

*Lo asimétrico sugiere movimiento;
lo que intencionalmente no se ha terminado
hace un vacío en el cual la imaginación del
que lo contempla puede volcarse...
Joseph Campbell, El héroe de las mil caras*

La estructura de una idea

En este trabajo nos vamos a ocupar de una manera muy práctica, de la estructura de una narración y dentro de este tema vamos a desglosar la estructura de tres actos. En este contexto buscamos resolver la siguiente pregunta: ¿Si tengo un tiempo predefinido para contar una historia, como se deben distribuir los elementos narrativos para que a medida que se avanza en la línea de tiempo también se genere tensión?

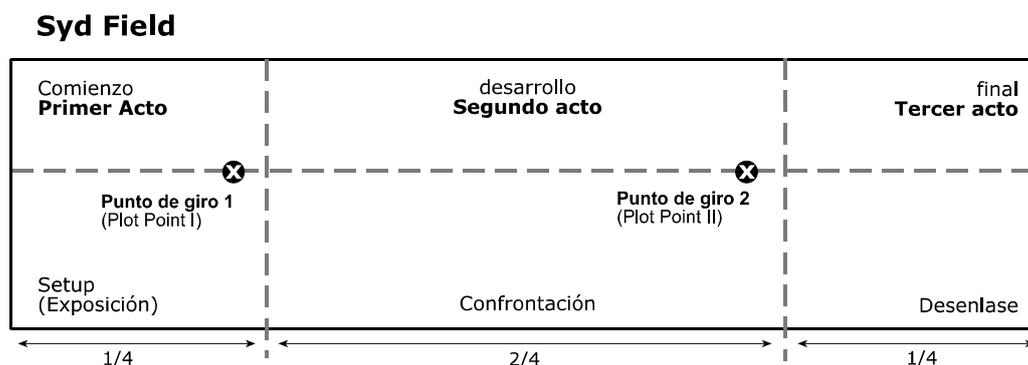
Nos ocuparemos de cómo generar tensión porque la tensión es el único elemento que permite atrapar la atención del observador. Administrar la tensión es clave para evitar que se creen lagunas que produzcan en el observador distracción y aburrimiento. El juego entre el autor y el observador surge del hecho de que el observador quiere saber mucho más y que el autor solo lenta y cuidadosamente le va dando su saber. En definitiva, la tensión surge en el espectador ante la expectativa de no saber que va a pasar enseguida en la historia.

Desde la estructura de tres actos hasta la nota periodística

La narrativa en general se basa en la estructura de principio medio y fin que Aristóteles dedujo del teatro griego y que los guionistas asimilaron no solo para el cine, si no también para la publicidad.

Los tres actos corresponden a una estructura de tipo lineal, unidireccional que tiene mucho que ver con la cultura occidental. En este contexto, las historias, como las vidas, que nacen crecen se reproducen y mueren, tienen un comienzo, desarrollo y fin. Muchos dramaturgos partiendo de esta base han evolucionado la estructura haciendo sus propios aportes¹, enseguida revisaremos algunos de ellos, comencemos por Syd Field.

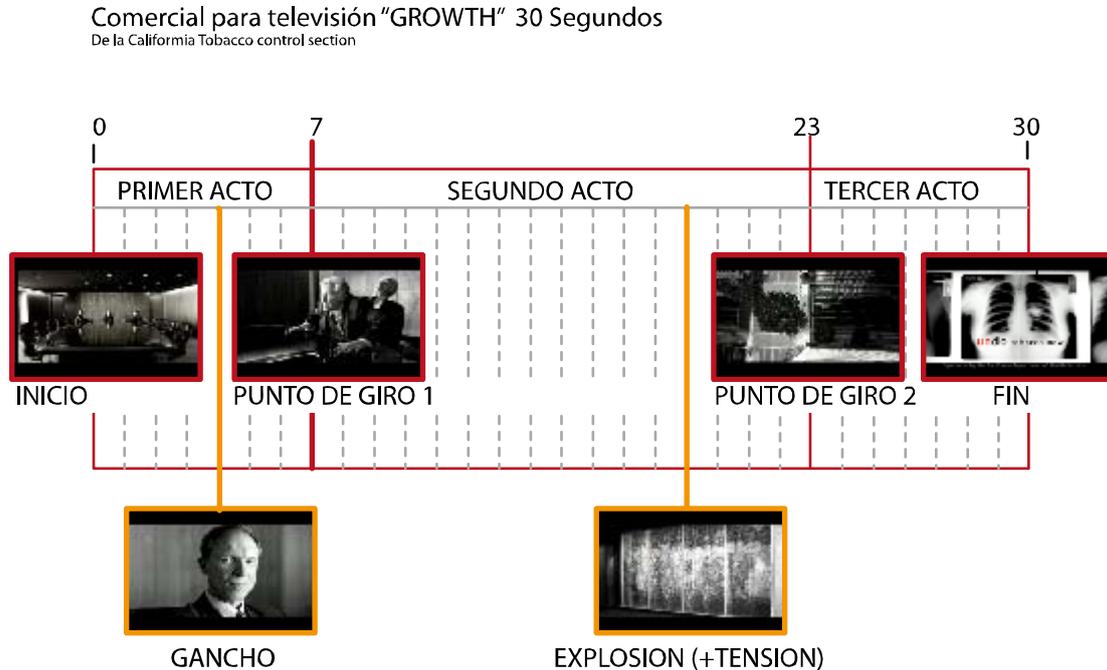
Estructura No 1: El Paradigma de Syd Field:



¹ Entre los autores que sugieren el uso de la estructura de 3 actos se encuentran Dancyger/Rush 1991, Hant 1992, Howard/Mabley 1996, Seger 1987, Rosenthal 1995. Hay que tener en cuenta que aunque esta estructura no es despreciable hay autores que prefieren sustentar la narración en la concepción de las figuras (Egri 1960) y otros que renuncian por completo a la estructura de tres actos Battistrada/Felisatti 1993 y Scholz 1988.

