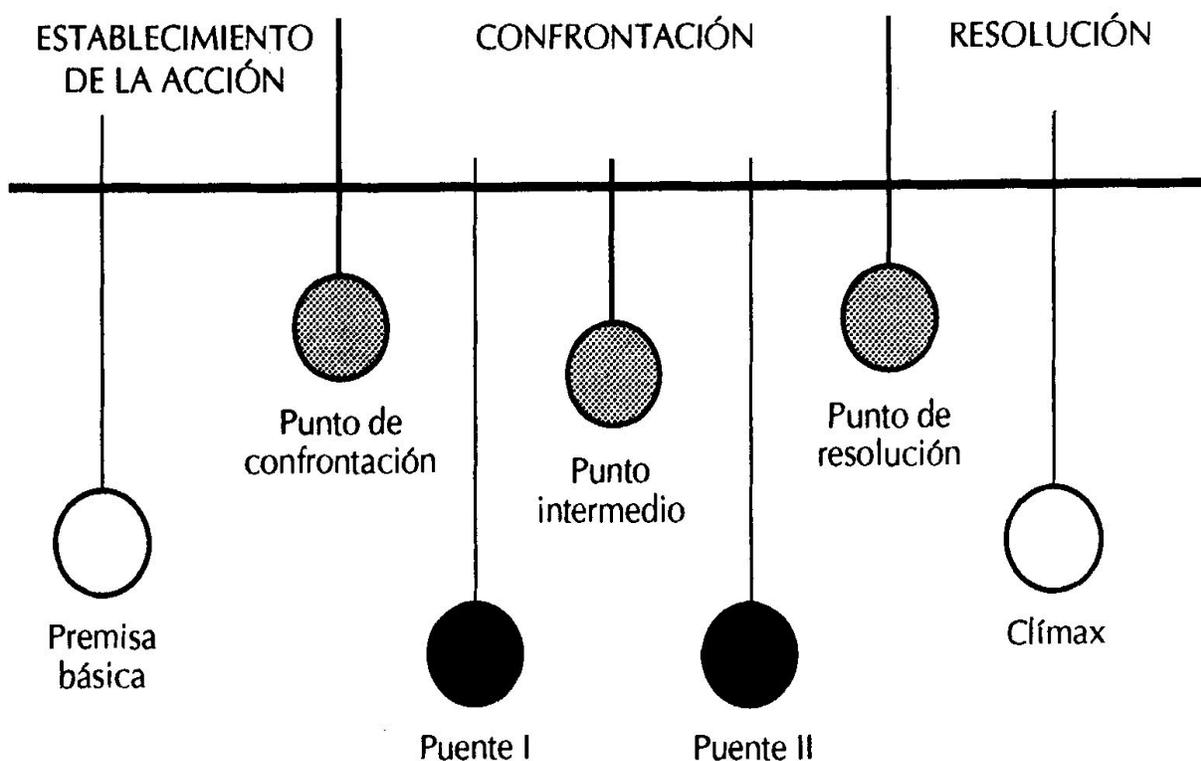
El apego estricto a un sistema de construcción de guiones puede limitar la creatividad del guionista. Cada uno cuenta con la libertad que otorga este oficio para realizar sus trabajos y puede, si así lo desea, romper con los esquemas. Los paradigmas no son leyes: son herramientas para analizar y construir historias, de manera clara y sencilla. Estos dos preceptos -claridad y sencillez- son la regla de oro del guionista.

---

<sup>13</sup> *Esta estructura supone que el personaje principal de la historia es un ser cuya vida se ve complicada por un conflicto. Si el personaje principal de la historia es un villano o un antihéroe que desencadena un conflicto, durante la primera mitad de la confrontación sus acciones no se ven obstaculizadas. A partir del punto intermedio comienzan a aparecer las dificultades hasta llegar a la dificultad mayor, presentada en el punto de resolución.*

