

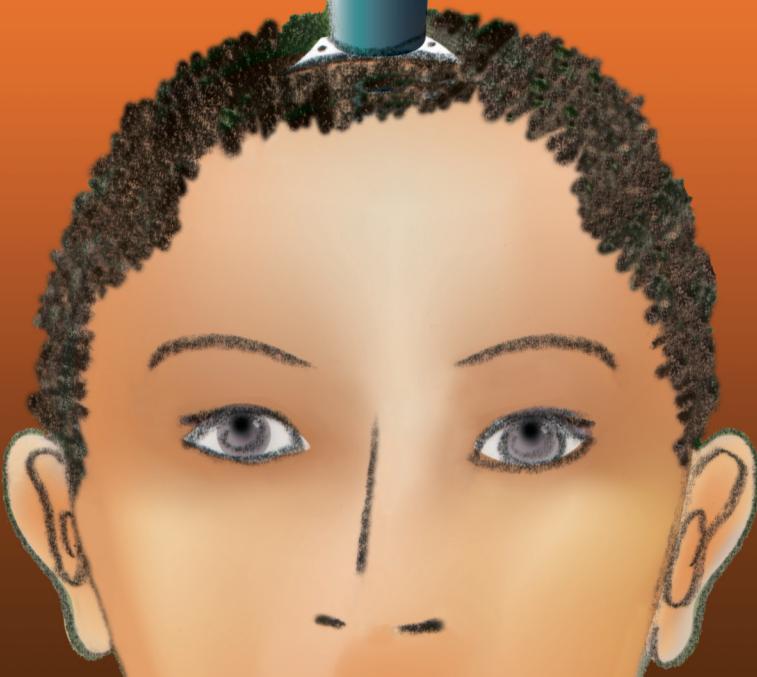
Segunda edición



Guion:

escritura activa

Gabrio Zappelli Cerri




EDITORIAL
UCR

Segunda edición

Guion: escritura activa

Gabrio Zappelli Cerri




EDITORIAL
UCR
2019

791.437

Z35g Zappelli Cerri, Gabrio, 1956-
 Guion : escritura activa / Gabrio Zappelli
 Cerri. -2. edición, 2. reimpresión- San José,
 C.R.: Editorial UCR, 2019.
 xvii, 120 páginas

ISBN: 978-9968-46-181-8

1. GUIONES CINEMATOGRAFICOS.
2. LIBRETOS PARA TELEVISION. 3. TE-
LESERIES. I. Título.

CIP/3377

CC/SIBDI. UCR.

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Segunda edición: 2010.

Segunda reimpresión: 2019.

La EUCR es miembro del Sistema de Editoriales Universitarias de Centroamérica (SEDUCA), perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Revisión de pruebas: *Damaris Madrigal L.* • Diseño de portada: *Elisa Giacomini V. y Grettel Calderón A.*

Diagramación: *Grettel Rodríguez R.* • Control de calidad: *Grettel Calderón A.*

© Editorial de la Universidad de Costa Rica, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. Costa Rica.

Apdo. 11501-2060 • Tel.: 2511 5310 • Fax: 2511 5257 • administracion.siedin@ucr.ac.cr • www.editorial.ucr.ac.cr

Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

Impreso bajo demanda en la Sección de Impresión del SIEDIN. Fecha de aparición: junio, 2019.

Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio.

Prólogo	xv
---------------	----

UNIDAD 1

Conceptos generales

1. Aproximación al lenguaje de las artes:	
escritura para teatro, cine y televisión	1
1.1. Escritura activa	1
1.2. Lenguaje y notación.....	4
1.3. Partitura dramatúrgica.....	6
1.4. Los tres textos.....	9
1.4.1. Guion.....	9
1.4.2. Puesta en escena.....	10
1.4.3. Edición.....	10
1.5. El juego del autor con el público y los personajes	12
1.6. El suspenso y la sorpresa.....	14
1.7. La premisa dramática.....	16
1.7.1. Premisas mínimas.....	17
1.7.2. Resorte de retroalimentación y red de autorregulación entre unidades: U1) la premisa, U2) el paradigma, U3) la escaleta, U4) el guion.....	18

UNIDAD 2

Primeras herramientas

2.1. Introducción a la estructura.....	19
2.2. Planteamiento de la historia.....	20
2.2.1. Personajes principales y protagónicos.....	20
2.2.2. Contexto dramático, ambientación y atmósfera.....	21
2.2.3. Circunstancias dramáticas o problema	23
2.2.4. Primer punto de giro	23

2.3. Desarrollo dramático de la historia	25
2.3.1. Punto medio.....	26
2.3.2. Segundo punto de giro	27
2.4. Desenlace y cierre de la historia	28
2.4.1. Reconstrucción del equilibrio	29

UNIDAD 3

El relato según las 7 etapas y los 22 pasos dramáticos

3.1. Las 7 etapas dramáticas	31
3.2. Estrategia y táctica del protagonista.....	34
3.2.1. Requisitos básicos de la historia.....	35
3.2.2. Áreas de cambio de la historia	36
3.2.3. Estadios sociales del contexto	37
3.2.3.1. Naturaleza salvaje	37
3.2.3.2. Aldea perdida.....	37
3.2.3.3. Ciudad horizontal.....	37
3.2.3.4. Ciudad vertical.....	38
3.2.3.5. El mundo global	38
3.2.4. Características del antagonista.....	38
3.2.5. Conflicto moral	39
3.3. Las 7 etapas	42
3.3.1. Etapa 1, ruptura del equilibrio	42
3.3.2. Etapa 2, objetivo del héroe o protagonista	43
3.3.3. Etapa 3, objetivo del antihéroe o antagonista	45
3.3.3.1. Destino y casualidad	46
3.3.4. Etapa 4, el plan	48
3.3.5. Etapa 5, la batalla.....	49
3.3.6. Etapa 6, la autorrevelación.....	51
3.3.7. Etapa 7, reconstrucción del equilibrio.....	52

UNIDAD 4

La escaleta

4.1. La escaleta	55
4.1.1. Modalidad de redacción	56
4.1.2. Diacronismo y sincronismo	56
4.2. Herramientas para integrar la historia	60
4.2.1. La narración audiovisual	60
4.2.2. El <i>story-board</i>	60
4.2.3. La preescaleta.....	60
4.2.4. Las fichas.....	60

UNIDAD 5

La serialidad

5.1. La serie.....	63
5.1.1. ¿Qué se entiende por serie de televisión?.....	64
5.2. El género.....	67
5.3. El contrato “pasional”.....	72
5.3.1. La retórica.....	72
5.3.2. El rito y la “adhesión” al contrato.....	73
5.3.3. Semiótica de las pasiones.....	76
5.3.4. Los tres cerebros.....	78
5.4. Continuidad en la serie.....	79
5.4.1. Continuidad de los personajes.....	79
5.4.2. Continuidad de los acontecimientos.....	80
5.4.3. Continuidad en las imágenes (sonido-rodaje-edición).....	80
5.5. <i>El Barrio</i> : paradigma del capítulo año 1998.....	82
5.6. <i>La Pensión</i> : paradigma del capítulo año 1999.....	86

