

Trama

Como su nombre lo sugiere, la **trama** de la historia es un tejido de acciones ejecutadas por los personajes (relacionadas entre sí), que dan diseño y forma a la narración de principio a fin. En la trama entra en juego la relación causa-efecto, es decir, que una acción viene de otra y a su vez origina una nueva, por lo que cada palabra o suceso escrito requiere ser pensado, discutido y tener razón de ser en el todo de la historia.

A través de la trama se cuenta cómo el conflicto de la historia nace, crece, madura y ¡llega a la cima!

“Conozcan a profundidad de aquello que les gustaría hablar, cada detalle, cada arista. Hagan mucha observación de lo que sea que les interese porque eso hace todo más verosímil”. **Amir Galván, realizador**

El conflicto

Sin conflicto no hay guion. El conflicto es la **fuerza** a la que se enfrenta el personaje principal para alcanzar su deseo. Prácticamente implica la lucha de intereses o de objetivos que genera tensión y mueve todo el engranaje de la narración.

Tipos de conflicto

- *Hombre contra hombre. El principal obstáculo al que se enfrenta el personaje es otro personaje: ¿jefe, mamá, abusador...?*
- *Hombre contra naturaleza. Lo que se interpone en el camino del personaje principal es una fuerza natural, como puede ser una inundación, huracán o la erupción de un volcán.*
- *Hombre contra sí mismo. La lucha del personaje es interna por lo que debe superar su propia naturaleza. Por ejemplo, la superación de una adicción o una inseguridad.*
- *Hombre contra sociedad. El personaje tiene ideas o posturas que chocan con el resto de un grupo social, tal como la defensa del aborto dentro una comunidad que lo prohíbe.*

En El arte de la escritura dramática, de Lajos Egri, se aconseja que, para encontrar conflictos, hay que poner atención a las relaciones con quienes convivimos cotidianamente. Ofrece una larga lista -aquí transcrita- de lo que descubriríamos si tan solo atendiéramos a nuestro entorno familiar, laboral y de amigos: darnos cuenta de manifestaciones de afecto, abuso, arrogancia, avaricia, esmero, descaro, jactancia, astucia, confusión, orgullo, desprecio, destreza, torpeza, curiosidad, cobardía, crueldad, dignidad, deshonestidad, libertinaje, envidia, vehemencia, egoísmo, extravagancia, inconstancia, fidelidad, frugalidad, alegría, locuacidad, galantería, generosidad, honestidad, indecisión, histeria, imprudencia, mal carácter, idealismo, impulsividad, indolencia, impotencia, imprudencia, amabilidad, lealtad, lucidez, morbosidad, malicia, misticismos, modestia, obstinación, prudencia, placidez, paciencia, pretensión, pasión, inquietud, sumisión, sarcasmo, sencillez, escepticismo, brutalidad, solemnidad, sospecha, estoicismo, disimulo, sensibilidad, esnobismo, traición, ternura, desaliño, versatilidad, venganza, vulgaridad, celos.

Construcción del personaje

El personaje protagonista es esa figura de la historia que tal como lo describe Joseph Campbell: “tiene una misión que cumplir, se enfrenta a una serie de obstáculos que debe vencer para poder alcanzarla, y que sufre una transformación a lo largo de ese viaje”.

La creación de personajes es uno de los procesos más fascinantes en el guionismo pero también uno de los más exigentes, ya que requiere involucrar la imaginación, la observación y la discernición, sobre todo si se desean personajes dotados de fuerza, credibilidad y **tridimensionalidad**. Entendiendo por tridimensionalidad al complejo sistema de recuerdos, opiniones, valores, relaciones, miedos y esperanzas que posee el personaje.

Un personaje tridimensional suele emocionar al espectador y tener una serie de relaciones interesantes dentro de la narración; para ello será dotado de dos elementos primordiales que recomienda el guionista Guillermo Arriaga: “personalidad y carácter”.

La **personalidad** es la manifestación cotidiana del modo de ser de una persona. Mientras que el **carácter** se muestra solo en situaciones límite y muchas veces es contradictorio a lo que el personaje haría en una situación “normal”.

