|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Story Line** |  |  |
| **“El Guión, arte y técnica de la escritura para cine y televisión”**  Doc Comparato Eudeba 1998  Story line -  *Story line* es el término que usamos para designar, con el mínimo de palabras posibles el conflicto matriz de una historia. Yo no dedicaría más de cinco o seis líneas al *story* porque es justamente la síntesis de la historia. Un *story line* debe contener lo esencial de la historia; esto es:  . La presentación del conflicto.  . El desarrollo del conflicto.  . La solución del conflicto.  Es decir, debe corresponderse con los elementos de la narrativa tradicional: exposición, nudo (o nudos desarrollados) y desenlace. Son tres puntos clave de historia, durante los cuales:  . Ocurre algo.  . Hay que hacer algo.  . Se hace algo.  La división en tres bloques es una constante en casi todas las actividades creativas. La regla tiene su correspondiente oriental: "En la Edad Media -cuenta Jean-Claude Carrière-, un maestro japonés del No definió la famosa regla de Jo-Hai-Kiu: división en tres movimientos no sólo de toda la obra sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces, de cada palabra. Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarían en todos los niveles y que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: `preparación, desarrollo, estallido'), rinden aún asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir, o cómo representar esto o aquello. Se trata acaso de una constante secreta que es preferible conocer aunque sea para violarla".  Así, pues, "inicio, medio y final", "estado de las cocas, conflicto y resolución", "exposición, nudo y desenlace", "Preparación, desarrollo y estallido guardan ciertos paralelismos metodológicos y ciertas diferencias conceptuales. En su universalidad debe haber algo de razón.  Si seguimos este orden, tendremos un *story line*, que sea bueno o malo dependerá del talento del autor. Con esto no queremos decir que debamos hacer caso totalmente a lo que hemos imaginado desde un principio. Muchas veces, al avanzar en otras etapas del guión, la historia cambia de rumbo, e incluso todo puede acabar de forma totalmente distinta. En realidad, un *story line* sirve de base, de punto de partida; no debe ser rígido en cuanto a su desarrollo.  El concepto de *story line* no es unívoco. De acuerdo a las Escuelas de Dramaturgia, se puede intercambiar con el termino "plotprincipal" o "story sinopsis”;  y los guionistas deben saber adaptarse a todos los entornos.  En este libro definimos el *story line* como, la mínima expresión del conflicto y la más breve sinopsis. Al tratarse sólo de la concreción del conflicto matriz no hace falta hablar ni del tiempo, ni del espacio, ni de la composición de los personajes.  Me permito insistir en que *story line* representa el *qué,* cuál de los posibles conflictos humanos hemos elegido para dar fundamento al drama o comedia que contaremos o desarrollaremos en el guión.  Hacer un *story line* puede parecer una tarea difícil, pero en realidad es un proceso mental muy fácil. Si a la salida de un cine o de un teatro preguntamos a un espectador que es lo que ha visto, sería capaz de contarnos en pocas palabras el conflicto básico de la historia. El proceso de creación del *story line* es eso mismo, pero a la inversa: contar el resumen de una historia que todavía no existe.  Ahora quiero especificar lo que no es un story line.  .No es únicamente una declaración sobre la vida.  .No es únicamente una cuestión sobre la vida.  .No es únicamente una moral de nuestra historia.  Veamos un ejemplo de story line ofrecido por Graham Greene, el famoso novelista y guionista inglés:  Idea "Fui al entierro de un amigo. Tres días después, él caminaba por las calles de Nueva York”.  De aquí surgió el siguiente *story line*, que dio lugar a la película *El tercer hombre.*  "Jack va al entierro de su amigo en Viena. No se resigna, investiga y  termina descubriendo que su amigo no ha muerto; está vivo y fingió su propio entierro porque era buscado por la policía. Descubierto por la curiosidad de Jack, el amigo es abatido por las balas de la policía."  No son necesarias mas explicaciones; sino, en vez de un *story line* tendríamos un argumento.  El diseño del conflicto debe ser muy conciso. Para poner a prueba un Story line podemos responder mentalmente a una serie de preguntas:  ¿Es realmente un *story line*? ¿Cuál es el conflicto?  ¿Qué productos audiovisuales hemos visto anteriormente que contengan este mismo conflicto matriz?  ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de nuestro *story line* en comparación  con otros audiovisuales con temática similar o idéntica?  ¿Cuál es la tesis? ¿Qué queremos decir con este *story line*?  J. C. Carrière, Práctica del guión cinematográfico, Barcelona, Paidós, 1991, pp. 34-35.  No hace falta entrar en polémica, porque es una situación inevitable. Parece razonable usar un término para cada concepto, y las definiciones de este  libro son tan válidas como las de cualquier otro y se presentan como una forma coherente. Véanse algunas variaciones, por ej. en Gerald Kelsey, Writing for Television, Londres, A.& C. Black, 1990, pp. 67 y ss. |  |  |