## ESQUEMA

Paradigma de estructura dramática

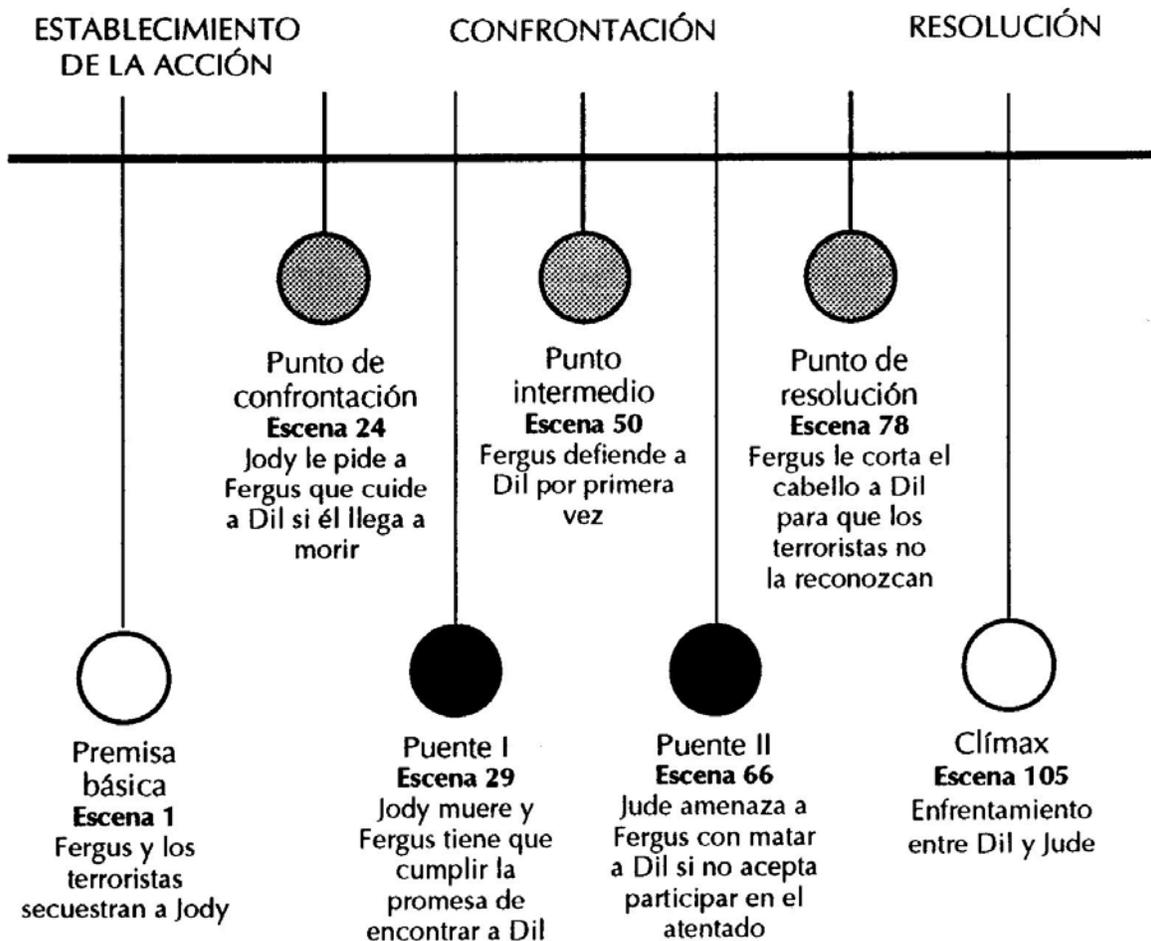


Las estructuras dramáticas son estructuras flexibles. Permiten cambios, adiciones, alteraciones e incluso modificaciones radicales. El guionista no debe esperar nunca que la producción final de su obra sea completamente fiel a las palabras que escribió. El guión no es, en primera instancia, una obra literaria. Aunque muchos guiones han llegado a ser publicados por sus valores literarios, el guionista no debe pensar que esa es la situación común.

Durante la producción de una película, video, programa de radio o de televisión, pueden realizarse muchas modificaciones al guión. El director o el productor pueden eliminar escenas antes o después de haberlas filmado o grabado. Los actores pueden alterar sus líneas de diálogo para decirlas de manera más acorde a su interpretación. Los lugares escogidos para filmar o grabar pueden ser distintos a los señalados en el guión. Estos y muchos otros cambios posibles no son eventos negativos. Simplemente son situaciones comunes de la producción en los medios audiovisuales.

## ESQUEMA

Paradigma de estructura dramática del guión de juego de lágrimas



Lo anterior se debe tomar en cuenta cuando se analiza la estructura dramática de un producto audiovisual terminado. Los puntos importantes del paradigma de estructura dramática pueden haber sido modificados durante la producción. La única manera de analizar la estructura dramática original es tener a la mano el guión.

### El análisis de la estructura dramática de un producto audiovisual terminado

En el ejemplo que utilizamos para explicar cómo funciona el paradigma de estructura dramática -el guión de juego de lágrimas de Neil Jordan hicimos referencia al número de las escenas donde se presentan las situaciones importantes. Esto es posible sólo si se cuenta con el guión escrito.

En la mayoría de los casos, no es posible tener a la mano el guión para realizar el análisis. Por lo tanto, la manera más sencilla de realizarlo es tomando en cuenta el tiempo real de la historia para determinar el minuto exacto en que aparece cada escena clave.

Por ejemplo, si una película tiene un tiempo real de 120 minutos exactos, la aparición de cada escena clave se debe presentar de la siguiente manera:

Premisa básica	entre el minuto 1 y el 10
Punto de confrontación	alrededor del minuto 30
Puente I	alrededor del minuto 45
Punto intermedio	alrededor del minuto 60
Puente II	alrededor del minuto 75
Punto de resolución	alrededor del minuto 90
Clímax	entre el minuto 95 y el 115

Para productos audiovisuales con mayor o menor duración se deben hacer las equivalencias de tiempo correspondientes. Hay que recordar que el establecimiento de la acción se presenta durante la primera cuarta parte de la historia; que la confrontación abarca la mitad de la historia (a partir del final del establecimiento de la acción) y que la resolución se presenta durante la última cuarta parte de la historia (a partir del final de la confrontación).

## **LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA Y EL MEDIO**

### *La importancia del medio*

EN LOS CAPÍTULOS anteriores hemos señalado la importancia de pensar en el medio cuando se construye la estructura dramática de una historia. Aun-que los hemos clasificado dentro de la categoría de medios audiovisuales, el cine, la radio y la televisión poseen cada uno características que no comparten entre sí. De ahí que sea importante determinar la naturaleza de las diferencias entre estos medios y su impacto en el trabajo del guionista.