Un tipo tímido de estatura baja que prefiere no meterse en líos, ante determinado suceso en el trabajo es víctima de hostigamiento por parte de su jefe, a lo cuál él reacciona (contrario a lo que se pensaría), valiente y furioso.

También es válido elegir/construir personajes que quepan en el traje de un estereotipo, siempre y cuando esa sea una decisión y no una creación involuntaria, ya que en este último desafortunado caso se resta fuerza y verosimilitud a la historia.

En la **no-ficción** no se habla propiamente de la construcción de personaje, pero sí de una elección del sujeto que, tomado de la vida real, es la figura central en torno a quien gira el relato. Aquello que decide decir o no decir en cámara, mostrar o no mostrar, irá delineando un perfil de personaje. Y si sumamos el punto de vista desde donde lo aborda el realizador o el fotógrafo, se tendrá un **personaje “construido”**. Si bien, en este caso no se crea el carácter ni la personalidad, sí es posible detectar los rasgos que representan su perfil tridimensional, y será responsabilidad del guionista buscar los mecanismos para que éstos se reflejen en la historia.

¿Qué debo saber de mi personaje? ¡Todo!

“Hay momentos en la vida de una persona que le marcan para siempre. Hay cosas que una vez que se realizan, no tienen marcha atrás. Por ejemplo, la pérdida de la virginidad. O, en el caso de un asesino, la primera vez que mata”. **Guillermo Arriaga, guionista**

- Aspecto físico: Cómo viste, cómo se mueve. ¿Tiene algún rasgo que desde la apariencia diga algo importante de su vida e idiosincrasia?
- El pasado: Qué sucesos de su historia definen el actuar de hoy. Hay decisiones que se toman en el pasado y que producen gran impacto en el presente. ¿Suicidio de una persona cercana? ¿Tuvo una infancia común?
- Debilidades: Principalmente son defectos y fallas en el código moral que tienden a ser debilidades cuasantes de algún sufrimiento. Esto suele empatizar con el público desde la compasión o la lástima.
- Miedos y preocupaciones: Qué es lo que le quita el sueño al personaje. A dónde no va por miedo. ¿Se atreve a cantar en público?
- Metas y objetivos: Cuáles son sus sueños en la vida. ¿Quiere llegar a espacio? ¿Quiere saber quién es su verdadero padre?
- Código moral: Cuáles son sus valores, sus creencias, sus posturas ante temas polémicos, ¿accede o no a ciertas tentaciones de la vida? ¿Abortaría?
- Forma de hablar: Tono, tipo de palabras, ortografía, acento.
- De qué habla: Los temas que le importan y los que no.
- Sentido del humor: ¿Lo tiene? ¿Lo demuestra? ¿Es irónico, gestual o burlón?
- Trabajo: Qué tanto su trabajo u oficio define su actuar o sus relaciones.

“Los personajes se crean a partir de la contradicción, apuntar más a sus vicios que a sus virtudes. Es en los vicios y en los pecados donde radica la verdadera humanidad”.

Paz Alicia Garcíadiego, guionista

No existe una única ruta para crear personajes ni tampoco un parámetro que defina hasta dónde es necesario conocerlos, lo fundamental en todos los casos es explorar las diferentes esferas de su vida (social, psicológica, espiritual, política, económica, etc.) y determinar los rasgos que serán mostrados en la historia y los que únicamente son información útil para el guionista.

Los elementos de la biografía del personaje, más que enunciarse en la historia a manera de tarjeta de presentación, se revelan a través de sus comportamientos, con las decisiones que toma o con aspectos tales como la vestimenta o la postura al sentarse. Para el guionista Syd Field: *“en la creación de personajes se tendrá en cuenta que una persona es lo que hace, no lo que dice”*.

El deseo

Todo personaje principal tiene un deseo: ¿a dónde quiere llegar?, ¿qué quiere lograr? Se trata de una aspiración poderosa capaz de sostener la historia y que mantenga al personaje en constante acción siempre en miras de alcanzarlo.

Conquistar el mundo o conseguir robarle una galleta a un niño, ambos son deseos válidos, lo importante no es la aparente grandeza sino la travesía por la que tiene que pasar el personaje para alcanzarlo.