ANEXOS

Ejercicios	89
Bibliografía.....	115
Índice de ejercicios.....	117
Índice de esquemas y figuras.....	119
Acerca del autor.....	121

Conceptos generales

I. Aproximación al lenguaje de las artes: escritura para teatro, cine y televisión

I.1. Escritura activa

La humanidad empieza a reconocerse a partir de los rastros dejados por sus propios cuerpos: las huellas. Son muchos los rastros encontrados en las paredes blandas de las cuevas, hechos con las puntas de los dedos. Desde entonces, las personas aprenden a dejar signos de ellas mismas que duren en el tiempo. Emplean sus manos para representar animales y escenarios del mundo que les rodea y utilizan tierras coloreadas para separar signos abstractos que les sirvan como comentario a las imágenes: así nacieron la palabra (registro oral) y la escritura (registro gráfico).¹

Las primeras imágenes se formalizan cada vez más, hasta llegar a ser puros pictogramas que, bajo la presión de la evolución social, empiezan a ser instrumentos de grabación de conceptos.²

-
1. Con respecto a la relación entre idioma hablado y escrito, es clara la posición clarificadora de Ferdinand de Saussure, lingüista suizo, padre de la lingüística moderna: por él "palabra y escritura son dos diferentes sistemas de signos; la única razón de ser del segundo es la representación del primero" (pág. 36); también respecto a la relación entre signo gráfico y su significado: "el hecho que relaciona el significante y el significado [de un signo gráfico] es arbitrario" (pág. 85), y esto hace que existan diferentes palabras en diferentes idiomas para el mismo significado. En: De Saussure, Ferdinand, *Curso de lingüística general*, Roma: Laterza, 1978.
 2. Véase: Read, Herbert, *Imagen e idea*, Fondo de Cultura Económica, México. El origen de la escritura es de tipo "... ideo-plástico, determinado [...] por un sentimiento interno y no por observación externa [...] no es siquiera una imagen mnémica, sino más bien un signo, y en el caso extremo [...] muy cerca de ideograma o pictografía china" (pág. 30). Se generó a partir del "reconocimiento accidental de signos significativos" (pág. 18).

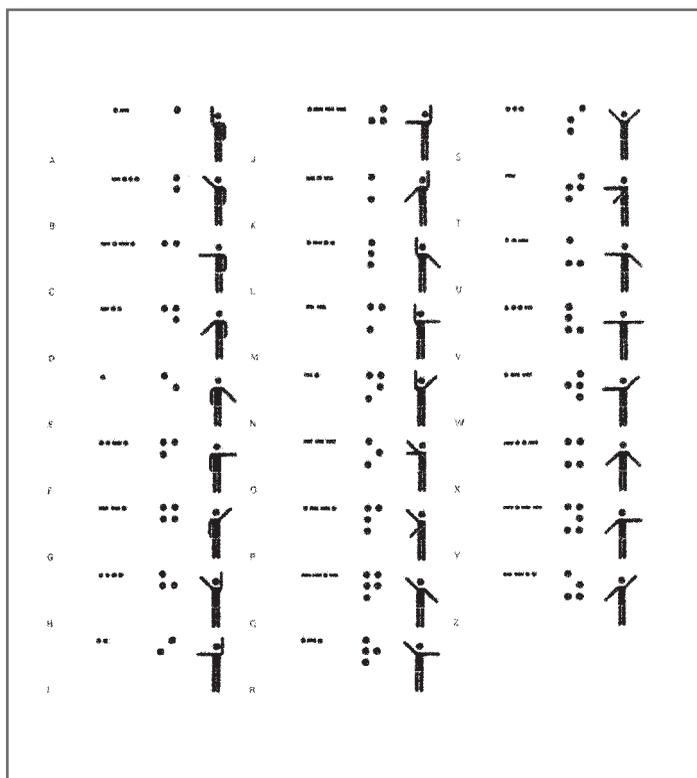


Fig. 1.1. Esquemas notacionales alfabéticos: Morse, Braille, alfabeto manual, alfabeto de banderas navales, en: Olt Aicher, Martin Krampen, *Sistemas de signos en la comunicación visual*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979

La primera forma de escritura toma el nombre de “mitográfica” (4.000-3.000 años a. C.: sumerios y egipcios). En esa etapa, el hombre y la mujer aprenden a “recordar”. Pero la escritura mitográfica no es suficiente para escribir palabras que resuman significados más amplios y, entonces, se empiezan a juntar los signos pictográficos en series combinables para servir diferentes conceptos.

Por eso, surge y se adopta el proceso “acro-fonográfico” (a cada sonido corresponde un signo gráfico) y se llega, así, a la primera escritura “morfemo-gráfica” (morfema, pequeña unidad gráfica de significado).

Los griegos (800 años a. C.) perfeccionan un sistema, por el cual cada signo gráfico corresponde a un sonido “alfabético”. Este sistema de signos referentes al lenguaje oral se define como “logo-gráfico” (nexo entre una palabra y su representación en el logograma), también llamado jeroglífico (Fig. 1.1). Desde entonces, el sistema alfabético fonográfico se utiliza en Occidente hasta hoy.³

La humanidad vive en un mundo de signos gráficos y escrituras, desde el periódico hasta el rótulo publicitario de una tienda, desde el libro de literatura al de diagramas, figuras geométricas o fórmulas matemáticas, desde el

3. “Se atribuye al fenicio *Cadmo* la invención del alfabeto, tal vez porque llevó a Grecia algunos caracteres fenicios”. Gaytán, Carlos. *Diccionario mitológico*, Editorial Diana, México D. F., 1966, pág. 38.

“Los fenicios que mantenían con el pueblo de Egipto un activo comercio, adoptaron su alfabeto jeroglífico, (y) no tardaron en introducir modificaciones prácticas. (...) (Además), CADMO significa, en griego, *ordenador*”. Cruz, Celso. *Los grandes inventores*, Editorial Atlántida, Buenos Aires, 1943, págs. 10 y 12.

pentagrama musical al alfabeto para sordomudos y ciegos, desde las banderas marítimas hasta la señalización de las carreteras (Fig. 1.2).

Solo algunas de estas escrituras utilizan el sistema de notación gráfica en el papel, según las exigencias específicas y el tipo de comunicación que se proponen. Además de comunicar, las escrituras sirven para recordar. En este sentido, existen escrituras activas, como la escritura teatral y musical, de cine y televisión, que estimulan el proceso de comunicación y de notación estéticas, proceso que facilita la interacción de las emociones y su memoria o recuerdo. Una escritura activa es una escritura no autónoma, que no vive por ella misma, sino como notación funcional que sirve como un instrumento para comunicar, de manera específica, ciertos aspectos técnicos, dramáticos, poéticos, etcétera, a los ejecutantes de una obra, que luego el público percibe, por ejemplo, en la expresión teatral, fílmica o musical.