La principal diferencia que podemos destacar entre el cine, la radio y la televisión radica en su funcionamiento. El cine es, esencialmente, un medio de registro de imágenes en movimiento y sonidos. Como la fotografía, el cine registra imágenes; a diferencia de ella, el cine proporciona la ilusión de movimiento. El cine también registra sonidos -como la grabación de música- pero estos sonidos son sólo una parte del todo llamado película o filme.

La radio y la televisión no registran imágenes ni sonidos, los transmiten por medio de ondas electromagnéticas que viajan de una antena a otras, a través del espacio. Estas imágenes y sonidos se pueden registrar por medios electromagnéticos: el video, en el caso de la televisión, y los distintos formatos para grabar audio (acetato, cinta, disco compacto, etcétera), en el caso de la radio.

Por otra parte, el uso del cine es unitario, el público va a las salas cinematográficas a ver, por lo general, una sola película.<sup>14</sup> Esto se debe al tiempo real promedio de una película (dos horas), además de que ir al cine es una actividad que implica el traslado físico de la gente al lugar en donde se exhibe el filme. Aún la

---

<sup>14</sup> *Esta es la práctica común en nuestros días. Cada vez son menos frecuentes los ejemplos de funciones de cine dobles o múltiples.*

actividad de ver una película en video es, por lo general, unitaria: las películas se alquilan o se venden una por una. Casi nunca vienen dos películas en el mismo cassette.

El uso de la radio y la televisión es múltiple. Estos medios transmiten varios programas, cada uno con un tiempo real más corto, y el público no tiene que salir de casa para escucharlos o verlos. Actualmente, cuando la radio y la televisión transmiten las 24 horas del día, la variedad de productos audiovisuales disponibles es considerablemente mayor a la de la época en que estos medios nacieron.

Lo anterior nos lleva a concluir que, mientras que el guionista dramático de cine trabaja para lograr un producto final único, el guionista dramático de radio o televisión tiene una mayor variedad de opciones. Esto no significa que el trabajo sea más sencillo en un medio que en otro. Simplemente, es un hecho que el guionista debe tomar en cuenta para realizar su trabajo.

### **La estructura dramática por capítulos**

La mayor diferencia estructural que existe en la redacción de guiones para medios audiovisuales es producto de la estructura dramática por capítulos, la división de la historia completa en segmentos. Esta estructura fragmentada no es particular de los medios, pues la literatura la ha utilizado desde hace mucho tiempo.

En los medios audiovisuales, la estructura dramática por capítulos nació en el cine. A principios de siglo XX, cuando el cine se hacía de un lugar dentro de la cultura, hicieron su aparición las primeras series o seriales cinematográficos, una historia fragmentada en varios capítulos exhibidos en varias sesiones.

La razón de esta práctica era de naturaleza estrictamente comercial. Al exhibir sólo una parte de la historia existía una mayor posibilidad de enganchar al público y obligarlo a estar presente en la siguiente función, donde se presentaría la continuación. El día de la exhibición del último capítulo se presentaba el primero de un nuevo serial, con lo que se garantizaba la continuidad del proceso.

El cine tomó prestada esta estructura de la prensa del siglo XIX. Para asegurar mayores ventas, muchos editores comenzaron a publicar novelas por entregas en las páginas de sus diarios. Esta práctica aumentó las ventas de periódicos y volvió cautivos a muchos lectores que esperaban ansiosamente la continuación de su novela favorita.

Al nacer la radio, la estructura dramática por capítulos encontró un nuevo medio para desarrollarse. El hecho de que la radio naciera como un medio eminentemente comercial<sup>15</sup>, trajo como consecuencia el matrimonio entre la estructura dramática por capítulos y el medio radiofónico.

La estructura por capítulos facilitaba la transmisión de mensajes publicitarios. Los espacios entre un programa y otro podían ser llenados con anuncios comerciales, identificaciones de la estación o anuncios de servicio social. De esa manera la radio cumplía dos funciones: llevar entretenimiento a los hogares y publicitar productos o servicios.

---

<sup>15</sup> *Por lo menos en los Estados Unidos y Latinoamérica.*

Al nacer la televisión, la estructura dramática por capítulos estaba afianzada firmemente en el medio radiofónico. Su traslado al nuevo medio fue fácil, pues prácticamente toda la programación de la radio se incorporó a la televisión sin cambio alguno. Para esa época, el cine había abandonado prácticamente la filmación de seriales porque las películas eran más largas que antes. Sin embargo, los nuevos medios habían encontrado en la estructura por capítulos la forma de construcción dramática más adecuada a su naturaleza.

## **La capitulación**

La capitulación -el proceso de dividir una historia en capítulos- implica estructurar la historia de manera que la fragmentación no signifique una pérdida en la fluidez de la acción. Cada capítulo debe estar interconectado con el anterior y con el siguiente. Además, cada capítulo debe poseer una estructura dramática autónoma, con establecimiento de la acción, confrontación y resolución propios, de manera que sea comprensible en sí mismo. Para lograrlo, hay que tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

1. Todos los capítulos deben tener la misma duración
2. La frecuencia de la capitulación debe ser constante
3. Cada capítulo debe estar estructurado por actos

## **DURACIÓN O TIEMPO REAL DE LOS CAPÍTULOS**

La duración promedio de cada capítulo varía dependiendo del medio. En la radio, las duraciones más frecuentes son de cinco, diez, quince y treinta minutos. En televisión, treinta y sesenta minutos son las duraciones más comunes. En cine, aunque son escasos los ejemplos actuales, de diez a treinta minutos es un rango de duración normal.