VALE

Ya que el desarrollo lento contiene ventajas, no podemos equivocarnos si sub- dividimos la transición en escalones adicionales. Podemos comenzar con una sinopsis de alrededor de seis páginas a la que podemos desarrollar en un tra- bajo de unas treinta páginas. Luego podemos proceder a una continuidad de 60 a 100 páginas de las cuales obtenemos el guión con una longitud de cerca de 130 páginas. Este guión debe ser elaborado para su realización final.

**LA SINOPSIS**

Ames de que el escritor comience a desarrollar un relato, debe saber de qué se trata. Sin pensarla, una afirmación tan obvia parece superflua. Y sin embargo, trate de recordar con qué frecuencia ha salido de una sala de cine sin saber en realidad de qué trataba el relato.

Es de suma importancia, entonces, que uno se pregunte sobre todos los aspectos y ramificaciones de su material. A veces la exploración inicial puede hacerlo consciente de que esto no es en verdad lo que quería decir. Tiene tiempo para la corrección: un cambio básico en el énfasis puede poner las cosas en su lu- gar y dar los resultados deseados.

La sinopsis establece los hechos salientes del incipiente guión. No necesita contener aún todos los hechos; pero aquellos que estén deben bastar para efectuar una narración completa, sin huecos ni desarrollos frágiles. Se pueden insertar más tarde los elementos faltantes, siempre que su ausencia no implique dudas cruciales. Se pueden alterar otros hechos en el desarrollo subsiguiente. Pero la importancia del esquema primario no puede ser sobreestimada. Es como si uno fuera un constructor eligiendo una partida de materiales y supervisando su medida, forma, clase. El suelo sobre el que esté apoyado determinará de modo decisivo el edificio que uno tenga en mente.

**EL TRATAMIENTO**

En el tratamiento se efectúa todo el relato, pero no todavía en escenas cristalizadas en plenitud. Del mismo modo que el cine ocupa un área intermedia entre la novela y la obra teatral, se puede considerar al tratamiento como una descripción narrativa del futuro guión.

No hay longitud prescrita para el tratamiento. Puede tener desde unas escasas treinta páginas hasta 200. Jean Paul Sartre escribió una vez un tratamiento pa- ra cine de 800 páginas. Hasta donde yo sé, nadie logró reducirlo a una longitud de guión práctica.

El tratamiento es una elaboración de la sinopsis. Puede contener escenas rudimentarias o diálogos completos. A menudo aparecen en este desarrollo incoherencias o dificultades imprevistas. La mayoría de los productores prefiere ver un tratamiento antes de dejar que el autor se sumerja en el guión. Dado que el material se encuentra aún en un estado más o menos fluido, es el momento oportuno pata la corrección. Todo progreso ulterior no concierne tanto al desarrollo básico del contenido canto a su presentación y expresión en términos cinematográficos.

Hemos partido de una sinopsis que no contenía todos los hechos del relato. Ya que el tratamiento exige toda la información, hay que agregar los hechos adicionales para hacer todo el relato. El proceso creativo es una serie continua de elecciones; el ejecutivo común no toma tantas decisiones en un día atareado como las que toma el artista soñador.

