

EL GUIÓN AUDIOVISUAL

**Su estructura en género de ficción y no ficción
y una perspectiva sociocultural**

- Antecedentes
- El diálogo
- El documental
- El reportaje



Héctor Javier Pérez Monter

LENNYTEKA



trillas



Al maestro Hugo Argüelles (†):
Por develarme el misterio del Drama.

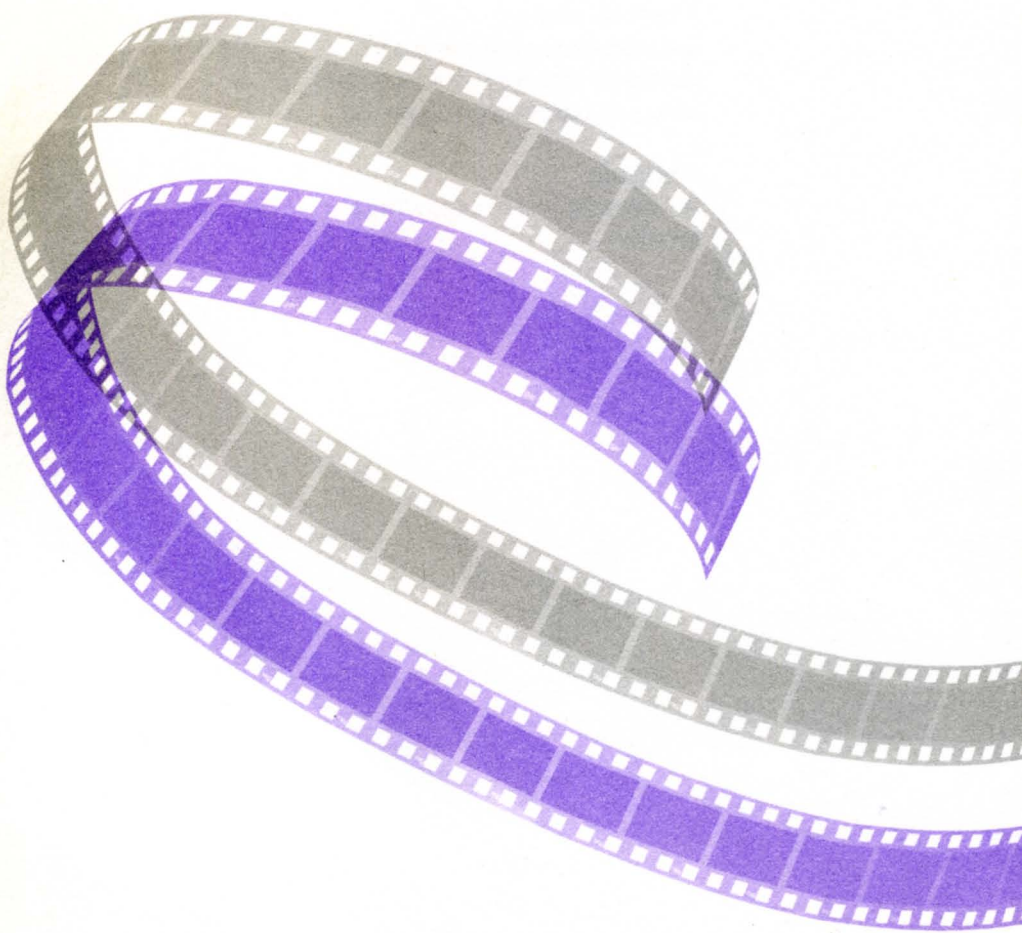
A la sonrisa de mis padres:
Que pondrán al ver esta dedicatoria.

A mi esposa y mis hijas:
Porque por ellas comprendí por qué los
escritores dedican y agradecen sus obras
a su familia.

A Leonardo Stenberg:
Por mantenerme pensando en el ser
humano y sus comportamientos.

A todos mis alumnos:
Que con paciencia han prestado su
inconciente colectivo para acrisolar las
ideas y conceptos aquí ya plasmados.

A mi mismo:
Por vencerme finalmente para hacer
este libro.



EL GUIÓN **AUDIOVISUAL**

**Su estructura en género de ficción y no ficción
y una perspectiva sociocultural**

Héctor Javier Pérez Monter



**EDITORIAL
TRILLAS**



México, Argentina, España,
Colombia, Puerto Rico, Venezuela ®

Catalogación en la fuente

Pérez Monter, Héctor Javier

El guión audiovisual : su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural. -- México : Trillas, 2007

166 p. ; 23 cm.

Incluye índices

ISBN 978-968-24-7765-2

1. Materiales audiovisuales - Libretos.

2. Argumentos (Drama, novela, etc.). I. t.

D- 792.02908'P565g LC- PN239.S27'P4.3

La presentación y disposición en conjunto de
EL GUIÓN AUDIOVISUAL. SU ESTRUCTURA EN GÉNERO DE FICCIÓN Y NO FICCIÓN Y UNA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL
son propiedad del editor.
Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida o transmitida, mediante ningún sistema o método, electrónico o mecánico (incluyendo el fotocopiado, la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento de información), sin consentimiento por escrito del editor

Col. Pedro María Anaya, C.P. 03340 México, D. F.

Tel. 56 88 42 33, FAX 56 04 13 64

*División Comercial
Calzada de la Viga 1132
C.P. 09439 México, D. F.
Tel. 56 33 09 95
FAX 56 33 08 70*

www.trillas.com.mx

*Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial
Reg. núm. 158*

Derechos reservados
© 2007, Editorial Trillas, S. A. de C. V.

Primera edición, enero 2007
ISBN 978-968-24-7765-2

División Administrativa
Av. Río Churubusco 385

Impreso en México
Printed in Mexico

Agradecimientos

A los maestros, que a lo largo de mi vida me han marcado sobre esta materia que sigue siendo mi principal herramienta de trabajo: José Rendón, Vicente Leñero, Alejandro Licona, Jesús González Dávila (†), José María Fernández Unsaín (†), Marco Julio Linares, Luis Carrión (†), Héctor Anaya, Tomás Pérez Turrent, José Antonio Alcaráz (†), Xavier Robles, Juan Tovar, Teodoro Villegas, Eduardo Andione y Carmina Martínez.

Cualquier comentario acerca de esta obra, favor de enviarlo directamente a su autor:

hectorpmonter@yahoo.com.mx

Índice de contenido

Agradecimientos	5
Introducción	9
Cap. 1. El guión y sus formatos	13
Cap. 2. Los géneros de ficción	25
La herencia del teatro griego, 30. El drama en la comunicación, 33. La gráfica de acción dramática, 37. División de escenas, 40. El espejismo de la catarsis, 49. La construcción de personajes, 57. El diálogo, 63. Los géneros dramáticos, 68. Elementos dramáticos, 80. El conflicto como paradigma, 85. Esquema Eros-Tánatos, 87. El guión y el cine, 97. Los guiones colectivos, 100.	
Cap. 3. Los géneros de no ficción	111
La nota informativa audiovisual, 115. El organigrama de un noticiario, 124. El armado de un noticiario, 127. El reportaje, 138. El documental, 141. El <i>reality show</i> , 145.	
Bibliografía	149
Índice onomástico	151
Índice analítico	153

Introducción

...resulta claro no ser oficio del poeta el contar las cosas como sucedieron, sino cual deseábamos hubieran sucedido, (...) no está la diferencia entre poeta e historiador en el que uno escriba con métrica y el otro sin ella, no por eso dejaría de ser historia (...) empero diferéncianse en que el uno dice las cosas tal como pasaron y el otro cual ojalá hubieran pasado. Y por este motivo la poesía es más filosófica y esforzada empresa que la historia, ya que la poesía trata sobre todo de lo universal, y la historia, por el contrario, de lo singular.

ARISTÓTELES, *LA POÉTICA*

¿Qué es la realidad y qué es la ficción? ¿Esta percepción dual es producto de nuestra era moderna, donde por fin reina la razón y la ciencia? ¿El hombre siempre tuvo una sola visión del mundo que le rodeaba, donde lo mismo convivían designios de reyes y maleficios de brujos; grandes epidemias y legendarios gigantes o dragones, guardianes de secretos y reinos dorados? ¿En qué momento se habrá establecido la separación de lo real y lo fantástico? Los mismos informantes de aquellas épocas, por más fieles a la razón y al sentido común que fueran, no pudieron estar exentos de visiones propias de su cultura y su tiempo, como el temor a lo desconocido, a los dioses, a la autoridad y a otras actitudes que hoy podrían parecernos idólatras.

Lo cierto es que si el hombre se hubiera establecido como un fiel relator de la realidad, no tendríamos el alto aliento de una obra como la *Biblia*, que no en vano se erige como escritura divina; o de una *Odisea*, donde la percepción de las gracias divinas es tan común y cotidiana. En lugar de estas

obras, por mencionar algunas, tendríamos manuales de supervivencia, donde aprenderíamos cómo los primeros homínidos acondicionaron sus refugios naturales, así como la manera en que se alimentaron de la naturaleza y el proceso para dejar de ser nómadas. Temas que serían interesantes para el afán científico de hoy, pero que si alguna vez se escribieron, no se ganaron la simpatía de quienes pudieron haberlas reproducido, o al menos preservado.

Podríamos afirmar que desde su origen la escritura humana tuvo formas y fines artísticos. Basta con observar las primeras pinturas rupestres, para ver que el hombre no reflejaba la realidad, la recreaba. Los primeros grupos humanos que se retratan en las cavernas, están junto a las bestias en actitud desafiante, aunque en verdad les temen. Por ello es más probable que los trazos rupestres registran más lo que anhelan, como caza, frutos, familia, de lo que en verdad hayan tenido. Como pasa en otras especies de mamíferos, como los elefantes marinos, los gorilas o los caballos, el macho dominante utilizaba la mayor parte de su tiempo y su energía en acaparar, defender y atender la colección de hembras, y no es probable que ese macho fuera el que se ocupaba o desperdiciaba su tiempo rayando las paredes, con sueños de abundancia y justicia. La civilización es el invento de quienes, con menos atributos físicos y naturales, han establecido un orden que empieza por crear lo divino.

Es presumible, conociendo la anatomía del poder humano hoy día, que la escritura haya nacido, no para retratar la realidad, sino como un anhelo de quienes escriben para insertarse en el mundo con pleno dominio de la naturaleza, de sus semejantes, haciendo eterna la abundancia, el poder y los mejores tiempos, porque la escasez y la pobreza, además de no ser digna de representarse, es mejor olvidarla.

En la *Biblia*, como en la mayoría de las obras antiguas, los escribas se resisten a registrar los hábitos de la miseria, de la vida seminómada, prefieren exaltar las riquezas de las grandes ciudades, los rituales de los reyes y sus familias. No se registra el pensamiento mezquino, instintivo o de corta visión que tiene un mortal o un esclavo, sino la perspectiva de los dioses y de los reyes sobre su pueblo y la especie. Los dueños del arte de la escritura registran lo mejor de sus fiestas y de los días de abundancia, con una belleza que seguramente apacigua la frustración de los peores tiempos y la insultante injusticia que debió existir.

Sin duda, la llamada palabra de Dios es un conocimiento superior, que buscaba en los 10 mandamientos y otras directrices divinas, la reproducción de su pueblo sobre las demás tribus. Las reglas así impuestas buscaban la proliferación de determinado grupo aun trastocando los hábitos naturales de los mamíferos, como la territorialidad y la promiscuidad, entre otros ins-

tintos. La imposición de la monogamia y la circuncisión permiten más machos reproductores; el castigo al hurto obliga al trabajo de todos; el castigo del adulterio, del asesinato y la fornicación evitan peleas y el aniquilamiento entre los machos. Todo ello encauza la energía sexual del ser humano hacia la manufactura y el intelecto. Sin embargo, el control de esta energía sexual también provoca una neurosis, cuyas abstracciones intelectuales degeneran en comportamientos obsesivos y compulsivos.

Mientras este modo de vida se gesta desde los dioses, las capas dirigentes, o al menos entre un pueblo elegido, el hombre común vive más cerca y más a modo de los animales que pastorea (o que goza según el mito del "sátiro") en medio del campo, lejos de las ciudades y los palacios, que pintan los escribas. Además, los escritores de estas alegorías apenas conocen a quienes ahí viven, porque es común temerles; por eso los sacralizan, los vuelven señalados de Dios, suplen la exactitud de los hechos con métrica y canto. *¿Y por qué no?* con halagos desmedidos que intencionalmente exageran o inventan la belleza y la sabiduría de un rey, como una táctica militar para no ser menos temidos que otros pueblos.

La escritura fue y sigue siendo, antes que todo una labor creativa, de inventiva, de imaginación, construida cuidadosa e ingeniosamente tanto en su estructura argumental como en su métrica y sonoridad. La capacidad de imaginar y de mentir es immanente a la capacidad de escribir. La escritura de la realidad es mucho más reciente y marginal, tanto que hay quienes buscan la verdad, hurgando entre las líneas poéticas.

Si juntáramos todos los papeles escritos hasta antes del ensayo político, científico, económico y del periodismo (donde tampoco hay muchas verdades), seguramente formaríamos por un lado montañas de imaginación, contra un par de escalones de historia e informes.

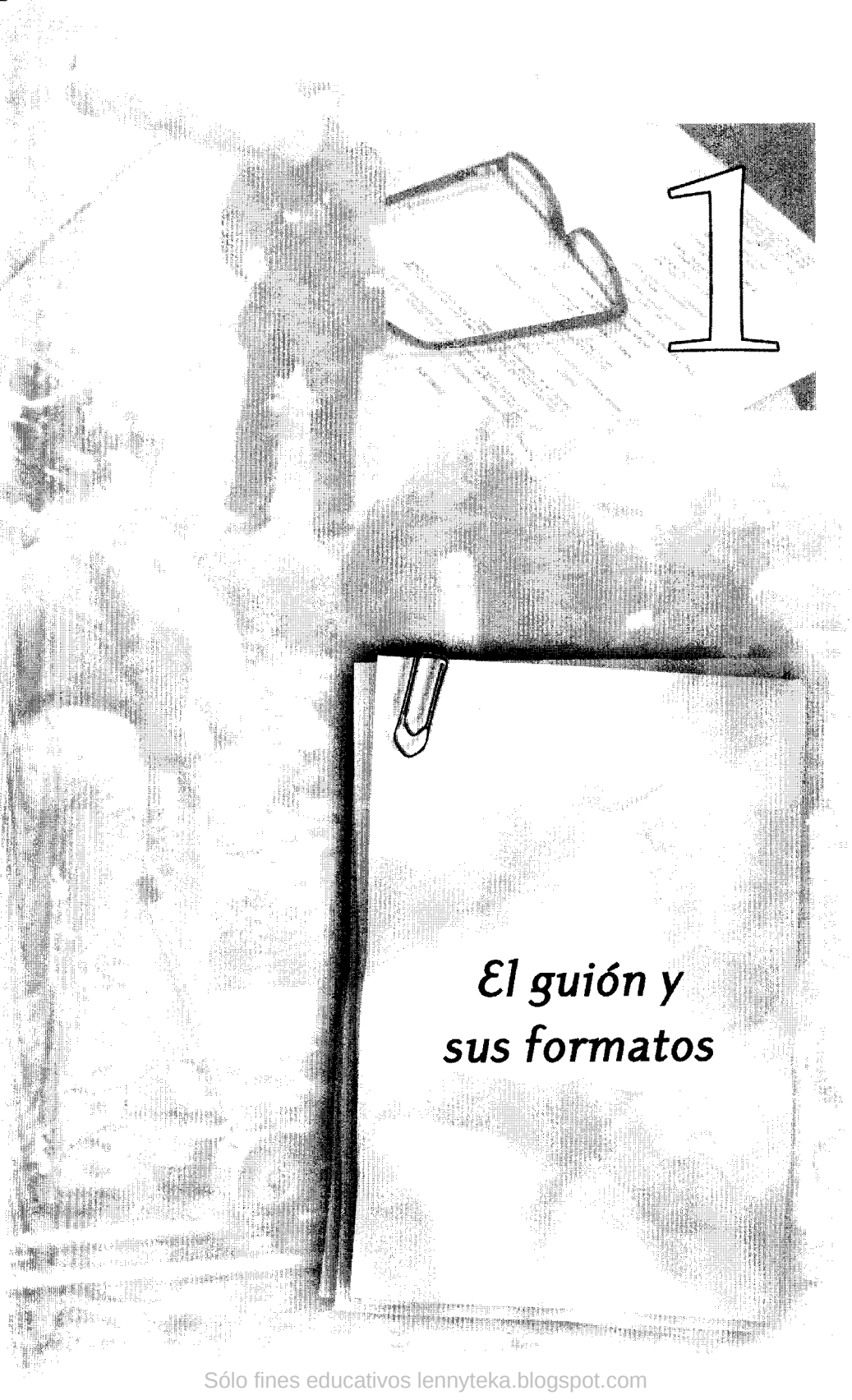
Tampoco el escritor falta a la verdad por gusto. En el hombre hay una inclinación por la fantasía y la evasión, pero sobre todo, por manipular su realidad. En la actualidad los géneros realistas de la escritura buscan robarse el atractivo de la ficción; adaptarse a su fascinante estructura de suspense; igualar su poder de evocación de imágenes; pero por encima de todo, utilizar su poderoso esquema de comprobación de argumentaciones, principalmente la didáctica del drama.

Una prueba es que con mucho menos tiempo de vida, el periodismo en la actualidad está pisando los terrenos de la ficción y construye, consciente e inconscientemente, la realidad, mediante las herramientas del drama. Llámese "nuevo periodismo" o crónica novelada.

Y si la ciencia se creía exenta de tentar los campos de la ficción, habría que recordar que el método científico, producto del enciclopedismo y de la

era de la razón, es nieto del drama. Como veremos más adelante, la estructura aristotélica, con sus tres fragmentos de planteamiento, desarrollo y desenlace, se convierten en hipótesis, experimentación y ley universal.

Negar o desconocer la aportación del drama en la estructura de lo que hoy se escribe y se realiza audiovisualmente, inclusive creando esquemas ajenos a nuestra percepción cultural, por muy cinematográficos que se hagan valer, es negar el origen de la cultura occidental, desde las culturas helénicas. Esta raíz es la que vio nacer al cine y a sus hijos, los medios audiovisuales.



1



El guión y sus formatos

Los textos de las primeras escenificaciones teatrales de la humanidad constituyen los antecedentes del guión. Sin embargo, el guión con sus elementos técnicos, toma mayor forma con la aparición del cine, a finales del siglo XIX. Aunque, como veremos más adelante, el primer cine fue documental y nació sin guión, se hace necesaria alguna escritura en papel cuando se pretende echar a andar cualquier proyecto, o poner en escena a actores frente a una cámara. Sin embargo, tampoco era necesario escribir parlamentos o líneas para los actores, ya que el cine fue mudo por más de 30 años.

Tal vez por ello la palabra **guión** se relaciona más con describir lo que se verá en pantalla, con acento en las acotaciones y como apoyo para dar algunas indicaciones a la música o sonidos incidentales que se realizaban en las salas de cine. Aparecen entonces, en estos primeros guiones, dos elementos: **acotaciones (imágenes) y tecnicismos**.

Los guiones cercanos a lo que actualmente conocemos, fueron escritos primero para la radio, surgida a partir de 1920, ya que incorporaron los tres elementos del guión que hoy conocemos: **diálogo, acotaciones (imágenes acústicas) y tecnicismos**.

Finalmente, a partir de 1929, con las primeras películas sonoras, el guión adquiere sus parlamentos. Así, finalmente podemos definir al guión, como *un trabajo literario que construye y permite leer de manera simultánea: diálogos, imágenes (acotaciones) e instrucciones técnicas (tecnicismos)*.

Hoy día, considerando las evoluciones que ha tomado cada medio audiovisual, como hipertextos, presentaciones y otros documentos propios de la era informática, podemos decir que el guión puede escribirse casi de cualquier forma que no limite al creador, mientras respete la posibilidad de una lectura simultánea de estos tres elementos.

Si cada uno de estos elementos halla su lugar, en una lectura que normalmente se hace de forma lineal, se logrará el objetivo de ir leyendo una historia, mientras escuchamos a sus personajes, vemos lo que hacen y se incorporan incidencias, como sonidos, efectos, etc., todo en el lugar que le corresponde a cada elemento.

Los tecnicismos

Los tecnicismos son los contenidos más breves y esporádicos de un guión, que comúnmente se han diferenciado por escribirse en altas, subrayados y ahora con los ordenadores, hasta en negrillas. Esta diferenciación les ha permitido ubicarse en ambos campos indistintamente, tanto de los diálogos, como de las acotaciones. Estos son algunos tecnicismos comunes, pero pueden ser más, de acuerdo con el equipo de producción, el país donde se produce, etcétera.

<u>FADE IN</u>	<u>CORTE A:</u>	<u>SE ESCUCHA</u>	<u>EXTERIOR</u>
		<u>DE FONDO:</u>	
<u>FADE OUT</u>	<u>DISOLVENCIAA:</u>	<u>NOCHE</u>	<u>INTERIOR</u>
<u>CROSS FADE</u>	<u>CONDUCTOR:</u>	<u>REPORTERO:</u>	<u>SUPER:</u>
<u>CONDUCTOR</u>	<u>REPORTERO A</u>	<u>NOMBRE DEL</u>	<u>SE ESCUCHA EN</u>
<u>A CUADRO:</u>	<u>CUADRO:</u>	<u>PERSONAJE:</u>	<u>PRIMER PLANO:</u>
<u>DÍA</u>	<u>TARDE</u>	<u>VOZ OFF:</u>	<u>LOCUTOR OFF:</u>

Incluso el autor puede establecer otros tecnicismos, de acuerdo con sus necesidades, como SONIDO DE MOTOR, EXPLOSIÓN, etc., después de haberlo puesto una primera vez en las acotaciones y volverlos tecnicismos sólo cuando son recurrentes en la historia.