Syd Field partiendo de la estructura básica de tres actos, divide el tiempo de tal forma que la duración del primero y del tercer acto corresponde cada vez a $\frac{1}{4}$ de todo el film. El segundo acto en cambio dura el doble que cada uno de los anteriores. De esta manera Syd Field establece una relación proporcional entre los 3 actos.

Revisemos esta estructura de la mano de un ejemplo:



Este comercial de 30 segundos inicia con la total de una sala de juntas, en el segundo 7, exactamente a $\frac{1}{4}$ del tiempo total, pasa algo inesperado, un hombre se multiplica en 2. Este evento inesperado marca el fin del primer acto y comienzo del segundo acto. Vemos como cada nuevo hombre se multiplica de nuevo en dos y así escaladamente hasta convertirse todos los hombres juntos en una especie de peligrosa epidemia. En el segundo 23, exactamente $\frac{1}{4}$ antes del final al comienzo del tercer acto, descubrimos que los hombres-epidemia asemejan a un cáncer y que la campaña es contra el consumo de tabaco.

En el primer acto, se presenta la situación, exposición, en el segundo se desarrolla y escala hasta provocar una explosión. La resolución llega en el tercer momento cuando comprendemos el mensaje.

De esta manera rápida tenemos un ejemplo de aplicación de la estructura de 3 actos, paralelamente se nos presentan 2 elementos adicionales: El gancho y la tensión. Para una mejor comprensión de estos elementos revisemos rápidamente las características que de manera general deben componer cada acto y sus requerimientos.

Primer acto

- En el primer acto se presentan a los personajes y se da a conocer lo que es posible en el mundo de la historia y lo que no.
- En la primera parte del primer acto se presenta el "gancho", cuyo objetivo es atrapar al observador e inducirlo a ver el resto de la historia. Para que esto suceda el "gancho" debe mostrar algo especial, debe ser creíble y fácil de entender y debe preparar emocionalmente al observador para lo que vendrá.
- Hacia el final del primer acto se presenta lo que Syd Field llama Plot point 1, nosotros lo llamaremos **primer punto de giro**. Un punto de giro en la historia es un acto inesperado, una sorpresa, una decisión que desencadena el conflicto inicial.

- El primer punto de giro sucede tan pronto como las figuras principales están preparadas para asumir el conflicto central.
- Terminado el primer acto se ha hecho una promesa que se comenzará a desarrollar en el segundo acto.

Segundo acto

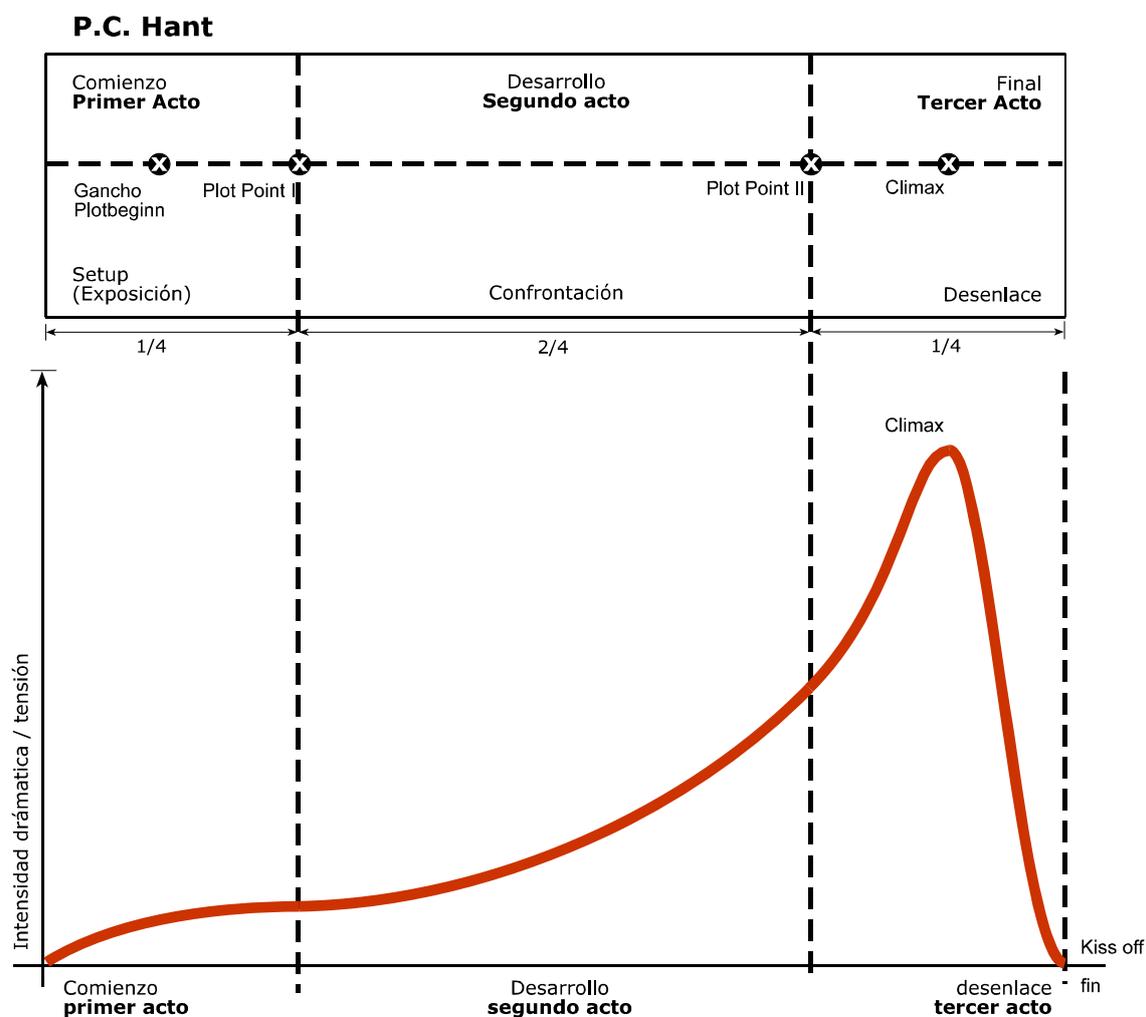
- Se compone del enfrentamiento o confrontación y es donde se desarrolla el conflicto.
- Poco antes del final del segundo acto ocurre un segundo punto inesperado que cambia el curso de la historia. (plot point 2) punto de giro 2.