Existen deseos conscientes que el personaje tiene claros y que comúnmente se expresan en los diálogos: “Quiero ganar el campeonato”.

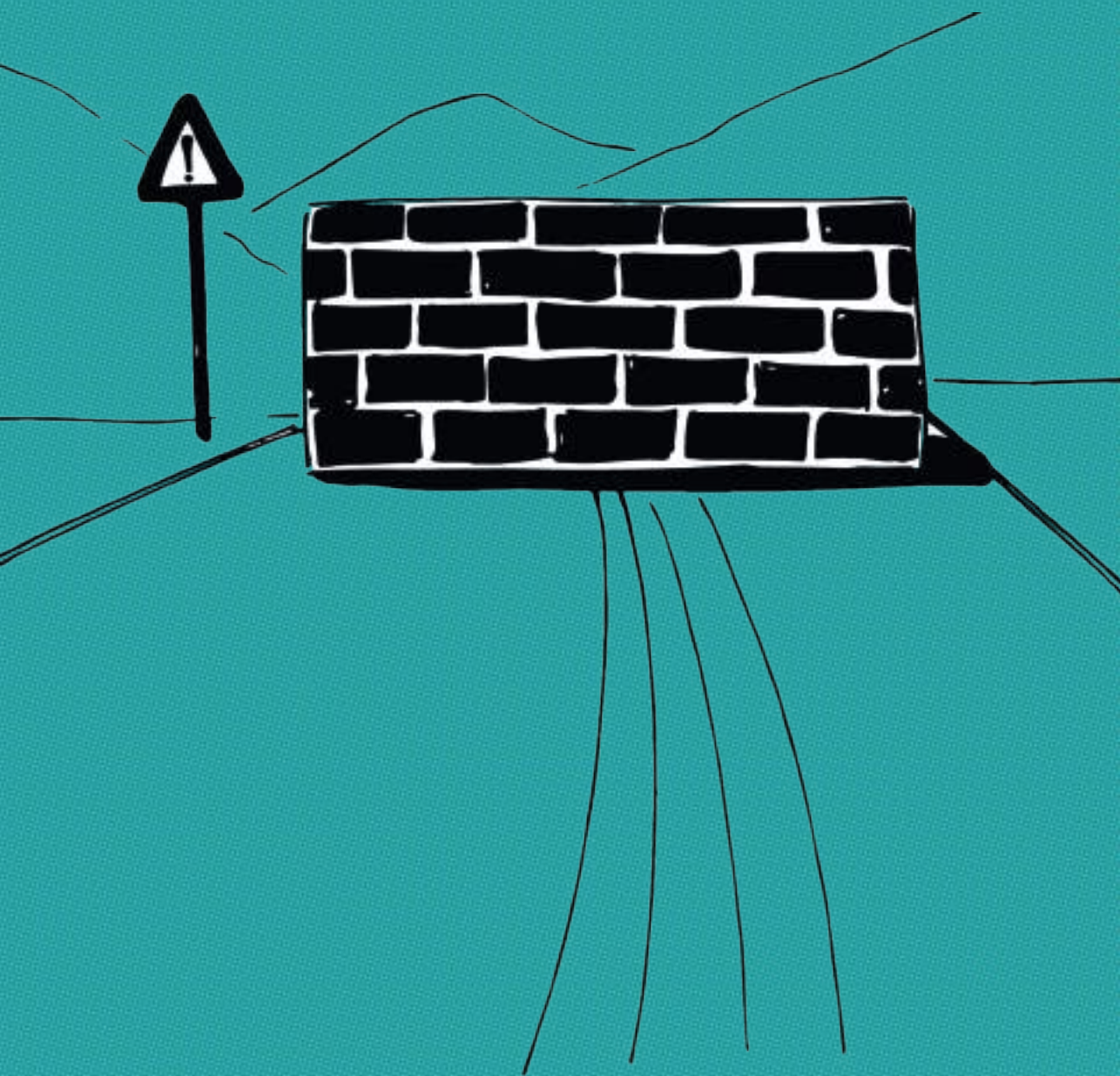
Se caracterizan porque pueden medirse y concretarse. “La felicidad”, en cambio, no es un deseo.