Es necesario reiterar que dentro de estos tecnicismos ya no se encuentran las tomas o los encuadres, materia de la cual ya no se debe preocupar el guionista. Antes sí se enseñaba que debía ponerse CLOSE UP, M. SHOT, etc. Estas indicaciones ya las pondrá el director en su guión, las cuales rara vez pide al guionista que las incorpore.

Las acotaciones

Este es uno de los campos que debe guardar su diferencia de espacio con el diálogo, como esencia del guión. En las acotaciones cabe todo tipo de descripción, desde la escenografía o paisaje, clima, hasta la acción de

los personajes, con sus intenciones o gesticulaciones, humor, etc. El campo de las acotaciones es el lugar adecuado para poner todas las indicaciones para los actores, antes del diálogo, previendo sus cambios de humor y lo que puedan estar haciendo mientras hablan en el siguiente parlamento o escuchan las líneas de otros personajes. El siguiente es un formato de cine, donde las acotaciones son más necesarias que en otros medios.

(*)

ROSALBA le pone un moño gris en la solapa a REINALDO, igual al que ella tiene, mientras le platica.

ROSALBA: Apenas nos la entregó el hospital, después de tres horas; no te habíamos dicho, porque a todos nos agarró de sorpresa; era un chequeo de rutina. Y bueno, estabas tan lejos... Ven por aquí.

ROSALBA se adelanta. REINALDO la sigue mientras le dice a su secretario con ironía.

REINALDO: Bueno, al menos ahora no fue mi culpa llegar tarde. Por primera vez mi tía no tiene nada de qué regañarme.

(*) Fragmento del guión cinematográfico *Nada es de la muerte*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

Aunque no revista estética alguna, la redacción de las acotaciones debe ser precisa y económica en adjetivos. El tiempo en que se conjugan los verbos en las acotaciones es siempre en presente de la tercera persona. En el formato de guión para televisión las acotaciones se colocan en la columna de video.

Los diálogos

El espacio de los diálogos debe ser totalmente separado de las acotaciones, de hecho esta separación es la razón por la que el guión se convierte en un género único de la escritura. Hay que tratar de mantener limpias las líneas del diálogo para que los actores y el director decidan las pausas y las intenciones más adecuadas. En el formato de televisión, el diálogo se coloca en la columna de audio.

Indicaciones e intenciones en el diálogo

Un campo intermedio que se puede marcar en el guión son las indicaciones e intenciones para los actores, que se han quedado fuera de las aco-

taciones, su lugar normal, pero a veces es necesario incluirlas dentro de un párrafo de diálogos. Con estas indicaciones los escritores se llegan a meter en problemas, porque prefieren sentirlas en el lugar del diálogo y no dentro de las acotaciones. Al hallarse el escritor en el campo de los diálogos, con un mismo personaje, deben suceder acciones o intenciones mientras sigue hablando o al menos mientras no habla otro personaje. Para esta solución, de poner indicaciones e intenciones dentro de los diálogos, existe el recurso de los paréntesis y las letras en cursivas, como en el siguiente ejemplo:

GUSTAVO: ¡Basta!... No quiero que te pongas en ese plan (*levanta las cosas del suelo, molesto*). Y para que no tengas que hacer lo que acordamos, mejor dime y busquemos otra solución.

Esta es una solución decorosa para una contingencia. Sin embargo, en la medida de lo posible, hay que evitar indicaciones a medio diálogo y colocar la mayoría de las acciones en las acotaciones; debe hacerse un esfuerzo por prevenirlas.

(*)

GUSTAVO, molesto, irá levantando las cosas del suelo, mientras GLORIA lo escucha con los brazos cruzados, mirando hacia otra parte.

GUSTAVO: ¡Basta!... No quiero que te pongas en ese plan. Y para que no tengas que hacer lo que acordamos, mejor dime y busquemos otra solución.

(*) Fragmento del guión cinematográfico *De dos en dos*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

El objeto de prever las acciones y colocarlas en el campo de las acotaciones, sirve para que los actores vean su diálogo lo más limpio posible, ya que las interrupciones son artificialmente creadas por el escritor y coartan su libertad y la del director para comprenderlas en un solo bloque.

Formato de radio

El formato de radio casi va de salida, en primer lugar porque las producciones dramáticas en radio cada vez son más raras. Se escribe a renglón seguido, con numeración de renglones en cada página para ayudar a retomar en caso de errores o repetición. Esta función del procesador se puede encontrar en la configuración de página y luego, diseño. En este caso las indicaciones principales son las entradas y las salidas, además de los efectos y la voz de cada uno de los personajes.

(*)

ENTRADA INSTITUCIONAL DEL PROGRAMA.**PUENTE MUSICAL.**

ALFREDO: Maestro Pellicer, nos comentaba sobre todo lo acontecido en ese año de 1921.

ROSAURA: Un bello poema que usted leyó con motivo del Primer Congreso Internacional de Estudiantes, en México.

PELLICER: Así fue, Rosaura, Alfredo, en ese escenario, pero con motivo de la apertura de la calle Bolívar.

ALFREDO: ¿Fue en ese año que cambiaron también el nombre de las demás calles del Centro Histórico?

PELLICER: Así sucedió, Alfredo; quedaron atrás nombres que duraron siglos, como Cruz Verde, calle del Indio Triste y otras, para dar paso a las que hoy conocemos: República de Guatemala, del Salvador, de Argentina y otras tantas que nos recuerdan que somos parte de un continente.

ROSAURA: Maestro Pellicer, se presentó un general al final de la lectura de su poema en el Congreso Internacional de Estudiantes. ¿Quién era?

PELLICER: Ya verás, Rosaura.

PUENTE MUSICAL.**EFFECTO: APLAUSOS. CHOQUE DE COPAS EN BRINDIS.****AMBIENTE DE FIESTA.**

GENERAL: (50) ¿Es usted el joven Carlos Pellicer?

CARLOS: Para servirle... ¿Con quién tengo el gusto de tratar?

GENERAL: Soy el general Emilio Arévalo Cedeño, patriota venezolano. Quiero contar con usted para una labor muy importante.

CARLOS: (*con miedo*) Usted dirá, general.

GENERAL: Soy exiliado del régimen del dictador Juan Vicente Gómez. He escuchado cuando se expresa de aquel tirano, y créame: me llena mucho de orgullo saber que otros americanos se indignan igual que yo.

CARLOS: Mi indignación es totalmente sincera, general Arévalo; se lo confirmo.

GENERAL: Supe también que fue expulsado de mi patria cuando estuvo por allí organizando a los estudiantes.

CARLOS: Honor que me hace un régimen despótico, general.

GENERAL: ¿Podría usted hablar con mis compatriotas? El presidente Obregón nos está dando su apoyo para establecer aquí un partido en el exilio. Sus palabras podrían levantar la moral de nuestros compañeros. ¿Quiere?

(Continuación.)

CARLOS: Por supuesto, general Arévalo Cedeño, estoy puesto cuando usted lo diga.

GENERAL: Gracias, joven Pellicer. Aquí me puede encontrar.

PUENTE MUSICAL.

(*) Fragmento de radionovela *Pellicer*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

En los procesadores actuales, es muy fácil establecer una pequeña sangría invertida para que puedan sobresalir los personajes, aunque con tenerlos en altas sería suficiente.

Formato de televisión

Con los procesadores de textos y el dinamismo natural del medio, este es el primer formato donde se han aplicado innovaciones. Tradicionalmente el guión de televisión se ha escrito en dos columnas, a la izquierda las indicaciones de video (acotaciones) y a la derecha las de audio (diálogos). Los tecnicismos, como lo indicamos anteriormente, al ser diferenciados en altas, subrayados, y a veces en negrillas, pueden estar en cualesquiera de ambos lados.

Televisión documental

Actualmente, con los procesadores de texto es muy fácil abrir dos columnas independientes, para escribir libremente en cada una de ellas. La correspondencia entre un diálogo y una acotación se puede marcar al establecer un nuevo par de cajas o párrafo. Este formato se recomienda principalmente para géneros documentales. En los géneros dramáticos últimamente se está aplicando más el formato de cine.

(*)

VIDEO	AUDIO
Paisaje rupestre, obras prehistóricas: bardas, escalones, templetes, etcétera	LOC. OFF: Hace decenas de miles de años, el ser humano destacó de las demás especies al concebir a su medio ambiente como un cúmulo de recursos para su supervivencia.

SUPER: LAS HUELLAS DEL SOL	LOC. OFF: Desde el descubrimiento del fuego, hasta el uso de los hidrocarburos en la industria, el hombre no hace sino encontrar en cada combustible la misma fuente de energía, una de las huellas que ha dejado el Sol.
Proceso rústico de agricultura. Coa y sembrado de semillas.	LOC. OFF: De pronto la naturaleza se convirtió para él en alimentos, refugio y utensilios, que desde ese momento tendría que procurar y administrar.

(*) Fragmento del guión documental *El Hombre y la energía*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

El uso de estas columnas también resuelve la simultaneidad, por lo que cabe poner en video todas las acotaciones pertinentes, como la descripción de paisajes, indicaciones a los actores, etc. Otra ventaja es que las columnas pueden hacerse visibles o invisibles, según como se quiera presentar el trabajo.

Ficción en televisión

El alto ritmo de grabación de telenovelas ha vuelto más exigentes los tecnicismos del guión de ficción, por lo que de principio, todos los parlamentos son enumerados, para repetir las líneas de los actores, sin cortar la grabación, cuando sea necesario. Este es un fragmento:

(*)

ESCENA 7.	INTERIOR CASA ROSALINDA.	DÍA 1.
VEMOS A ROSALINDA LIMPIANDO EL DESORDEN DE ELENA Y SUS COMPAÑEROS. EN ESO TOCAN A LA PUERTA. ROSALINDA ABRE.		
1. LEONARDO: Perdón vecinita, ¿no tendrá una tacita de azúcar que me regale? 2. ROSALINDA: Ay, Leonardo. Debí suponer que no tardarías en aparecer.		

(Continuación.)

SE TRATA DE LEONARDO UN VECINO SOLTERÓN GALÁN DE UNOS 50 o 60 AÑOS, CON TODA LA INTENCIÓN DE BUSCAR PAREJA O AL MENOS CHISME Y PASARLA BIEN.

3. ROSALINDA: No vendrás a quejarte del ruido que anoche hizo mi hija.
4. LEONARDO: No, para nada, Rosalinda. Hasta pensé que necesitarías un poco de ayuda; soy un vecino chismoso, pero para bien.
5. ROSALINDA: Ay, Leonardo, pues la verdad, ya que estás aquí, ayúdame a mover algunos muebles.
6. LEONARDO: Con gusto, Rosalinda.

PONIÉNDOSE A TRABAJAR LOS DOS...

(*) Fragmento del guión *Chicas sin amor*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

El procesador *Word* tiene las herramientas necesarias, en numeración y márgenes, para escribir de manera continua cada párrafo, entre otras posibilidades del formato de televisión de ficción.

Las acotaciones esenciales de este formato son la secuencia del tiempo, dividida en los momentos del día: **día**, **tarde** y **noche**; y los días numerados, desde el 1, hasta que termina la historia. Todo ello para mantener en orden diversos aspectos de continuidad y producción, como el vestuario, utilería, peinados, caracterizaciones (heridas, envejecimiento) etcétera.

Como veremos también en el formato de cine es necesario mantener el mismo nombre para las locaciones, para lograr una buena administración de la producción.

Formato de cine

Este es uno de los formatos que se han respetado durante más tiempo, quizá por la fascinación y el prestigio del medio o por su facilidad para

visualizar una historia audiovisual, siguiendo una lectura de forma lineal. Incluso, ciertos programas de televisión dramatizados exigen este formato, sobre todo en programas unitarios.

Las escenas van numeradas y llevan las indicaciones de la locación, exteriores o interiores (EXT.-INT.) y la iluminación (DIA-NOCHE). Los párrafos de acotaciones se escriben a renglón seguido. Los diálogos se escriben en un párrafo más corto, precedido por la indicación de quienes hablan en altas. Algunas indicaciones sobre actuación se ponen dentro de los diálogos, en altas y entre paréntesis.

(*)

ESCENA 1: EXTERIOR-INTERIOR DE CAPILLA FUNERARIA.

Frente a una funeraria, de buena clase, va llegando una camioneta de carga con tres coronas de flores. De ella baja AURELIO, como cargador; desata las coronas y las baja, ajeno a la ceremonia en medio de dolientes. Al subir por la escalera pasa junto a RAÚL, que viste de luto discreto y le habla muy bajo sin mirarlo. AURELIO disminuye su paso, pero no se detiene.

RAÚL: Te necesito en cabina, no de cargador.

AURELIO: No me tardo. Ya todos saben lo que tienen que hacer. (SALE)

RAÚL: (A SÍ MISMO) La presa no tarda en llegar.

RAÚL entra a la capilla y pasa cerca del féretro. AURELIO acomoda las coronas. En el féretro vemos la puerta del rostro abierta, con una mujer mayor, a la que se le ha movido un músculo de la cara. Una de las dolientes ha visto ese movimiento y desconcertada murmura a su vecina, que es ROSALBA. De lentes oscuros y un pañuelo en la cara, ROSALBA sonríe al cuchicheo de la asistente; con la mano le da unas palmaditas en el hombro, agradeciendo amablemente sus palabras, aunque preocupada se levanta, dejando azorada a la asistente. ROSALBA camina hacia fuera, como buscando a alguien y suspira diciendo.

ROSALBA: ¿A qué hora va a llegar este sujeto?

Vemos la fotografía de un sujeto, ARISTÓTELES, que está en la mano de RAÚL. Al levantar la vista, mira a una anciana, LUZ, que está sentada en la sala. RAÚL le señala con la barbilla a tres personas que platican en otro lado de la capilla. Con una mirada y la cabeza, le señala a la anciana que se acerque a ellos. LUZ se levanta y se dirige a ese grupo, logrando colocarse cerca, en una silla desocupada. RAÚL sale de la capilla y se dirige a la parte posterior del edificio, en cuya cochera hay una camioneta. Al entrar en la caseta, vemos a tres operadores, EVA, Rocío y Alberto, cada uno frente a un equipo de grabación, de audio y video; tienen audífonos en una oreja. Se dirige a EVA, la principal operadora. Hay varios monitores.

RAÚL: A esta señora todavía hay que decirle qué hacer. ¿No te pusiste de acuerdo con ella?

EVA: No todo es lo que parece, RAÚL. LUZ ya me los había mandado antes. ¿Quieres oír?

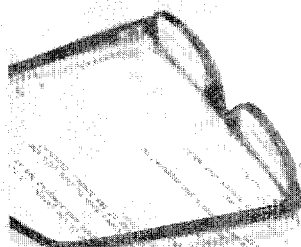
(*) Fragmento del guión cinematográfico *Nada es de la muerte*, original de Héctor Javier Pérez Monter.

Finalmente el guión, según los medios para los que se produce y de acuerdo con las tecnologías informáticas que lo soportan, puede evolucionar de muchas formas, pero siempre tendrá tres campos que deben ser perfectamente diferenciados, diálogos, acotaciones y tecnicismos.

Estos campos deben estar coordinados para lograr una lectura lineal y simultánea de cada uno de estos elementos, según como intervengan.

Actividades de aprendizaje

- a) Adapta un cuento o un extracto al formato radiofónico. Elige el texto que mejor se adapte a este medio. Debes ser mucho más imaginativo para resolver transiciones, escenarios y movimiento de actores. Somételo a una "tallereada" colectiva.
- b) Elige un segmento de novela para su adaptación en cine, utiliza el formato presentado. Trata de verlo como mejor te deje satisfecho.
- c) Realiza un programa documental incluso una buena ficción, bajo los formatos de televisión.



2

Los géneros de ficción

El drama en la escritura

El *drama* es la columna vertebral del oficio de la escritura. Comprender la pretensión del drama es acompañar el aliento del oficio de la escritura, el cual tuvo su origen en la Antigua Grecia, cultura que es la cuna de la civilización. La estructura del drama guía la primera incursión del escritor en este oficio, quien realiza una imitación intuitiva de esta visión, lo cual puede significar un primer golpe de acierto, después su esmero en el estudio le ayudará a comprender su primer acierto o los secretos y las fórmulas de las obras consideradas “maestras”.

El drama es un esquema que flota en nuestra cultura occidental, lo podemos percibir en los preceptos religiosos occidentales que tomaron forma en la Grecia clásica; en las tradiciones orales de muchos pueblos que buscan una enseñanza moral y por supuesto, en el desarrollo de las artes literarias y escénicas. En la actualidad, la escritura está permeada por esa percepción y luego la refleja en los diferentes soportes materiales, impresos o audiovisuales, a veces sin distinguir la ficción de la realidad.

La escritura tiene mucho por hurgar en la experiencia humana, si la intención es crear productos literarios o audiovisuales. Hay miles de aciertos y bellezas que se han perdido en la inmensidad del compendio humano y siguen tan vigentes como cuando se crearon. Una veta son los aciertos en el lenguaje, las tradiciones y la imaginaria popular de millones de seres humanos; expresiones e historias que no están escritas en ninguna parte, y que al documentarlas, recrearlas y mostrarlas en escena o en pantalla, pueden resultar bastante emotivas y profundas.

El esquema dramático

Los acervos humanos, para ser trasmitidos, deben ser acomodados en un orden, ante el cual reacciona, de forma casi natural, la civilización occidental. El *esquema dramático* sigue siendo la mejor herramienta para manipular o impactar la conciencia humana. Intentar otra forma de presentación puede resultar en la pérdida de su efecto didáctico o demostrativo. Este esquema, a lo largo de esta obra, indistintamente puede ser llamado:

- a) Esquema dramático.
- b) Esquema aristotélico.
- c) Inconsciente narrativo.
- d) Gráfica de acción dramática (en su acepción más compleja).

La esencia de este esquema consta de tres partes, planteamiento, desarrollo y desenlace.

La parte más bella de dicho esquema radica en su último tercio, en una fracción llamada *catharsis* que, como muchos tenemos ya una idea, significa una experiencia muy cercana a la plenitud humana. Pero esta herencia cultural, en la cual sentimos la realización de muchos empeños, así como ha coronado varias trayectorias también ha provocado oscuros caminos de sufrimiento e infelicidad.

Aun con éste y otros errores, las artes contemporáneas hallan su base en los planteamientos estéticos de la antigua Grecia, y son válidos para las siete bellas artes, criterios que hoy día dominan los mercados mundiales de estas obras que incluyen, por supuesto, la literatura, el teatro, el cine y su arte menor, la televisión.

¿Por qué escribimos?

Sin temor a equivocarnos podemos decir que muchas vocaciones de la escritura comienzan por una leve marginación social y/o biológica. Por sí sola, la lectura es una actividad hipnotizante que duerme ciertas obsesiones, como el deseo de socializar o la búsqueda de aceptación.

La lectura es un hábito sano en la infancia, cuando encuentra cierto balance con la compañía de padres, hermanos o amigos. Sin embargo, aunque uno se entregue sólo a ella, la lectura nunca defrauda porque es también la puerta a un mundo mucho más amplio que el pequeño universo de los problemas cotidianos. La lectura puede ayudar a comprender las actitudes de los demás, el entorno inmediato, también puede explicar desde las metas

más simples hasta los ideales de la especie. En suma, la lectura nos permite saber que existen horizontes superiores a los que uno puede estar viviendo.

Bien escogida, la lectura puede dar fortaleza y seguridad en el trato social, sobre todo en una adolescencia donde hay dificultades para encontrar amigos. La energía de esa edad se puede canalizar por la lectura hasta un entusiasmo desbordado y descubrir tesoros cuyo mayor gozo es cuando se comparten.

El buen lector puede intentar la escritura con mayor éxito, aunque pocas veces sucede. Quien lo hace en una temprana edad puede usar la escritura como un arma de juventud para componer el mundo que no le gusta, mediante el planteamiento de tesis demostrativas de lo que debió ser. Decía el dramaturgo Hugo Argüelles, en su taller de teatro, que “escribimos por un deseo de revancha”. Así los escritores jóvenes ponen en su lugar las cosas que los desairan; denuncian como anacrónicas las formas de autoridad, incluida la que ejercen los padres, quizá la primera forma autoritaria a la que someten.

Esas obras de juventud resultan ejercicios de expresión y argumentación, por si se requiere abrazar este oficio. Después viene la inquietud por experiencias, relaciones humanas, viajes, empresas de todo tipo y mares de sentimientos amorosos, totalmente nuevos y desconocidos.

El escritor como observador social

Un escritor debe observar a la sociedad en diferentes niveles de acción para comprender la aplicación y la magnitud de las grandes obras y entender por qué un planteamiento sigue vigente y su alcance es universal. Entre más hermosa y oculta haya estado esa verdad, al mismo tiempo que a la vista de todos, la ficción que deriva de ella tendrá mejores posibilidades de ser aceptada, leída y escenificada. Esa verdad la llamaremos *tesis de autor* y la desarrollaremos en el capítulo.

Este oficio primero fue ficción y como tal estableció reglas, el drama, para su buen desempeño y mejor recepción entre el público. Incluso los géneros realistas, como el ensayo, el reporte científico, el periodismo y el documental, son llamados *no ficción*, como invitados de última hora y de un círculo aparte. Conocer las reglas del drama, antes que escribir cualquier otra cosa, nos ayudará a conocer el aliento que hay detrás de cualquier gran obra.

Actividades de aprendizaje

- Realiza un ensayo sobre tus motivaciones para ser escritor. ¿Deseas revancha en algo?
- Si has llevado un diario de tu vida, como un ejercicio muy útil, plantéate cuál ha sido la utilidad del mismo.

- c) ¿Cuáles han sido durante más tiempo tus lecturas de cabecera?, ¿qué te han dejado como ser humano?
- d) Examina los últimos descubrimientos (series documentales) sobre el comportamiento en grupo de los simios o de los mamíferos marinos, como las focas, morsas, etc., y compáralos con los seres humanos.
- e) Observa a los grupos de mamíferos (si no hay más remedio, a través de los documentales) y las costumbres de los machos, particularmente sus divisiones, en machos dominantes, débiles, zánganos, etc. ¿Existen estos machos en la especie humana?
- f) Descubre las conductas de apareamiento que subyacen en el instinto del ser humano, por encima de los convencionalismos sociales.
- g) Busca y lee cualquier obra del antropólogo británico Desmond Morris, un científico que vino a revolucionar la percepción del hombre acerca de sí mismo.