Tercer acto corresponde al desenlace y fin.

En esta estructura hay 4 elementos que según Syd Field son imprescindibles e incluso afirma que no es posible escribir un treatment² sin haberlos predefinido: final, comienzo, punto de giro 1 y punto de giro 2.

(Espacio para otros ejemplos de publicidad que aplica los tres actos y publicidad que no lo hace)

Estructura 2: Peter Hant



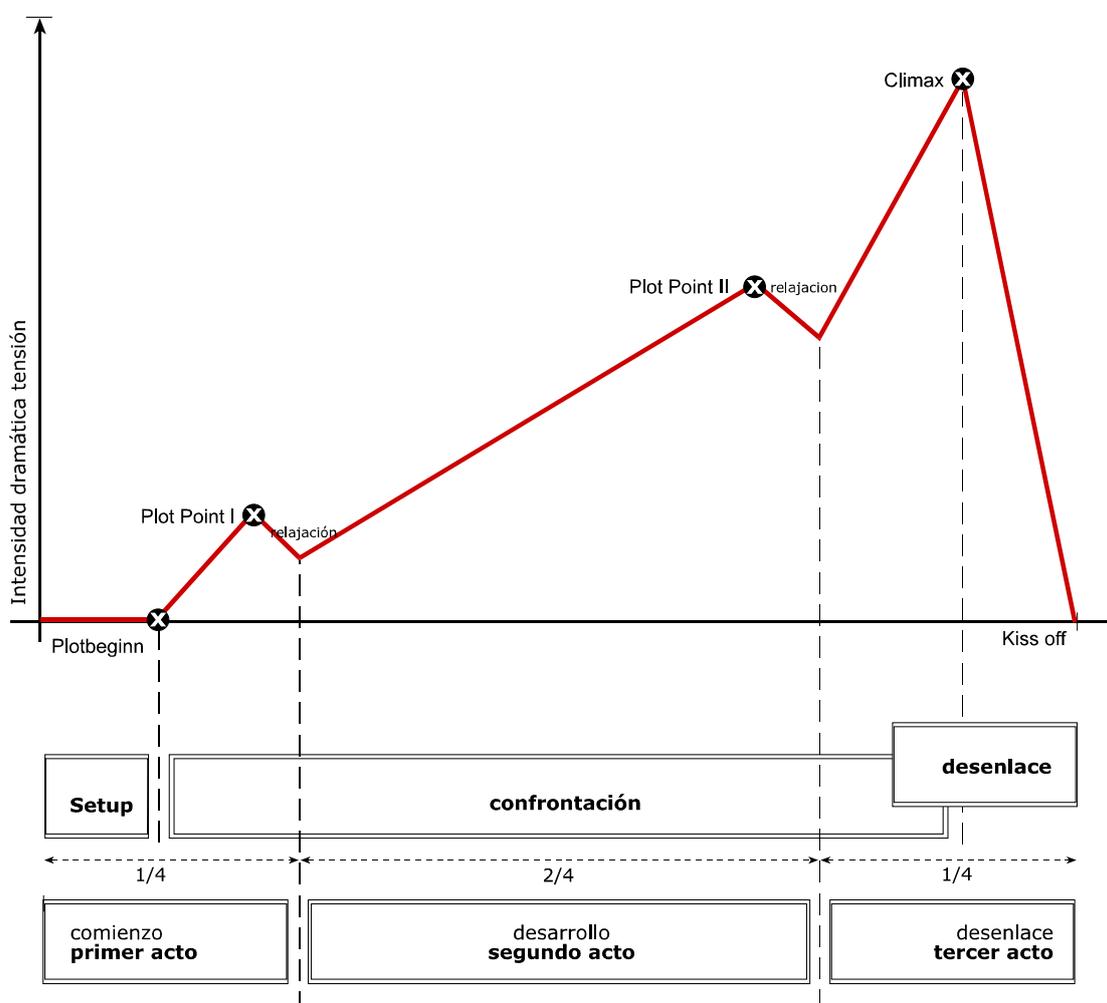
² Treatment (engl.) en el lenguaje filmico se refiere a un primer estadio del guión final, donde se dibujan los principales elementos de la historia, puntos de giro, personajes o mensaje. El treatment, para un film de 120 minutos, no sobrepasa las 30 páginas.