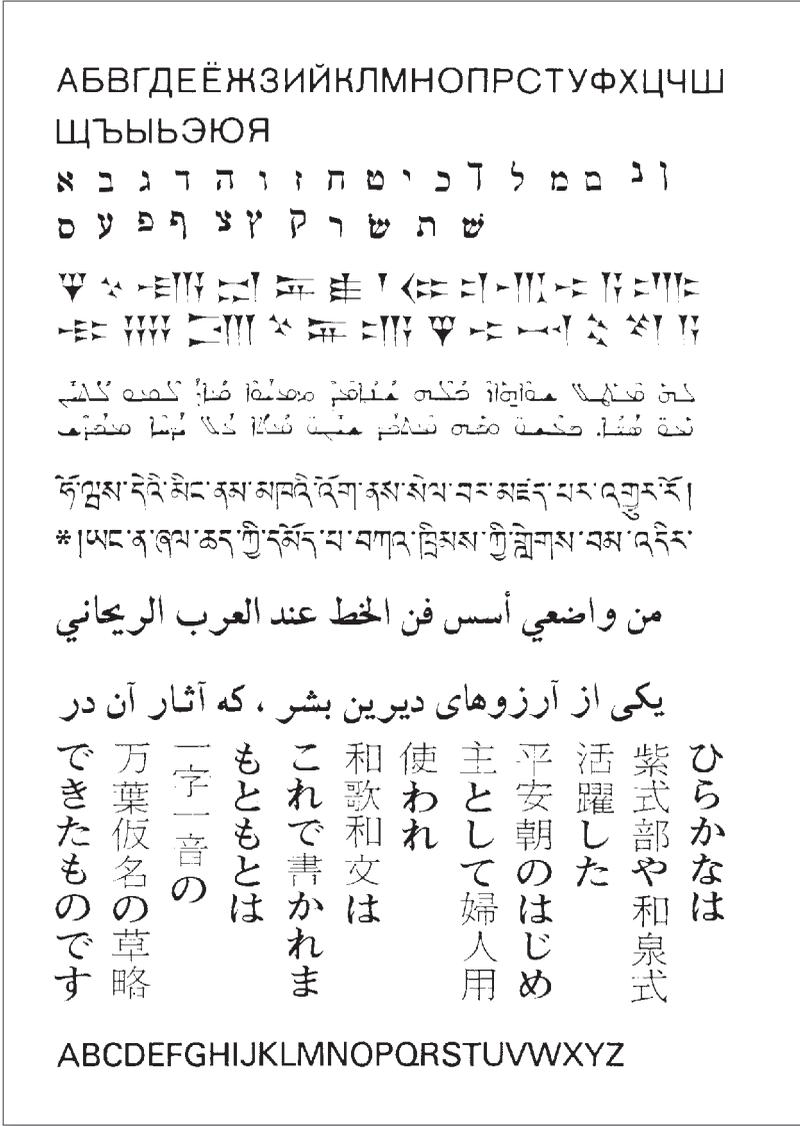


Fig. 1.2. Esquemas notacionales con caracteres finitos: alfabeto ruso, hebreo, escritura cuneiforme, alfabeto sirio, tibetano, árabe, persa, japonés (kai-shu, ts'ao-shu de Tamakasu Nishiwaki), alfabeto universal; en Olt Aicher, Martin Krampen, *Sistemas de signos en la comunicación visual*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979

1.2. Lenguaje y notación

El ser humano percibe, de manera distinta, por un lado, el ambiente que lo rodea directamente y, por otro lado, el mensaje audiovisual que le proyectan los medios electrónicos. La percepción audiovisual es diferente de la percepción ambiental. La percepción audiovisual es dirigida, orientada y construida. La percepción ambiental es libre, espontánea y desordenada. El proceso de percepción necesita un ordenamiento para expresarse. La búsqueda de satisfacción de esa necesidad origina el lenguaje. Pero, ¿cuál es la relación entre este lenguaje y su notación?

La *semiología* es la ciencia que estudia los lenguajes y sus sistemas de comunicación. En semiología se considera el texto como un conjunto de mensajes que se definen con autonomía propia; esto es, un sistema que no siendo solamente lingüístico se refiere al lenguaje y lo utiliza.

Se puede considerar un “texto dramático” como el conjunto de significados, formas y contenidos de cualquier comunicación relacionada con el espectáculo. El análisis semiológico puede subrayar diferentes clases de manifestación de este proceso:

1. La manifestación literaria, que se refiere a un lenguaje complejo de escritura y comunicación lingüística.
2. La manifestación visual, que implica la percepción del ojo, el lenguaje de la imagen y el movimiento en un sentido más amplio.
3. La manifestación sonora que se refiere al oído, desde la utilización de la voz, los ruidos y los efectos acústicos, hasta la música.

En la escritura de un espectáculo audiovisual, se requiere una particular forma de notación funcional.

La *semiografía* es una ciencia que estudia las posibles formas de redacción de un fenómeno audiovisual. Existen diferentes sistemas semiográficos ya utilizados, como el sistema musical para la notación de un sonido que cualquier instrumento pueda reproducir. En danza, la técnica de notación Laban (Fig. 1.3) (coreógrafo autor de una escritura para danza) ofrece a las personas que bailan la posibilidad de anotar cualquier movimiento del cuerpo, desde el más grande hasta el más pequeño. En un aspecto general (Fig. 1.4), la notación de un evento dramático tiene que resolver gráficamente problemas de escritura de un fenómeno audiovisual, problemas examinados convencionalmente sobre una hoja de papel, desde una perspectiva espacial y temporal. Esta notación debe ser sintética y simbólica, pero de fácil explicación, por lo menos para los intérpretes, ejecutantes y demás conocedores de la técnica, lo cual permite compartir conocimiento y placer.