## **FRECUENCIA DE LOS CAPÍTULOS**

Al igual que la duración, la frecuencia varía dependiendo del medio. Las frecuencias diarias o semanales son las más comunes. Pocas veces se encuentran ejemplos de otras frecuencias en los medios audiovisuales.

## **ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE LOS CAPÍTULOS POR ACTOS**

Además de la estructura dramática por capítulos, la radio y la televisión adoptaron el concepto de estructura dramática por actos. Esta forma narrativa posee antecedentes claros en el teatro. Tradicionalmente, las obras teatrales se representan en actos correspondientes a los elementos del paradigma de estructura dramática: establecimiento de la acción, confrontación y resolución.<sup>16</sup> Cada acto es interrumpido por un intermedio breve que permite, en la mayoría de los casos, el cambio de escenografía en el escenario.

La naturaleza comercial de la radio y la televisión aprovechó este tipo de estructura para facilitar la transmisión de anuncios. Además de dividir en capítulos una

---

<sup>16</sup> *Esta estructura corresponde a la del teatro clásico griego. Existen otras estructuras teatrales que dividen la obra en dos, cuatro, cinco o más actos.*

historia, cada capítulo se puede dividir en segmentos de acción más pequeños. Entre un segmento y otro se pueden transmitir los anuncios.

La estructura dramática por actos se construye tomando en cuenta las escenas claves del paradigma de estructura dramática: premisa básica, punto de confrontación, punto intermedio y punto de resolución. Estas escenas determinan el momento en que la acción cambia y el momento conveniente para hacer un corte comercial.

La estructura dramática por actos tiene implicaciones importantes. El tiempo real de cada capítulo se reduce por los cortes. Esto significa que un capítulo de media hora tiene un tiempo real de entre 20 y 24 minutos, mientras que el tiempo real de un capítulo de una hora varía entre 40 y 48 minutos. Estas consideraciones son muy importantes pues los cortes deben estar señalados en el guión.

En los guiones dramáticos de radio no es necesario señalar los actos, en los de televisión sí deben señalarse correctamente. Por lo general, los guiones dramáticos de televisión se escriben en dos actos.

### **PASOS PARA ESTRUCTURAR POR ACTOS UN CAPÍTULO**

1. El Acto 1 debe abarcar desde el inicio de la acción hasta el final del punto intermedio y debe tener dos cortes: uno después de la escena del punto de confrontación y el otro después del punto intermedio.
2. La mayoría de los programas de radio y televisión comienzan con los créditos de producción. Sin embargo, en ocasiones el programa puede comenzar con un segmento de acción. Este segmento -llamado teaser- tiene la función de presentar al público la premisa básica de la historia. Sirve para enganchar al radioescucha o al televidente y evitar que cambie de estación o de canal. En estos casos, al estructurar el Acto 1 se debe tomar en cuenta que el teaser debe tener una duración máxima de un minuto y debe contener la premisa básica de la historia. El resto del acto se estructura tal como se describe en el punto anterior.
3. El Acto II debe dar comienzo después del corte del punto intermedio. Puede incluir uno o dos cortes: uno después del punto de resolución y otro (opcional) después del clímax, para el epílogo. El corte posterior a los créditos finales del programa -denominado corte de estación- no se incluye dentro de la estructura dramática del capítulo.
4. La duración de los segmentos entre cada corte depende del tiempo real del capítulo. En el caso de un capítulo de media hora, con tiempo real de 20 minutos, la estructura en actos y segmentos sería de la siguiente manera:
  - un minuto para la escena de la premisa básica (opcional)
  - un minuto para los créditos iniciales (no se escriben en el guión)
  - cuatro minutos para el segmento inicial del Acto I
  - cuatro minutos para segundo segmento del Acto I
  - cinco minutos para el segmento inicial del Acto II

- tres minutos para el segundo segmento del Acto II
- dos minutos para el tercer segmento del Acto II (opcional)

Esta estructura se maneja de manera proporcional para capítulos con tiempo real distinto.

## **La estructura dramática y el cine**

El cine fue el primero de los medios audiovisuales que se utilizó para contar historias. Desde la pequeña cinta de los hermanos Lumière titulada El regador regado (L'arroseur arrosé, 1896), el cine se mostró como un medio efectivo para la narrativa.

La escritura de guiones cinematográficos surgió hasta que el medio se hallaba muy desarrollado. Por su corta duración, su naturaleza muda y la sencillez de sus tramas, las primeras películas de ficción no requerían de un guión escrito expresamente para ser utilizado en las filmaciones. En muchas ocasiones, los cineastas o los intérpretes improvisaban la acción al momento de filmar. Incluso los elaborados filmes de Georges Méliés requerían únicamente de la memoria y la imaginación de su autor.

Conforme los filmes se fueron haciendo más largos y las historias más complejas, surgió la necesidad de ordenar los elementos narrativos de la cinematografía. Correspondió al legendario director norteamericano David W. Griffith el honor de acuñar el concepto guión<sup>17</sup> para denominar al texto escrito expresamente para la realización de un filme dramático. A partir de ese momento, la actividad del guionista adquirió legitimidad propia.

Como mencionábamos al principio de este capítulo, el trabajo del guionista dramático de cine se centra siempre en un producto audiovisual único. En este sentido, aunque existen innumerables géneros y subgéneros dentro de la cinematografía, una película es, finalmente, una película.