Hant coincide con Syd Field en el manejo de la estructura básica de tres actos y le añade 2 elementos: **gancho** (Plot beginn) y **climax**. La aparición del climax implica que aparezca una línea curva que representa la tensión y que se extiende desde el gancho hasta este, el punto máximo de tensión o climax. Otra diferencia con el esquema de Syd Field es que el punto de giro 1 y el punto de giro 2 no se encuentran cerca del final de cada acto, sino que dividen un acto del otro.

Dancyger & Rush³ resumen las características de la estructura de tres actos, de esta manera:

- Cada acto crece hasta un punto de crisis o de gran intensidad, que es conocido como punto de giro.
- La resolución de estos puntos de giro conduce la historia hacia el acto siguiente.
- El primer acto corresponde a la presentación, el segundo a la confrontación y el tercero a la resolución.
- Existe un periodo de relajación al principio de cada acto antes de que el mismo comience a construirse.
- Cada acto posee mayor intensidad que el acto anterior.

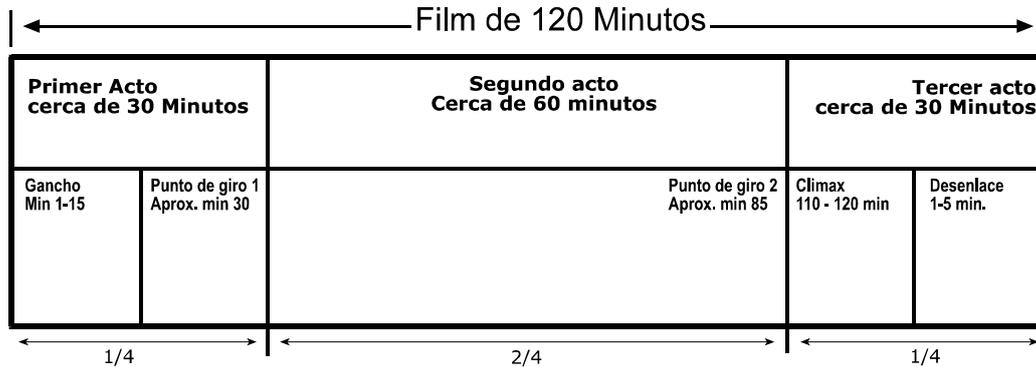
Estructura 3: todas las anteriores versiones contrapuestas



Hant además plantea un extraño marco a la estructura dramática con respecto a la duración del film, que corresponde a un largo específico del guión: una página de guión corresponde a un minuto de film. Es decir: un guión para una película de 120 minutos, se calcula que debe tener

³ Dancyger/Rush 1991, S. 17

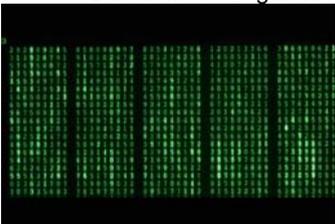
cerca de 120 páginas. El largo del primer acto ocupa en promedio las 30 primeras páginas, correspondientemente, el segundo acto 60 páginas y el tercero 30. (Hant 1992, S.75)



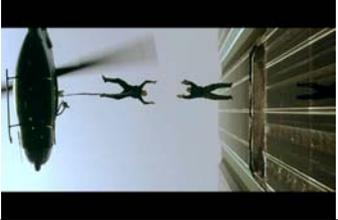
Aunque estas divisiones del tiempo no deben ser tomadas cual fórmula química y aunque muchos filmes populares están muy lejos de aplicarlas, ellas si muestran o representan una medida ideal.

La concepción de cómo se desarrolla el tratamiento depende directamente de reglas en el marco de tiempo; esto porque la estructura dramática se calcula por el efecto sobre el observador así que los acentos deben existir en posiciones especiales. La posición de estos acentos está determinada según la capacidad de concentración y necesidades de cambio del receptor. (Jens Eder, 2000 S. 108) ⁴

Tomemos un largometraje que todos conocemos y revisemos la aplicación de la estructura de 3 actos.

MATRIX I. Duración 129 minutos	
PRIMER ACTO	Minuto 1 al 30
<p>GANCHO: Dos personas una mujer y un hombre hablan de alguien a quien están observando, ella lo defiende, él lo acusa, hay celos, no los vemos, solo vemos código que se mueve verticalmente en una pantalla.</p> <p>El gancho viene seguido de una sorpresa, Una mujer sola se enfrenta y vence a 5 policías armados, todo un batallón la espera. Se inicia una persecución, aún no entendemos nada, Nos atrapan los movimientos inesperados y la fuerza extraordinaria de la mujer... comienza la historia. Estamos en el minuto 6.</p>	Duración 40 Segundos
	
<p>PUNTO DE GIRO 1: Neo decide conocer la Matrix y toma la pastilla roja. A partir de este momento se nos revelará un mundo desconocido e inesperado. Algo que no hubiera sucedido si Neo no toma esta decisión.</p>	Minuto 30
	
SEGUNDO ACTO	Desde el Minuto 30 al 94
Neo ingresa al nuevo mundo "the real world" y pasa por un largo y	Minuto 35

⁴ Recordemos la serie de televisión 24, donde los puntos de giro y sorpresas suceden con una altísima frecuencia (cada 2 minutos) y donde el observador esta destinado a quedarse sentado frente al televisor no importa en que momento de la historia lo encienda.