LA HERENCIA DEL TEATRO GRIEGO

En un periodo breve, no mayor de 400 años entre los siglos VII y III a. C., la cultura griega fue capaz de desarrollar lo que después serían las bases del conocimiento humano en varias ramas: política, filosofía, matemáticas, física y, entre las bellas artes, la poética y la dramaturgia.

Cuando aceptamos que vivimos una cultura occidental, cuya cuna se encuentra en Grecia, tal vez no nos hemos percatado de lo que esto significa y la manera en que afecta la percepción de nuestro entorno y nuestras formas de relación con los demás. La cultura griega contiene un esquema como visión, que debemos comprender objetivamente, aunque muchas de sus reglas nos parezcan obvias. Pero si pretendemos ser escritores debemos estar conscientes de esta visión y tener la capacidad de reproducirla en nuestro oficio para obtener sus mejores efectos.

Hoy día aún se discute la exactitud del origen y las formas del teatro griego, tanto en su vertiente seria, que es la *tragedia*, como en su aspecto satírico, la *comedia*. La mayoría de las obras escritas para el teatro están perdidas; de los tres grandes trágicos (Eurípides, Sófocles y Esquilo) sólo se tienen menos de 10 obras, de 50 o 70 que cada uno escribió; de Homero se tienen sus grandes odas, pero nada de lo mucho que él mismo escenificó.

El fenómeno teatral

Por lo investigado hasta nuestros días, podemos dilucidar que el fenómeno teatral tomó muy en cuenta el instinto humano, como un factor que

había que controlar para llegar directamente a la razón humana. El rito dionisiaco (Dionisio, dios del teatro) comenzaba sirviendo abundantes vinos, viandas y el servicio de esclavas sexuales, llamadas *sílfides*. Estos elementos servían para saciar los instintos de los espectadores, antes de acudir al teatro, donde la temática de una tragedia era el papel del hombre ante los dioses y su relación de deuda o sumisión que como simple mortal debía tener hacia ellos. Cuando era el turno de la comedia, se criticaban las torpezas y las pretensiones que había en las relaciones humanas.

Bajo ese estado de sosiego corporal y sin neurosis de por medio es presumible que el espectador asimilara las culpas y el sometimiento a los sacerdotes (no dioses) que los sometían. Como mortal debía sentirse responsable del sufrimiento de Prometeo al estar encadenado, un dios que por haber regalado el fuego a los humanos, Zeus lo condenó a que sus entrañas fueran devoradas cada día.

Los sacerdotes eran los ganadores de esta lección, ya que obtenían la sumisión y los favores de sus fieles, una lección bien aprendida más tarde por otras religiones. El hombre también podía reírse de sus propias torpezas sociales, como por ejemplo en las comedias de Aristófanes, donde se castigaban los vicios humanos, como la mentira, la prepotencia, etcétera.

Como un regalo para nuestra interpretación de los griegos el teatro fue analizado y esquematizado por el último sabio de esa civilización, que resultó ser un crítico excepcional, sin siquiera haber vivido en los mismos años que Sófocles, Eurípides o Esquilo. En su obra *La Poética*, Aristóteles, discípulo de Platón, esboza una historia y teoría del teatro griego; establece diversas características y reglas básicas de sus géneros, como la métrica, el lenguaje, la estructura y otros efectos accesorios, además de resaltar algunos aciertos en la escenificación. Siempre será útil leer y releer *La Poética*, además de las obras clásicas del teatro griego, para coincidir con las indicaciones de Aristóteles, que no buscaban ser un libro teórico como tal, sino apuntes para sus clases, o encuentros con los jóvenes.

La estructura de Aristóteles

Aristóteles plantea una estructura básica para la construcción dramática al dividir una obra de teatro en tres segmentos que, como se mencionó, eran el principio, el medio y el final.

Planteamiento	Desarrollo	Desenlace
(Primer acto)	(Segundo acto)	(Tercer acto)

Aunque hoy día nos parezca obvio, este esquema retoma las bases de la experiencia didáctica de toda la cultura griega, cuna también de la ciencia y del método científico. Esta gráfica aristotélica va más allá de una obra de teatro, nos dice que todo suceso en la vida tiene un principio, un desarrollo y un final, de cuyo relato podemos aprender algo. Dicho esquema si bien nos parece de una lógica irrefutable y hasta obvia, tuvo un proceso de comprensión bastante más largo en la fusión de una cultura judía y otra griega, que al menos tomó cerca de 1500 años.

Desde el siglo III a. C., gracias a la expansión militar del último gran rey helénico, Alejandro Magno, éstos y otros conocimientos fueron retomados entre los pueblos conquistados de Europa y Asia Central y contribuyó a la consolidación no sólo de la ciencia y las artes, sino de esta nación como cuna de la civilización occidental. Esta herencia sería tomada por los romanos en su paso conquistador y posteriormente serviría como un sólido soporte didáctico al cristianismo.

El helenismo en el judeocristianismo

El lenguaje de Jesús, registrado en el *Nuevo Testamento*, no sólo fue un cúmulo de dichos o recomendaciones para sus seguidores, lo cual seguramente hacían muchos oradores de su tiempo en plazas públicas o lugares concurridos. Cada una de sus alocuciones era apoyada con parábolas o pequeñas historias que ejemplificaban y demostraban la contundencia de sus mensajes, así obtenía mayor profundidad, reflexión y credibilidad. Estas sentencias contenían una estructura aristotélica (planteamiento, desarrollo y desenlace) que lograban un mejor efecto de comunicación y trascendencia. Después del relato de la vida de Jesús, los salmos cristianos se escriben en el ámbito de una floreciente cultura grecolatina, durante los siguientes 100 años posteriores a su muerte, preservan e incrementan sus métodos didácticos y demostrativos. Incluso libros fundamentales del *Nuevo Testamento*, como *Hechos*, fueron escritos originalmente en griego.

La helenización del pensamiento judeocristiano ha sido tema de varios pensadores y filósofos en tiempos más modernos, como Edwin Hatch en el siglo XIX, Max Weber al comienzo del XX, y otros investigadores históricos que rastrean las religiones, sus dogmas y las corrientes paganas (no cristianas) de pensamiento que compitieron durante los tres primeros siglos de nuestra era con la labor del apóstol Pablo.

Como alma de su propia cultura Roma se encargó de difundir el legado de los griegos, primero en la nación de los césares y posteriormente como

plataforma del cristianismo. Esta herencia continúa su viaje a través de las lenguas romances en los pueblos bárbaros de Europa y más tarde por la labor pastoral del catolicismo. Aunque dividido después de la Reforma, la esencia de ese legado llegó a los pueblos colonizados en América, África y Oceanía. Entre las esencias de este conocimiento está el esquema aristotélico, como un visor permanente de todo lo que vale la pena escribir, relatar y enseñar en la civilización occidental.

Actividades de aprendizaje

- a) Lee y comenta la obra *Prometeo encadenado*, tragedia de Esquilo, y encuentra los puntos de contacto con la vida de Jesús de Nazareth.
- b) Busca en el *Nuevo Testamento* una parábola de Jesús y descompónla en sus tres segmentos: planteamiento, desarrollo y desenlace.
- c) Elabora una parábola moderna con base en un hecho actual, que deje una enseñanza.
- d) Lee *La Poética* de Aristóteles y encuentra los aspectos que consideres vigentes para una obra contemporánea.
- e) Realiza una lista con las obras que Aristóteles menciona y compárala con aquellas que han sobrevivido, de esta manera te darás cuenta de las que aún siguen perdidas y qué cualidades tuvieron.

EL DRAMA EN LA COMUNICACIÓN

Hoy día, el más breve chiste, pasando por las anécdotas cotidianas que uno pueda contar o chismear contiene el esquema básico del esquema dramático planteado por Aristóteles. Mucho más complejo se ha vuelto este esquema al paso del tiempo y su aplicación en las artes narrativas, en la literatura, en los discursos audiovisuales y hasta en los géneros de no ficción, como el ensayo y el periodismo. Todos los géneros literarios tienen estos tres elementos en su estructura, planteamiento, desarrollo y desenlace. No es erróneo decir que el hombre y la mujer contemporáneos, en sus actos cotidianos de comunicación, dramatizan todo el tiempo.

A través de este esquema evaluamos y sometemos toda experiencia, sea humana o no, antes de opinar, dictaminar sobre ella o simplemente comunicarla. Un ejemplo de este rigor es su aplicación en el método científico, que en su parte de planteamiento observa y establece una hipótesis; en su desarrollo experimenta y registra las variantes de un fenómeno, y por último, en su desenlace comprueba la hipótesis y establece una ley universal.

A lo largo de nuestra existencia, o tan solo en un día, podemos ser testigos de muchos pasajes o acciones, pero sólo registramos o tienen sentido para nosotros aquellos sucesos que nos llevan a lo largo de estas tres etapas, con una coherencia que los une hacia un fin u objetivo, que nos parecen didácticos.

Un aviso dramático

Cuando pretendemos hacer un anuncio o advertencia, si no tomamos en cuenta este esquema nos enfrentaremos ante una comunicación poco efectiva. Podemos pedir a alguien que sea prudente, enérgico o cualquier otra actitud mediante un solo mensaje, ya sea verbal o gráfico, que se limite a una sola petición, por ejemplo:



En cambio, podemos ampliar nuestro comunicado en relación con el esquema aristotélico para obtener seguramente mejores resultados de la siguiente manera:

Planteamiento	Desarrollo	Desenlace
Explicar la causa y los antecedentes:	Explicar la actitud justa que se requiere y para quienes:	Explicar los efectos que se esperan:
Durante las sequías el pasto, aun seco, retiene la tierra y las partículas sólidas, a pesar del viento.	Por tanto, queremos que usted evite cruzar por los jardines para que el pasto seco no se deteriore.	Así, creemos que el cuidado de nuestros jardines traerá, como consecuencia, menos polvo en nuestras casas y una mejor salud para nuestros hijos.

Quizá muchas personas piensan que la explicación completa de todo un proceso exige demasiado esfuerzo y prefieren los avisos limitados, cre-

yendo que la petición está bastante fundamentada en otros elementos que parecen evidentes, como el nivel educativo del entorno, la supuesta unidad de objetivos y otros hechos precedentes, los cuales se toman como planteamiento. Pero nunca hay que confiarse demasiado en que compartimos los mismos referentes del entorno. Completar el esquema dramático puede ser el inicio de una buena comunicación.

La solidez de imagen en una entidad

En la actualidad, la construcción de imagen de una entidad real o virtual, como una empresa, producto o identidad gráfica es exitosa en tanto pueda transmitir estos tres segmentos de la siguiente manera:

<i>Planteamiento</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Desenlace</i>
Cómo nacimos y de dónde venimos.	Qué somos y qué hacemos actualmente.	Hacia dónde vamos y qué queremos.

Este esfuerzo de comunicación se ha convertido en una norma con los términos misión, visión, etc. Aunque se tengan como norma estos términos hay empresas, entidades, instituciones o productos que a base de campañas muy largas e insistentes, o una presencia real entre sus consumidores, han logrado insertar en el público un esquema dramático acerca de ellas mismas.

Como ejemplo, piense en el logotipo de una empresa armadora de automóviles, un periódico con presencia mayor a 20 años o un refresco con más de 30 años de publicidad. Ellos han logrado posicionarse en la mente de sus clientes o consumidores con una trayectoria y conceptos sobre su labor, que recordamos con sólo ver su marca o identidad gráfica. Un pasado, un presente y un futuro que coinciden con el esquema, el cual sin saberlo está en nosotros para utilizarlo todo el tiempo.

El apretado corsé del drama

En la tarea de escribir o comunicar, desde un relato breve hasta uno informativo, el uso del esquema aristotélico no sólo hace legible o interesan-

te cualquier escrito, sino que funciona también como un sello de garantía cultural, es decir, mientras estos elementos existen un relato tiene propósito y sentido legítimo para registrarse y contarse, al menos dentro de esta cultura.

No pocos artistas han sentido este esquema como un apretado corsé, y en su afán por romperlo algunas corrientes en la literatura, la escena o los medios audiovisuales ya han hecho experimentos de narrar sin estructura dramática. Los resultados pueden discutirse, pero si no recuerda alguno en este momento no se puede quitar el calificativo de intrascendente. ¿Para qué contar una anécdota que todos los días puede ser igual, si no desemboca en algo que al final, genere risa o tragedia y nos enseñe algo?

Nadie ha contado la historia de un príncipe o un campesino, si éste al final termina siendo el mismo príncipe o el mismo campesino; una historia se vuelve interesante si el personaje va cambiando su condición. Una historia donde no haya cambios, de carácter o de fortuna, no interesa ni merece ser contada y hasta se puede calificar de mediocre. La ficción es recreación, exaltación o tesis de un autor, que se propone manipular ciertos elementos de la vida real para demostrar algo. La vida real es eso precisamente y en 99 % de los casos no sigue reglas dramáticas.

Actualmente, hasta los fenómenos más recientes de la televisión, como un *reality show* o un seguimiento noticioso continuo por horas y días (cada vez más comunes), cuanto más se acerquen a esta estructura logran mayor atención de los espectadores.

El inconsciente narrativo

El esquema aristotélico se encuentra dentro del acervo cultural que utiliza cualquier sujeto que se considere medianamente civilizado en Occidente. Podemos hablar de un adulto mexicano con tercer grado de primaria, pero educado informalmente con una o dos horas diarias de televisión en cualquier etapa de su vida. Aun sin conocerlo, ni mucho menos ser consciente de él, este hombre aplica el esquema aristotélico en todos sus procesos de registro mental, ya sean superficiales, lúdicos o de riguroso aprendizaje. A este esquema lo podemos llamar también *inconsciente narrativo*, un acervo que junto a los demás, como el instintivo y el social, sirve para interpretar y actuar en el mundo cotidiano.

El esquema aristotélico se vuelve más complejo con los puntos de la *gráfica de acción dramática*, que veremos con más detalle, la cual también puede insertarse en el inconsciente narrativo de los sujetos más asiduos en su consumo de productos audiovisuales. La gráfica de acción dramática per-

mite que esos sujetos, sin ser dramaturgos o escritores, puedan calificar o “sentir” que un programa o película es lenta o rápida en su ritmo; si el final es acertado o “sacado de la manga”; si hubo o no “mensaje”. A veces, si consideramos a una película como “mala” es porque el final no nos gustó y sucede porque muchas veces el director básicamente faltó a las reglas del esquema dramático, de manera consciente o inconsciente.

Para los que pretendan escribir o producir relatos de ficción, la gráfica de acción dramática plantea reglas ineludibles. Si el esquema aristotélico es la herencia más importante de la cultura griega al conocimiento racional humano, aún falta conocer una de sus partes fundamentales, la catarsis, madre de todas las artes y las experiencias estéticas, la principal herencia griega a la emotividad y a la creación humana. Pero antes de abundar en este punto es necesario conocer por entero la gráfica de acción dramática.

Actividades de aprendizaje

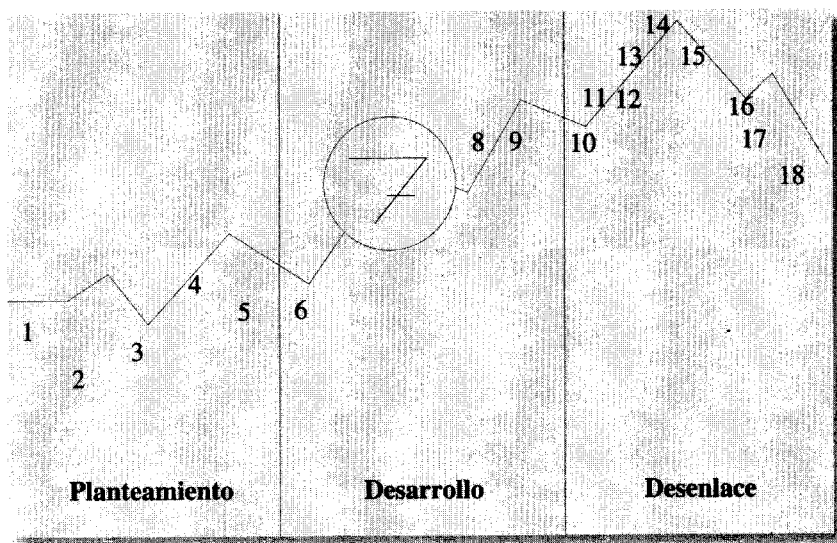
- a) Transforma un enunciado imperativo en una “parábola” de acción dramática, con planteamiento, desarrollo y desenlace y planea su mejor proyección en texto o en un mensaje audiovisual corto. ¿Crees que cambie la gente hacia esa acción que se le pide?
- b) Analiza una nota o un reportaje y con un marcador divide la nota, a tu parecer, en los tres actos, planteamiento, desarrollo y desenlace, donde percibas la intensidad como reparte su información o sus sentencias. ¿No estribará en esa esquematización su mejor efecto?
- c) Toma como ejemplo una identidad gráfica muy común en tu ambiente cultural, una empresa, una marca o un producto, y enuncia en sus tres segmentos lo que sepas de ella, sin consultar nada, de dónde viene, qué es y hacia dónde va. Fíjate sobre qué marcas o empresas sabes más y pregúntate por qué. ¿Tienen una buena estrategia de imagen?, ¿por qué las otras no?
- d) Escribe una anécdota que te haya contado alguien recientemente, divídela en los tres segmentos del esquema aristotélico.
- e) Transcribe un chiste y divídelo en un esquema aristotélico.

LA GRÁFICA DE ACCIÓN DRAMÁTICA

Al interior de los tres segmentos del esquema aristotélico, el dramaturgo Hugo Argüelles enseñaba a sus alumnos una gráfica de 18 puntos que incluye los aportes teatrales, desde Aristóteles hasta el siglo xx. Como toda disciplina, el drama es una estructura base, en la cual muchos géneros y corrientes hallaron cabida, en la medida en que les eran útiles ciertos pun-

tos, ajustándose siempre bajo su propio riesgo (de tener éxito o no) según los espacios disponibles y los formatos que van naciendo en su época.

Los géneros audiovisuales, como el cine, la radionovela o la telenovela, por ejemplo, continuamente toman estos riesgos. Por supuesto, como toda técnica, es recomendable que los ajustes partan del dominio ortodoxo de la siguiente gráfica. Entre las etapas ineludibles de una construcción dramática, están las siguientes: *división de escenas, revelación, nudo, peripécia, clímax y catarsis*.



Antecedentes

Los *antecedentes narrativos* son los que dan información básica sobre la historia que se va a contar y pueden deslizarse en la escenografía, en las primeras actuaciones, en un narrador o durante las primeras tomas de cámara. Los elementos de los antecedentes narrativos son los siguientes:

- Situación en el tiempo.** Si la historia es contemporánea o situada en alguna época diferente a la actual.
- Ubicación geográfica.** Sobre el país o sus rasgos culturales particulares. Hoy día, un ambiente urbano es universal, cuando no se quiere poner acento en aspectos regionalistas.

- c) **Ambientes específicos.** Un sitio muy particular o poco común donde comienza la obra puede avisar sobre un oficio que puede resultar interesante. Un ejemplo son los ambientes futuristas, donde el autor plantea una tesis sobre lo que puede suceder entonces, debido a algún hecho nefasto del presente.

Después están los antecedentes relativos a la historia y a los personajes, los cuales se dividen en:

- a) **Antecedentes de carácter.** Son los que muestran algunas cualidades físicas y psicológicas del protagonista, como su oficio, su medio, el lenguaje, su temperamento o cultura. La primera información es visual, si usa uniforme, si su físico está entero o cojea, etc. Después viene el lenguaje, que demuestra su educación, nivel social y si al hablar se adjudica un padecimiento, un prejuicio o una debilidad. Estos elementos entran en juego a lo largo de la historia y hasta servirán para implicarse en el nudo, la peripecia y el clímax.
- b) **Antecedentes de acción.** Son los sucesos que les han ocurrido a los protagonistas antes de la historia, por ejemplo, si sufrió un accidente, si tuvo un hijo y ahora no está, si fue casado, etcétera.
- c) **Antecedentes de estilo.** Se refiere a los recursos estéticos que tiene el autor o director para contar la historia, que van desde un escenario realista hasta ambientes totalmente distorsionados, como historias absurdas, góticas o surrealistas, las cuales son también muy atractivas.
- d) **Antecedentes de tono.** Son importantes las primeras líneas de diálogo para establecer el tono, si es de comedia, tragedia, tragedia realista y de alto aliento, etc. En el cine, el tono puede apoyarse con la partitura de fondo, a veces sin usar una sola línea de diálogo.

Estos elementos, tan solo en los antecedentes, no deben abrumar a un escritor mientras escribe, aunque sí hay que considerarlos en una primera o segunda revisión. Puede parecer una larga lista, pero muchos aspectos son claros en breves vistas o mientras se presentan los créditos de una película o en los primeros tres parlamentos después de abrir el telón. Hay que considerar que en los antecedentes se pueden sembrar muchos recursos para la peripecia o el clímax.

DIVISIÓN DE ESCENAS

Esta es quizá una parte que puede empalmarse con los antecedentes de acción, porque además de mostrar algunos rasgos de la historia, se exhibe el ritmo con que será narrada. Las escenas se dividen en:

- a) **Escenas altas o de acción.** Donde se lleva a cabo una acción física (un acto) o psicológica (dar a conocer una información).
- b) **Escenas bajas o de carácter.** Son aquellas donde los personajes reflexionan acerca del sentido de la acción que acaba de suceder y desarrollan conceptos que delinean su psicología, aunque se puede también decantar o añadir información.

El ritmo de una historia está en cómo el autor alterna las escenas altas y bajas. Una película de acción tiene mayormente escenas altas, con muy poco espacio para que los personajes hagan reflexiones, junto con el espectador. Por otro lado, una película de escasa acción y un exceso de escenas bajas, peca de lentitud. El efecto de sentir una película lenta es porque reitera información que ya conocemos o intuimos, que nos parece obvia seguir mostrándola; por ello queremos que pasen cosas nuevas y si son sorprendentes, mejor.