Con lo anterior queremos decir que la estructura dramática funciona de igual manera para cualquier género cinematográfico. Todos los filmes dramáticos poseen estructuras semejantes, por ejemplo: no existen diferencias estructurales entre una película de ciencia ficción y una comedia. Ambas comparten un esqueleto básico que contiene a los cuatro elementos de la estructura dramática: personajes, acciones, lugares y tiempo.

Escribir para cine posee innumerables ventajas. El cine es un medio que puede visualizar todo lo que el guionista escriba. Es un medio ideal para la acción y para el desarrollo de historias largas o complejas. Es el medio visual por excelencia, ideal para contar historias en las que las imágenes tengan una gran importancia.

Por otra parte, el cine es un medio caro. Aunque hoy en día no hay límites estrictos para la imaginación del guionista cinematográfico -tomemos como ejemplo la asombrosa recreación de los dinosaurios en el filme Parque jurásico (Jurassic park, 1993)- la magia del cine cuesta mucho dinero. De ahí que el cine sea el más riesgoso de los medios en términos de logro de resultados.

---

<sup>17</sup> Griffith denominó al libreto cinematográfico *screenplay*. obra para la pantalla.

## **La estructura dramática y la radio**

El drama radiofónico ha luchado por mantenerse vigente en un medio destinado desde hace más de cuarenta años a la transmisión casi exclusiva de música. Podríamos definirlo como la representación de una historia, adaptada a la radio, donde se utiliza necesariamente el código radiofónico (voces, música, sonidos y silencios).

Como todos los medios, la radio presenta ventajas y desventajas para el guionista. Este medio permite prácticamente todo ya que los recursos que se necesitan para producir un programa de radio son infinitamente más baratos que los utilizados en el cine y la televisión. Además, la radio posee un gran poder de penetración y sigue siendo el medio de comunicación más importante en muchas partes del mundo, especialmente en aquellas en donde no existe una infraestructura televisiva desarrollada.

La radio es un medio accesible para quien comienza su carrera como guionista. Desde un punto de vista creativo, el drama radiofónico es el tipo de programa que más depende de la habilidad del guionista. En el cine o la televisión, el producto final depende en gran medida de las habilidades del director, del productor o de los actores. En la radio, todo se sostiene en una estructura bien armada y en el buen uso del recurso material y humano que esté al alcance.

Las dificultades se localizan precisamente en este punto: el drama radiofónico exige mayor creatividad al guionista para poder mantener el interés del público. La radio es el reino de la imaginación.

## **Las particularidades del medio radiofónico**

Escribir para radio exige al guionista un proceso de reeducación. Este proceso se entiende como el hecho de dejar de pensar en términos visuales, cuando se está acostumbrado a pensar en imágenes para cine o televisión. Hay muchas cosas que se escriben de manera sencilla en cine o televisión, pero que se complican mucho en radio. Igualmente, hay muchas cosas que se pueden hacer en radio y que serían imposibles o muy caras de hacer en los otros medios.

No se trata solamente de un proceso de traducción de un medio a otro. El guionismo radiofónico a veces implica la reestructuración completa de la idea. Como ejemplo, veamos la siguiente escena típica de un guión de cine:

### EXT: PORCHE DE UNA CASA - NOCHE

JORGE, un hombre de 50 años con aspecto juvenil, camina hacia su casa. Juega con las llaves mientras va caminando. Abre la puerta principal y entra a la casa.

### INT. SALA DE LA CASA - NOCHE

JORGE cierra la puerta, prende la luz y cuelga su saco en un perchero junto a la puerta. Se voltea y se detiene. Sentado en una silla, viéndolo, está MARCO, un tipo desaliñado y con aspecto de maleante, de unos 25 años. MARCO sostiene una pistola calibre .38 y apunta hacia JORGE.

MARCO

Vaya, vaya...

Miren quién llegó.

JORGE

(viendo hacia la pistola)

¿Qué quieres?

MARCO

Creo que usted sabe mejor

que yo lo que quiero...

¿Dónde está Sonia?

JORGE

¡A ella déjala en paz!

Mira: o te largas de una vez

o soy capaz de...

Se detiene. Avanza furioso hacia MARCO.

MARCO

¿De qué? ¿de matarme?

¡Hágalo si puede viejo imbécil!

JORGE se pone más furioso. Se abalanza sobre MARCO, lo tira y lo patea en el suelo.

JORGE

¡Te mataré!

¡Te juro que te mataré!

MARCO

(riendo a pesar de los golpes)

¡Ándele! ¡Máteme de una vez!

MARCO se levanta del suelo. Es mucho más fuerte que JORGE. Lo empuja y lo abofetea. JORGE cae en el sillón.

MARCO

¿Qué pasa?

¿No me va a destrozar

con sus malditas garras?

La cara de JORGE enrojece. Se levanta y trata de caminar hacia la puerta.

JORGE

¡Maldito! ¡Te voy a...!

Antes de que pueda dar un paso más, MARCO dispara.

JORGE hace una mueca de dolor. Se toca el pecho sangrante con la mano. Cae al suelo.

MARCO sonr e con la pistola humeante a n en sus manos.

MARCO se guarda la pistola en el pantal n. JORGE est  tirado en el suelo, muerto, sobre un charco de sangre. MARCO se agacha, le toma el pulso y se da cuenta de que est  muerto. En ese momento su expresi n cambia. Se levanta y sale corriendo, sin cerrar la puerta.