<p>duro proceso de recuperación, adaptación y entrenamiento. Una gran misión lo espera.</p>	
<p>PUNTO DE GIRO 2: después de ser traicionado por uno de sus compañeros, el protagonista decide llevar a cabo una operación contra todo pronóstico de éxito. El objetivo es salvar a Morpheo de las manos de los agentes y con Él a Syon.</p>	<p>Minuto 94</p> 
<p>TERCER ACTO</p>	<p>Desde el Minuto 94 al 129</p>
<p>Neo y Trinity ingresan en un edificio fuertemente armados y enfrentan una lucha increíble volando entre las columnas de un edificio.</p>	<p>Minuto 109</p> 
<p>CLIMAX: Neo ha salvado a Morpheo a Trinity y a Syon, pero no ha vencido a los agentes. Neo ha muerto, solo el amor de Trinity logra revivirlo. Ahora que ha vencido a la muerte y que comprende que es la Matrix descubre su verdadero poder y vence con facilidad a los agentes. Neo es el elegido</p>	<p>Minuto 125</p> 
<p>FIN: Neo ejerce funciones como el elegido</p>	<p>Minuto 129</p> 

Hasta aquí hemos dado una rápida mirada a la estructura de tres actos y su efectiva aplicación en propagandas de 30 segundos o en largometrajes de 120 minutos. Enseguida vamos a revisar otro tipo de estructura basada en lo mitológico para luego regresar a la estructura de tres actos pero esta vez aplicada al guión documental.

Estructura 4: El Monomito

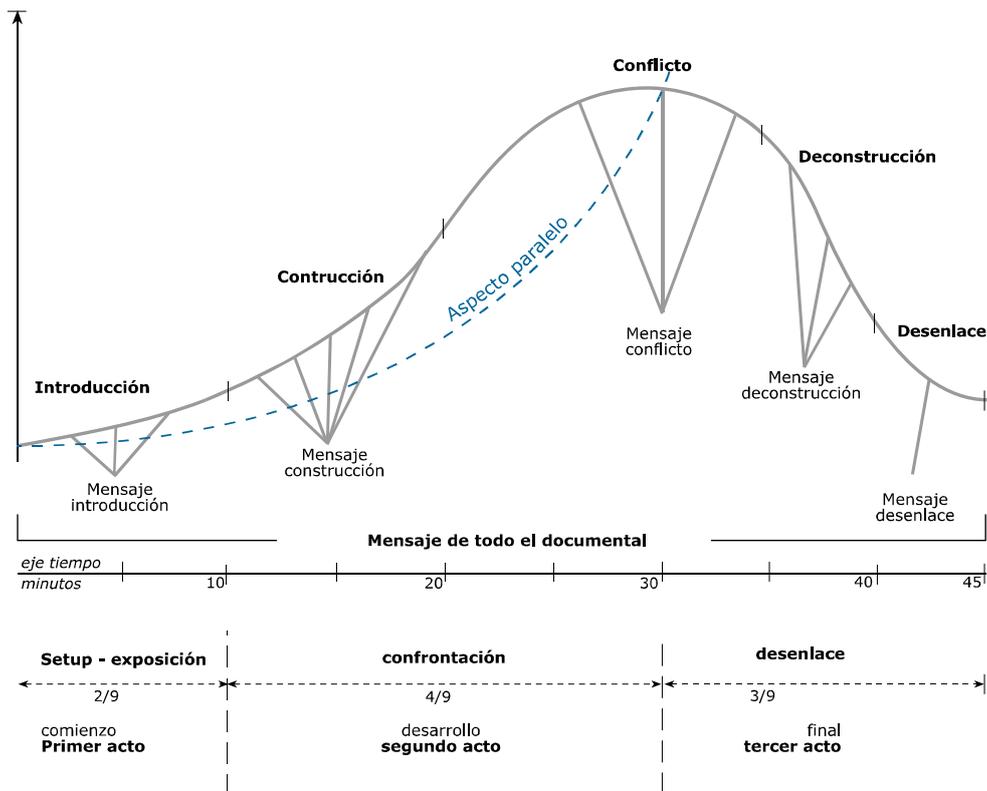
Joseph Campbell [1904-1987] dedicó su vida al estudio a las mitologías y a partir de la comparaciones de leyendas e historias de todo mundo llegó a establecer un patrón que denominó “el monomito”. La relación de este concepto con nuestro tema es que Campbell no solo sugiere una estructura dramática si no que también nos enseña que debe suceder en cada acento.

Con el Monomito Campbell muestra que los Chinos ya en el año 2000 antes de Cristo, Los esquimales hace 300 años, los mayas en el siglo 15 y los directores de cine en la actualidad

En el documental, partiendo de una recolección de material asociada a una investigación se crea un gran mensaje central que para ser sustentado debe ser presentado desde diferentes aspectos. Estos aspectos poseen cada uno mensajes específicos. Estos mensajes específicos van a corresponder con cada uno de los segmentos del documental. El guión documental debe servir para definir de qué manera se va a dar a conocer el mensaje, de tal forma que se puede ir al trabajo de grabación con una idea exacta tanto del contenido como de la duración de cada uno de los módulos.