En el caso de una telenovela, la necesidad de crear más capítulos, logra alternar muy pocas escenas altas y muchas bajas. Después de una acción o información nueva viene la reflexión de varios personajes al respecto. Un exceso de escenas bajas, aun en la telenovela, puede hacerla demasiado lenta.

En una obra de teatro o película de largo metraje, una buena medida es que la acción sea comentada por los protagonistas y a continuación, brevemente, por actores de reparto, antes de la siguiente acción.

El cine de acción estadounidense se ha planteado algunas fórmulas con mucho éxito, que gustaron tanto al espectador y que finalmente se quedan como regla, como empezar la película con escenas altas, donde al mismo tiempo se desliza información de antecedentes. En el cine de misterio y policiaco, se establece una interesante complicidad con el auditorio, de jugar con una economía de informes, de ser inteligentes y hacer las mismas asociaciones mentales con los protagonistas, para ocuparse más de las acciones (escenas altas) que de las reflexiones (escenas bajas).

Hasta este punto, el autor ha tenido la oportunidad de exponer todas las posibilidades del género de su obra. A partir de aquí el inconsciente narra-

tivo del espectador no permitirá que se cambien ciertas cuestiones de género que no se hayan siquiera mencionado, como el tono, el diálogo, los recursos narrativos, o incoherencias en el carácter de los personajes, como superpoderes, proezas atléticas desmedidas, etcétera.

Arranque de la acción

Llamado también *presentación del problema y/o del personaje*, aquí es cada vez más habitual la aparición del *protagonista*, después de haberlo delineado a través de personajes de reparto. Acompañado de su aparición también se expone la presentación del problema, para darle fuerza a su entrada en escena.

Otra opción es cuando el protagonista aparece desde la primera escena de la historia y encabeza una acción frenética en antecedentes y en división de escenas. Cuando esto pasa, para el espectador común su inconsciente narrativo aún no percibe una historia y hasta se hace la pregunta: ¿Qué sucede ahora con este personaje?

El *arranque de la acción* comienza cuando al protagonista se le involucra en otro asunto, como asistir a una cita que lo intriga, tanto como al espectador, porque conocerá un objetivo que cumplir. A veces, el arranque de la acción es tan simple como recibir una misteriosa llamada telefónica.

Revelación

Inmediatamente después del arranque de la acción, donde el protagonista adquiere un objetivo que cumplir, viene la *revelación* que es un dato complementario; quizá el más importante para la historia. Si el arranque es el *qué*, la revelación es el *cómo*, *cuándo*, *dónde* y *por qué*. Esos datos cuentan las dificultades o circunstancias para llevar a cabo la misión anteriormente informada.

Regularmente, en este momento también aparece el *antagonista*, quien se opondrá al éxito del protagonista. Hasta entonces las principales informaciones respecto de la trama terminan de plantearse, y se establece un límite donde el autor tendrá menos permisos para meter elementos nuevos, como personajes, ambientes o situaciones que ni siquiera se hayan esbozado o mencionado.

Telón

Esta modalidad, que repitieron el teatro inglés y el español, todavía continuaba hasta el siglo xx, cuando había un primer intermedio. Ahora las obras de teatro se ajustan al ritmo de interés del hombre moderno, muy educado por los tiempos continuos del cine y la televisión, los cuales no sueltan al público una vez metido en la trama. Sin embargo, el *telón* permanece como un punto que puede cambiarse por una escena que reitera el punto inmediato anterior, en este caso la *revelación*, que puede ser un dato adicional, aunque familiarizado y en circunstancias similares o mediante personajes de reparto. Esto puede ser mediante una *escena baja* o *alta* y sin el protagonista, de preferencia.

Recuerdo de la revelación

En el teatro español era tradicional que, después del primer intermedio y una vez que el público volvía a sus asientos, tenía que recordársele la revelación. Era común que esta escena corriera a cargo de los personajes de reparto, mientras se entendía que el protagonista ya estaba en camino de su aventura o trabajando en su misión. A pesar de la evolución del teatro y del cine, el público actual sigue agradeciendo la reiteración de la revelación; además también es importante informar cuántos y cuáles personajes están involucrados en esta revelación y qué harán al respecto.

Nudo

Si el lector de la gráfica dramática pensaba que podía construir una trama siguiendo cada punto como una receta, ha llegado al lugar donde se separan los escritores de los no escritores. El *nudo* es bastante amplio, donde el fin es mezclar todos los intereses de los personajes y sus pasiones desbordadas, eliminándose los más débiles, tanto aliados del protagonista como del antagonista, hasta quedar los dos frente a frente, fortalecidos con nuevas convicciones o al menos acompañados.

La habilidad e imaginación del escritor puede ser ayudada con un esquema básico para desarrollar a sus personajes o situaciones.

1 <i>Fuerza protagonista</i>	2 <i>Fuerza antagonista</i>
Personaje o posibilidad A1	Personaje o posibilidad A2
Personaje o posibilidad B1	Personaje o posibilidad B2
Personaje o posibilidad C1	Personaje o posibilidad C2
Personaje o posibilidad D1	Personaje o posibilidad D2

A partir de este esquema, se pueden “ensayar” a todos los personajes o situaciones de uno contra el otro lado, en escenas de encuentro, que van puliendo sus caracteres, incrementando sus intenciones, o de plano eliminando a los personajes o las situaciones más débiles. Los mejores encuentros se pueden utilizar en el nudo.

En las historias de acción, los planes de la fuerza protagonista son frustrados en esta parte por la fuerza antagonista, modificando acciones y caracteres. Es necesario que todos los planes previamente trazados por la fuerza protagonista sucedan, al menos en cierto grado, fuera de control.

Peripiecia

Aristóteles define este momento como “la inversión de las cosas en sentido contrario del protagonista”. Otra posibilidad de este momento es el *reconocimiento*, donde el protagonista cambia de ignorancia a conocimiento, cualquiera de los dos afecta a todos los personajes y “bellísimo será aquel reconocimiento que pase con peripiecia”. En la tragedia clásica el protagonista reconoce, le es revelada toda la verdad, justo antes de decidir sobre su destino. En los géneros mayores la tragedia no requiere de antagonistas, el destino juega como tal.

En las películas de acción actuales (que son géneros menores o melodramas) este es el momento en que protagonista y antagonista quedan frente a frente, después de que el primero desgastó casi todos sus recursos y el segundo los acumuló. El melodrama ha hecho lugares y parlamentos comunes que, sin embargo, se vuelven a disfrutar como si fueran necesarios para el inconsciente narrativo, como el parlamento ya clásico del antagonista: “vaya, vaya, vaya pero qué tenemos aquí”, mientras el aliado más cercano del protagonista (su amada, regularmente) está como rehén o a punto de ser ejecutado.

Los géneros mayores siguen proponiendo el reconocimiento como principal opción de peripecia. Los siguientes caminos son para llegar a esta peripecia, todos ellos deben estar establecidos o al menos esbozados desde la revelación:

- a) **Peripecia de carácter.** Llega a través del vicio de carácter, que puede tener no sólo el protagonista, sino cualquier otro aliado suyo y que desencadena la fatalidad. Estos vicios pueden ser la mentira, la torpeza, la debilidad o cualquier otro que plantee el autor, este defecto debe ir ligado a la acción y al destino para una mejor construcción. Otra condición puede corresponder a la condición del protagonista, como padre de familia, autoridad, empleado o cualquier cargo en el que se desempeña.
- b) **Peripecia de acción.** Es aquella que puede ocurrir por el transcurso de la obra. Como es la más observada por el espectador puede usarse como un recurso para engañarlo y fallarla para proponer después una peripecia de carácter o de destino.
- c) **Peripecia de destino.** Esta acción puede ocurrir por una deuda con el destino que le pertenece sólo a ese personaje, independientemente de su oficio, la cual debe ser planteada desde el primer acto. Muchas historias comienzan narrando la retrospectiva de alguien que ya se sabe que está muerto, sólo se verá cómo fue. Otras historias plantean el destino natural del oficio del protagonista, como un pandillero y su muerte violenta, un político y el olvido, un policía y el riesgo de ser herido, entre otros ejemplos.

Por la intensidad de la peripecia, en muchas historias el espectador confunde este punto con el clímax, ya que se ha creído que es el punto de mayor emoción y elevación de la intensidad. Sin embargo, el clímax puede no tener la misma categoría resolutive que una peripecia.

En una industria donde se escriben historias positivas, como la del cine estadounidense, la peripecia siempre se da por superada. Cuando hay peripecias no superadas, que por lo regular aporta el cine europeo (arriesgando en lo comercial) son de un tono bastante melancólico.

Telón de peripecia

Este punto todavía existe en algunas obras de teatro disfrazado como intermedio, aunque también tiende a desaparecer en varias otras obras tea-

trales que han preferido contar historias de corrido. Este punto se omite o se suple por una escena, que puede ser de carácter cuando se da más información sobre algún personaje o de *acción*, por ejemplo, una escena que tenga lugar en un sitio lejano al de la peripecia, en busca de un respiro o contextualizar la peripecia con el resto de escenarios donde se ha desarrollado la acción, pero cuida de no llegar a desencadenar la solución.

Recuerdo de la peripecia

Se trata de una escena sobreviviente del teatro griego y del clásico español, que le recuerda al público, cuando se acaba de sentar, el estado que guarda la narración hasta el momento, tradicionalmente a cargo de los personajes de reparto. Si el telón de peripecia fue utilizado como escena, sería excesivo plantearlo de nuevo, pero cabe considerar este recuerdo como recurso para dar juego a otros personajes. En otros casos, la reiteración siempre será agradecida por el espectador.

A continuación ocurren tres soluciones falsas, como tres puertas que no llevan a nada y que deben desecharse, de la más obvia a la más ingeniosa, para retar la inteligencia del espectador en cada una de ellas y lograr sorprenderlo con la solución verdadera o clímax.

Solución falsa de acción

La primera puerta falsa es de acción. El espectador está al tanto del transcurso natural de la trama, por lo que ésta es la primera curiosidad que hay que satisfacer. Un ejemplo común es que el protagonista no se pueda comunicar con quien le proporciona regularmente ayuda, o que esa ayuda esté nulificada, ya sea porque está ocupada, presa o muerta. Otro recurso es que si habitualmente el protagonista portaba un arma o un instrumento útil, éste se pierda, esté en poder del antagonista o no sirva. El primer palmo de narices al espectador se cumple y aumenta el suspenso.

Solución falsa de carácter

Puede ser una opción psicológica, donde alguno de los personajes ha superado su vicio de carácter, pero no es suficiente para solucionar la peripecia. Puede también ser la revelación de una información, que tampoco

sirve de mucho. Otras veces uno de los aliados, del que más se esperaba ayuda, traiciona al protagonista por omisión o con dolo, pasándose junto al antagonista. Esta solución no alcanza a desencadenar el clímax y el espectador, en su inconsciente narrativo, siente cómo se eleva el suspenso y se pone mejor la historia.

Solución falsa de máximo ingenio

Este punto es opcional, pero una tercera vuelta de tuerca puede dejar totalmente desarmados a nuestros espectadores. Puede ser otra opción de acción o de carácter, reflejada en otro aliado, del protagonista o del antagonista, incluso un recurso de destino. Desaprovechar el error de un antagonista puede ser una buena opción.

Clímax o solución verdadera

Esta es la solución definitiva que cambia la situación del protagonista y debe incluir una combinación de carácter, acción y destino. En carácter, el vicio se supera; en acción sucede una acción física relativamente inesperada y en destino entra en juego una voluntad previamente esbozada. En las historias de aventuras y misterio obviamente el clímax será a favor de la integridad y los intereses del protagonista y en contra del antagonista. Este es el punto donde el autor nos prueba su tesis, con la muerte si es una tragedia o con el ridículo si es una comedia.

Cualquiera que haya sido el recurso de la solución final debe estar planteado en algún momento del nudo. Ni siquiera un suceso cotidiano como la muerte, un accidente o una enfermedad tienen permiso de ser la solución final si no se han esbozado. Usar un recurso no planteado parece “sacado de la manga”. Una historia sin caracteres bien definidos en sus personajes, hace muy evidente el sembrado, casi circunstancial, de un factor para la solución final, incluso aunque haya sido sembrado en el lugar correcto, que es dentro del bloque de planteamiento. Un buen recurso de clímax tiene que ver con la esencia de la tesis de autor.

Descenso de la acción

Se trata de un cambio de lugar y de tiempo, muchas veces reforzado con un cambio de música, que permite una deseada pausa en la tensión del

espectador, en su inconsciente narrativo. Se trata obligadamente de una escena baja, necesaria para preparar un punto regocijante de la obra, el cual viene a continuación.

Catarsis

Este es el punto donde se descargan y liberan las emociones contenidas a lo largo de toda la obra. Después de ver al protagonista liberado de la misión encargada, la cual cumplió satisfactoriamente o no, es importante tener de él y de la misión una opinión reforzada por un lenguaje estético. En este punto está el mayor apoyo de la tesis de autor, donde los realizadores del cine actual se han esforzado para lograr la mayor estética posible. Otra definición de la catarsis es ese punto donde lindan lo racional y la experiencia estética del gozo.

Incluso existen películas donde se ha regalado este punto en dos o más escenas, dentro del bloque de desenlace, debido a que hay más de un asunto que se puede resolver bajo esta estética. Pueden existir momentos de catarsis, tantos como los asuntos que quiera resolver o cerrar el autor o director.

Con base en las antiguas fábulas, como las de Esopo o de Leandro Fernández de Moratín, podemos decir que la catarsis es la enunciación de la moraleja; en obras menores, el inconsciente narrativo más elemental la identifica como el *mensaje de la historia*. La catarsis es la experiencia estética más importante de cualquier discurso escénico, audiovisual o artístico, cuya falta o mal desarrollo tiene consecuencias graves en el producto.

En el cine, una catarsis mal planteada puede marcar el fracaso de una película, ya que la impresión que se deja al espectador, casi al término de la obra, puede hacer la diferencia entre recomendarla o no. Más allá de un problema comercial, se trata de que el cineasta comprenda cabalmente la lección que hay en la esencia de un relato o en la fortaleza de un personaje.

La importancia de la catarsis merece un capítulo aparte, porque más allá de ser un punto esencial en cualquier historia, se trata de un *disparador* de la conciencia colectiva de nuestra cultura occidental. Sin temor a exagerar, se puede asegurar que la cultura occidental contemporánea se mueve a partir de la catarsis.

Regreso a la realidad

Para prolongar el efecto producido por la catarsis es preferible cortar con una escena de regreso a la realidad. Dejar los créditos sobre la escena

de catarsis puede restar la calidad alcanzada. Este regreso a la realidad muchas veces se hace con un toque de humor o al menos de optimismo. En el caso de una tragedia de tono grave se acentúa el pesimismo o lo siniestro del futuro.

Telón final

Simulando el telón del teatro clásico se puede establecer la última escena de la obra, que busca mayormente una plasticidad visual, antes de correr los créditos. Se puede lograr también mediante un texto, con una interrogante grave, una alocución desconcertante o varios recursos de argumento que pretenden dejar abierta la historia para una probable secuela. Inmediatamente después de la misma o sobre esa última escena, corren los créditos de la obra.

Observaciones finales

En general, cualquier obra de largo metraje contiene todos y cada uno de los puntos de la *gráfica de acción dramática*. Otros formatos pueden omitir puntos, aunque no los tres segmentos básicos: planteamiento, desarrollo y desenlace.

Además, siempre habrá formatos nuevos de montaje escénico producto de las necesidades más extrañas a las que nos somete el consumo cultural. Espacios y tiempos siempre nuevos, limitados en condiciones de producción o reparto. Sin embargo, dentro de cualquier limitación, sea la que sea, el drama sigue y seguirá siendo la medida de todas las historias, anécdotas o tesis que esta cultura pretende demostrar.

Dentro del arte siempre ha habido intentos por limitar, eludir o buscar alternativas al esquema dramático. Hay autores, pero sobre todo directores —curiosamente aquellos que no quieren contratar escritores—, que sienten una gran presión cuando no representan una historia que cumpla con las reglas de los géneros mayores, tragedia o comedia, o al menos una historia con todos los puntos de esta gráfica de acción dramática.

Finalmente cualquier obra es una sucesión de datos escénicos, en dosis mezcladas de *acción y carácter*, sujetos al ensayo y error de su autor; una sucesión que con su ritmo puede lograr o no, atrapar el interés del espectador. La dramaturgia no es una ciencia exacta.

Vienen momentos difíciles para el escritor de gabinete, para el que sigue trabajando solo sin directores o actores. Lo ideal es formar parte de un grupo teatral o una producción, prestarse a la contribución colectiva en su trabajo, pero sobre todo remarcar la importancia, a base de negociaciones en buenos términos, de la estructura dramática.

Actividades de aprendizaje

- a) Renta y ve las veces que sea necesario, una película contemporánea que haya sido candidata o premiada por su guión, para determinar todos los puntos de la gráfica de acción dramática. De preferencia realiza esta actividad en grupo o con más de una persona.
- b) Realiza esta misma actividad con una obra clásica, que pueden ser las tragedias de Esquilo, Sófocles y Eurípides; del teatro de Shakespeare o de Lope de Vega. De este último autor, en sus obras se representan todos estos puntos.
- c) Compara ambos trabajos en los puntos coincidentes y observa de qué modo han cambiado los móviles de las acciones, las preocupaciones y los valores que hacen reflexionar a los personajes. Cualquier otra observación es pertinente si se hace una buena superposición.
- d) Piensa en alguna biografía que conozcas bien o te sea fácil documentarla. De preferencia alguien ya muerto. ¿Cuál crees que haya sido la recurrencia que marcó su vida?, ¿podrías resumir la tesis de esa biografía?, ¿qué personajes encarnan sus antagonicos y cuáles otros sus aliados?, ¿qué vicios de carácter encuentras en el protagonista?
- e) Si tienes alguna duda sobre la *tesis de autor*, consulta el apartado referente a este tema, más adelante.

EL ESPEJISMO DE LA CATARSIS

El mayor trabajo para el escritor sucede porque la vida real no se estructura por sí sola en un esquema dramático. Las vidas humanas pueden regalarnos tragedias, momentos de clímax y de catarsis, pero sucede en muy pocas trayectorias.

Muchos autores recurren a la nota roja como fuente de tragedias, porque la muerte es el resultado de situaciones extremas, donde las personas son llevadas por sus pasiones y los sentimientos encontrados no tienen la información suficiente para superar una angustia o una injusticia. En hechos violentos derivados de situaciones extremas, las contrariedades y los conflictos no tienen más solución en la opinión de sus actores, que la muerte.

La muerte separa a los fuertes de los débiles, como sucede en otras especies animales y sus mecánicas pueden ser más claras al verlas en otros mamíferos, que generalmente se amenazan y excepcionalmente se matan, por territorio, provisiones o apareamiento.

En la vida real de los seres humanos, la muerte no es producto de situaciones llevadas al extremo, sino de accidentes que ocurren de manera totalmente inesperada e inconexa con la trayectoria de las personas. Cuando alguien muere en un accidente de trabajo, es atropellado en la calle, asesinado en un asalto, se enferma o se atraganta, son situaciones que en un alto porcentaje, están lejanas de ser circunstancias comunes.

La visión del drama puede llegar a ser obsesiva y hasta paranoica, cuando quiere conectar dichas muertes con sus actos y circunstancias cotidianas. Quizá por esta obsesión o morbo, la nota roja de los diarios es un espacio muy recurrido por los lectores ya que hallan dichas conexiones entre la muerte y la trayectoria de las personas, quizá buscando una lección de supervivencia, más que la sangre.

Sin embargo, dichas muertes conectadas con sus circunstancias no llegan a ser superiores a un dígito de porcentaje. La mayoría de las muertes ocurren en una mediocridad, desde el punto de vista dramático.

La mediocridad de la vida real

La mayoría de los seres humanos, con medianos o suficientes recursos de adaptación cultural, nos movemos en un rango que procura evitar las tragedias, las cuales no llegan siquiera a ser un punto de peripecia. La vida normal, cuando ya es muy problemática, es apenas como un nudo, donde algunos intereses actúan en contra del individuo, quien a su vez lucha por desarmarlos. Las peripecias son algo más frecuentes, pero el clímax pocas veces implica la muerte o siquiera la pérdida de identidad, tal vez el ridículo o una pérdida material. Las catarsis, como descarga de emociones, suceden más por experiencias del momento que por el hallazgo o comprobación de una tesis que haya sido construida con tiempo y hechos encadenados.

Nadie deja que ocurra un clímax en su vida, porque todos buscamos control aun en los momentos más cruciales, como la elección de una vocación, el matrimonio, los accidentes o la muerte de un ser querido. En todos estos sucesos tratamos de aminorar los efectos recurriendo a lo que somos, a lo que conocemos, restableciendo cuanto antes la normalidad conocida. La inteligencia es adaptarnos a las nuevas circunstancias, pero también lo es cuando nos hace volver a las formas que conocemos, a lo probado; in-

teligencia limitada en recursos, pero al cabo inteligencia. Pocos seres humanos sufren una experiencia que transforme su vida a tal grado de abandonar totalmente lo que son. La transformación de una trayectoria normalmente ocurre de forma gradual y calculada, en 95 % de las vidas.

Por esta razón, sin temor a manejar este porcentaje, podemos decir que arriba de 90 % de las trayectorias personales de la vida real, desde el punto de vista estrictamente dramático, carecen de interés, por tanto son medios escénicamente. Claro que existen vidas que merecen ser contadas porque lindan en situaciones extremas, por ignorancia, por patologías, o hasta por desvíos traumáticos, pero estas historias son, cuando mucho, del orden de un dígito porcentual en todas las vidas humanas y buscarlas es todo un reto de investigación.