El deseo inconsciente es la necesidad interna que impulsa al personaje a tomar decisiones o acciones muchas veces sin saber por qué; resulta desconocido incluso para él y no se menciona explícitamente en la historia. Este tipo de deseo obedece a patrones más abstractos como “resentimiento por la ausencia paterna” o “superar una muerte”.

Para el cumplimiento del deseo los personajes principales no están solos, siempre transitan la historia acompañados de otros personajes, llamados secundarios, que dada su función específica aparecen en la historia únicamente cuando es necesario.

Tipos de personaje

- El protagonista es el conductor principal del esfuerzo por alcanzar la meta de la historia.
- El oponente genera conflicto o rivalidad intentando siempre que el protagonista no consiga su deseo. Es llamado también antagonista.
- El ayudante es la fuerza aliada al personaje principal para que éste se acerque o logre alcanzar su deseo. En muchos casos es un maestro o sensei del protagonista que ilumina el camino hacia la meta.
- El donante es el que posee o dona el objeto de deseo al protagonista.
- El receptor es el personaje hacia el cual se destina el deseo una vez conseguido. Aunque puede tratarse del protagonista, no tiene que serlo obligatoriamente.



CREAR EL DRAMA 03

Estructura en tres actos

La raíz estruc significa “combinar”, de tal forma que la estructura del guion es la combinación entre las partes y el todo. Es el momento de volver a lo que se pensó de la historia, a todo lo que se escribió del personaje, a la premisa, el conflicto y demás elementos que han sido trabajados para comenzar a unirlos, determinar el orden en que serán dispuestos los hechos a lo largo de la historia, así como ubicar los acentos dramáticos, los obstáculos y las sorpresas que se cruzan en el camino del personaje. Lo importante es que la historia nunca deje de avanzar.

La estructura es un proceso vivo que se va modificando y enfrentando a distintas tomas de decisiones antes de llegar al punto final. De inicio la historia puede plantearse de forma lineal para darle claridad a la secuencia de los hechos, es decir, planetarla del punto A a la Z, sin embargo, cuando se escribe en el formato, es posible modificar el orden y entonces, por ejemplo, empezar en el momento B, avanzar a la Z y al final regresar al punto A.

Uno de los modelos más conocidos y recurridos para contar historias es la **estructura de los tres actos**, la cual aplica también para otras artes narrativas como la dramaturgia y la literatura. Este modelo divide la historia en tres grandes momentos: inicio, planteamiento y final.

El primer acto

Estamos en el inicio de la historia, ¡el reto es atrapar al espectador! Algo pasa: llega un correo electrónico, el volcán hace erupción, se muere un hijo... y desde ese momento se sospecha “de qué y de quién trata”. En esta etapa hay dos elementos básicos:

- La **presentación** de las circunstancias y personajes en un contexto determinado (lugar, tiempo y atmósfera) mediante situaciones concretas; se muestran rasgos de personalidad significativos que con poco nos dicen mucho del personaje.
- El **detonante**. Se trata de un suceso específico, acción, diálogo, incidente, que afecta directamente al personaje para comenzar la aventura; obtiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar: un secuestro, un olvido o dos jóvenes que llevan un perro herido y por huir de sus perseguidores, ocasionan un choque.