Para el guión documental reconocemos más segmentos (o actos) que para el guión de ficción. Partimos de la pirámide de Franzshe que postula un concepto clásico de dramaturgia y 5 elementos funcionales: Introducción, construcción, conflicto, deconstrucción, desenlace. Estos 5 segmentos se dejan trasponer fácilmente en una estructura moderna de nota fílmica.

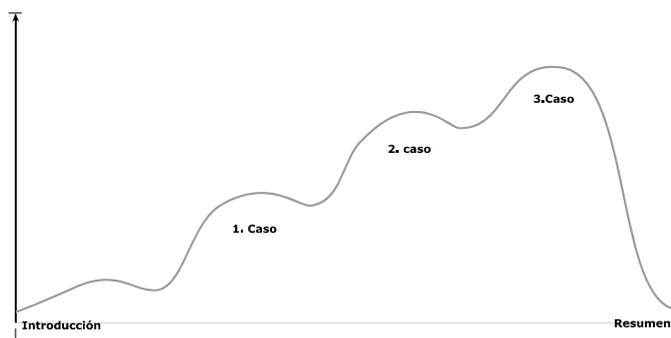
Estructura 6: Peter Kerstan



El modelo tiene en cuenta un "aspecto paralelo" que introduce un cambio en el tratamiento. Un elemento representativo que acaba con el conflicto y conduce hacia el desenlace.

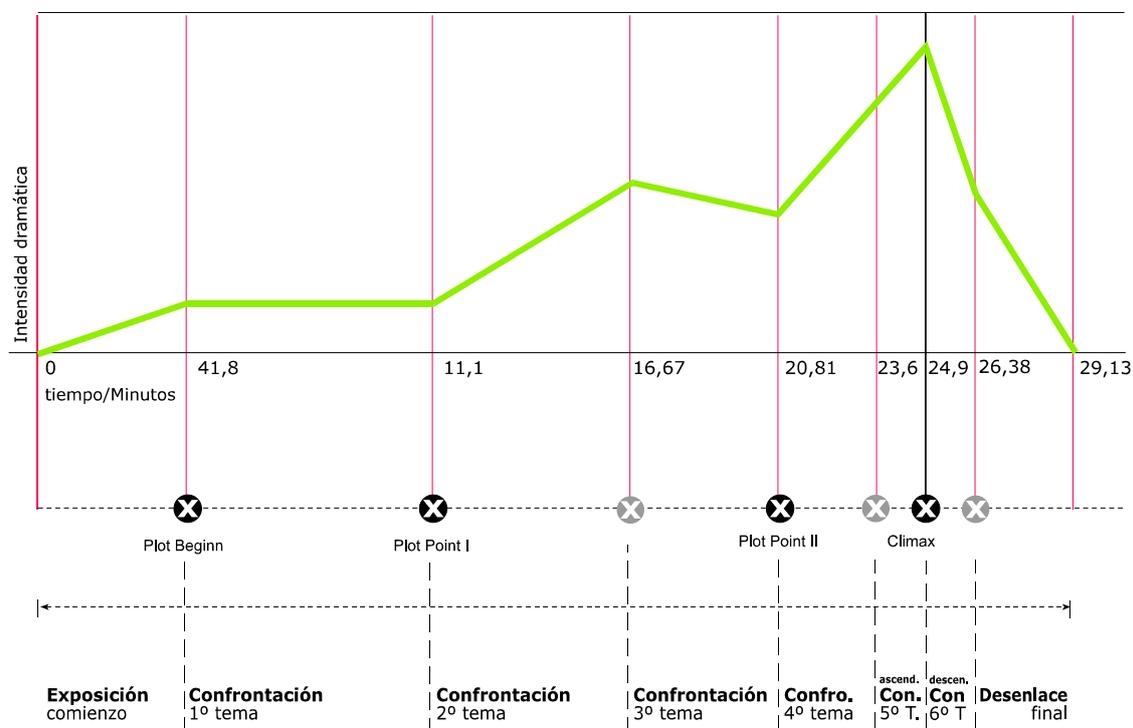
Es importante que cada uno de los segmentos que componen el guión documental, sea tratado en si mismo como una pequeña narración compuesta a la vez de 3 actos. Siguiendo esta propuesta, nuestra estructura documental se verá más o menos así:

Estructura 7



Análisis de estructura. Documental Caffé, bitte! 30 Minutos

De la mano de un ejemplo revisemos la estructura del guión documental. Para la realización de *Café, Bitte!*⁵ se creó la siguiente estructura narrativa:



El tiempo total de 30 minutos se dividió en secciones proporcionales. En la investigación se determinaron los temas a tratar y estos fueron ubicados en la estructura según su intensidad dramática, de tal forma que los temas emocionalmente más fuertes estarían más cerca del climax.