Esta escena -escrita en formato de gui n de cine-- no resulta confusa ni para este medio ni para la televisi n. Sin embargo, si estuviera escrita para radio presentaría muchas complicaciones para la caracterizaci n de los personajes, el lugar donde ocurre la acci n y a n el hecho de qui n mat  a qui n.

Por ejemplo, si nos cuestionamos en d nde ocurre la acci n, la respuesta es obvia: en casa de Jorge. Pero si nos atenemos  nicamente al audio   existe algo que nos indique esto? absolutamente nada. Con el audio no sabr amos distinguir si la escena sucede en una oficina o en una casa. Por lo tanto, el primer problema a resolver es hacer clara la ubicaci n del lugar.

Es preciso especificar tambi n que Jorge es el due o de la casa. De nuevo, si tomamos  nicamente el audio, parecer a que el due o de la casa es Marco.  l se encuentra adentro cuando Jorge llega y su primera l nea de di logo parece reafirmar esta idea: Vaya, vaya...  Miren qui n lleg !

Marco trae una pistola y el gui n lo se ala. En cine o televisi n el problema de la pistola no existe: la pistola se ve desde el primer momento. En radio esto debe establecerse claramente. De no ser as , la confusi n es tal que parecer a que Jorge fue quien mat  a Marco. La  ltima l nea de di logo la dice Jorge  Maldito!  Te voy a...! y a continuaci n se oye el disparo. Durante toda la escena Jorge es quien amenaza a Marco. De nuevo, si tomamos en cuenta solamente el audio, parecer a que el asesinato fue cometido por la v ctima.

Este ejemplo subraya la importancia de manejar correctamente los elementos del c digo radiof nico. En el Cap tulo 6 (La redacci n del gui n) explicaremos una manera de solucionar la escena anterior.

### **Tipos de dramas radiof nicos**

Existen innumerables clasificaciones de programas dram ticos de radio. En palabras sencillas, el guionista y escritor sudamericano Mario Kapl n<sup>18</sup> los clasifica en tres grandes tipos:

---

<sup>18</sup> Mario Kapl n, *Producci n de programas de radio: el gui n y la realizaci n*. Quito, Editorial CIESPAL,

1. Unitarios
2. Seriados
3. Novelados o Radionovelas

Los dramas radiofónicos unitarios se caracterizan porque la historia completa se presenta en un solo capítulo. Los personajes no tienen continuidad posterior. Si pertenecen a una serie, los capítulos se relacionan entre sí temáticamente, todos narran historias con temas parecidos, pero con personajes, acciones, lugares y tiempo distintos. Los radioteatros son un ejemplo de drama radiofónico unitario.

Los dramas radiofónicos seriados presentan, en cada capítulo, una trama independiente que puede ser comprendida sin necesidad de escuchar los capítulos anteriores o posteriores. Sin embargo, existe un grupo de personajes que son permanentes y dan continuidad a la serie. La famosa serie cubana *La tremenda corte* - que inició transmisiones en 1950 y cuyos capítulos grabados aún se retransmiten en varios países- es un ejemplo de este tipo de dramas radiofónicos.

Las radionovelas dramatizan la historia en varios capítulos, con una trama continua. Para comprender toda la historia es necesario escuchar todos los capítulos. Sin embargo, cada capítulo posee una estructura dramática particular que permite comprender el problema básico de la historia, aunque no se hayan escuchado los capítulos anteriores.

Los tres tipos de dramas radiofónicos se estructuran tomando en cuenta los principios de la capitulación y de la estructuración por actos.

### **La estructura dramática y la televisión**

Al analizar la naturaleza de los programas dramatizados de televisión se tiende con frecuencia a compararlos con el cine. No hay nada más equivocado que tratar de encontrar en el programa televisivo a un derivado de la industria fílmica.

Si hay que buscar un antecedente directo, éste es la radio. La naturaleza de la televisión -un medio de transmisión de imágenes y sonidos- provocó que en sus primeros años fuese denominada la radio con imágenes.

Al nacer la televisión comercial, a mediados de los años 40, la totalidad de la programación radiofónica que había sido establecida una década antes fue transplantada íntegramente al nuevo medio. Programas musicales, infantiles, de concurso, noticiosos y dramáticos se duplicaron en versiones televisivas. En este medio, los programas creados por la radio adquirieron la dimensión visual.

### **El drama televisivo**

Si hubo algún tipo de programa que llegó a la televisión con largos antecedentes, fue el programa dramático. Los contenidos del drama televisivo estaban claramente establecidos en la radio: intriga amorosa, comedia de situaciones, thriller policíaco, suspenso y aventuras. Siguiendo el ejemplo del cine, la radio había echado mano de obras literarias y teatrales de reconocido éxito para adaptarlas al medio.

La televisión copió esta fórmula al cien por ciento y le añadió una dimensión visual. El público podía ahora ver a sus personajes y actores favoritos en la intimidad de su hogar. Hasta principios de los años 60 la mayor parte de la producción televisiva se hacía en vivo. La idea de ver a distancia el evento en el momento mismo en que se estaba llevando a cabo cautivaba a los televidentes.

El gran desarrollo tecnológico del medio y su rápida difusión, fueron los factores principales para que la televisión sustituyera a la radio como el medio de entretenimiento más importante del mundo contemporáneo. El drama televisivo se considera como el más importante de los entretenimientos dentro de la programación diaria de los canales de televisión.