Pero poco a poco disminuyen las áreas de la libre voluntad del creador. Tan pronto como se establece un número limitado de hechos, se crean otros de manera automática; existen aunque el escritor pueda no haberles prestado atención. A veces hasta no los desea. Puede que le importen sólo ciertas facetas de sus caracterizaciones principales, mientras tiende a pasar por alto otras. Pero estas otras contribuirán al juego de fuerzas a medida que el relato se desarrolla.

A veces al guionista sólo le importa la relación entre dos personas, pero si hay relación entre uno de ellos y otras, estas otras entran automáticamente en relación con la segunda persona de la primera combinación.

Las adivinas han hecho de este cálculo una de sus formas esenciales para la predicción del futuro.

Sin recurrir a ayudas sobrenaturales, sin mirar en bolas de cristal, sin evocar espiritas del otro mundo, pueden predecir con razonable certeza algunos de los

desarrollos que surgirán a partir de unas pocas premisas conocidas. Determinados caracteres en determinadas circunstancias actuarán e interactuarán de un modo determinado. Una pareja casada que al comienzo combina afinidad y rechazo evolucionará durante varias etapas hasta divorciarse o adaptarse el uno al otro; ambos casos significan ajuste. Todos conocemos viejos matrimonios cuyos miembros se han hecho tan semejantes que son casi iguales. Por otra parte, el noventa por ciento de todos los pleitos de divorcio los podría haber predicho en la ceremonia nupcial una persona que conociera lo suficiente como para comprender que la afinidad era inferior al rechazo.

De manera similar el escritor debe practicar algo de adivinación con respecto a su relato al comienzo del mismo. Porque debe tener conciencia de que a partir de cierto punto ya no es él quien hace la narración, sino que ésta se cuenta a sí misma. Después de haber establecido una cantidad de hechos, éstos empiezan a ejercer su poder y todo lo que le queda al escritor es escuchar estas exigencias y avanzar con cuidado por el camino que el relato exige. Si parte de determinadas premisas y quiere llegar a un final que es incompatible con ellas, descubrirá que su relato tiene tanta energía y fuerza de voluntad como las que él mismo posee. Durante la elaboración de su guion, se verá desviado y aleja- do de su objetivo original y conducido hacia el objetivo del propio relato.

Se sorprenderá una y otra vez cuando llegue a resultados y situaciones que no había planeado ni deseado. No importa cuánto trabajo desperdicie, le resultara imposible torcer el relato para que responda a sus deseos.

Esto ocurre frecuentemente. La sinopsis, debido a su vaguedad, puede relatar algo que resulta plausible. Pero cuando el escritor desarrolla el relato cada vez con más detalles, encuentra que la sinopsis contenía montones de desarrollos imposibles y que otros tendrán que tomar su lugar si quiere que el relato resulte probable. Así llega a lo que el relato quería contar y no a lo que él quería contar. Muy a menudo el guion es tan distinto que se lo debe abandonar porque no corresponde a la idea original. En otros casos puede ser sólo una caracterización que había parecido de gran interés y que luego resulta ridícula. No es el desarrollo del guionista lo equivocado, ya que puede haber seguido con gran diligencia las líneas prescriptas por el relato; es culpa de los hechos que fueron mal elegidos al comienzo. Todo trabajo de remiendo y reconstrucción posterior no ayudará. A veces sólo sirve para hacer más absurda la caracterización, como el sargento de policía pensado como un héroe simpático que resulta un idiota ridículo. Muchas veces se intenta suavizar estos resultados adversos, pe- ro los diálogos bonitos y los gestos agradables tampoco pueden ayudar. A veces es aconsejable hacer un personaje antipático y otro simpático. Pero los hechos del relato pueden ser tales que hagan que nuestra simpatía caiga sobre la persona equivocada y sólo sintamos desprecio por la que se supone que es simpática. Esto sucede en muchas películas en las que el relato exige que el héroe gane a la joven hacia el final, aunque durante todo el relato jugó el papel mas tonto; los espectadores comienzan a preguntarse: ¿Cómo puede convertirse ahora en un héroe si hizo el ridículo durante toda la película ?