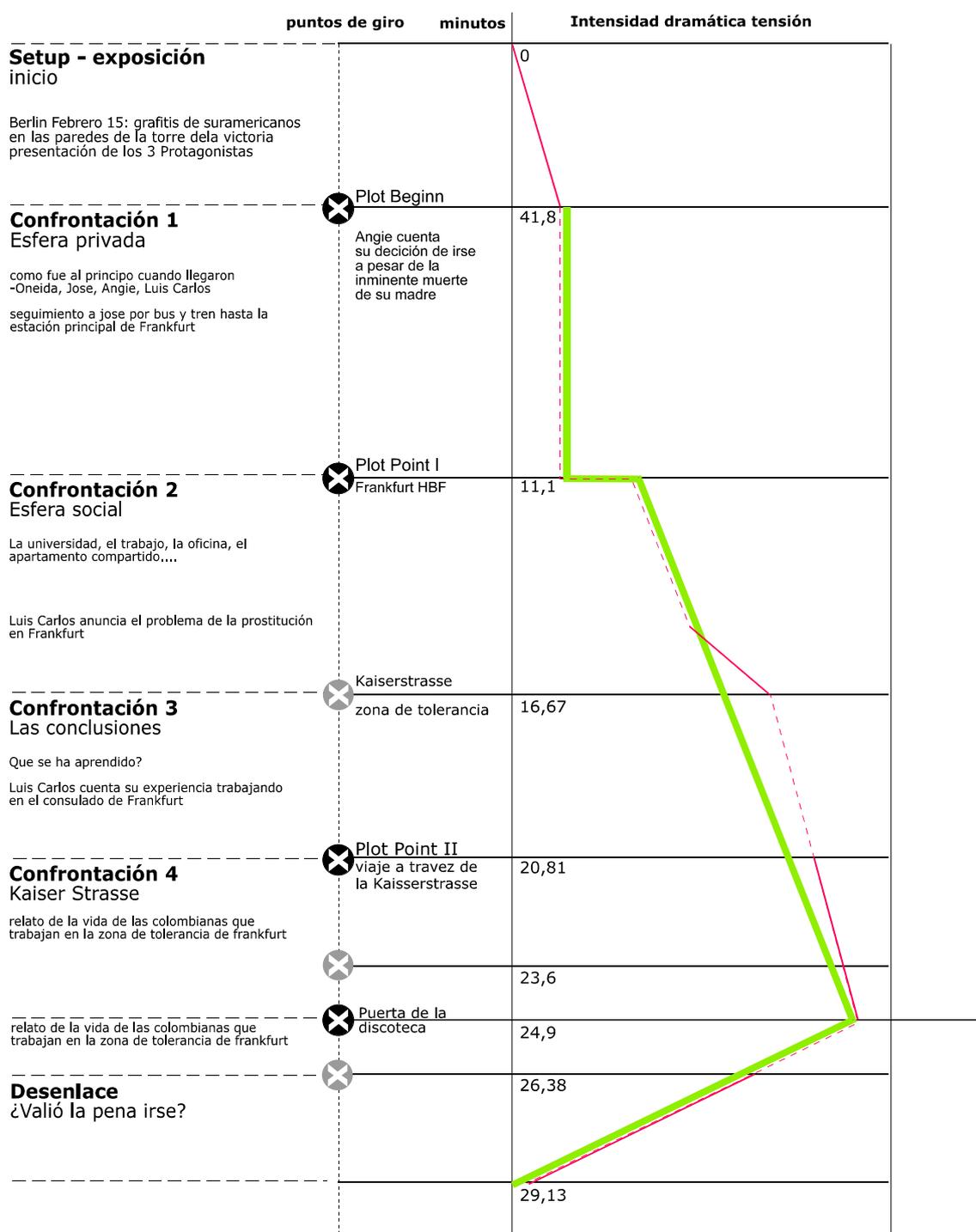
El tema principal del documental es la pregunta: ¿Valió la pena irse?

Forma de resolverlo: en cada una de las secuencias se muestra la vida cotidiana de estudiantes latinoamericanos en la ciudad alemana de Frankfurt. Cada uno de ellos es confrontado con la pregunta de si valió la pena emigrar. Este aspecto se analiza desde lo emocional, lo económico, lo cultural. Al final cada uno de los protagonistas da sus propias conclusiones, en lo que finalmente es una especie de balance de sus experiencias.

Aspecto paralelo: Por intermedio de uno de los protagonistas, un psicólogo nos acercamos al mundo de la zona de tolerancia en Frankfurt en donde se considera que el 90% de mujeres que ejercen allí la prostitución son colombianas. En el aspecto paralelo se intenta descubrir si para ellas valió la pena irse.

El siguiente es la estructura analizada desde el documental ya realizado:

⁵ *Café Bitte!* 2004. Documental 30Minutos DV. Guión y Dirección Mónica Forero



Hasta aquí hemos visto estructuras lineales, circulares y onduladas que deben ser observadas como herramientas que permiten organizar una narración. Sin embargo no se trata de la única ni tampoco de la mejor manera de hacerlo. Existen sin lugar a duda estructuras aún más complejas o simplemente diferentes que pueden llegar a dar resultados fantásticos.