La vida no es una telenovela

El primer espejismo de la catarsis de nuestro inconsciente narrativo, es persistir en ver la propia vida bajo un esquema dramático. El bombardeo de decenas de productos audiovisuales y su consumo desmedido despierta el deseo de volver la propia existencia tan fastuosa y esplendorosa como los dramas, pero sobre todo, manipulable.

Normalmente no podemos comprender las consecuencias de nuestros actos, los rasgos sociales que los determinan, los vicios o virtudes recurrentes en nuestro carácter, mucho más difícil es saber si tenemos antagonistas o si existen. Sobre todo, ignoramos si los elementos que pintan nuestra vida nos pueden llevar a un final feliz.

No vivimos una sola aventura, sino todos los días, en cada acto cometido, empresa iniciada o persona que conocemos iniciamos una historia nueva. Esto genera una incertidumbre constante sobre lo que nos acontece, que nos tiene histéricos o neuróticos sobre varios temas, porque su catarsis nunca llega. Temas como la aceptación, el rechazo, la lealtad, la soledad, el éxito económico, el ser o no amado, la felicidad o el futuro son preocupaciones que quisiéramos ver como la culminación de un proceso, de un drama. Pero en realidad se trata de episodios inacabados, pequeños extractos atomizados que retan nuestra capacidad de aprendizaje. Sólo en un tema que nos preocupa, como puede ser la lealtad, nuestras vivencias nos ofrecen varios pasajes a lo largo de nuestra vida, episodios que se nos pueden escapar y aunque los registremos, sus enseñanzas pueden no ser claras para nuestro limitado entendimiento.

Nuestra valoración cuando ocurren estos pasajes puede ser francamen-

te mala, porque esos momentos sentimos que son efímeros, poco definitivos y débiles. Como herencia del judeocristianismo, donde el placer es castigado, es común hacer a un lado los buenos momentos y volver a instalarnos en la dramatización de nuestra vida, es decir, vivir intensamente nuestras desgracias, esperando una felicidad de mayor peso, la catarsis, que para repetir el ciclo, será efímera. Al final de esta expectativa nada, por muy bueno que sea, otorga la certidumbre total de haber cerrado un capítulo como ocurre en un drama que al resolverse cierra el telón o corren créditos.

Vivimos una cultura que sintomáticamente espera la catarsis, la liberación de sus emociones, de sus deseos y que es propicia para dejarse seducir por la esperanza que mejor se ofrezca. Pero si las vidas reales acomodadas en estructura dramática son escasas, las catarsis son mucho más complicadas para que sucedan. Un sujeto, que espera la catarsis como marca de ciclos en su vida, vive en esperanzas eternas y genera patologías neuróticas porque siente que a su vida no llegan el amor, la felicidad o los bienes que la transformen y cuando llegan atisbos o posibilidades no los cultiva para que tomen la dimensión que deben, sino que los sabotea antes de que sean definitivos.

Debemos entender por nuestra felicidad, así como los psicoterapeutas que ayudan a buscarla, que la vida humana no es manejable en términos dramáticos del mismo modo en que los vemos desplegados en cualquier obra o película. Que el gozo y el dolor se pueden presentar en cualquier instante, como consecuencia o no de algo pasado y que hay que estar preparado para enfrentarlo, registrarlo y recrearlo.

La construcción dramática de la fama

La fama es una construcción hecha por los medios de comunicación a partir de cualquier hecho, alguien que se vuelve figura pública, brinca de persona a personaje. Posteriormente, el medio investiga sobre sus antecedentes para estructurarlos en un esquema dramático. De ahí en adelante todos los actos del sujeto famoso llevan una connotación dramática. Al brincar a una pantalla o a un escenario, esas figuras públicas son objeto de manipulación y análisis por parte de espectadores y críticos, los cuales se sienten con el derecho de exigirles actitudes y expresiones coherentes con sus personajes; incluso que les diviertan. A partir de la fama, los medios intentan construir un personaje en retrospectiva con una estructura dramática que culmine en su actual momento de fortuna.

La televisión informativa se ha empeñado en construir la realidad mediante el esquema dramático, con la consecuencia de comenzar a borrar la delgada línea que divide lo real de lo recreado. Cada vez es más difícil para el hombre contemporáneo darse cuenta de que su propia vida no es dramatizable, por lo que no se puede descifrar cómodamente frente a la televisión o la pantalla, como sucede con la de un personaje.

Algunas películas biográficas, por ejemplo *Gandhi* (Richard Attenborough, 1981), retomaron los hechos principales de esa vida, a consideración del autor y en consenso con cierta investigación, y los colocaron en los principales puntos de la gráfica dramática, como el clímax y la catarsis, de manera muy elegante, usando recursos propios del cine, como las transiciones de tiempo.

Sin duda esta película marca un parámetro a partir del cual se han elaborado más temas biográficos. Antes de esta película, la vida de una persona se descomponía en trayectorias obvias de tiempo: infancia-formación, juventud-triunfo y vejez-catarsis-muerte, colocadas sin mucha reflexión en el esquema dramático. La película *Gandhi* demostró que tomando hechos menos conocidos, pero importantes para el autor, se construyen otros significados de una misma biografía.

La intensidad o la enseñanza de una vida no están necesariamente en el transcurso obvio, desde nacer hasta morir, sino en la experiencia que uno quiera destacar como autor. En el caso de esta multipremiada película, la muerte no vino a significar nada, por más violenta que haya sido. Existe un gran ejercicio de reflexión e investigación que ha buscado cada uno de los rasgos dominantes en el personaje real y los ha colocado de manera muy esquemática y exacta, en las reglas del drama, para los fines artísticos del cineasta.

La pequeña “ayudadita” de Freud

La neurosis del hombre occidental, ya de por sí fincada en la esperanza eterna de la “salvación” (léase catarsis) fue agravada desde mediados del siglo xx con algunas tesis de Sigmund Freud sobre el comportamiento humano. Independientemente de sus aportaciones valiosas, de las cuales retomaremos algunas, hubo otras que agravaron la neurosis cultural, como la incorporación del esquema aristotélico al psicoanálisis, es decir, del drama al historial clínico de sus pacientes. Seguramente influido por sus raíces culturales judías, bases del cristianismo, el científico austriaco puso a la humanidad de regreso a ciertos moldes bastante cómodos para nuestro incons-

ciente narrativo, por lo cual esta tesis fue aceptada entre sus seguidores, como coherente.

Como método de su cura, el psicoanálisis tiene la pretensión de descifrar nuestra niñez (antecedentes) para hallar ahí la causa de nuestros padecimientos actuales (arranque), conocernos (rasgos de carácter), conocer nuestros mayores obstáculos (revelación), enfrentarlos en el diván (nudo) y hacernos conscientes de todo ello, con el riesgo que esto implica (peripécia y/o reconocimiento). También puede haber errores de interpretación (falsas soluciones), pero al encontrar la cura definitiva (clímax) las conductas de siempre (descenso de la acción) tendrán un nuevo sentido de felicidad (catarsis) y nuestra adaptación a la realidad (regreso a la realidad) será diferente.

Desde Sigmund Freud la ilusión de toda experiencia del hombre moderno es hacerla llegar a una catarsis, tanto en los caminos accesorios, que pueden ser un viaje, la práctica de un deporte, una amistad, un curso, etc., como en los hechos más trascendentales, religión, vocación, trabajo, matrimonio, paternidad. La catarsis está sacralizada desde los griegos, luego por el cristianismo y relanzada por Freud, como la medida máxima del placer, que nuestra visión judeo-greco-cristiana le puso una categoría efímera e ilusoria, como para incrementar el consumismo de la fe.

Lo más sorprendente es cómo Freud, el padre del psicoanálisis, pero científico antes que nada, no cuestionó esta herencia cultural, esta visión religiosa judeo-greco-cristiana de la felicidad, sino que la da por hecha, la avala, y no tiene la claridad, ni la objetividad, para darse cuenta de que cae en el mismo espejismo cultural. La siguiente cita pertenece a su ensayo *El malestar en la cultura*, ideas que son representativas de toda su obra:

El designio de ser felices que nos impone el principio del placer es irrealizable; mas no por ello se debe —ni se puede— abandonar los esfuerzos por acercarse de cualquier modo a su realización. (...) Ninguna regla al respecto vale para todos; cada uno debe buscar por sí mismo la manera en que pueda ser feliz. Su elección del camino a seguir será influida por los más diversos factores. Todo depende de la suma de satisfacción real que pueda esperar del mundo exterior, (...) Como ya sabemos, hay muchos caminos que pueden llevar a la felicidad, en la medida en que es accesible al hombre, mas ninguno que permita alcanzarla con seguridad.

Esta búsqueda de la felicidad no dista mucho de cualquier obra estructurada dramáticamente, donde lo que llama la *realización libidinal* está a la altura del clímax; la felicidad plena se ubica en la catarsis y el

telón final es un ser humano aferrado a esa felicidad, como quiera que la haya encontrado.

Los esfuerzos por llegar a la felicidad están en el primero y el segundo actos. Para remate de esta obra, la frase "ninguna que permita alcanzarla con seguridad" retoma la idea de que la felicidad es un estado efímero del hombre, justo como las religiones judeocristianas han manipulado la historia y la neurosis de la humanidad y venden el paraíso terrenal en cómodas limosnas. Tristemente, el padre del psicoanálisis que se califica como hombre de ciencia, no rompe con ello.

Si algún fin debe tener el psicoanálisis es precisamente lograr la felicidad del ser humano, no sumarse a la mitificación de encontrarla como si estuviera en alguna parte. Lamentablemente esta disciplina científica sigue concibiendo a la felicidad exactamente igual que la vertiente cultural y religiosa de donde proviene, con la diferencia de suplir términos, como "camino" por "sufrimiento" o "libidinal" por "encuentro con Dios".

En consecuencia, la infelicidad crónica del hombre occidental sucede por una búsqueda eterna y obsesiva del placer y la felicidad. El psicoanálisis avala científicamente esta falla cultural atándose también al esquema dramático y valiéndose del inconsciente narrativo del hombre moderno para hallar sus métodos de cura en la propia vida de sus pacientes.

Además de esta falla toral del psicoanálisis existen otras consecuencias graves que no merecen menos consideraciones, como la devaluación de la paternidad. Al hurgar en la infancia como una etapa decisiva en la formación de los pacientes, los padres son los villanos más recurrentes del historial "traumático" del paciente. El psicoanálisis se convierte en el manual del adolescente contemporáneo, donde encuentra la disculpa a todos sus vicios y fallas de carácter, reprochándolos a sus padres y sin asumir responsabilidad alguna. Hay que preguntarse si las rupturas familiares, el miedo al matrimonio y la paternidad, que influyen en algunos cambios de preferencias sexuales entre otras sintomatologías sociales, no provienen de esta aportación freudiana.

La felicidad como forma de vida

Por hallar una solución a esta neurosis humana tenemos que recurrir a otras culturas y varias pseudociencias para comprender que la felicidad es una actitud que se construye todos los días.

Las religiones orientales, como la budista, no finca la felicidad en la trayectoria personal, sino en los pequeños detalles que nos regala la exis-

tencia cada día. La felicidad no es una búsqueda de toda la trayectoria personal, sino un encuentro que ocurre a cada momento, por lo que exige una disposición del individuo para estar listo, física y espiritualmente a recibirla y acrecentar su gozo. Un breve ejemplo son los poemas japoneses conocidos como *haikú*, que cantan a la naturaleza y al gozo de encontrar esa belleza.

Asimismo, esta visión oriental está lista para enfrentar las adversidades, no como un castigo divino, ni nada relacionado con su conducta o sus antecedentes, sino como lo que son las calamidades, accidentes.

Dentro de lo poco que podemos rescatar de las culturas americanas nativas, es que ellas ven la realidad como una visión que los hombres construyen todos los días, por lo cual el día en que decidimos detener el mundo todo puede cambiar. Para esas culturas la trayectoria personal es un invento del hombre blanco, que lo ata a las cosas materiales y a destinos ilusorios.

Algunas corrientes derivadas del estudio de la psicología conductista se han percatado del poder de los convencionalismos sociales y su influencia en la conducta humana, aislando particularmente el fenómeno de la sugestión colectiva. El objetivo de esta tendencia ha sido romper los condicionamientos existentes y reeducar con otros nuevos. Algunas de estas corrientes, que se han vuelto escuelas, utilizan el poder de enunciación del ser humano para crear discursos sobre la percepción de la realidad y el quehacer humano.

La dianética, el método Silva de control mental, la excelencia, la programación neurolingüística (PNL) son corrientes que se proponen una construcción renovada de la felicidad y las capacidades del individuo en argumentos sólidos e inobjetables racionalmente, que se enuncian de manera continua para reafirmarlos. La práctica diaria de estas disciplinas predispone a los sujetos para enfrentar cualquier propósito que se fijen, principalmente dentro del ámbito productivo. Por tanto se trata de un adiestramiento muy solicitado en las empresas para insertar en sus empleados otra actitud proclive a los negocios y la eficiencia.

Otro método de "entrenamiento mental" es contraanálisis, una técnica que propone la felicidad como una práctica cotidiana, mediante el rescate disciplinado y continuo de las propias experiencias de felicidad del individuo que hayan tenido lugar en la infancia temprana. Posteriormente, en sesiones grupales se enuncian y se escuchan los logros de los participantes, como un catálogo de opciones para lograr cambios.

En realidad, el fin último de estas corrientes o disciplinas es que tienden a romper el uso del esquema dramático, como visión de la realidad, sobre todo para lograr el encuentro con la felicidad y las capacidades del ser humano.

Sin embargo, todas estas corrientes necesitan de la práctica y la enunciación constante, lo que implica una cierta dependencia con métodos, discursos y percepciones que terminan haciéndolas equivalentes a una práctica religiosa, aunque con otros contenidos que se adaptan a las necesidades morales de la actualidad.

Actividades de aprendizaje

- a) ¿Cuál has pensado que ha sido el clímax de tu vida, hasta el momento? Si consideras que éste no ha llegado, ¿cómo llegaría?
- b) Investiga y define lo que es contraanálisis.
- c) Investiga y define lo que es programación neurolingüística.
- d) ¿Qué motivos de felicidad actuales destacarías en tu vida?
- e) ¿Posees vicios de carácter que puedan desatar una tragedia?
- f) Rescata una nota roja del periódico y dale seguimiento, de preferencia que sea un tema que haya propiciado más de una nota, en ese u otros medios. Si puedes, dale seguimiento personal con los testigos, víctimas o mejor aún, el agresor. Recopila toda esa información y determina los siguientes puntos:
 - Trayectoria o rasgo de carácter del victimario y de la víctima, que los llevaron a la situación de clímax (el robo o el asesinato).
 - Un posible diálogo entre la víctima y el victimario, es mejor si se acerca al momento del clímax.
 - ¿Qué información proporciona el victimario de su víctima?
 - ¿Es posible reconstruir el punto de revelación de esta relación?
 - Si tienes suficiente material puedes reconstruir cada punto de la gráfica dramática.

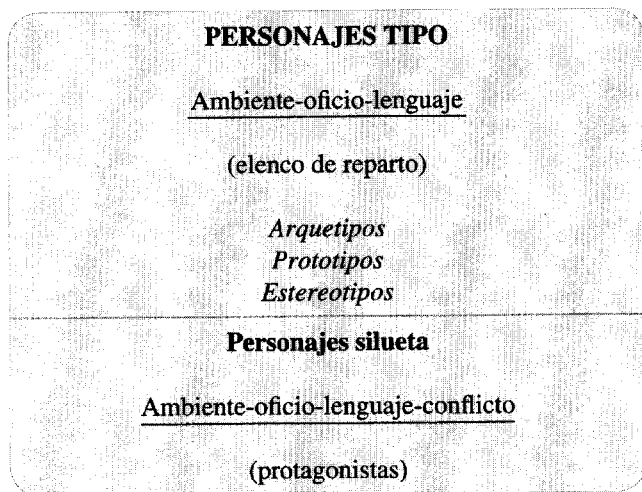
LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

La materia prima de un drama son los personajes, los cuales se establecen en distintos niveles, según la importancia de su papel como soportes de la historia.

Personajes de carácter

Ambiente-oficio

(protagonistas)



Personajes silueta

Son aquellos que con un solo vistazo encarnan un ambiente y un oficio, donde los podemos mantener en ese nivel de vista como marco de una escena. Por ejemplo, en una película son los grupos de jóvenes que parecen estudiantes en instalaciones que reconocemos como escolares, llevan útiles y hacen cosas referentes al estudio. En la nómina de una producción se les llama *extras*.

Al inicio de una película podemos establecer este ambiente y el oficio entre personajes *silueta*, para posteriormente sacar de ahí a los personajes *tipo* y luego a los protagonistas. Cuando un personaje silueta habla en primer plano, establece un lenguaje. El realizador puede elegir que este parlamento se diluya y entonces quedará como una ambientación más y marca el límite máximo de un personaje silueta. La otra opción es que el texto de este personaje permanezca en primer plano hasta su culminación y que su información vertida se tome en la trama, ya sea en el arranque o la revelación, por lo cual el personaje avanza al siguiente nivel.

Personajes tipo

Se trata de los personajes que además de un oficio muestran un lenguaje y un propósito, mediante los cuales ayudarán a desarrollar los ambientes, la acción y la psicología de los protagonistas. Su complejidad va de

menos, por su oficio, a más, por su función y utilidad hacia los protagonistas, ya que les pueden servir como catalizadores de sus conflictos internos.

Los tipos ofrecen al espectador personajes medianamente previsibles en sus reacciones hacia la acción, las reflexiones y los ambientes, que van en relación con el oficio que desempeñan y la cercanía con los protagonistas. Los rasgos de los tipos son reconocidos por el espectador como “clásicos” y lo hacen sentirse cómodo ante lo que van a hacer o a decir. En una película forman parte del elenco de reparto o coprotagonistas.

Funciones de los personajes tipo

Los personajes tipo se clasifican primero en cuanto a su función, la cual puede tener mayor importancia en audiovisuales largos, como las series y las telenovelas, donde van reafirmando sus cualidades con el paso del tiempo.

- a) **Elemento de juicio.** Es aquel personaje que puede llevar en su diálogo o en sus acciones la enunciación o demostración de la tesis del autor. A lo largo de la historia éste se ha presentado como un personaje inteligente o sensible, capaz de hacer una lectura, expresa o sutil, en la catarsis. También puede ser el narrador, aunque un mal manejo del mismo corre el riesgo de que se confunda con el protagonista. Este personaje es vital en las escenas bajas, para interpretar las acciones que acaban de suceder.
- b) **Pivote.** Este es un personaje que tiene relación con todos o la mayor parte de los personajes, “otorgándoles” acciones, palabras o información con su sola presencia o mención, antes de una transición.
- c) **Catalizador.** Este personaje es vital para las escenas altas, porque desata la acción. Puede ser un personaje demandante de acciones y objetos que requieran una acción, esposas, hijos, ancianos, etc. Sus necesidades, muchas veces inexplicables, aceleran la llegada de la peripecia y del clímax.

Además de las funciones anteriores, los personajes tipo, por su trayectoria dentro de la dramaturgia, son clasificados también como arquetipos, prototipos y estereotipos.

Arquetipos

Se trata de personajes que al hablar y relacionarse íntimamente con los protagonistas establecen un rol de soporte para las escenas bajas, como dar

contexto a la acción reciente, reflexionar con los protagonistas, dar ideas, desatar sus sentimientos y ser cómplice o juez de sus defectos o percepciones psicológicas. Asimismo, establecen intimidad con los protagonistas para desatar sus sentimientos y conflictos internos. La raíz de su nombre significa *el más antiguo*, lo que finca su origen en los inicios del drama. Ejemplos de estos personajes son el padre autoritario, la madre abnegada, el hijo rebelde, el tío jovial, el jefe intolerante, la secretaria enamorada, la vecina chismosa, el amante furtivo, el abuelo cómplice, el amigo sonsacador, etcétera.

Prototipos

Su nombre significa *el primero en su tipo*, y su mayor énfasis está en el oficio. El prototipo sirve como un detonador de escenas altas o acciones, ya que predomina el oficio y por tanto su capacidad para ayudar en una acción. El origen de este tipo de personaje puede ser muy antiguo y sus características siguen vigentes. Algunos ejemplos son el policía corrupto, el rico poderoso, el político demagogo, el líder alborotador, el borracho mitómano, la prostituta interesada, el vagabundo culto, el comerciante ventajoso, etc. Todos ellos tienen la misión de ambientar y ayudar a los protagonistas, sobre todo al autor, a crear escenas altas. A diferencia del arquetipo, los prototipos no establecen una intimidad con el protagonista, por lo que fríamente desatan las acciones, como simples ejecutores.

Estereotipos

Un estereotipo es un personaje tipo más sofisticado en su lenguaje, carácter y oficio, perteneciente a la época en que se desarrolla la historia. Su papel es relacionarse con los protagonistas en escenas altas o bajas, pero a diferencia de los prototipos y arquetipos, muestra un ambiente en toda su complejidad y a veces denuncia una situación social, si no expresamente, lo hace con su presencia.

Hay muchos ejemplos de estereotipos acertados en un drama, ya que cada uno representa una aportación del guionista o del realizador al conocimiento de oficios y psicologías de distintas sociedades, épocas o poblaciones. Algunos ejemplos son una madre profesionista trabajadora con hijos en un ambiente urbano actual, casi siempre divorciada o propensa a estar sola. Otro ejemplo es el hombre homosexual que ha dejado atrás el travestismo y hasta puede ser muy varonil; el ejecutivo “yupi”, hombre o mujer

que desde muy joven gana mucho dinero y sólo gasta en buena ropa, automóviles y lugares públicos cotizados; el ciudadano africano moderno, hombre o mujer cultos, de vestido tradicional, políglotas, etcétera.

Un personaje estereotipo puede significar un gran acierto de investigación, no sólo los ubicados en la época actual, sino personajes de la historia que no han sido suficientemente bien retratados o se pretende desmitificar. Aunque algunos estereotipos ya han sido llevados a la pantalla con una aceptación mediana en la cultura de un país, seguramente una buena investigación y su mejor construcción como personaje puede romper los esquemas que se han planteado acerca de ellos.