Pero no se debe confundir esto con un cambio definido de una persona de buena a mala o viceversa. Tal cambio es un hecho y no una violación del relato, que se cuenta a si mismo. Tampoco se debe confundir la concepción del re- lato que se cuenta a si mismo con aquella que "telegrafía su final". En el primer caso el relato se cuenta a si mismo ante el autor, y en el segundo lo hace ante el público. Por supuesto, si el público pudiera saber todos los hechos que co- noce el autor, tendría el mismo conocimiento que éste acerca de los desarrollos posteriores. Pero el conocimiento de todos los hechos se expone sólo de una manera gradual ante el público, en tanto que el autor los conoce desde antes de comenzar el relato. En una buena narración el público no puede predecir el resultado, no porque el relato sea impredecible sino porque el espectador carece del conocimiento de todos los detalles que permitirán tal predicción.

Para elegir los hechos correctos debemos reconocer la naturaleza y calidad de los que se aceptan. Para esto es necesario observarlos sin ninguna clase de ilusiones en cuanto a su apariencia externa. El escritor inexperto se puede en- tusiasmar con una idea y descubrir luego de un largo periodo de trabajo que la idea no tiene posibilidades de desarrollo. El escritor confiado e ingenuo puede sentirse encantado por la calidad de una escena, por la excelencia de una ca- racterización, por lo placentero de un sentimiento, por la originalidad de un giro. Hará con su relato una serie partiendo de ese material tan maravilloso y luego se sorprenderá mucho si todo junto no funciona.

A medida que crezca su experiencia, comenzará a mirar con mayor detenimiento los hechos. Dejará de lado su apariencia exterior para considerar sólo sus cualidades internas, porque sabe que la forma especifica en que aparecen (no importa cuan brillante y tentadora sea) tiene sólo un efecto momentáneo, que se desvanece con el progreso de la estructura. Entonces, sea deseable o no, sólo la verdadera naturaleza y las cualidades esenciales de los hechos entran en funcionamiento.

Debemos tratar de considerar el material desde el punto de vista abstracto de la estructura dramática. En lugar de las delicias de un asunto amoroso, debemos pensar en él como una intención que se evita o no. En lugar de considerar la emoción de un accidente automovilístico debemos tratar de dilucidar si se trata de una causa dramática, un objetivo o un motivo. En lugar de disfrutar de una situación cómica debemos preguntarnos si está conectada con una progresión, ya que las bromas aisladas no hacen una buena película. Sólo después de haber visto, a través de su carne, los huesos del cuerpo dramático, somos capaces de reconocer si el relato puede vivir o si ha de fracasar.

No es fácil analizar de esta forma el material, pero es por entero necesario. Porque el material no denuncia sus méritos y errores sino a través de la consideración abstracta de los elementos reducidos a las necesidades estructurales. Puede ser casi imposible comprender qué está mal en determinada parte del relato si no se lo mira desde el punto de vista abstracto. Al hacerlo, la comprensión resulta muy simple: se puede entender la variedad de desarrollos como motivos, intenciones, objetivos, dificultades. La impenetrable masa de acontecimientos se hace clara en términos lineales. Y estas líneas denuncian de una manera casi gráfica sus cualidades. Podemos ver si hay una intención principal y dónde comienza y termina. Podemos ver cuándo surge y dónde ter- mina la dificultad en el camino de la intención principal. Podemos ver dónde

tiene lugar el clímax, dónde se alcanza el objetivo; podemos ver si la contraintención apunta o no a determinado objetivo, si las subintenciones tienen unidad de propósito o si son intenciones principales separadas, si la motivación de- pende del motivo, si la gradación es defectuosa y si el objetivo auxiliar supera al principal en alcance.