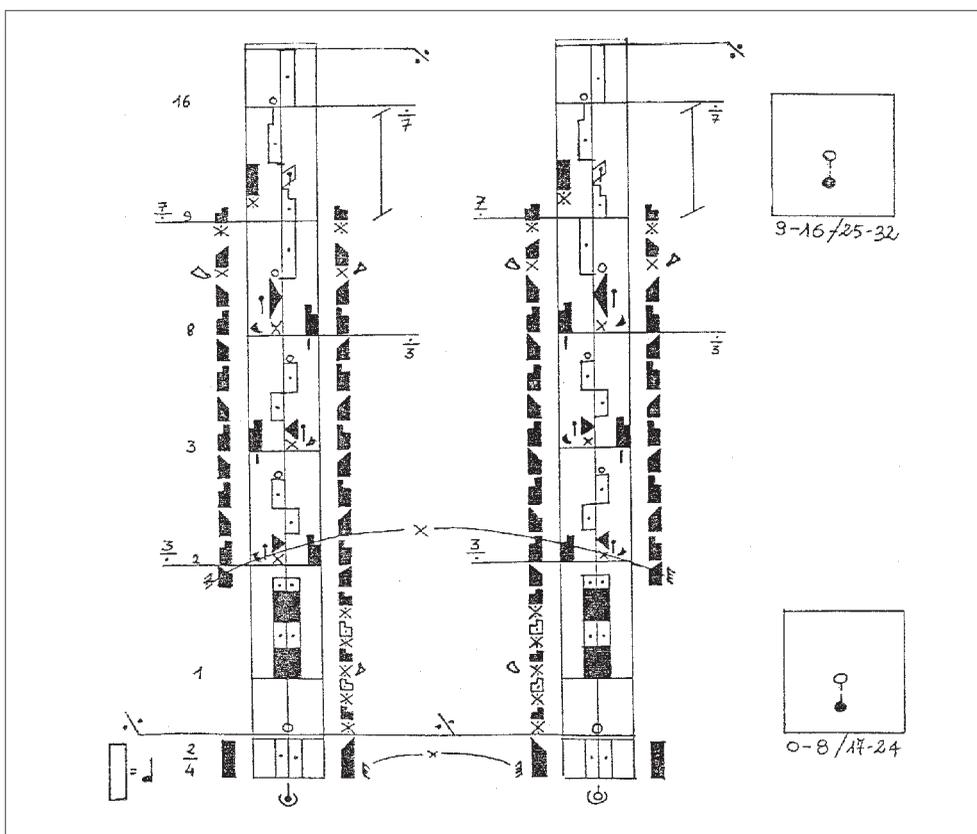


Fig. 1.3. Coreografía: grupo de bailarines *Bal veji d'Sanfront* (partitura sistema Laban) en: Donata María Carbone, Plácida Staro, *Introduzione alla scrittura del movimento*, Grafiche EMME/PRINT, Milán, 1986, pág. 56

En esa hoja de papel, por convención, se realiza la escritura por medio de símbolos dispuestos de izquierda a derecha, para lo cual es necesario mantener un sentido cronológico de los datos. Igualmente, se debe mantener la disposición topológica o espacial de los símbolos, al referirse a la coincidencia de diferentes momentos que vale la pena indicar: palabras, sonidos, luces, movimientos de objetos o de actores, que ocurren simultáneamente.

Por composición *topológica* se entiende la organización de los elementos que integran un texto dentro de un “espacio morfológico” (espacio de las formas lógicas) que podría ser desde el dibujo arquitectónico de un plano o de un diseño, hasta el simple bosquejo de un vestido para un personaje. Así, la escritura va a tener un mayor carácter de notación a la hora de ser parte de un alfabeto de símbolos específicos que se disponen para captar el particular medio escogido: danza, teatro, cine, música, etc.

Un texto es la suma de varias partituras: estructura de la obra, bosquejo escenográfico, plan de iluminación, distribución de acotaciones y parlamentos

de los personajes, etc. La escritura concentra y armoniza varias partituras o “partes” de un todo, de acuerdo con las necesidades de producción, realización y proyección o ejecución de una obra. La notación será, entonces, más libre (desde una fase creativa) y más técnica (a la hora de redactar un plan para la ejecución de un espectáculo). También, será más general (como proyecto) y más específica (a la hora de convertir ese proyecto en una obra realizada).

En el cine, por ejemplo, su escritura específica (desglosada en cuatro formas progresivas: premisa, paradigma, escaleta, guion) es importante para satisfacer las necesidades de expresión del autor o la autora en las sucesivas etapas de realización de una obra, pero todas esas cuatro formas, además de autónomas, deben mantener una relación coherente entre ellas, para solucionar los problemas que exige la construcción dramática.

La semiografía, en el sentido temporal, estableció la notación que se utiliza hoy como una escritura de izquierda a derecha, de acuerdo con los requerimientos cronológicos de la obra y con su ejecución en un tiempo dado, dentro de una convención aceptada libremente por el público.

1.3. Partitura dramática

En la dramaturgia contemporánea siempre se manifiesta la necesidad de considerar el espectáculo como un evento unido a su proceso de escritura. En el lenguaje audiovisual, esta necesidad se hace imprescindible.

Así, es posible enfrentar, a partir de perspectivas opuestas, el uso de un texto dramático desde su redacción hasta su utilización, de acuerdo con las siguientes circunstancias:

1. Adoptando una dramaturgia no escrita, expresión del trabajo compartido del actor y del director, sin necesitar un texto previo. Se trata de una forma de “escribir” directamente con el manejo de los actores en el escenario, a la hora de la “puesta en escena”. Es la forma de co-crear el texto de la obra por parte del director.
2. Utilizando una escritura previa no necesariamente literaria, pero que sea un conjunto de aspectos ejecutivos y poéticos, técnicos y artísticos. Se trata de un mecanismo o “matriz de juego” propuesto por el autor.
3. Apoyándose en un guion o libreto que responda a requisitos básicos para el desarrollo del espectáculo o del audiovisual, según las exigencias y las reglas del mercado teatral y audiovisual. Se trata de una estructura diseñada de acuerdo con las necesidades del público, al amparo de un contrato tácito entre el productor y el espectador.

Por supuesto, existen muchas formas de redactar un texto audiovisual, según las diferentes áreas, desde su creación hasta su ejecución. Así, la práctica de la

escritura en escena, característica del trabajo del director, no pierde su autonomía respecto del guion; por el contrario, esa práctica ofrece nuevos aportes que permiten articular mejor el proyecto dramático, por ejemplo, la técnica de la “cinetografía Laban”,⁴ la cual sirve para transcribir cualquier tipo de movimiento.

El “texto” teatral y el guion de cine o televisión integran varios niveles de redacción, según las necesidades de trabajo específico al que se refiere la notación. El hecho de que, por ejemplo, en un libreto no aparezcan indicaciones luminotécnicas parece justificar la característica natural de la puesta en escena teatral que depende, en cada montaje específico, del tamaño del espacio escénico disponible, de la tipología de los aparatos de luz, etc. En el cine, por ejemplo, el formato frecuente que se utiliza en un guion hace que una página de relato mixto (diálogos y acotaciones) corresponda a un minuto en pantalla. Así, un guion de 60 páginas corresponderá a una película de 60 minutos. Por este motivo, no se incluyen en el guion explicaciones técnicas (que ocuparían mucho espacio) respecto al movimiento de la cámara o al tipo de iluminación, etc. (ámbito propio del director del filme, ejecutante del guion técnico). Por el contrario, a veces, en la escritura dramática se pueden encontrar notaciones de “funciones” aun aparentemente secundarias, pero de importancia práctica, como indicaciones quinésicas, paralingüísticas, escenográficas y luminotécnicas. Existen guiones para actores, guiones para electricistas, guiones para escenógrafos, etc. Así, cada uno de estos guiones es parte de un todo que se conoce como el “texto” global de la obra. Desde el texto y hasta la puesta en escena, se operan cambios interpretativos que dependen de cada diferente equipo técnico.