Un estereotipo bien creado puede significar un alto reconocimiento para el talento de un escritor, un realizador o un actor, por su capacidad de investigación, observación y crítica social. Aunque puede ser que de poco sirvan tantos méritos cuando la producción audiovisual de un país es escasa y no ofrece la producción de estereotipos suficientes para dar a conocer esos aciertos. En Estados Unidos de América, donde cada año se lanzan por televisión decenas de comedias de situación llamadas también *sitcom*, se crean cientos de estereotipos, muchos de los cuales son sensación y por tanto el auditorio demanda la creación de otros nuevos.

En México, por el contrario, al ser un mercado mucho más pequeño en la televisión, existen muy pocos espacios donde puedan surgir estereotipos nacionales. Las telenovelas, que son las mismas desde hace décadas, sólo actualizan un poco más los arquetipos y los estereotipos, ya que la cabaretera se vuelve "teibolera", el hacendado es empresario agrícola, etc. Existen otros géneros que no han tenido la aceptación o la promoción deseada, que también pueden ser vetas para la generación de estereotipos, como las telenovelas cómicas y las pocas *sitcom* que se producen.

Por su parte, la generalidad de los programas cómicos construyen estereotipos muy lentamente, ya que están basados en la dinámica del *sketch* o escenificación corta. Algunos cómicos consideran que una proliferación de estereotipos hasta puede ser perjudicial para ellos, porque sienten el riesgo de mostrarse muy "dispersos", sin hallar el personaje que "conecte" con el público.

La realidad es que México requiere espacios para la creación y exploración de estereotipos propios. Algunos han sido bien logrados, aunque sólo sea en el formato del *sketch*, como el líder sindical charro, el intelectual de morral y huarache, el "junior" mexicano, el indio astuto y ladino, el vago sabio y el charro macho, entre otros. Pero media decena de actores cómicos y sus caracterizaciones siguen ofreciendo un pobre espectro para el rico mosaico cultural que es esta nación.

Personajes de carácter

Estos son, principalmente el protagonista y el antagonista. Aunque los intereses comerciales pueden crear un reparto multitudinario en una obra de largo metraje, todos ellos están dentro de un solo vector protagonístico. Además de una pormenorizada descripción de su lenguaje, ambiente y oficio, los personajes de carácter deben mostrar un conflicto interno, desde el planteamiento y la revelación, para posteriormente resolverlo durante la historia, a través del nudo, la peripecia, el clímax y la catarsis. Los personajes de carácter materializan la tesis del autor, en sus complejos rasgos y acciones.

Protagonista

Es el personaje que sufre o lleva la acción principal y quien encarna la tesis del autor. En las construcciones dramáticas actuales, por intereses comerciales, hay más de un protagonista, por ejemplo un femenino cuando hay masculino o viceversa, se eleva el grado de participación y complejidad psicológica de algunos personajes que son tomados entre los personajes tipo. Tampoco hay que ser purista en los elementos dramáticos aquí expuestos, ya que todos los esfuerzos por ampliar un formato, aunque sea por razones comerciales, pueden traer efectos interesantes en la cultura.

Antagonista

Es el personaje que sufre o lleva a contrapelo la acción. Desde la creación de los melodramas (género que estudiaremos más adelante) el antagonista ha sido aderezado con símbolos “negativos” que lo encasillan desde su primera aparición, como el color negro en el vestir, una sonrisa siniestra, un o una acompañante como esclava lujuriosa, etcétera.

Mientras en la industria del entretenimiento el antagonista es un elemento indispensable, en los géneros mayores, donde las historias se atreven a explorar tesis nuevas o buscan una contribución real al conocimiento del hombre y la sociedad, por lo general no requieren de antagonistas. La fuerza antagonista se sublima en los ambientes, en el destino y se reparte en los vicios de carácter de todos los personajes, y con el desarrollo de la historia (*nudo*) va encontrando antagonismos al interior de sí mismo, hasta llegar a plantear una peripecia, como reconocimiento de sus propias limitaciones.

La evolución de los personajes

A lo largo de una historia, los personajes pueden ir evolucionando desde siluetas hasta protagonistas. Un protagonista puede pasar por toda la diversidad de los niveles anteriores. Suponiendo que ignoramos la cotización del reparto podemos ver cómo un grupo de personajes tipo plantea un oficio y un ambiente, de donde van surgiendo los prototipos y los arquetipos, para interactuar entre ellos; posteriormente uno o varios pueden sofisticarse como estereotipos y conforme exponen sus conflictos internos, finalmente de entre ellos salen los personajes de carácter o protagonistas y los antagonistas.

De esta manera cada personaje va arrancando su participación en la historia y se va quedando hasta el nivel que el autor planteó como utilidad para narrar ambientes. Al final llegan únicamente los protagonistas para resolver los conflictos planteados y efectuar la catarsis de la historia.

Los niveles de personajes son claros hasta hacer una retrospectiva al final de la obra. El manejo consciente de estos niveles durante el proceso creativo ayuda a no utilizar erróneamente los personajes en escenas bajas o altas, sobre todo a hacer las agrupaciones exactas entre protagonistas y coprotagonistas en el plan de cada escena.

Actividades de aprendizaje

- a) Elige una comedia contemporánea y describe sus prototipos y arquetipos.
- b) Elige una tragedia contemporánea, película o montaje teatral, y encuentra un estereotipo.
- c) Describe un estereotipo de tu propia invención, entre más sofisticado y propio de un entorno que conozcas, mejor.
- d) De la tragedia que elegiste describe el conflicto interno del protagonista.
- e) De la comedia que elegiste describe las funciones que han desempeñado sus prototipos y sus arquetipos.
- f) Describe una población de personajes silueta, lo más original posible, donde desarrollarías una historia.

EL DIÁLOGO

Una de las mayores preocupaciones del escritor es lograr una imitación del lenguaje real en los personajes que construye. Existen reglas para crearlo lo mejor posible y de acuerdo con las pretensiones de la dramatur-

gia, mismas que están para romperse. Pero aún cumpliendo todas, siempre hay tendencias, buenos tips y contaminaciones que el escritor debe observar para lograr lo mejor que pueda.

Un autor es también actor, por lo cual dentro de su mente fluye todo un cuadro de actores para recrear los diálogos y las intenciones que busca. No está de más un acercamiento a cualquier disciplina histriónica, ya que ayuda a lograr una mejor visualización de las motivaciones de sus personajes.

El gusto por la escritura proviene muchas veces de la capacidad del escritor para reproducir un diálogo, tener el oído fino para captar y reproducir el habla, no sólo general, sino de ambientes específicos. Comprender las motivaciones que tienen los personajes para reír, llorar o enojarse.

El buen dialoguista no tiene por qué ser además un estructurador. Si una persona es buena dentro de un campo no tiene que serlo en todos. En el actual estado de desarrollo que guarda la industria audiovisual, habría que comenzar a implantar las especialidades dentro del guión. Lejos de cerrar fuentes de trabajo se abrirían muchas más. Pero abordaremos este trabajo colectivo en un siguiente capítulo.

Características del diálogo

Entre las características ortodoxas del teatro se pueden señalar las siguientes:

- a) **Color.** Son aquellas expresiones cortas que caracterizan el oficio, estrato social, regionalismos, edad y época. El color es un recurso para crear interés en la historia, aporta estereotipos y enriquece el género que se aborda.
- b) **Carácter.** Es la parte del diálogo que expresa los aspectos internos del personaje, que guardan relación con la trama, como enojo, angustia, algunas patologías o vicios de carácter, estados de ánimo y situaciones propias de la historia que se cuenta.
- c) **Sintético.** Es la capacidad de los personajes para comunicarse con la mayor economía de palabras y términos. Muchas historias de suspenso establecen una rigurosa economía como un juego donde suplen palabras y diálogos por señales y situaciones entre los personajes, cuyos significados previamente han sido compartidos con el público. Hay productos audiovisuales modernos, donde se privi-

legia la acción muda sobre los textos reflexivos, como los géneros de misterio, policiacos y de suspenso.

- d) **Activo.** Que propicie la acción, es decir, que desate acciones o información nueva, más que la interpretación de las acciones cometidas. Deben ser datos importantes para crear acciones, como una cita, un acuerdo, una pista, etcétera.
- e) **Limitado.** Un buen diálogo no debe ver más allá de la situación y el momento que viven los personajes. En caso de mostrar una perspectiva a futuro más amplia, puede parecer falsa y se roba el punto de vista al espectador, lo peor es que puede adelantar la trama innecesariamente.
- f) **Verosímil.** Al final, un diálogo debe sonar de acuerdo con el personaje que lo está usando. Un niño debe hablar con el acervo que tiene y usa a esa edad. Por otra parte, el diálogo en la vida real es bastante defectuoso, ideas cortadas, oraciones sin estructura, en resumen, no hay una sintaxis correcta. Lo que puede rescatarse de la vida real, como alma del diálogo, son las expresiones y los adjetivos utilizados con acierto.

Sobre el diálogo en escena se podrían escribir libros completos. Hay obras muy destacadas por esa capacidad del autor para retratar el color de los personajes. Un ejemplo de diálogo bien retratado son las novelas de Ricardo Garibay, a quien muchos consideran el escritor de mejor oído en la literatura mexicana. Otro novelista destacado en su oído es José Agustín, quien ha logrado estampar términos literarios del habla popular.

El *rolling gag*

El término se aplica a los chistes que los personajes ya consolidados repiten constantemente. Quizá uno de los ejemplos más famosos en la lengua hispana es Roberto Gómez Bolaños, Chespirito, quien lo consigue a través de varios de sus personajes, como el Chapulín Colorado, en las siguientes expresiones: *no contaban con mi astucia, síganme los buenos y lo sospeché desde un principio*. El Chavo utiliza otras expresiones como, *fue sin querer queriendo, se me chispotió* y otras más, donde lo que hace reír es la nueva situación en la que dice lo mismo.

En el género de la comedia de televisión o *sitcom*, la técnica del “gag” también consiste en explotar cómicamente un tema, decir chiste tras chis-

te en una intervención entre varios actores. Se abren diferentes gags de forma paralela a la trama principal, por lo cual esta técnica es un refuerzo para buscar intensidad en la risa. Por ejemplo, sirve para abrir escena con un tema ligero, antes de abordar el tema principal de la historia. Todos pueden en un momento hablar de dietas y cada uno aportar un chiste al respecto, después viene el diálogo de la situación que se vive. Al final, se cierran, tanto el tema principal, como los diferentes carriles de gag que se hayan abierto.

El gag también es útil para presentaciones en público, cuando un conductor lo establece como recurso temático y usa sus variantes, ya sea para romper el hielo o sembrar “gatillos” para disparar la risa del público más adelante. El gag puede crearse a partir de estudiar el motivo de la reunión, alguna característica del festejado, de la institución y otras.

El gag también se puede decir de forma *cool*, un estilo que han adoptado algunos comediantes estadounidenses, como Bruce Willis, para decir chistes de la manera más fría posible, sin celebrarlo o mover un solo músculo de la cara. Sin embargo, el gag es una técnica muy depurada que merece la especialización de algunos escritores, sobre todo en los trabajos colectivos, de los cuales hablaremos en otro capítulo.

Los experimentos de ruptura

Como dijimos antes, un diálogo de la vida real es bastante defectuoso en su redacción y sintaxis. Pero además lo es en lo acotado de sus referentes. Basta grabar una conversación, sin que sus interlocutores lo sepan, para darnos cuenta de que nos comunicamos, a veces, más por la cercanía de referentes comunes que por términos explícitos.

Esto sucede mucho porque la mayoría de los dialogantes comparten actividades, trabajo, preocupaciones, vidas, parentela y personas conocidas, lo que hace un lenguaje muy difícil de entender para cualquiera que esté fuera de esos círculos.

Estas observaciones sobre el diálogo de la vida real llevaron al sociólogo estadounidense Harold Garfinkel, padre de la llamada *etnometodología*, a sus experimentos que llamó *de ruptura*, donde queda claro cómo los sujetos sólo hacen referencia a esos elementos comunes, lo que ahorra palabras y sobre todo explicaciones de antecedentes. Para dar cuenta de todo el material que se omite en una conversación Garfinkel diseñó los siguientes cuadros:

<i>Sujetos</i>	<i>Diálogo</i>	<i>Significado</i>
Esposa	¿Qué crees?	Acabamos de llegar del centro comercial, mi hija y yo y pasó algo que te quiero contar.
Esposo	¿Qué?	Ya cuéntame, veo que vienes muy alegre y quiero saberlo.
Esposa	Dana puso la moneda en el parquímetro.	Dana, nuestra hija, alguna vez intentó meter una moneda en el parquímetro, pero no alcanzaba todavía, hará apenas hace un mes.
Esposo	¿No la ayudaste?	Me estás mintiendo, no creo que en tres o cuatro semanas ya haya crecido tanto.
Esposa	Pegó un brinquito pero sí alcanzó a meterla bien.	No alcanzó muy bien, pero con un pequeño salto, que también ha controlado últimamente, finalmente pudo.
Esposo	Ahora sí la llevo al <i>Ratón loco</i> .	Como ya va creciendo, tal vez ahora sí la dejen subirse al juego mecánico llamado <i>Ratón loco</i> , donde no la han dejado entrar por su falta de estatura.
Esposa	Ya, no es para tanto.	Está bien que ha crecido, pero no es suficiente para que la dejen subirse a un juego donde también los niños requieren ser más grandes de edad y corpulencia.

Muchos diálogos escénicos sobresalen por el juego de economía establecido con el espectador, al que pueden enganchar e involucrar en una dinámica muy divertida, por los referentes que se van haciendo comunes con el público, además de los localismos, la época o hasta ambientes de moda.

Por eso siempre será difícil la comunicación con los extraños. Incluso se puede hablar de una hostilidad natural de muchos grupos para hacer explícitos sus referentes, mucho menos compartirlos con otros o siquiera salir de ellos, ya que instalados se sienten muy cómodos.

Actividades de aprendizaje

- Graba una conversación real y transcríbela. Elige dos personajes con mucho color. Fíjate en muchas expresiones comunes y qué ortografía deben tener, por

ejemplo, “manta”, “quisté”, “tonsqué”. Por supuesto describe la tercera columna del ejercicio de ruptura.

- b) Graba una conversación entre dos especialistas de su campo o dos personas trabajando en algo propio de ellos o poco común y transcríbela, luego pídeles ayuda para elaborar la tercera columna.
- c) Elabora un diálogo de dos personajes contrastantes por su condición social o naturaleza, una sirvienta y su patrona, un indígena y un turista, un zapatero y un banquero, etcétera.
- d) Lee alguna novela de los escritores Ricardo Garibay y José Agustín y copia las expresiones que más te hayan llamado la atención.
- e) Elabora tres intervenciones de presentaciones para conductor o maestro de ceremonias con un tema de gag. Primero define el objetivo de la conducción, luego inventa un tema de gag y elabora las tres presentaciones, por ejemplo, “esta reunión no es un velorio”. Siempre hay chistes mejores.
- f) Elabora un pequeño diálogo con dos actores o más, en donde plantees una situación con su objetivo (un negocio, un servicio, etc.) aderezado con un tema de gag, como una obsesión de alguno de los personajes (una lectura del periódico, un crucigrama, etc.). Con estas dos líneas procura que los chistes al menos aparezcan cada dos líneas.
- g) Elabora un diálogo de acuerdos entre dos personajes de poder (funcionarios, directivos empresariales, narcotraficantes, patronos, obispos, etc.) y trata de hacerlo verosímil.
- h) Busca un grupo donde exista una tendencia hostil a dejar sus referentes. Comúnmente se identifican geográficamente, luego lo conforman sus preocupaciones y finalmente establecen un lenguaje.

LOS GÉNEROS DRAMÁTICOS

Los dos géneros mayores de la ficción son la tragedia y la comedia; las dos principales tendencias del drama en las que se exponen las pasiones, los sentimientos y los defectos humanos. El escritor es un observador y polemista de aquellos dilemas que considera de alguna relevancia colectiva para transformar o conmover el orden y la armonía social. Manipular tales asuntos hacia el miedo –por la cercanía de la muerte– o llevarlos hacia la risa –por su tendencia al ridículo– es la opción del escritor, de acuerdo con sus capacidades e intenciones.

Después vienen los géneros menores, cuya intención es utilizar mecánicas definidas para retratar su época, los personajes o situaciones contemporáneas. Las pretensiones universales de las obras mayores no surgen con tanta facilidad, además del talento de los miles de escritores alrededor del mundo otra cualidad que define el momento de una tragedia es encontrar

en el transcurrir de la comunidad cercana o la humanidad entera, aquellos valores que practican en la vida cotidiana y tener la capacidad de traducirlos a personajes y diálogos, para lo cual es necesario tener un entrenamiento y una disposición sensible a atender tales asuntos.

La tragedia

En la actualidad erróneamente se usa la palabra drama en la clasificación de una película que no es comedia cuando se quiere referir a la tragedia. La tragedia es la cercanía de la muerte, como una amenaza real para transformar una realidad, donde sobreviven los fuertes o los inteligentes y mueren los débiles o los indolentes.

El escritor moderno puede comprender diversos paradigmas contemporáneos, en donde ve la amenaza de muerte y plantearlo así en una tragedia. En las tragedias griegas los seres humanos eran inoculados por los dioses con la *hybris*, un sentimiento de reto hacia ellos. Desde entonces la juventud, ese estado físico y emocional óptimo del ser humano, con su instinto eros irreflexivo y poco experto, es propensa a la tragedia. En la primera etapa del género, los dramaturgos griegos planteaban la lucha del hombre contra los designios del Olimpo basados en la creencia de un destino incierto.

Con el transcurrir de la civilización la tragedia toma como oponentes del ser humano a sus pasiones y el poder (Shakespeare), a la familia como institución (Henrik Ibsen), a él mismo y sus tormentos psicológicos (Anton Chéjov), al sistema social (Arthur Miller), a la moral y las costumbres (Hugo Argüelles) y a cualquier otro rasgo social que permita a los autores ver una amenaza de muerte.

Como producto de esta época, la fuerza alienígena ha sido una concepción cada vez más depurada, que ha ido desde la paranoia de la Guerra Fría, cuando intencionadamente se asemejaba al comunismo, hasta la actual manera de concebirlo con un origen lejano a los referentes que tenemos como especie mamífera.

El dramaturgo puede captar y dramatizar cualquier acción relacionada con estos temas, pero su vigencia está sujeta al devenir imprevisible de los acontecimientos, los cuales pueden darle a un tema una década, un siglo o un milenio de actualidad.

Un dramaturgo puede hallar en la investigación histórica situaciones con gran similitud al presente y hacer que un tema gane vigencia, ya que repetir un error del pasado es una falta a la historia de un país. Un ejemplo de esta vigencia fue la obra *Las Brujas de Salem*, donde Arthur Miller de-

nuncia una purga religiosa en un pueblo de las 13 colonias inglesas, el cual cobró muchas vidas inocentes. El estreno de la obra en Estados Unidos de América coincidió con los interrogatorios que llevaba a cabo la Comisión de Actividades Antinorteamericanas presidida por el senador McCarthy, para realizar una purga ideológica entre artistas e intelectuales que alguna vez militaron en movimientos de izquierda antes de la Guerra Fría. Aunque la muerte no era el castigo de esta pasarela política, sí lo era el descrédito público que llevó a muchos intelectuales a la ruina e incluso al suicidio. *Las brujas de Salem* se convirtió en una elegante denuncia hacia los métodos inquisitivos de la comisión, que al repetirse en la época actual evidenciaban lo absurdo, obsoleto y poco serio de sus resultados.

La tragedia procura plantear la vulnerabilidad del ser humano ante un peligro grave y evidente, al mismo tiempo que ensalzar la fortaleza de uno de los elegidos, el protagonista, que para triunfar recurre a un valor que compartimos todos como miembros de la especie y así siembra una esperanza.

La comedia

*Los megaricos (grupo étnico griego)
residentes aquí reclaman por suya la
comedia, como engendro de su democracia.*

Aristóteles, *La Poética*.

El hombre es propenso a la solemnidad y a perder altura en el ejercicio del poder, si antes no es curado con la risa y el sarcasmo, no por nada comedia y democracia tienen la misma cuna. Este es un género donde el autor exagera los vicios de los personajes y utiliza el ridículo para castigarlos.

Este género puede sofisticarse, desde la comedia de situaciones, donde son preponderantes las acciones, los equívocos o las torpezas, hasta la comedia de caracteres, donde se delinean estereotipos y conflictos internos sólidos. En la comedia de caracteres los protagonistas sufren castigos severos mediante el escarnio, para que al final, como todo drama, sufran una transformación y corrijan sus conductas o juicios.

Normalmente el protagonista de una comedia, después del primer castigo a su conducta, vuelve a reincidir con mayor cinismo y sobreactuado estilo, lo que promete una lección aún más fuerte, es decir, más cómica.

Estas son algunas diferencias básicas entre la tragedia y la comedia:

<i>Tragedia</i>	<i>Comedia</i>
Acción esforzada, que rompe la normalidad.	Acción cotidiana, que pretende la normalidad.
Lenguaje serio, congruente con el esfuerzo.	Lenguaje irreverente, coloquial, ignorante de algún esfuerzo.
Complicaciones por destino y castigo de trayectoria.	Complicaciones por errores y tonterías humanas.
El clímax es desatado por el miedo y la muerte.	El clímax es desatado por el ridículo.
La catarsis es una liberación de pasiones.	La catarsis es asumir un cambio de conducta o percepción.
Propone el cambio de un paradigma universal, a través del miedo a la muerte.	Propone el cambio de un paradigma moral, a través del ridículo.
Miedo	Risa

La tragicomedia

La tragicomedia es un género mezclado y de mucha altura, donde la torpeza humana, la misma que puede ser hilarante, en un momento hace cercana la amenaza de muerte y en ocasiones se presenta. Estos extremos entre la burla y el miedo exponen un rango muy amplio de emociones en una sola obra, de la risa a las lágrimas y de la alegría plena a la melancolía por la pérdida.