El segundo acto

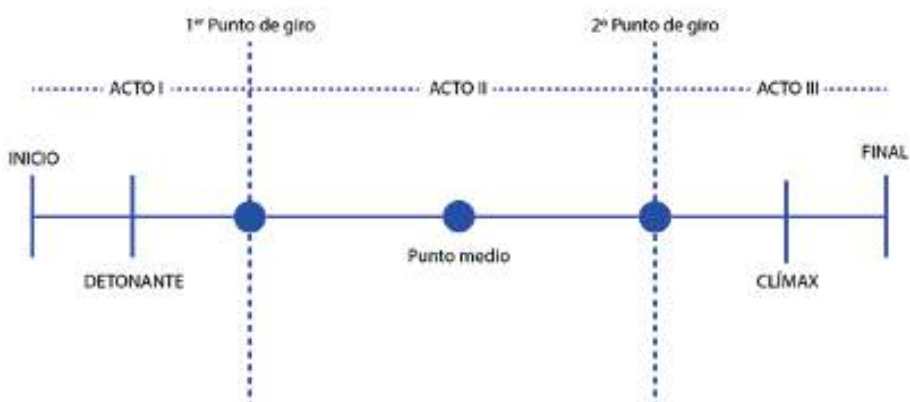
Aquí es donde se desarrolla el conflicto, el personaje intenta conseguir su objetivo por todo los medios y se encuentra siempre envuelto con algo o alguien que se interpone en su camino. Es en este bloque donde pasan la mayoría de los eventos de la historia, se encuentran los obstáculos del personaje así como los motivos que lo van llevando hacia la conquista (o no) de su objetivo.

El tercer acto

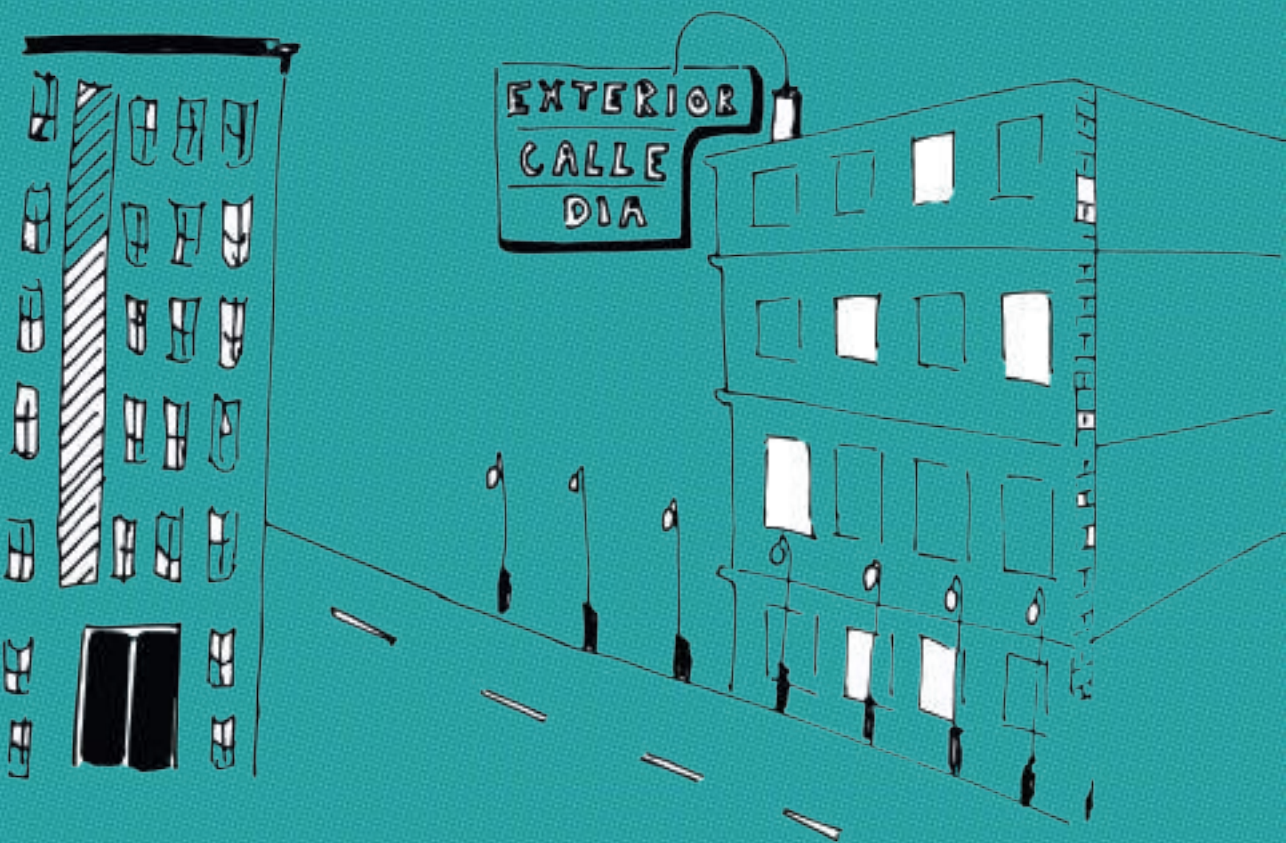
En este momento se tuerce el camino del personaje o se agrava la situación ya existente. Sumerge al protagonista en situaciones tan complicadas que hacen dudar si conseguirá su objetivo. Siendo el último bloque es necesario cerrar coherentemente la historia. Este acto tiene momentos clave:

- **Clímax.** La máxima tensión que encamina rápidamente a la resolución de la historia para concluirla. El momento más emocionante. Es la prueba máxima o el punto álgido al que llega el personaje en la búsqueda de su objetivo.
- **Desenlace.** Se refiere a la resolución del tema de la historia una vez que el cometido del personaje se alcanza en el clímax. A partir de aquí la tensión baja, y tal como lo señala el guionista Robert McKee: “es tiempo para que el público pueda recuperarse de la emoción del clímax”.
- **Twist o giro final.** Si el escritor así lo decide puede guardar información fundamental y revelarla a pocos minutos de finalizar la historia. A esto se refiere el twist final, a un giro radical que nadie espera y que genera sorpresa para otorgar poder a la narración; el riesgo que se corre al ejecutarlo con poca fortuna es conseguir el efecto contrario.

El paso de un acto a otro se realiza mediante los denominados Plot Points, estos no son más que giros dramáticos que propician la entrada y comienzo de cada uno de los actos. También se conocen como nudos debido a que justamente su función es enredar la historia, darle una torcedura que aporte tensión y le cambie el rumbo. Claro que debe tratarse de sucesos que resulten cruciales e impulsen la historia a seguir avanzando.



Este modelo de los tres actos es solo una vía de acercarse a la estructura del guion, no es ni la única forma de hacerlo ni debe seguirse al pie de la letra. Es muy probable que el propio proyecto audiovisual delinee la metodología.



**FASES DE LA ESCRITURA
DEL GUION**

04

La escritura de guion, propiamente, implica completar con éxito una serie de fases en las que la historia se va desarrollando y que, además de ayudar a conocerla a profundidad, permite detectar las inconsistencias. Este proceso de escritura decantará en el caso de la ficción en un guion literario, y en el caso de la no-ficción en una escaleta, ambos con formato muy particular.

Storyline

Es un ejercicio de síntesis breve y clara que a primera vista describe la línea completa de desarrollo: planteamiento, nudo y desenlace de la historia, sin mayores detalles visuales ni sonoros.

Sinopsis

Es la amplificación del storyline. Se debe escribir con orden secuencial, también de principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irán modelando las características del personaje principal. En la sinopsis se responde a las preguntas: quién es el protagonista, qué quiere y cómo lo va a conseguir.

Argumento

Va un paso delante de la sinopsis siendo un texto más desarrollado y detallado. Describe a todos los personajes, narra las situaciones y las acciones, la relación que existe entre ellos, la atmósfera y los escenarios donde transcurre la historia, así como los tiempos y los puntos de transición. Define la estructura narrativa marcando género y estilo propio. Permite ver la amplitud y claridad de la historia completa.

Guion literario

Es la fase final en donde la historia es contada y escrita ya en un formato. Este formato estandarizado en el medio facilita la lectura y entendimiento de todos los involucrados en la producción y realización de la obra audiovisual.

Básicamente un guion literario se escribe dividido en secuencias y escenas, con lugares y acciones específicas, las descripciones necesarias y los diálogos precisos. Debe recordarse siempre que de este escrito se desprenderán las actividades de los procesos posteriores de rodaje, producción y edición.