Sin embargo, la figura del dramaturgo no está limitada a la del hombre de letras, dueño del lenguaje literario, aunque él sea el autor del manejo de las imágenes en movimiento, en un espacio real y en un tiempo dado. El dramaturgo incluye la palabra como uno de los elementos del complejo discurso audiovisual. El guionista debe confrontar continuamente la técnica expresiva

4. La "Labanotation" (U.S.A.) o "Cinetografía Laban" (EE. UU.) es un sistema simbólico de movimiento creado de Rudolph von Laban alrededor de los años 20. Basado en el estudio de la anatomía del cuerpo humano y de las leyes universales del movimiento, permite transcribir cualquier tipo de movimiento en cualquier grado de complejidad, dependiendo del transcriptor y del destinatario de la notación. Tal método encuentra su aplicación en diferentes sectores (danza, fisioterapia, atlética, trabajo industrial, etc.). También sirve para el estudio de las danzas tradicionales que se alejan de los movimientos típicos del baile clásico. Entre los manuales se pueden escoger: Donata María Carbone, Plácida Staro, *Introduzione alla scrittura del movimento*, Grafiche EMME/PRINT, Milán 1986, pág. 86. Albrecht Knust, *A dictionary of kinetography laban. Vol. I-II. McDonald and Evans, Ann Hutchinson, Labanotation or kinetography laban. A Theatre Arts Book, 1977.*

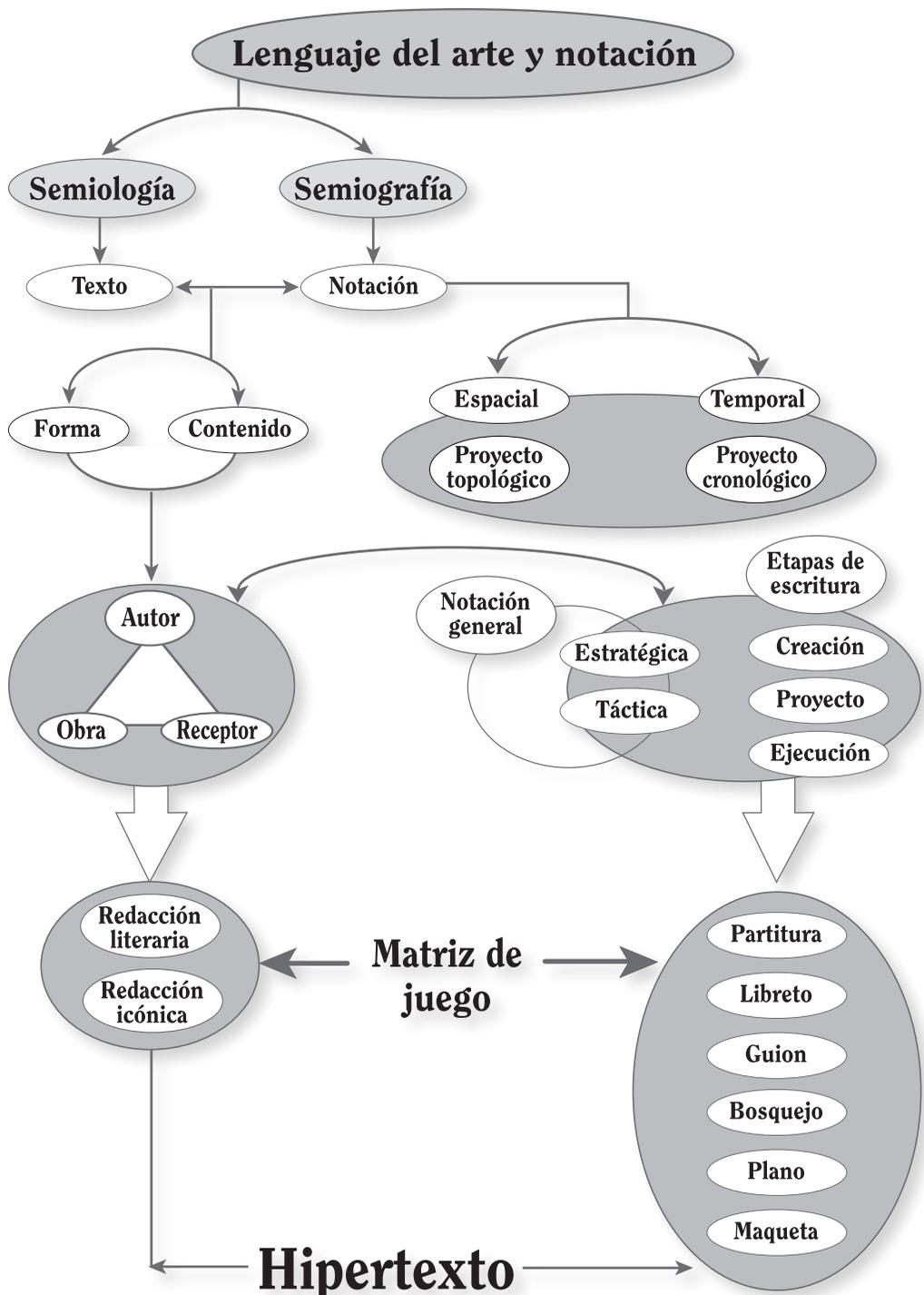


Fig. 1.4. Lenguaje, arte y notación

de su obra con el medio teatral o audiovisual para determinar cada decisión en el desarrollo del relato, de acuerdo con las exigencias del movimiento espacio-temporal de la puesta en escena.

El trabajo del dramaturgo se parece al trabajo del compositor musical que construye una partitura para una orquesta, la cual debe contener coherentemente muchas diferentes partituras que correspondan a los múltiples ejecutantes de los diversos instrumentos de la orquesta.

En la *partitura dramática*, cada elemento está desarrollado en forma autónoma, artística y técnica, condiciones indispensables para el espectáculo (obra) que será la realización final del texto (escritura dramática).

La partitura dramática se compone de escritura literaria y técnica. Esta partitura se puede definir como la etapa más compleja del lenguaje escénico, dentro de contextos y circunstancias que motivan la transformación de un texto o escritura, con respecto a la obra o espectáculo que se quiere hacer. Un libreto y un guion replantean siempre las reglas básicas de ejecución de un texto dramático en el escenario, reglas necesarias para definir cualquier relato dramático a la hora de utilizar el texto en la puesta en escena.

1.4. Los tres textos

Se sabe que para hacer una buena película hay que tener un buen guion. Tres veces un buen guion. Un buen guion que pase la prueba de tres diferentes áreas: guion, puesta en escena y edición o montaje (Fig. 1.5).

1.4.1. Guion

El guionista tiene que conocer el oficio del director, hasta convertirse en un director potencial cuando empiece a escribir su guion. A veces, el director de una película trabaja la historia junto con el guionista para construirla según las exigencias de su futura “puesta” dramática.

El trabajo del guionista no se reduce al de un recopilador de datos técnicos (tipos de encuadres y de secuencias, etc.). La escritura de una historia representa una etapa autónoma y separada de su grabación. No hay que confundir escritura con puesta dramática. En la mente del guionista siempre debe estar presente a la hora de escribir su relato, un “director-modelo” como referencia, que le permita visualizar muy bien el audiovisual que está construyendo. Conocer el trabajo del set y la técnica cinematográfica de un director le sirve al guionista para ser más preciso en su escritura.

1.4.2. Puesta en escena

Esta segunda área constituye propiamente una segunda escritura. Aquí se comprueba la calidad y la versatilidad de un guion, la capacidad del guionista con respecto a la solución de los problemas de la “puesta en escena”. En el guion, el escritor debe presentar propuestas dramáticas técnicamente realizables según las posibilidades de la producción. A partir de tal presentación, el director fragmenta el material escrito en pequeñas unidades para facilitar el orden de los encuadres. Así, convierte las indicaciones y los diálogos del guionista en encuadres visuales y en secuencias, en movimientos de cámaras y de actores, en expresión dramática de los personajes y en manifestación complementaria o contrastante del contexto. Armonizando o enfrentando el proyecto propuesto por el guionista, el director del filme debe aportar a la historia más de lo que el guion propone, siempre a partir del respeto a la base del texto.