Mediante este simple proceso hacemos aparecer con claridad las virtudes y defectos del material. Aún no es demasiado tarde para estudiar sus imperfecciones. Deteniéndose ahora en cada aspecto del material, el escritor podrá estar listo para responder a las preguntas que luego puedan hacerle el productor o el director.

También en el tratamiento puede percibir el escritor de guiones dónde resultan difusos los elementos. Los viejos espectadores de cine recordarán los días en los que el operador de la cabina de proyección repasaba con exceso las lentes del proyector para enfocar la imagen de la pantalla. El público solía gritar hasta que los objetos se aclaraban. Sería inconcebible forzar a la gente a mirar toda una película cuyos rostros y objetos se vieran difusos. Pero a menudo se los fuerza a ver películas difusas y con construcciones dramáticas que están fuera de foco.

El enfoque del material del relato es comparativamente fácil. A veces basta con cambiar algunas de las características de una persona para crear una poderosa afinidad (o rechazo). A veces es suficiente con evitar que choquen caracterizaciones que no tienen razón adecuada para estar en conflicto. Es fá- cil reconocer que la gente con afinidad que se encuentra unida no puede luchar. Es fácil separarlos. Entonces se deben investigar con cuidado las intenciones.

El material difuso hace lento o ineficaz el relato. Es imposible que de semejante relato surja una situación poderosa. Mediante el proceso de enfoque "apuntamos" las intenciones al objetivo correcto. Es interesante observar con qué poco esfuerzo se pueden mejorar en mucho la mayoría de los relatos siguiendo este proceso sencillo.

De este modo el material se torna preciso y poderoso. Así que lo último por considerar es el ordenamiento, ya que es posible que en ciertos fragmentos demasiado largos el relato no avance y en otros lo haga a gran velocidad. Para lograr un ordenamiento perfecto debemos contemplar primero el comienzo de la intención principal y el comienzo de la dificultad, la ubicación del clímax y la del objetivo principal con respecto al final del relato. Después de sentirnos satisfechos con respecto a su ordenamiento podemos considerar el de los objetivos auxiliares. Ellos nos permiten prever con claridad qué partes del relato van a ser opacas y lentas y cuáles confusas y sobrecargadas de material. Si el ordenamiento parece irregular, aún hay tiempo para corregirlo.

La novela es en esencia una narración que el autor puede condensar a voluntad en escenas. El guionista, partiendo de la sinopsis descriptiva, cristaliza gradualmente el material en escenas exigidas por el lenguaje cinematográfico.

Si visualizamos el relato como una línea, las escenas aparecen como bloques o rectángulos separados por intervalos. El contenido de estas escenas debe tener la expresividad suficiente como para transmitir lo que ocurrió durante los intervalos mudos. Se puede comparar a las escenas con piedras angulares que sostienen el relato hacia atrás y hacia adelante. O un escritor enamorado de su obra podría pensar que sus escenas son "perlas" y dejar implícito el hilo que las mantiene unidas.

El novelista puede llenar los huecos entre escenas mediante frases descriptivas o explicativas. Cuanto mayor ingenio aplique el guionista al dejar implícitos los desarrollos graduales, más obligada y veloz resultará su secuencia de es- cenas. Por esta razón, rara vez abrirá la película con el "comienzo" del relato. Comenzará, en cambio, en un punto crucial y dejará implícito o informará al espectador aquello que lo precedió. Por ejemplo: no está obligado a dramatizar cómo dos socios se enemistaron. Puede empezar mostrando a un socio listo para castigar al otro por un desfalco pérfido. O se puede proyectar en un minuto una relación anterior cuando un convicto que ha escapado llega a enfrentarse con un compañero que ahora es un soplón.

Una dificultad persistente se da con frecuencia cuando un joven conoce a una joven. Aunque enamorarse puede resultar muy emocionante para la pareja, es un proceso tedioso para el espectador inocente. Pero se pone a prueba nuestra credulidad si el escritor los presenta y en la escena siguiente se nos pide que creamos que se enamoraron sin tardanza. Una de las soluciones que emplean los escritores experimentados es dejar implícita una relación previa o incluso una relación prolongada que el autor toma en el momento en el que se intensifica o cuando surge un problema.