Escena

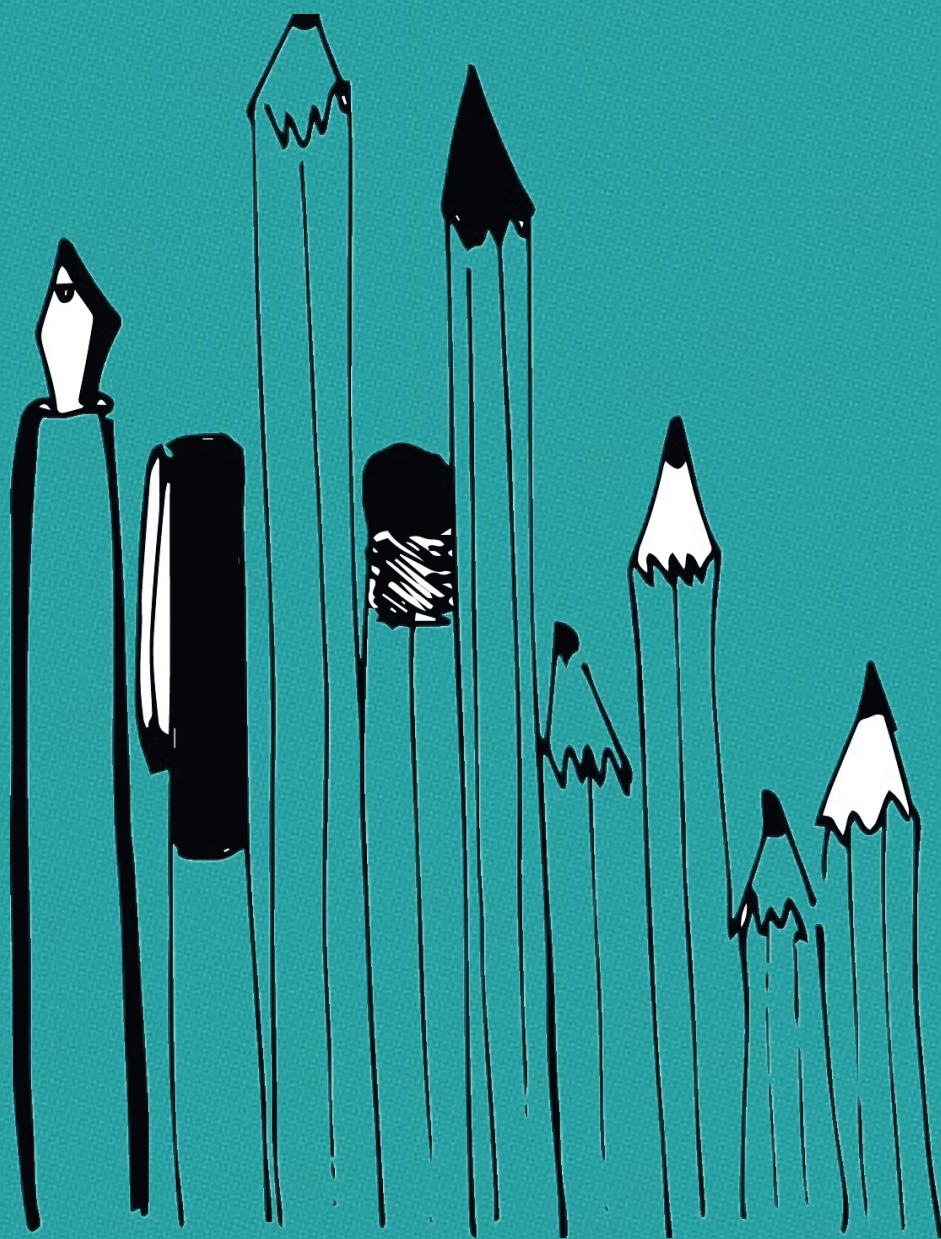
Es la unidad mínima en las que se divide un guion literario donde su sucede una acción en tiempo y un lugar.

Secuencia

Es un conjunto de escenas que puedes suceder en distintos tiempos y lugares pero se tienen una unida narrativa, es decir, que en conjunto tiene la intención de contar



GÉNEROS DRAMATICOS 05



CONSEJOS PRÁCTICOS

06

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE FOTOGRAMAS

CIUDAD INNOVADORA Y DE
DERECHOS / **NUESTRA CASA**



GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA
DE CULTURA