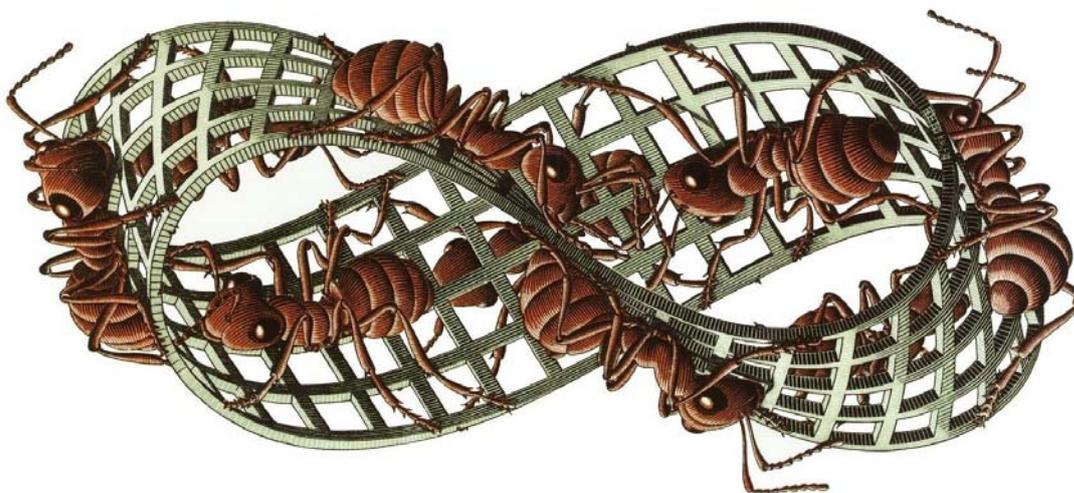
Un ejemplo de este caso es “continuidad de los parques” de Julio Cortazar que los invito a leer enseguida:

Continuidad de los parques

Había empezado a leer la novela unos días antes. La abandonó por negocios urgentes, volvió a abrirla cuando regresaba en tren a la finca; se dejaba interesar lentamente por la trama, por el dibujo de los personajes. Esa tarde, después de escribir una carta a su apoderado y discutir con el mayordomo una cuestión de aparcerías volvió al libro en la tranquilidad del estudio que miraba hacia el parque de los robles. Arrellanado en su sillón favorito de espaldas a la puerta que lo hubiera molestado como una irritante posibilidad de intrusiones, dejó que su mano izquierda acariciara una y otra vez el terciopelo verde y se puso a leer los últimos capítulos. Su memoria retenía sin esfuerzo los nombres y las imágenes de los protagonistas; la ilusión novelesca lo ganó casi en seguida. Gozaba del placer casi perverso de irse desgajando línea a línea de lo que lo rodeaba, y sentir a la vez que su cabeza descansaba cómodamente en el terciopelo del alto respaldo, que los cigarrillos seguían al alcance de la mano, que más allá de los ventanales danzaba el aire del atardecer bajo los robles. Palabra a palabra, absorbido por la sórdida disyuntiva de los héroes, dejándose ir hacia las imágenes que se concertaban y adquirían color y movimiento, fue testigo del último encuentro en la cabaña del monte. Primero entraba la mujer, recelosa; ahora llegaba el amante, lastimada la cara por el chicotazo de una rama. Admirablemente restallaba ella la sangre con sus besos, pero él rechazaba las caricias, no había venido para repetir las ceremonias de una pasión secreta, protegida por un mundo de hojas secas y senderos furtivos. El puñal se entibiaba contra su pecho, y debajo latía la libertad agazapada. Un diálogo anhelante corría por las páginas como un arroyo de serpientes, y se sentía que todo estaba decidido desde siempre. Hasta esas caricias que enredaban el cuerpo del amante como queriendo retenerlo y disuadirlo, dibujaban abominablemente la figura de otro cuerpo que era necesario destruir. Nada había sido olvidado: coartadas, azares, posibles errores. A partir de esa hora cada instante tenía su empleo minuciosamente atribuido. El doble repaso despiadado se interrumpía apenas para que una mano acariciara una mejilla. Empezaba a anochecer.

Sin mirarse ya, atados rígidamente a la tarea que los esperaba, se separaron en la puerta de la cabaña. Ella debía seguir por la senda que iba al norte. Desde la senda opuesta él se volvió un instante para verla correr con el pelo suelto. Corrió a su vez, parapetándose en los árboles y los setos, hasta distinguir en la bruma malva del crepúsculo la alameda que llevaba a la casa. Los perros no debían ladrar, y no ladraron. El mayordomo no estaría a esa hora, y no estaba. Subió los tres peldaños del porche y entró. Desde la sangre galopando en sus oídos le llegaban las palabras de la mujer: primero una sala azul, después una galería, una escalera alfombrada. En lo alto, dos puertas. Nadie en la primera habitación, nadie en la segunda. La puerta del salón, y entonces el puñal en la mano. la luz de los ventanales, el alto respaldo de un sillón de terciopelo verde, la cabeza del hombre en el sillón leyendo una novela.

Final del Juego, Julio Cortazar, 1956 Alfaguara



Bibliografía

Cortazar, Julio

todos los fuegos el fuego. Alfaguara, Argentina, 1956

Eder, Jens

Dramaturgie des Populären Films: Drehbuchpraxis und Filmtheorie/ Jens Eder.-Hamburg: Lit, 2000.

Werner Faulstich, Ingeborg Faulstich

Kritische Information, Bd.57, Modelle der Filmanalyse
Fink, Wilhelm, 1977

Field, Syd

Das Handbuch zum Drehbuch. Zweitausendeins, Frankfurt am Main ,1991

Hant, C. P.

Das Drehbuch, Praktische Filmdramaturgie Zweitausendeins.
Frankfurt an Main, 1999

Douglas R. Hofstadter

Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid
Basic Books, 1979

Italo Calvino

Seis propuestas para el próximo Milenio. siruela. 1999

Kernmode, Frank

Sense of an Ending, Oxford, 1968

Kerstan, Peter

Der Journalistische Film. Jetzt aber richtig. Zweitausendeins,
Frankfurt am Main 2000

Monaco, James

Film und Neuemedien. Lexicon der Fachbegriffe. Hamburg,
2000.