1.4.3. Edición

Esta tercera área une la historia escrita con la selección de tomas grabadas, lo cual constituye una tercera escritura que conjuga las dos anteriores. El editor compara el material filmado por el director con el guion que orientó la filmación. Así, él empieza a juntar cada parte filmada de la historia dentro de una secuencia cronológica respetando o adaptando el relato original, e intentando reconstruir el “todo” (texto escrito y filmico completo) por medio de la integración de sus “partes” (escenas y secuencias). El editor divide el relato filmado en fragmentos, más o menos pequeños, de cinta magnética o de acetato, los cuales, pueden corresponder algunas veces a la grabación de un acontecimiento dramático (principio centro y fin de un suceso) dentro del fluir natural de la historia pero, otras veces, los fragmentos no contienen un acontecimiento, sino que son detalles del montaje.

El *continuista* (persona encargada de la continuidad del filme) es quien mantuvo, en la grabación, un apunte diario (bitácora) de la utilización del guion durante el rodaje. Por eso él puede ayudar al editor, en esta etapa, para reconstruir la historia. El continuista utiliza el guion para anotar las decisiones del director a la hora de grabar cada bloque de la historia (escenas, secuencias, encuadres) anotando en el guion escrito algunos datos necesarios para que el editor reconstruya la historia. Para eso se utiliza la claqueta (Fig. 1.5), que es una pequeña pizarra donde se pone una notación numérica y otros datos indispensables, los cuales quedan grabados en la cinta para establecer una relación precisa entre la grabación y el guion.

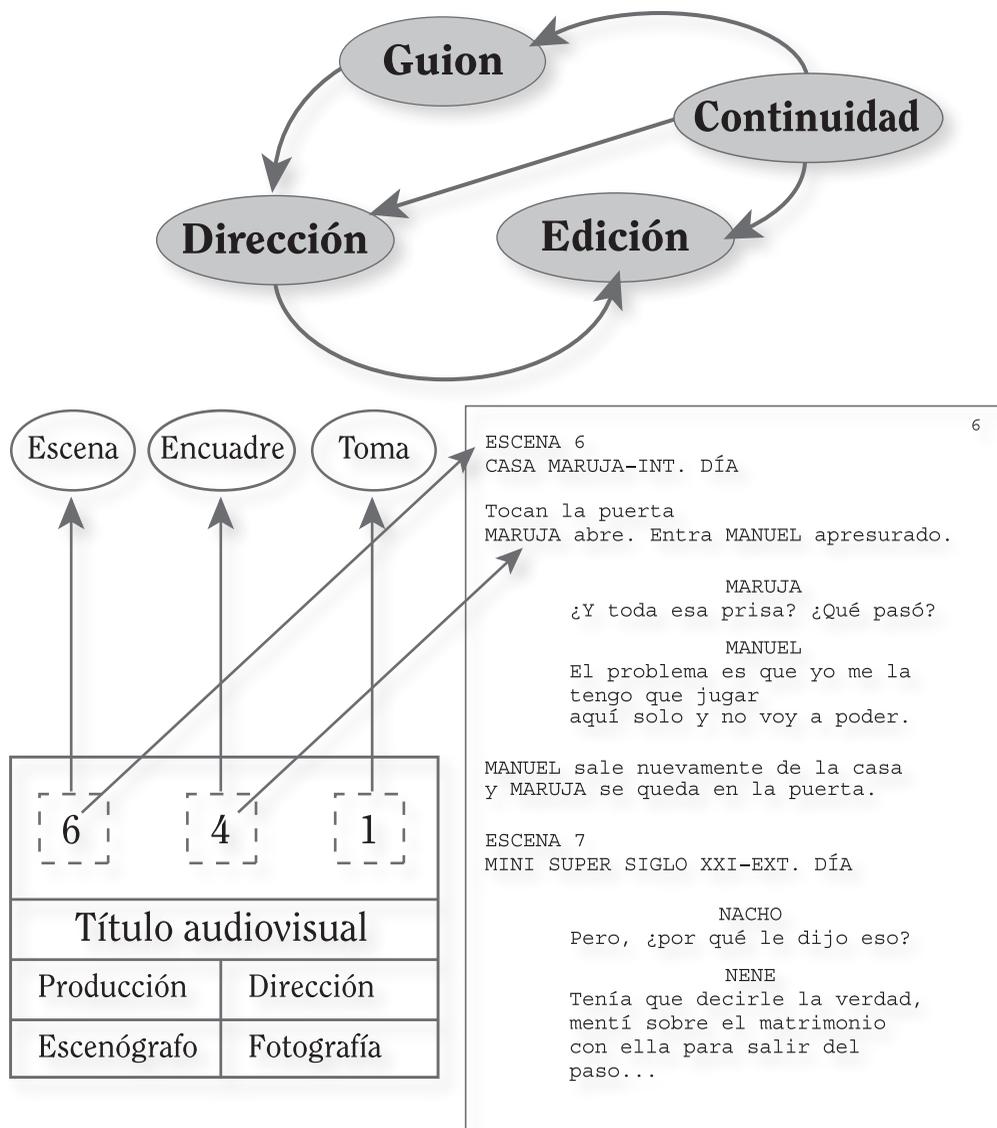


Fig. 1.5. *El Barrio*, teleserie costarricense. Episodio N.º 38. Año 1998

Además, en el guion, el *continuista* debe anotar el número de la cinta o rollo donde se ha registrado cada escena, secuencia y encuadres escogidos. También se debe anotar en la bitácora, cuál parte del relato contenido en el guion se grabó con aquellos encuadres, cuántas tomas se hicieron del mismo relato y cuántos encuadres se repitieron y, finalmente, cuál de “estas tomas” escogió, en ese momento, el director para facilitar la edición.

Asimismo, el continuista tiene que anotar cuáles fueron los movimientos básicos de la cámara y de los personajes (desplazamientos, movimientos de las miradas, uso de las manos o de los objetos según el tamaño del encuadre, etc.).

Al tratar de unir las diferentes atmósferas propuestas por el guionista y grabadas por el director del filme, el editor debe recordar que lo fundamental, en el montaje, es lograr dosificar la atmósfera justa que permita el fluir espacial y temporal del guion, para lo cual es indispensable buscar la armonía entre los diferentes encuadres filmados, que se van a unir sucesivamente uno a continuación del otro.

La edición puede cambiar la secuencia prevista en el relato propuesto por el guionista porque, a veces, el material grabado integra la historia con acontecimientos no previstos en el guion.

Al comparar el guion con el material grabado y editado, se pueden presentar algunas diferencias en la composición del texto escrito. Un buen guion, como un proyecto de arquitectura, requiere la modificación de algunas partes del diseño original, en el proceso de su realización. Como un edificio, la película se mantendrá firme si el conjunto (eje: guion, filmación, montaje) tiene un claro planteamiento, sólidas bases estructurales y un exacto cálculo dramático, tres factores que se deben preestablecer en el guion, el cual, si se compara con la construcción de un edificio, respectivamente, debe corresponder al sentido funcional del tema, a la estética arquitectónica y a los cálculos de la ingeniería de la obra.