### **Tipos de dramas televisivos**

Al igual que en el cine y la radio, la clasificación más general en cuanto al contenido de los programas dramáticos televisivos se puede establecer en géneros. Tragedia y comedia son los extremos del drama y debajo de estos dos conceptos se engloba una enorme cantidad de nombres para calificar géneros y subgéneros.

Otra manera de clasificar los programas de televisión es con base en la tecnología utilizada para su producción. Hasta 1956, cuando apareció la cinta de video, los programas televisivos se transmitían en vivo o eran filmados en película cinematográfica para luego ser transmitidos. La cinta de video permitió la grabación electrónica de imágenes y sonidos, así como su reproducción inmediata. Esto representó una gran ventaja con respecto a la película, la cual tiene que ser revelada en laboratorio para apreciar el resultado final.

La cinta de video provocó una revolución en las técnicas de realización televisiva. Por un lado, abarató enormemente los costos de producción y permitió incorporar elementos del lenguaje del cine a los estudios de televisión. Por otro, eliminó la posibilidad de errores, muy frecuentes en las transmisiones en vivo. Hoy en día, podemos clasificar a los programas de televisión en tres tipos, en cuanto a su producción:

1. Programas en vivo
2. Programas filmados (en película)
3. Programas grabados (en cinta de video)

La estructura de los programas televisivos responde a las mismas necesidades comerciales que hicieron que la radio adoptara la construcción dramática por capítulos y actos. Como la radio, la televisión nació esencialmente como un medio comercial, después, el uso le añadió las dimensiones informativa y educativa. De ahí que en lo referente a la tele-visión comercial, el programa más importante siga siendo el anuncio publicitario.

De acuerdo a Kaplún, podríamos clasificar a los dramas televisivos de manera similar a los dramas radiofónicos:

1. Unitarios
2. Seriadados

### 3. Novelados o telenovelas

Sin embargo, los dramas televisivos son más variados que los radiofónicos. Una clasificación más específica incluye a los siguientes tipos de drama:

1. Series
2. Películas para televisión
3. Teleteatros
4. Telenovelas
5. Soap operas
6. Anuncios publicitarios
7. Videos musicales

## **SERIES**

Las series son el derivado más directo de los seriales cinematográficos. Las series televisivas se pueden clasificar en dos grandes tipos:

- a) Series episódicas
- b) Series antológicas

Las series episódicas son las más comunes en la televisión. Sus características distintivas son las mismas que las de los radiodramas seriados: un grupo de personajes básicos se enfrentan en cada capítulo a nuevas situaciones. Cada capítulo es una unidad dramática independiente, unida a los demás capítulos por los personajes. Guardianes de la bahía, Papá soltero, Beverly Hills 90210 y Murphy Brown son ejemplos contemporáneos de este tipo de series.

Las series antológicas poseen las mismas características de los radio-dramas unitarios: son historias independientes unidas por un tema general. Mujer. casos de la vida real, Viernes 13: la serie y La telaraña son ejemplos de series antológicas.

## **PELÍCULAS PARA TELEVISIÓN**

La película realizada especialmente para la televisión posee una estructura diferente a la película filmada para ser proyectada en una sala de cine. La primera se estructura en actos, igual que cualquier programa televisivo. Las escenas tienden a ser más variadas y más cortas, además de que el diálogo es un elemento más importante. En términos de lenguaje visual, las películas hechas para la televisión utilizan más tomas cercanas (close ups, medium shots) y evitan las tomas lejanas (long shots y otro tipo de planos panorámicos) por la limitante del tamaño de la pantalla televisiva.

Aunque la duración de una película realizada para televisión es de aproximadamente dos horas (igual que en cine), los cortes comerciales reducen su tiempo real a una hora 35 minutos, aproximadamente.

## **TELETEATROS**

El teleteatro fue una de las primeras manifestaciones dramáticas en la televisión. Su estructura es semejante a aquella de la serie antológica: en un solo capítulo se cuenta una historia completa. La diferencia radica en que el teleteatro, como su nombre lo indica, es teatro televisado. Las acciones ocurren en pocos lugares, casi siempre grabados en estudio. La acción se ve minimizada por el diálogo y el ritmo general de la historia es más lento que en las series.

## **TELENOVELAS**

Producto directo de la radionovela, la telenovela es la forma de drama televisivo más popular en Latinoamérica.

Como las series episódicas, la telenovela cuenta con un grupo de personajes básicos que se enfrentan a distintas situaciones en cada capítulo. A diferencia de aquellas, la telenovela cuenta una historia lineal a lo largo de varios capítulos. Las distintas situaciones de cada capítulo son variantes de una situación principal. El diálogo es sumamente importante pues es el elemento que proporciona la información relevante al televidente.

El número de capítulos de una telenovela es variable. En los primeros años de la televisión, el promedio oscilaba entre 35 y 60 capítulos de media hora. A principios de los 70, el número de capítulos comenzó a incrementarse hasta llegar a más de 650. Telenovelas como *Simplemente María* (1970), *El amor tiene cara de mujer* (1970) y *Mundo de juguete* (1973) son ejemplos de esa época.

En la década de los 80, la longitud de las telenovelas se acortó a un promedio de 130 capítulos de media hora. Si la telenovela transmite capítulos de una hora de duración, estos se contabilizan como si fueran dos. En años recientes, la tendencia en la televisión mexicana ha sido reducir el número de capítulos. En otros países predomina la telenovela larga.

La telenovela se ha convertido en un gran género que abarca diferentes temáticas. Variantes como la telenovela histórica, la policíaca, la juvenil o la musical, han surgido con el fin de atraer a distintos públicos hacia este género televisivo.