Es obvio que esto hace que el relato resulte interesante desde el comienzo. Pero en toda la película un buen guionista sólo intentará dramatizar los puntos salientes de los desarrollos implicados, mientras que el guionista vulgar puede demorarse en una explicación detallada de progresiones tediosas v luego verse forzado a pasar por alto momentos de clímax porque no le queda tiempo para dramatizar.

SYD FIELD

***Ejercicio***

Escriba su idea en tres frases concentrándose en la acción y el personaje. Decidir quién es el protagonista no le costará mucho esfuerzo, pero es posible que le resulte más difícil definir la línea de acción. Puede que lo ayude realizar asociaciones libres sobre su línea argumental en términos de la acción. No sea **concreto**; evite los **detalles**. **Generalice** cuanto le sea posible.

Es posible que necesite escribir tres o cuatro páginas para definir la acción y decidir qué historia va a contar. Reduzca luego la idea a unos cuantos párrafos. Luego reduzca estos a unas cuantas frases. Dígalas en voz alta. Léalas en voz alta. Retóquelas un poco más. Hágalo hasta que tenga perfectamente claro su tema y pueda expresarlo con clari- dad y concisión en tres o cuatro frases.

Este es el primer paso en el proceso de escribir un guión.

UNIVERSIDAD DE ALICANTE

La Idea. Sentido fundamental de la historia que se quiere convertir en un guión.

o La sinopsis. Constituye la idea más la acción. Contendrá los hechos más destacados de la historia, personajes y la resolución de aquello que sucede entre los personajes.

o Tratamiento. Matiza el sentido de la historia. Se fija el modo en el que se va a contar la historia (intriga, comedia, fantástica). Ya deben empezar a perfilarse los rasgos característicos de los personajes protagonistas, perfiles físicos y psico-sociales.

o La escaleta. Construcción esquematizada de lo que va a ser el guión definitivo. Enumeración muy escueta de lo que va a ser todas las secuencias por orden de continuidad, con pequeñas indicaciones sobre las localizaciones y algunos otros rasgos orientativos. Tendremos una visión anticipada de la estructura global de la película.

o El guión literario. Redacción de la historia dividida en secuencias, de forma descriptiva, pero sin entrar en anotaciones técnicas de ningún tipo. Se incluyen los elementos anteriores más los diálogos. El guión literario sólo dará instrucciones muy escuetas y claras, sin entrar en detalles, sobre localizaciones y ambientes. Sólo es necesario entrar en detalles muy minuciosos cuando los objetos tienen una importancia trascendente para la historia. También es necesario caracterizar a los personajes con datos como: edad, posición social, forma de vestir, gastos, reacciones, relaciones humanas, influencia del pasado, etc.

9

o El guión técnico. Contiene todos los aspectos del guión literario más todas las indicaciones técnicas precisas (campo visual, movimientos de cámara, planos). El storyboard supone un complemento al guión técnico. Consiste en dibujar la película plano a plano. Las viñetas deben responder a la escala y angulación adoptadas de antemano por escrito. Por otro lado, el croquis de rodaje consiste en un sistema de dibujo de las escenas más complicadas que, de forma muy sencilla, describen los movimientos, angulaciones y posiciones de la cámara que se deben adoptar para filmar las sucesivas tomas que corresponden a la escena.

o El plan de rodaje. Desglose por tomas, que se ordenan de forma que el rodaje se haga lo más económico posible en el tiempo y dinero. En este desglose pueden figurar los siguientes datos: día de rodaje (fecha), número de secuencia, localización, luz natural o artificial, número de páginas de guión técnico que comprende la secuencia, decorados, personajes principales, secundarios y figuración. El plan de rodaje está realizado por el jefe de producción a partir del guión técnico.