1.5. El juego del autor con el público y los personajes

Un proceso de comunicación se da mediante un emisor (el autor, en nuestro caso), un mensaje (un guion hecho para una película) y un destinatario (un espectador miembro de un público prioritario). Un texto (en sentido amplio, por ejemplo, un guion, una película, una pintura, etc.) es un artificio sintáctico-semántico-pragmático, cuya interpretación debe estar prevista como parte de su construcción (proyecto generativo del texto). A grandes rasgos, lo “sintáctico” se refiere a las relaciones internas, lo “semántico” al significado y lo “pragmático” al uso del texto.

En semiótica, cualquier signo de comunicación debe ser descodificado por un intérprete (el espectador, en nuestro caso). El significado (de la interpretación) es la idea o la imagen que el signo origina en la mente del destinatario.

La interpretación (o definición del significado) depende del conocimiento “enciclopédico” del receptor o del perceptor. La capacidad “enciclopédica” del destinatario de la comunicación no es necesariamente igual a la del emisor o autor. Tampoco el contexto. Por estas diferencias, el autor atribuye al destinatario un perfil intelectual-pasional determinado, sobre la base del tipo de procesos reveladores que el mismo autor supone o exige al destinatario (reconocer similitudes y diferencias, apreciar ciertos juegos, etc.). Por eso, el contexto debe quedar implícito en el texto, dentro de ese perfil intelectual-pasional atribuido al promedio del público prioritario.

Umberto Eco, en *Lector en fábula*,⁵ habla de un primer grado de interpretación y define al destinatario como espectador empírico (“lettore empírico”), ausente de cualquier estrategia interpretativa, estableciendo un segundo grado, donde el destinatario es un espectador ideal para el autor (“lettore modello”), porque es una persona que coopera en la “lectura” del texto y lo enriquece con su aporte perceptivo.

La “cooperación textual” (que se menciona en el párrafo anterior) es un proceso que une las dos estrategias discursivas (la del autor y la del espectador-destinatario): el autor elabora su estrategia textual imaginando una respuesta de un espectador ideal y construye así una hipótesis acerca de su posible cooperación en la co-interpretación del texto.

De ese modo, el espectador ayuda a recuperar o a descifrar los códigos del autor, para que el texto actualice plenamente su contenido potencial.

Uno de los motivos para involucrar al espectador en un juego dramático consiste en la necesidad de atraparlo en la red de los acontecimientos que ocurren en el relato. Por eso, el autor decide desde qué enfoque y con qué intensidad participará el espectador y cómo verá la historia. Por ejemplo, el autor decide si la cámara será puesta dentro del personaje o fuera de él, o si el personaje está consciente o no de que alguien le esté observando, o si el espectador es cómplice secreto o no de los acontecimientos (puntos de vista de la narración: narrador omnisciente porque lo sabe todo, narrador testigo en tercera persona, narrador activo en primera persona, etc.). Además, en el momento de incluir a dos o más personajes, el mencionado juego (entre espectador y autor) aumenta y se complica, creando un laberinto de recorridos dramáticos que el guionista tiene que seleccionar, afinar y entretejer para construir su historia.

El autor (Fig. 1.6) utiliza su creatividad para diseñar y construir una obra dramática, porque no solamente puede prever o modular a sus propios personajes,

5. Con respecto a este tema, véase todo el Cap. 3, "Il Lettore Modello", en: Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Bompiani, Boloña, 1979, pp. 50-66. Edición en español, Lumen 1991.

sino también prever o modular las reacciones del público. En realidad, en esto consiste el trabajo de escribir historias para el cine, la televisión o el teatro.

En pocas palabras, el autor debe establecer las señales para que el público se relacione con los personajes, dentro de un entretreído de razonamientos y emociones, para crearle al espectador la ilusión de estar disfrutando el mismo “juego” que los personajes.



Fig. 1.6. Comunicación dramática básica

1.6. El suspenso y la sorpresa

El *suspenso* y la *sorpresa* son dos procedimientos que involucran a los personajes y al espectador en diferentes niveles dramáticos. Según Umberto Eco:

*(...) entrar en un estado de espera significa hacer previsiones. El espectador ideal es llamado a colaborar en el desarrollo de la historia anticipando estados sucesivos. La anticipación del lector [o espectador] constituye una porción de la historia que debería corresponder a la que está por leer [o ver]. Una vez que haya leído [o mirado], [dicho espectador] se dará cuenta de si el texto da por confirmada o no su previsión.*⁶

6. Umberto Eco, *óp. cit.*, pág. 113.

El suspenso es, precisamente, la espera de lo que el espectador está confirmando en su pensamiento. Al hacer previsiones, el espectador asume un rol activo (cree, desea, etc.) acerca de la manera en que se desarrollarán los acontecimientos. Haciendo esto, el público participa por medio de la creación de hipótesis en el desarrollo de la historia. En la semiótica actual, este mecanismo inductivo (de suposición) se llama: *creación de mundos posibles*.⁷ La función de los puntos de giro, en el guion, es la de interrumpir el flujo de la historia (o sea, interrumpir el flujo de los mundos posibles), introduciendo un nuevo orden del material dramático y una dirección inesperada de la historia.

En una entrevista hecha por Francois Truffaut a Alfred Hitchcock, el “maestro del crimen”, habla del *suspenso* y la *sorpresa*:

F. T. - (...) El suspenso, ¿es la dilatación de una espera?

A. H. - Para producir suspenso, en la forma más común, es indispensable que el público esté perfectamente informado de todos los elementos en juego. Caso contrario, no se crea suspenso.

F. T. - Sin duda, pero ¿se puede crear suspenso manejando un enigma o un misterio?

*A. H. - No se olvide, para mí el misterio rara vez crea suspenso (...).*⁸

Si, por ejemplo, el relato incluye a un muchacho que, con una caja blanca en sus manos, llega a una parada llena de gente para esperar el bus pero, de pronto, una bomba explota, entonces, el público, junto con el personaje (el muchacho), viven la misma experiencia de sorpresa y terror, pues ni el personaje ni el público sabían acerca del acontecimiento que iba a ocurrir.

Pero, en cambio, si el autor muestra al espectador a dos hombres que están preparando una bomba y luego llega el muchacho a reunirse con esos hombres, y ellos le ofrecen dinero para que les haga un mandado, el cual consiste en llevar la caja que contiene la bomba a la parada de buses, el público, en ese momento, sabe más que el muchacho, porque el autor lo puso de testigo en la preparación de la bomba.

Por eso, el suspenso es la tensión que crea el autor cuando da mayor información al espectador, con respecto a la información que manejan los personajes. Así, el público, aunque no pueda entrar en comunicación directa con el personaje que se mueve en la pantalla, se siente completamente involucrado,

7. Con respecto a este tema, véase todo el Cap. 8, "Estructuras de mundos", en: Eco, Umberto, *óp. cit.*, pp. 123-173.

8. Truffaut, François, *Il cinema secondo Hitchcock*. Pratiche, Parma, 1989, pp. 59-60. Francois Truffaut, *Le cinéma selon Hitchcock*. Ramsay, Paris, 1983.

pues la posibilidad de saber más que el resto de los personajes le crea una sensación de privilegio y complicidad que le brinda el autor.