La tragicomedia más antigua se ubica casi en el nacimiento del idioma castellano, con la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*, en 16 actos presentada en 1499, en la ciudad de Burgos. Posteriormente impresa, añadida y titulada *La Celestina* bajo la autoría de Fernando de Rojas, trata de los intentos de un hombre por conseguir a su amada mediante los servicios de una alcahueta, Celestina. Un divertido enredo exhibe las hipocresías sociales en el cortejo, mientras crecen las ambiciones de los criados de Calisto y de Celestina. Hasta ese momento, lo que parecía una comedia, termina con el asesinato de la alcahueta y el ajusticiamiento de los criados. Al final, Calisto cae en el jardín de su amada y muere, lo que provoca que ella al saber la noticia se suicide arrojándose de la torre del baluarte de su padre.

Muchas veces el ridículo no es suficiente para castigar los vicios de carácter del individuo, por lo que el destino desempeña un papel mucho más cruel con la cercanía de la muerte. Los resultados de la confrontación del protagonista con sus conflictos, además del castigo de muerte, traen un cambio de conciencia y por tanto una catarsis a la altura de una tragedia.

En esta época podemos citar la película italiana *La vida es bella* (Roberto Benigni, 1997) como una de las tragicomédias recientes mejor logradas. En una cómica aventura, Guido, un judío en Italia, logra enamorar a su amada, con la cual tiene un hijo, justo cuando comienza la Segunda Guerra Mundial. El destino de padre e hijo, por su raza, está marcado, pero Guido se ha empeñado en que su hijo no se percate de los horrores de la guerra y del exterminio de que serán objeto. Las ocurrencias de Guido por hacer ver como aventura la vida en un campo de concentración son de una genialidad hilarante, al mismo tiempo que estrujan por su crudeza. La misma muerte de Guido sucede en ese empeño por ocultar, siempre sonriente, lo injusto y absurdo de este hecho.

Los otros géneros

El nacimiento de otros géneros dramáticos se da por querer lograr en escena el rango más amplio de emociones, desde la risa hasta el llanto, además de sumar otros recursos, como la música y el canto. Los géneros se “aminoran” por acercarse más a los problemas del pueblo y por reflejar su realidad y sus preocupaciones. Además, la risa se convierte en el principal imán del teatro popular, aunque se respeta a la tragedia clásica como el género mayor por excelencia.

La variedad de géneros teatrales va desarrollándose en España, Italia, Francia, Inglaterra y los países escandinavos, desde el Renacimiento hasta el siglo XIX, diferentes escritores contribuyen a visualizar la trayectoria del ser humano en sociedad.

La mayoría son considerados géneros menores, ya que no profundizan en sus planteamientos sociales ni en el desarrollo de sus personajes y formalmente eso es lo que hace la diferencia. Son obras que por la premura de retratar algo sólo se interesan en dar cuenta de la época, los personajes y las acciones cotidianas, preocupación que tampoco debería ser considerada menor. Otros géneros se han desarrollado en el campo de la crítica social y llegan a denunciar situaciones que pueden ser universales, por lo que es discutible su posibilidad de considerarse géneros mayores.

El vodevil

Un género menor de origen francés y derivado de la comedia tiene como móvil preponderante una o varias invitaciones al acto sexual, sin que a lo largo de la obra se realice. Inspirado en las mecánicas de Molière es como un carrusel donde todos los personajes se persiguen en un sentido y luego al revés. Se establecen tres niveles de personajes, los guardianes de la moral, los jóvenes que quieren consumir sus deseos y los rufianes que se quieren aprovechar de cualquier situación. Después de hablar entre los personajes del mismo nivel, comienzan las interacciones con los de otros niveles.

El lenguaje en doble sentido es básico, un personaje habla sobre un tema asexual mientras el que lo escucha entiende otra cosa relacionada con el sexo. Mientras el rufián se ilusiona con esta conversación, en el guardián de la moral se despierta un instinto que no tenía consciente. En las siguientes escenas, cuando toca cambiar el sentido del carrusel, el tema ahora es sexual y el otro personaje no se percató del asedio. En estas persecuciones entran a escena los actores por pareja, mientras otra pareja sale, portazo tras portazo.

Al final de la historia, los personajes representantes de la moral terminan como transgresores de sus propios principios, mientras que aquellos que pretendían alterar el orden y aprovecharse nunca pudieron hacerlo. La propuesta de fondo es exhibir la fragilidad de los moralismos y la infidelidad como inevitable y hasta exquisita.

La farsa

Nacido de la comedia española este es un género de crítica social, que cada vez es menos menor, perdón por la consonancia. La acción comienza cuando al protagonista se le hace realidad un sueño o una fantasía, que casi siempre tiene que ver con un giro de su suerte. Durante la vivencia de esta prosperidad aflora el subconsciente del protagonista, sus verdaderos deseos por encima de los valores que pregonaba, se exhiben sus limitaciones y por tanto las de la sociedad que lo educó. El humor de la farsa congela la risa del espectador porque se ve en los pobres pero crudos y prácticos juicios del protagonista. Al final los protagonistas vuelven a su situación original, aceptando tal mediocridad con un renovado aprecio y hasta como una virtud.

Uno de los principales representantes de la farsa y la farsa negra, no sólo en México sino en el mundo de habla hispana, fue el dramaturgo veracruzano Hugo Argüelles (1932-2003) quien descubrió y explotó en el

carácter del pueblo mexicano una actitud fársica cotidiana. Desde las clases más humildes hasta las capas más altas del poder, el mexicano sueña siempre con alguna solución a su mayor problema, la pereza. No importa si es rico o pobre, este pueblo no deja de soñar en la posibilidad de hacer el menor esfuerzo y al final de su farsa se da cuenta de que no hay más remedio que dejar de soñar y seguir trabajando. Entre las farsas más reconocidas de Hugo Argüelles, podemos citar las siguientes: *El tejedor de milagros*, *El ritual de la salamandra* y *Los cuervos están de luto*.

La farsa negra

Cada vez más común, la farsa se vuelve negra, porque los protagonistas llegan a muy altos grados de perversión y matan a los que amenazan con detener el mecanismo de su súbita prosperidad. El primer muerto trastorna la moral de los cómplices, aunque siempre a uno más que a los otros y por ello amenaza con delatar la situación; con eso se suscribe, automáticamente, como una futura víctima. El humor negro llega con el asesinato de otros, supuestamente muy queridos, sagrados o intocables, lo cual sucede en actos fríos y hasta ingeniosos. Los anteriores preceptos morales de los victimarios sólo se exhiben para comprobar qué tan distanciados están ahora de ellos. Al final la historia se vuelve una confrontación a muerte entre los cómplices.

La farsa en la televisión

Por su comodidad, en los formatos de la naciente televisión en los años cincuenta del siglo xx, la farsa ha sido también la base de series completas de televisión, desde dibujos animados hasta series familiares, policíacas, de acción y comedias de situación (sitcom), donde los estelares viven una aventura que piensan cambiará sus vidas, pero ante una amenaza real vuelven a su situación inicial, con la lección de que no cambiarán, al menos de esa forma, ya que en esencia siguen siendo los mismos, que no están dispuestos a abandonar tan fácilmente, que el amor dentro del grupo o seno familiar es lo que importa y deben aceptarlo con todos sus defectos.

La farsa ha sido un formato del cual se ha abusado en las series de televisión y que ha educado negativamente a generaciones enteras, desde su nacimiento a mediados del siglo anterior. La visión de la farsa ha condenado a estas generaciones a sus ambientes de "normalidad" y ha infundido el miedo por experimentar cambios trascendentales, verdaderas empresas que puedan darle un giro a su vida. Este abuso llega a ser frustrante, ya que la

normalidad se vuelve segura y un recurso al cual se puede regresar al tener el primer fracaso. Siempre habrá vuelta atrás, al ambiente original, a pesar de ser mediocre, porque está la protección de papá y mamá; los amigos de siempre bobos y potencialmente estancados; el jefe y sus absurdos; las autoridades mediocres, que son mejor que nada; la soltería; la soledad de un departamento vacío o cualquier otro ambiente del cual renegamos. En síntesis, una persona debe sentirse aliviada por ser alguien en un ambiente mediocre, contra la posibilidad de no ser nadie fuera de lo conocido.

Curiosamente muchas de las primeras obras en los escritores jóvenes son farsas, un personaje vive una situación que no le gusta, pero de pronto le cae una solución que cambiará su fortuna. Al final, después de vivir esa aventura, comprende que nada cambia radicalmente y aceptará su situación original con una nueva enseñanza. Esto es consecuencia de la educación que hemos recibido de la televisión por decenios, atrás han quedado las historias de largo aliento, de vuelta sin retorno, de cambios trascendentales ya que no es la lógica de estos tiempos.

Ante este panorama, las series de televisión deberían plantear evoluciones a tiempo real. Niños que crecen, jóvenes que se hacen adultos y van adoptando modismos de su época, retos y cambios normalmente aceptados. Asimismo existe el recurso del personaje invitado, que toma la opción ofrecida por la farsa.

La pieza

Su origen se empalma con la aparición de la burguesía como clase social dominante. La acción de este género comienza con una realidad muy cotidiana, que evidentemente guarda el dolor detrás de las intenciones de ser feliz. La acción despega de pronto en un segundo plano, al caer los alfileres que sostienen esa realidad, disparados con una expresión. La acción continúa en ese plano, conforme se agrava la tormenta de sentimientos del protagonista, que choca con la indolencia de los demás y la moral de la sociedad. Aquí la toma de conciencia no ocurre por la presencia de la muerte sino que a punto de ocurrir el clímax este género plantea una súbita vuelta a la rutinaria realidad, la vuelta al primer plano, como una condena peor que haber muerto. La muerte al menos hubiera sido una liberación.

La catarsis del espectador ocurre precisamente en este regreso a la rutina, que ve ligeros rasgos de la tragedia que no sucedió por ahora, pero que sigue presente, escondida detrás de actos muy inocentes como el saludo. La pieza clásica se desarrolla en un lenguaje lúcido y hasta poético, a veces en dos planos del diálogo, uno real y otro imaginario. Por lo general en un

solo acto los personajes plantean su situación y sus sentimientos sin rodeos.

Quizá uno de los mayores representantes de la temática, más que del formato de la pieza fue el dramaturgo sueco August Strindberg (1849-1912) en cuyas obras: *El padre*, *El pelícano* y *Casados* muestra a la familia y al matrimonio como instituciones que sepultan el espíritu humano. Su vida personal y su obra, tanto dramática como en prosa, fue congruente con su mayor revelación: “el infierno se halla en este mundo; se trata de una prisión construida por una inteligencia superior con la única intención de torturarnos y de que torturemos a los otros”.

En la literatura nacional uno de los autores que recurrió a la pieza con mayor frecuencia fue Jesús González Dávila (1940-2000) autor de obras que luego de su muerte alcanzaron el cine, como *De la calle* (2001), *Crónica de un desayuno* (1999), *Jóvenes delincuentes* (1991), además de otras obras de teatro donde la constante es el acorralamiento de los personajes en la tragedia de su vida para después condenarlos a la rutina, que nunca promete salir adelante como en el caso de *Desperados*, *Pastel de zarzamora* y *Niños cibernéticos*.

El melodrama

La raíz de esta palabra alude a la combinación de música y acción, un género que provino de los juglares de la Edad Media, pasó por géneros medianos como la zarzuela, la opereta, y alcanzó una fastuosa producción en las principales ciudades de Europa como París, Viena y Milán, bajo el término de *gran ópera*. Al igual que en las aventuras caballerescas, la pretensión del melodrama es contar hazañas, intrigas y aventuras de un caballero para cumplir su amor y su venganza. La música se incorpora para dar fondo a los personajes, diferencia con tonos graves la siniestralidad del antagonista y con notas agudas y alegres la inocencia y nobleza del protagonista. Los objetivos del protagonista del melodrama son dos, amor y venganza. En el momento en que ambos objetivos se logran se baja el telón, muchas veces con un beso entre el protagonista y la doncella.

Los mejores compositores musicales, desde el Renacimiento hasta el siglo XIX se dieron a la tarea de componer óperas, como el joven Mozart, Bizet, Wagner entre muchos otros. Sin embargo, a pesar de haber concentrado el mejor talento de Europa y de la época, en este género se volvió tradición no complicar la historia con situaciones de dicha época, ni mucho menos con la creación de personajes de carácter, distintos a lo caballeresco, por lo que siempre quedaron al nivel de prototipos y arquetipos.

Un elemento del melodrama es el tercero en discordia, que durante buena parte de la obra logra su objetivo de convencer a uno de los dos enamorados. El tercero en discordia puede ser un antagonista o la sociedad. El arquetipo del villano vestido de negro y que usa bigote es una aportación del melodrama.

Este género siempre presenta tentaciones para uno de los enamorados, como el dinero, la belleza y el sexo, elementos que también destruyen amistades, crean intrigas amorosas y provocan catástrofes o pérdidas. Al final, los enamorados superan todo esto y revalidan su amor en un canto de reencuentro y triunfo. Sólo el melodrama grave termina con la muerte de ambos amantes, ya sea uno de manera trágica, absurda o heroica, y el otro por suicidio al no resistir la soledad.

El melodrama hecho aventura, amor y venganza, ha sido hasta ahora el género más exitoso en el cine. Podría decirse que por su música, su riqueza visual y también por la amplia variedad de sentimientos que despierta cada obra, desde el llanto hasta la risa, lo que garantizaba su éxito comercial y se ha vuelto desde entonces una regla de gran producción. Pero el verdadero éxito del melodrama radica en su ligereza de planteamiento ya que no pretende discernir en puntos de búsqueda sobre el espíritu humano. Diversión para el hombre y la mujer que trabajan.

Comparación entre tragedia y melodrama

En términos de dramaturgia, sin tomar en cuenta el trabajo musical o coreográfico, el melodrama es un género menor, proveniente de la tragedia. No sólo por la falta de construcción de personajes de carácter, lo cual ya es una gran diferencia, sino porque esto también conlleva que los protagonistas no se planteen reflexiones profundas sobre sus objetivos. El protagonista sólo persigue el amor de su heroína y destruir a un enemigo, sin cuestionarse nunca el porqué. Al momento de cuestionarse entraría en "anagnórisis"; ¿para qué quiere ese amor? todo lo que implicó tenerlo, los enemigos y el odio que se ganó, al grado de que pueda sopesar el valor de todo lo obtenido y hasta renunciar a ello, en ese momento el género está brincando de un melodrama a una tragedia.

A pesar de ser un género menor que la tragedia, el melodrama se ha ganado un lugar en la industria del entretenimiento como alma de la ópera y del cine de acción más taquillero del planeta, gracias a la llaneza de sus objetivos, amor y venganza.

Para no ser injusto con el melodrama, se debe señalar su efecto reconfortante dirigido hacia los instintos sociales más primarios del animal que

somos, amor y revancha, que con un espíritu culto o vulgar a todos satisface por igual, lo que además lo hace un éxito casi seguro.

Tampoco se debe menospreciar al autor de los géneros menores puesto que su afán es retratar situaciones y personajes de su época valiéndose de los formatos ya existentes. Los géneros mayores, como lo hemos dicho, no se dan con tanta frecuencia independientemente del genio de los autores, sino por la capacidad de la sociedad para ser receptiva a ellos.

Desde la perspectiva cultivada de la dramaturgia, el melodrama es una exageración de las circunstancias adversas para el protagonista, tanto que en la vida real aplicamos este término a alguien, que sospechosamente, siempre se halla en estas circunstancias, que lo hacen ver desvalido y merecedor de la compasión propia y ajena. El dramaturgo Erick Bentley dice en su obra *La vida del drama*: "El modo de ver melodramático es paranoico; nos sentimos perseguidos y nos parece que todas las cosas, vivientes e inanimadas, se complotan para perseguirnos. O mejor aún, nada es inanimado. Hasta el paisaje cobra vida, aunque sólo sea para atacarnos."

Sin embargo, por muy menor que sea este género, el interés comercial y el público cautivo del melodrama requieren mantenerlo en ese nivel donde se ubica mediante reglas muy precisas, que se aplican a sus derivaciones modernas, lo que fueron las radionovelas y hoy las telenovelas.

Definitivamente se trata de un depurado método de creación literaria y por qué no decirlo, hasta artística. Sin embargo, en la opinión de algunos sectores de dramaturgos, artistas, intelectuales, científicos de la comunicación y psicólogos (porque sus terapias son melodramáticas) los melodramas de televisión, en su mayor parte, contaminan los modos de convivencia social de los individuos.

Si hemos dicho que por sí solo el esquema aristotélico es un espejismo para la civilización occidental judeocristiana, cuando se aplica a la vida real y es origen de innumerables neurosis e histerias por crear expectativas retardatarias de la felicidad, entre otras causas, con mayor razón los géneros menores como el melodrama, que no proporcionan soluciones de carácter ni privilegian las formas cívicas de conciliación, son aún más dañinos a la sana convivencia íntima y social, sobre todo en menores de edad y en personas de baja educación.

En otras palabras, si el ciudadano occidental judeocristiano ya construye mal su percepción de vida gracias a un inconsciente narrativo medianamente dañino, peor será si toma como referente un género menor, con muchas carencias en la construcción y comprensión de personajes, por regla, miopes ante la trama.

El arte de la construcción dramática busca la creación de obras basadas

en paradigmas sociales de avanzada e inventa personajes cuyas transformaciones propongan opciones de superación a las patologías sociales actuales. Para este arte son muchas las fallas del melodrama televisivo, como género menor que es, como las siguientes:

- a) Las acciones de los personajes y sus procesos psicológicos privilegian las pasiones sobre la razón, entre más bajas, explosivas e irracionales mejor, como la violencia, el rencor, el odio o el deseo carnal sin escrúpulos, entre otros. La tragedia puede armar personajes idénticos, pero en algunos otros personajes o en la forma de exhibirlos se encuentra el referente de la realidad o de la razón.
- b) Los personajes desechan cualquier posibilidad de negociación, sensatez y acuerdo con sus oponentes son unilaterales y totalmente parciales en su apreciación del otro, si pueden evitar su encuentro, mejor, ya que esto permite acrecentar esas pasiones malsanas. Por el contrario, fomentan y avalan sentimientos bajos como la venganza, cuyo proceso pueden sofisticar al máximo en acciones bastante intrincadas.
- c) Los personajes están esquematizados entre “buenos y malos”, catalogando a cada grupo con una serie de cualidades extremas en todas sus facetas, lejos de un equilibrio que posee toda persona normal, con virtudes y defectos, independientemente de que sus motivaciones, para un solo caso puedan calificarse como buenas o malas.
- d) En este esquema sobresale la exacerbación de los “malos”, a quienes se asocian marcas o símbolos que pueden ser denostados, con intención o ignorancia de los productores o de la empresa. Las actitudes extremas de los “villanos” pueden llegar a grados patéticos de actitud, con el riesgo de ser ejemplos que hay que seguir.
- e) Pero lo más importante es que los personajes o la narración jamás cuestionan la razón y la profundidad de lo que consideran sus objetivos en la historia, por lo que favorecen las conductas irreflexivas y evitan el estudio de soluciones de fondo, en problemas que aluden a la realidad.

Sin embargo hay que considerar que el arte no tiene moral y los objetivos de cada artista pueden disentir con los horizontes del pensamiento social. La dramaturgia tiene el permiso de proponer acciones y caracteres de cualquier grado de decadencia y degradación humana y social, como una fórmula de provocación y porque imita a la realidad donde innegablemente

pueden existir estos ejemplos. Aunque por otro lado, algunos dramaturgos y cineastas gustan de ocultar las opciones de solución al espectador.

Los comentarios al melodrama pueden verse como críticas o reglas, según lo que convenga al escritor. Los autores no tenemos la calidad moral para pretender el fin del melodrama televisivo, sobre todo cuando ofrecen una fuente de trabajo honesta para el oficio, aunque los que estemos en desacuerdo sólo podemos proponer obras de mayor aliento en el mismo formato.

Actividades de aprendizaje

- a) Elige una tragedia moderna (una película premiada por guión) y describe la anagnórisis del personaje.
- b) Elige una comedia moderna y describe los puntos del último tercio de la gráfica dramática.
- c) Elabora una sinopsis de farsa cotidiana. Trata de encontrar una situación de farsa común, es muy fácil porque somos un pueblo soñador.
- d) Describe una situación de pieza.
- e) Escribe un diálogo de vodevil, donde un personaje alude a un tema asexual mientras el otro entiende de sexo, entusiasmado o escandalizado.
- f) Elige una telenovela y señala las características patéticas tanto de un villano como de un personaje bueno.
- g) Construye un villano en contraposición a un protagonista de melodrama.
- h) Lee y comenta una obra de August Strindberg o de Jesús González Dávila, de preferencia los textos, y resalta la crudeza de la situación.

ELEMENTOS DRAMÁTICOS

Desde el punto de vista dramático la obra, en esencia, debe contar la historia de un personaje que conforme se pone en acción va delineando sus propios rasgos de carácter; crece en conflicto y sofisticación.

Sin embargo, como se trata de una recreación de la vida real, en su trabajo dramático el autor pretende sintetizar todos los sucesos que le interesan en un espacio muy pequeño, lo que dura la representación de la obra. La creación de una obra dramática implica un esfuerzo de síntesis. El autor enfrenta el reto de representar diversos factores resumidos para contar su historia, busca darle coherencia mediante un tratamiento de unidad, una de las teorías básicas de la dramaturgia.

Unidad de acción

Se trata de mantener el ritmo y la medida de las escenas altas que deben ocurrir, desatadas o ligadas a los personajes principales. Cada una de esas acciones van encadenadas temáticamente, una historia policiaca tratará de acciones delictivas; una historia medieval caballeresca tratará de duelos y lances, no de destrozos de marcianos. La unidad de acción es básica, ya que si se mantiene las demás unidades lograrán su cometido y la obra estará dentro de los rangos de buena manufactura.