## **SOAP OPERAS**

La soap opera es el género de la televisión norteamericana equivalente a la telenovela. Se denomina así porque los primeros patrocinadores comerciales de estos programas fueron los fabricantes de jabón de tocador (soap).

A diferencia de la telenovela, la soap opera no presenta una trama lineal. Los personajes se enfrentan a un sin número de situaciones a lo largo de muchos años de transmisiones. Algunas soap operas han llegado a durar más de 30 años de transmisiones continuas. Los personajes cambian, envejecen, se mueren y la serie continúa.

El éxito de la soap opera radica en que, como algunas telenovelas, son un reflejo de la vida cotidiana y de los valores sociales de la cultura que las produce. La trama cambia de acuerdo a los cambios de la vida.

Como en la telenovela, el diálogo es muy importante en la soap opera. Los personajes hablan de lo que hacen, de lo que hicieron y de lo que piensan hacer. De esta manera, el televidente sabe que puede dejar de ver el programa varios días; al volver a sintonizarlo los personajes continuarán hablando de lo que todavía no han hecho. En las soap operas y en las telenovelas, las acciones son menos significativas que la expresión de ideas, sentimientos y actitudes ante la vida.

## **ANUNCIOS PUBLICITARIOS**

La publicidad hecha a través de los medios audiovisuales es un género que ha evolucionado enormemente desde su nacimiento. La publicidad ha creado elementos estructurales propios: los jingles o pequeñas canciones donde se celebran las bondades del producto anunciado son creación completa de los publicistas.

Es justo considerar al anuncio publicitario como un tipo de drama televisivo y radiofónico. De hecho, el anuncio es el tipo de drama más difícil de estructurar dramáticamente por la brevedad de su tiempo real. Más de un minuto es una eternidad para un anuncio. De ahí que los elementos del drama se deban establecer, desarrollar y resolver en el breve espacio de tiempo asignado para ello.

La consigna publicitaria de que una imagen dice más que mil palabras es la clave para el desarrollo del guionismo publicitario. La importancia de la imagen en los anuncios es la razón por la que la mayoría de estos no se estructuran utilizando un guión escrito. En vez de ello, los anuncios se diseñan por medio de viñetas o pequeños cuadros dibujados que muestran una secuencia de acción. A esta secuencia de imágenes se le llama storyboard.<sup>19</sup>

## **VIDEOS MUSICALES**

Un nuevo espacio para el drama televisivo es el video musical, un producto de la televisión surgido a principios de los años 80. El video musical -también denominado clip musical o videoclip- surgió en la industria de la música grabada, como apoyo a la comercialización de discos y canciones.

Los videos musicales se consideran dramas televisivos porque, en muchas ocasiones, poseen una estructura dramática. A este respecto, los videos musicales se pueden clasificar en dos categorías:

- a) Videos de concepto
- b) Videos de interpretación o concierto

Los videos de concepto son los que poseen una estructura dramática. Generalmente ilustran visualmente la letra de la canción. En otras ocasiones, los videos de concepto presentan una historia desconectada o paralela a la letra de la canción.

Los videos de interpretación o concierto presentan al cantante o al grupo interpretando la canción, como si estuvieran en un escenario. No existe en ellos una estructura dramática. En algunas ocasiones, los videos musicales combinan segmentos de interpretación con otros de concepto.

---

<sup>19</sup> *El storyboard es tema del Capítulo 6: La redacción del guión.*

El video musical es, junto con el anuncio publicitario, el tipo de drama televisivo que más se acerca al cine. El video musical concede gran importancia a la imagen, pues el sonido ya está determinado por la pieza musical. El tiempo real de duración de un video musical depende de la duración de la música, de ahí que este tipo de drama televisivo implique un factor de dificultad elevado. Como en el anuncio publicitario, la historia completa debe contarse en un tiempo muy corto.

En la producción de videos musicales, el uso del guión escrito se sustituye por el storyboard. Éste es el medio más adecuado para la visualización de imágenes y acción, elementos fundamentales de los videos musicales.

### **La importancia del diálogo en el drama televisivo**

Como se ha señalado varias veces en la clasificación de dramas televisivos, el diálogo es el motor principal de la acción dramática en televisión. Esto se debe principalmente a cuatro factores:

1. La corta duración de los capítulos provoca que la información importante tenga que ser expuesta de manera clara y concisa. En la televisión no hay mucho lugar para la acción física, ni para la inactividad silenciosa.
2. La interrupción constante de los capítulos hace necesario que la información importante sea expresada verbalmente y, de preferencia, repetida un cierto número de veces para que el televidente comprenda claramente la acción.
3. El tamaño pequeño de la pantalla televisiva es un inconveniente para las tomas panorámicas o las acciones alejadas de la cámara. Las grandes escenas sin diálogo se pierden en la pantalla del televisor.
4. A diferencia del cine, el televidente no se encuentra cautivo en una sala destinada especialmente para la exhibición del programa. A su alrededor existen un gran número de distractores que obligan a apartar la mirada de la pantalla. El sonido, sin embargo, se sigue escuchando aunque el televidente no vea lo que sucede en el televisor.

Es importante recordar que, a diferencia del cine, la televisión nació con sonido. En este medio, el equilibrio entre imagen y audio es lo que distingue a una buena producción televisiva. En la televisión, la fuerza de las imágenes se da siempre en función a la dimensión sonora.