El suspenso y la sorpresa son herramientas básicas del guionista, cuando escoge una dirección dramática para su propia historia. En el cine, más que en el teatro, el espectador se siente atrapado por la trama, gracias al manejo de la información que el autor ha dosificado y ha proporcionado a los personajes y al público.

Para el guionista, el desafío de modular el suspenso y la sorpresa se resume en dos preguntas: *¿qué informo?* y *¿cómo administro esa información?*

1.7. La premisa dramática

En general, la premisa es un punto de partida. Específicamente, algunos autores identifican la premisa con la síntesis del tema. Por supuesto, se trata de una *sinopsis temática* (análisis 1). Pero no toda síntesis es premisa. Se debe hablar de premisa cuando la síntesis del argumento narrativo o fílmico pone énfasis en el conflicto y en la evolución y cambio del personaje principal. Por eso, es preferible llamar premisa dramática a ese breve texto que contiene la esencia del conflicto y el proceso de cambios de objetivos, actitudes, puntos de vista, revelaciones y toma de decisiones que sufre y asume el personaje principal o protagonista de la historia, en lucha contra su opositor principal, el antagonista.

Las condiciones señaladas en el párrafo anterior permiten identificar, metafóricamente, la premisa con la “semilla” de la historia, y el guion con un “árbol” fílmico. Como semilla del árbol, la premisa (análisis 2) debe contener la información necesaria para estructurar el guion. A este respecto, la premisa debe cumplir las siguientes características:

1. Su medida debe corresponder a un párrafo o a una página, sea que sirva para un largometraje, para una serie de televisión estándar, para un cortometraje, etc.
2. Se debe redactar en función del protagonista, de su objetivo y de su necesidad psicológica.
3. Debe estar redactada, preferentemente con sustantivos concretos y verbos activos (tiempo presente). Los adjetivos solamente deben ser usados en el caso de que contribuyan al desarrollo dramático de la historia, caso contrario, es mejor no usarlos.
4. La premisa debe mostrar “a escala” el avance de la historia, desde una situación inicial hasta una situación final, a lo largo de diferentes

peripeccias, cambios y puntos de giro (en la ficción) y desde la formulación de la hipótesis hasta su demostración (en el documental).

5. En la premisa, es indispensable presentar, con claridad, el conflicto y su resolución.

La premisa no tiene una finalidad literaria en sí. Por eso, cada palabra y cada frase deben colocarse con el único propósito de servir, con orden y claridad, en la futura construcción del guion. De allí que esas palabras y frases, que no cumplan el propósito dicho, deben ser eliminadas sin piedad.

La premisa debe ser el primer filtro para seleccionar una realidad cotidiana y crear una historia dramática.

La cuestión inicial que debe abordar el guionista es la siguiente: *¿de quién y de qué trata mi historia? (en la ficción), ¿cuál es la hipótesis que voy a demostrar? (en el documental)*. La respuesta precisa a estas preguntas constituye la premisa.

1.7.1. Premisas mínimas

La premisa dramática mínima es una especie de pincelada que reduce el posible guion a su expresión minúscula: el origen y el destino del personaje principal, de tal modo que el futuro filme pueda apreciarse de un solo vistazo. Se sugiere, entonces, redactar dicha *premisa mínima* en uno o dos renglones superatractivos, que sean tan encantadores como un lema publicitario.

Así, con unos textos brevísimos (que llenen uno o dos renglones, un párrafo, una página), el guionista podrá despertar el interés de un productor o actor, etc., o podrá iniciar el intercambio de opiniones con el equipo que trabaje en una teleserie, etc. También la premisa servirá para impulsar el análisis de filmes ya realizados, con el ánimo de estudiar aspectos teóricos del lenguaje audiovisual.

Lo fundamental es conocer que la premisa es un instrumento o un andamio que apoya la construcción del guion y del filme. Por eso, si las circunstancias de producción, los intereses personales o los del cliente o los de la historia así lo exigen, la premisa puede y debe reelaborarse antes de perder tiempo, paciencia y dinero en la escritura de un guion mediocre, elaborado bajo la dictadura de una premisa inútil.

1.7.2. Resorte de retroalimentación y red de autorregulación entre unidades: U1) la premisa, U2) el paradigma, U3) la escaleta, U4) el guion

En resumen, se trata de tres instrumentos de uso progresivo en la construcción del guion, en cuyo proceso la premisa debe reflejarse y amplificarse, sucesivamente, en el paradigma o estructura, en la escaleta o preguion y en el guion o en los guiones.



Fig. 1.7. Red de autorregulación

Acerca del autor

Gabrio Zappelli Cerri es Magister Artium de la Universidad de Costa Rica. En este mismo centro de enseñanza superior y en la Universidad Nacional desempeña su actividad académica como profesor de Composición Dramática, Escenología e Historiografía del Arte. Su investigación semiótica deriva de los estudios en el DAMS (Disciplinas de las Artes, Música y Espectáculo) de la Universidad de Boloña, Italia, donde se formó bajo la guía de semiólogos como Humberto Eco, Paolo Fabbri y Omar Calabrese, e historiógrafos de la talla de Renato Barilli.

Su actividad académica empezó en Florencia en la Escuela Superior de Artes Escénicas, y siguió en el Conservatorio Teatral de Roma. Fundador de varios grupos teatrales, trabajó en Italia como director, guionista y escenógrafo en cine y televisión. En Costa Rica fue coordinador de guionistas en las teleseries *El barrio* y *La pensión*, y dirigió obras teatrales. En esta misma editorial publicó el libro *La huella creativa*.

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
[Librería UCR Virtual.](#)

LIBRERÍA
UCR

VIRTUAL

Un guion (un libreto, una partitura) transmite informaciones apropiadas para los ejecutores que realizan un evento, sea esto una película, un espectáculo teatral, una pieza musical. La "escritura" del guion, por lo tanto, tiene que ser congruente con lo que se quiere representar. Por eso, el sistema notacional será compuesto de un código claro y elemental para anotar fenómenos complejos en unas escrituras funcionales a la ejecución.

En este libro se analizan los específicos y actuales sistemas de escritura de guiones para cine y televisión; se considera, de particular importancia cinco eslabones en la realización de un guion: 1. la ideación de la historia y de sus personajes; 2. la estructura o el paradigma como sistema en lo que se construirá la arquitectura del relato; 3. el proceso dramático en su desarrollo como discurso audiovisual; 4. la cronología de la notación en la "escaleta", su carácter descriptivo de las acciones; y, finalmente, 5. el guion, el aspecto sintético y referencial de las acotaciones, el diálogo.

Partiendo del presupuesto que en cine no existe una única escritura, sino varias notaciones para cada ocurrencia, el libro presenta también una taxonomía de las principales escrituras para audiovisual.

Del autor se publicó en esta misma editorial *La huella creativa*.