Unidad de espacio y tiempo

La unidad de espacio ha sido tradicionalmente una de las máximas limitantes del teatro, al tener que ocurrir casi todas las acciones dentro de dos o tres escenarios, lo que implicaba un reto para la creatividad resolutive del autor y del director. El cine rompió con esta limitante, mientras que la radio lo hizo de la forma más económica al evocar escenarios, y cuando la televisión lo hace en vivo es un prodigio.

La unidad de tiempo nunca ha sido un obstáculo para narrar una historia de forma audiovisual desde que se inventaron las transiciones. Valdría la pena hacer un recuento de las transiciones de tiempo en el cine de ficción, cada vez más ingeniosas y artísticas. De hecho el manejo de tiempo es una gran variante del cine contemporáneo, el teatro tampoco se queda muy atrás, ofrece una variedad creativa muy interesante que en muchas historias sigue cumpliendo con el esquema dramático tradicional.

Sin embargo, una historia muy dispersa en el tiempo a pesar de transiciones bien logradas tampoco es una garantía para alcanzar una adecuada tensión dramática. Las mejores historias se acercan mucho al tiempo real. Dentro de un lapso limitado los personajes encuentran situaciones extremas que los tornan interesantes y modifican sus rasgos de carácter.

Unidad de tono y estilo

Desde los antecedentes una obra establece el género y el nivel esforzado de sus personajes. Una comedia exige desde el primer momento un diálogo con humor, así como una policiaca o de acción pide una escena fuerte para abrir.

La vida real transcurre de muchas formas en un solo día, desde las bromas con los amigos hasta situaciones tensas y problemas. Sin embargo,

abordar un género exige fidelidad al mismo para cumplirle al espectador el ofrecimiento inicial. La unidad de estilo puede englobar al diálogo y un nivel de trato, aunque no a los caracteres, es decir, que si hay contraste entre esos personajes (algo interesante) el trato que exista entre ellos debe incluir al espectador, para establecer a todos ellos en un mismo “aparador” y grado de intimidad.

Aditamentos narrativos

Hay elementos de aderezo en una historia, muchos de los cuales corresponde al escritor plasmarlos, aunque también a gusto del director se añaden al guión, antes de la realización. La historia inicial se enriquece con estos elementos de aderezo, que pueden incorporarse en un segundo o tercer tratamiento. Una buena comunicación con el director permite añadirlos, así como ahorrar texto o diálogos si se acuerda un modo de omitirlos o planear imágenes y transiciones. La buena comunicación puede establecerse desde la concepción del proyecto, con base en imágenes o escenas atractivas del gusto de ambos creadores.

Si un guionista va a trabajar solo no es recomendable tomar en cuenta tantos de estos aderezos, a partir de uno se puede tomar un camino atractivo para el texto. A mi juicio, muchos de los elementos elegidos pueden incorporarse en escenas cortas, pero lo deseable es que se conviertan en características de la historia y utilizarlos en tramos largos, al menos desde la revelación hasta la peripecia.

El manejo de tiempos

En un principio sólo fueron recursos para narrar segmentos cortos de tiempo, el *flashback* (en retroceso) y el *flashforward* (hacia delante) y así permitirse historias más desfasadas o de plano corregir finales complicados. Sin embargo muchas de estas formas de narración ya se han generalizado y el público consumidor ha adoptado como válidas algunas transiciones de tiempo para segmentos mucho más largos. Las historias que comienzan con un hecho irrefutable, como la muerte del protagonista y que desde ahí son contadas en retroceso, abrieron la puerta para otras transiciones de tiempo aún más osadas.

Un manejo destacado en estos tiempos fue la película de Alejandro González Iñárritu, *Amores perros*, que puso en el centro de tres historias

un hecho muy reconocible, un accidente automovilístico, para de ahí tener la libertad de moverse con cada historia antes y después. A pesar de que las escenas están colocadas en diferentes segmentos de tiempo, siguen teniendo una correspondencia con la estructura dramática básica. Este manejo de tiempos puede verse como una ventaja para la construcción de historias que no necesariamente tienen que ser lineales y acordes con la gráfica dramática sino aprovechar estas transiciones para acomodar diferentes segmentos de acuerdo con las necesidades de la dramaturgia.

Para lograr un juego de transiciones de tiempo el guionista debe construir referentes sólidos y diferenciar bien sus recursos narrativos, asociados con cada ambiente planteado. Todo esto permite transiciones cómodas al espectador y no pierde el hilo de ninguna de las narraciones.

División del conocimiento

El hecho de que en la trama exista un conocimiento valioso para uno de los protagonistas, el cual desconoce o está en poder de su antagonista o peor aún, con un aliado suyo que desconoce la utilidad del mismo, es una situación que puede mantener la tensión sobre la historia.

Esta posibilidad se puede utilizar en la comedia para plantear diálogos de doble sentido, aumentar la confusión, el malentendido y el embarazo. En las tragedias, la división del conocimiento puede aumentar la angustia en cada encuentro, entre quien sabe con quien no sabe. En la tragicomedia este recurso puede darle el giro trágico a una anécdota que parecía humorística y sirvió para arrancar muchas risas en la parte media de la historia.

La alteración psicológica

Los personajes llevados a una situación extrema son siempre el máximo logro de un autor, porque es en ese momento donde los valores sociales y morales fallan para imponerse el instinto de supervivencia. A partir de la revelación, los personajes pueden hallarse en situaciones adversas a las que les corresponde por su oficio. Pueden plantearse situaciones sencillas, como un empleado al que algo le impide llegar a su trabajo; un hombre inocente en la cárcel; un niño sin hogar; un hombre rico que no tiene un peso o una señora de alta sociedad y elegantemente vestida, en un basurero, en la calle o en medio de la selva. Son posibles las alteraciones más sofisticadas y por supuesto cómicas, como un padre de familia atrapado en una pose comprometedor con una amiga de su hija, un famoso político en una fiesta desafiada, etcétera.

Buscar la alteración psicológica de los personajes, ante una adversidad a la cual no imaginaban enfrentar, crea situaciones de tensión sobre la historia que son bastante atractivas. Como consecuencia, estos personajes asumen actitudes que son muy reconocibles por los espectadores y que comparten, como la vergüenza, la presión, la represión de sus sentimientos y la frustración de sus planes, entre otras situaciones.

El suspenso

Uno de los elementos más difíciles de obtener en una historia es el suspenso, que es una consecuencia reflejada en el espectador, no en los personajes. El suspenso es la consecuencia de mantener la duda en el espectador, sobre si el protagonista o el antagonista cumplirán o llevarán a cabo sus propósitos. Cuanto más peligrosos sean esos propósitos, por ejemplo, las amenazas de un antagonista, más suspenso habrá en la historia. Por el contrario, las intenciones frustradas de un protagonista crean incomodidad en el espectador, por lo que se ajustan más a una comedia.

Pero más allá de una escena o dos, el suspenso se debe manejar desde la revelación hasta la peripecia, como un propósito superior del antagonista o del protagonista. Cada escena entre estos puntos será un objetivo frustrado en develar un misterio o acabar con un peligro, pero se acumulará mayor miedo sobre lo que puede venir al final, con la certeza de que esa amenaza es cada vez mayor, más poderosa o más difícil de descifrar. El suspenso juega con nuestra tendencia a la certeza, a la estabilidad, con cada escena donde se frustra la llegada de esa certidumbre.

Actividades de aprendizaje

- a) Plantea un escenario o lugar común donde puedan transcurrir, cuando menos cuatro historias, por ejemplo, una estación de autobuses, una escuela, etc. Elabora la sinopsis de esas cuatro historias, no es necesario entrelazarlas.
- b) Plantea una situación inverosímil; por ejemplo, un rico empresario en una pulquería; una mujer bastante fea y ordinaria en una reunión del *Jockey Club del Hipódromo*, etc. A partir de ahí inventa una historia (en sinopsis) que diga por qué se llegó a eso.
- c) Plantea la sinopsis de un par de escenas donde se perciba una causa de suspenso y al mismo tiempo los personajes no son conscientes de ello.
- d) Escribe un diálogo donde uno de los personajes sabe algo que el otro desconoce, pero sin poder darle explicaciones le pide que haga algo. ¿Cómo lo convence de que lo ayude, sin decirle lo que el otro desconoce? Busca una tensión.

- e) Escribe la sinopsis de una situación rutinaria para un personaje, luego invéntale una situación de alteración psicológica y describe la misma rutina como supones que sucedería.

EL CONFLICTO COMO PARADIGMA

La naturaleza conflictiva del ser humano es la raíz del drama. Lejos de ser un defecto, el conflicto es la oportunidad de renovación, es la forma en que el ser humano encuentra la solución a problemas universales. Dice Luis Alberto Machado que la capacidad de errar es la que le permite al ser humano encontrar opciones a su vida. *Cuando se conoce perfectamente un camino es muy difícil hallar uno nuevo para llegar al mismo sitio.*

Historia del conflicto en escena

Los dioses del Olimpo inyectaban la *hybris* a los mortales, que era la soberbia para retarlos. Así el teatro griego estableció el conflicto del ser humano contra el designio de los dioses. Sin embargo, los dioses, la naturaleza, el universo conocido y lo desconocido, se engloban en el primer conflicto del teatro, el hombre contra el destino.

Entrado el Renacimiento, el teatro hurgó en la naturaleza del ser humano, para encontrar como enemigo a sus ambiciones de poder, sus sentimientos y sus limitaciones, lo que marcó el segundo conflicto del teatro, el hombre contra el poder y sus pasiones. El teatro de Shakespeare, el Siglo de Oro español y la comedia de Molière.

Con el nacimiento del liberalismo económico y el capitalismo llega la creación de empresas y los llamados *trust*, como consecuencia una división de clases y la burguesía como estrato aspiracional. Bajo todo ello se divisa el siguiente conflicto del ser humano, la sociedad. Los dramaturgos escandinavos Ibsen y Strindberg son fuertes ejemplos de una crítica a la familia y a las instituciones burguesas, que llegan a ser catastróficas contra la libertad del individuo.

Hoy día una obra mayor que aspire a serlo debe abarcar todos los conflictos conocidos, **los dioses, el destino, la naturaleza del ser humano y la sociedad**. Lejos de verse como una responsabilidad abrumadora, cada uno de estos conflictos le debe ofrecer al escritor varias posibilidades para desatar el clímax y por supuesto, lograr una catarsis de respetables dimensiones humanas y artísticas. Podemos asegurar que autores del siglo xx, como

Eugene O'Neil, Sam Shepard y Tennessee Williams, además de Sergio Magaña y Luis G. Basurto, logran esta combinación de conflictos.

Sigmund Freud y el conflicto humano

Si hablamos de conflicto contemporáneo, desde el liberalismo consolidado en el siglo XIX hasta la actualidad, las aportaciones del psicoanalista vienés han dado muchas posibilidades de conflicto al hombre moderno.

Como admirador y buen espectador de la tragedia griega, Sigmund Freud realizó una serie de equivalencias entre el drama y las patologías de sus pacientes, enriqueciendo, seguramente sin querer, los esquemas de la dramaturgia. Una de sus teorías más interesantes son las *pulsiones de vida* y las *pulsiones de muerte*, las cuales sirven en los géneros de ficción para poner a los protagonistas en perspectiva y balance, respecto de sus objetivos de vida y sus acciones dentro de la historia.

Las pulsiones de vida

En los principios de sus investigaciones, Freud describía las pulsiones de vida como aquellos impulsos neurológicos del ser humano que buscaban satisfactores físicos, como agua, comida y sexo, un motor inconsciente que aseguraba la reproducción de la especie. A esta energía la llamó *libido* del latín “yo deseo”. Estos instintos son eminentemente positivos (aunque depredadores) y reafirman la tendencia del ser humano a lograr su supervivencia a cualquier costo, por encima de los demás competidores de su especie. Habría que reconocer que si algo distinguió y volvió revolucionarios los estudios freudianos fue la revaloración del sexo como una necesidad mucho más importante que otras, de hecho, como la principal de las necesidades humanas.

Las pulsiones de muerte

Años más adelante Freud se dio cuenta que su teoría de pulsiones de vida no era suficiente para explicar todos los comportamientos del ser humano y coincidentemente, en una etapa muy avanzada de su trayectoria, descubrió y propuso su teoría de las pulsiones de muerte. Según esta teoría todos los instintos tienden a ser satisfechos y por tanto extinguidos, la sed al apagarse deja de existir, el sexo al lograrse provoca la quietud. Bajo

esta óptica, la meta de la vida se vuelve la muerte, lo que descubre que muchas actitudes e instintos del ser humano tienden a buscar su propia muerte, en beneficio de la supervivencia de su prole primero y consecuentemente de la especie.

Acciones inexplicables desde el ego instintivo, como el sacrificio, el altruismo y la inmolación, entre otras, van ligadas a la promesa de liberar al ser humano del conflicto con la muerte. Este instinto de muerte Freud también lo llamó *principio de nirvana*, que se refiere a la no existencia, la nada o el vacío, como meta o imán de toda vida, dentro de la filosofía budista. Mucho más revolucionaria que la pulsión de vida, la pulsión de muerte vino a explicar actitudes como las narcomanías, la propensión al aislamiento, las tendencias suicidas y uno de sus principales descubrimientos, el masoquismo o el gusto por el dolor, tanto propio como ajeno.

ESQUEMA EROS-TÁNATOS

El dramaturgo Hugo Argüelles enseñaba tales pulsiones en un esquema de oposición de dos columnas, nombradas por otra acepción helénica de esta teoría, Eros, dios de la vida y Tánatos, dios de la muerte. El objetivo de esta tabla es hallar en la construcción de caracteres de los personajes, sobre todo entre protagonista y antagonista, un equilibrio y una oposición, que genere conflictos internos y externos desatando acciones (Eros) y reflexiones (Tánatos).

<i>Eros</i> (instinto de vida)	<i>Tánatos</i> (instinto de muerte)
Conducta positiva, constructiva, de gran voluntad	Conducta negativa, destructiva, falta de voluntad
Proactividad ante el reto; vislumbra el éxito	Perplejidad ante el reto; vislumbra el fracaso; autocompasión
Ritmo vivaz	Ritmo lento
Hiperhormonal, agresivo, fuerte y productivo	Hipersensible, suave, tierno y poco productivo
Jubiloso, exaltado	Reprimido, contenido
Sanguíneo, reacciona rápido	Linfático, reacción de gozo lento
Sensibilidad superficial; alegría por vivir	Sensibilidad profunda; capta el dolor ajeno

Humor simple, ligero	Humor sarcástico, irónico
Desprecia a los perdedores; se identifica con los ganadores sin escrúpulos	Desprecia a los ganadores sin escrúpulos; se identifica con los desposeídos
Sádico, goza provocar dolor	Masquista, goza el propio dolor
Irreverente, superficial	Solemne, profundo
Esquizofrénico, múltiples personalidades dándose energía y motivos	Paranoico, delirio de persecución, desconfiado, tiende a la inmovilidad
Sin escrúpulos, sin culpas; lo que le permite actuar	Escrupuloso, enorme sentido de culpa, que purga para no hacer
Desconoce lastres sentimentales, rechaza el sacrificio	Abnegado, sacrificado, chantajista sentimental
Realista, práctico	Idealista, soñador
Se rige por valores relativos: éxito, belleza, dinero, etcétera	Se rige por valores absolutos: triunfo, amor, dignidad, etcétera
Soberbio, impositivo y atropellador	Orgullosa, sometido y tendiente a perdonar
Depredador, arrasador	Respetuoso, conservador
Ganador social, perdedor del mundo ético	Perdedor social, ganador del mundo ético
Extrovertido, encarna escenas altas	Introvertido, peso mayor en escenas bajas
Hedonista, en busca de todos los placeres	Purista, en busca de la redención de sus valores
Egolatra, gusta de probarse y reafirmarse constantemente	Megalómano, huye a comprobar la alta estima que tiene de sí mismo
Egoísta, procura su supervivencia	Altruista, procura el bienestar de otros antes que el propio
Cree en la vida terrena; aquí y ahora, hasta la muerte	Cree en una vida posterior; en la salvación y la eternidad
Deseo	Amor

Un personaje Eros no agrupa a todas las características que le corresponden, así como un Tánatos tampoco lo es completamente. La mejor construcción de personajes es lograr una tendencia clara en cada uno, arriba de 50 % opuesta al otro. El esquema sirve para que el escritor plantee dos protagonistas en conflicto (o un protagonista y un antagonista) que sean de interés para la historia. Quizá no se planea desde antes pero al final de la obra el esquema Eros-Tánatos prueba si la interacción de ambos personajes resulta verosímil.

El ser humano es un personaje Eros en su etapa de infante, adolescencia y primera juventud. Posteriormente, con la edad, la preocupación por su prole lo inclina hacia actitudes Tánatos, dispuesto al sacrificio.

La realidad es Eros, el drama es Tánatos

La mayoría de las historias que se cuentan tienen una fuerte tendencia a privilegiar los valores Tánatos en sus personajes. En una historia donde el protagonista es un niño o joven, lo normal entre los personajes que lo acompañan son las pulsiones de vida o Eros y conforme transcurre la obra ocurren pulsiones de muerte o Tánatos, valores que harán destacar a ese protagonista sobre la generalidad.

Esta tendencia moral es fácilmente reproducida por la mayoría de los escritores, que hacen suyas las pulsiones de muerte, o Tánatos y las reflejan en las escenas bajas y en el destino de sus personajes, castigándolos cuando se apegan a instintos Eros y premiándolos cuando cambian a Tánatos. Ganadores sociales y perdedores morales, contra ganadores morales y perdedores sociales.

La vocación de la escritura de ficción es transformar o denunciar una realidad injusta, manipulándola para plantear un escenario donde triunfan otros valores diferentes de los que pasan en la vida real. Basta revisar las columnas Eros-Tánatos, para encontrar en los instintos de muerte las características predominantes de la catarsis, como la redención, la profundidad, los valores absolutos, la abnegación, el amor, etcétera.

Esto no significa que la tendencia Eros se excluya de la escritura, no es fácil encontrarla, pero se haya en expresiones más cortas, como la poesía o la letra musical, las historias eróticas, las novelas de Sade y otras que se prestan para la algarabía o explosiones de júbilo.

Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que el arte de la dramaturgia se encuentra en manos de las tendencias Tánatos, por lo que sus historias conllevan el acto de redimir valores absolutos y sobre todo contrastan abier-

tamente con los hechos de la vida real, el triunfo de la profundidad sobre la frivolidad, del amor sobre el dinero, de la justicia sobre el poder, de la razón sobre lo absurdo y de la belleza interior sobre la belleza física, situaciones que sí llegan a ocurrir, pero que no es lo normal, no es la realidad.

Asimismo la cultura occidental y las religiones judeocristianas congruentes con su decálogo moral (*Los Diez Mandamientos*) también influyen en la aceptación y generación de historias que frenen ciertas pulsiones de vida entre los jóvenes, como la depredación, la explotación de los débiles, la falta de escrúpulos, la fornicación, la poligamia, el gusto por infringir dolor, etc. Incluso muchas historias que presumen de mostrar planteamientos subversivos, al final cortan las perspectivas de esos personajes, los castigan por insistir en ese comportamiento y con ello fijan una posición moralista.

Habría que cuestionar la tendencia natural en la evolución de los personajes más comunes, desde Eros hacia Tánatos y por qué sucede. Está subyacente en el espectador occidental el gusto por las historias donde se exhiben injusticias o cuando personajes depredadores se vuelven buenos y nobles. Las reglas de la selección natural se someten a la convivencia social, se privilegian las reglas morales sobre las de la especie y esto es una tendencia Tánatos.

Los paradigmas sociales

Uno de los caminos de la sociología y la filosofía para plantear sus caminos de investigación y búsqueda es el planteamiento de oposiciones teóricas, las cuales se cree serán resueltas por procesos empíricos o adhesiones de diferentes corrientes. A juicio de cada corriente, de cada panorama social y de diferentes culturas, hay paradigmas que pueden articular caminos para el desarrollo de nuevos estudios. Algunos de estos paradigmas pueden ser los siguientes:

- a) La combinación de las llamadas *racionalidad femenina* y *racionalidad masculina*, en cuotas nuevas que se componen en proporciones distintas en cada individuo (independientemente de su género) en la sociedad y su disciplina.
- b) La racionalidad occidental productivista y la racionalidad geoarmónica de otras culturas.
- c) Las racionalidades particulares y la que aspira a cubrir totalidades.
- d) La racionalidad lineal y las que incorporan el carácter cíclico y espiral de los procesos.

- e) El afán de registro en el mundo empíricamente constatable y el lugar de las zonas imaginarias, intangibles, algunas ni siquiera conscientes.
- f) La racionalidad mecánica, dinámica y recurrente, contra la racionalidad relativista, interconectada y creacionista.

El grado de sofisticación de estos paradigmas puede ajustarse a temas más cotidianos, como la familia, la aceptación, la búsqueda de pareja, los modos de supervivencia social, el ambiente de los niños, el de los jóvenes y su competencia sexual, etcétera.

De hecho, todo mundo tiene derecho a plantearse nuevos paradigmas, independientemente de su grado académico. La dramaturgia actual y la creación de proyectos en medios de comunicación ha tenido programas muy exitosos a partir de paradigmas visualizados por el hombre común. Tenemos que usar este método para encontrar paradigmas y utilizarlos como punto de partida para crear obras, mensajes, viñetas o caricaturas. Intentemos algunos paradigmas:

- a) La mujer bella que enfrenta la posibilidad de especular con su físico y obtener beneficios materiales por parte de sus pretendientes o romper con ese destino para trazarse un camino de independencia y hasta retomar sus propias metas.
- b) La posibilidad del hombre desagraciado físicamente de “comprar” belleza, renunciando al amor mas no al placer del sexo, contra la posibilidad del hombre agraciado físicamente para convertirse en un zángano y resolver su vida con un matrimonio adinerado.
- c) El poder económico de algunas mujeres desagraciadas físicamente que en la actualidad pueden “comprar” a hombres físicamente bien dotados y agraciados, contra la inercia de asumir el destino que el físico les marque como mujeres feas.
- d) Una sociedad de libertades políticas y de difícil consenso entre las fuerzas partidistas, contra un presidencialismo fuerte, de procesos administrativos verticales, aunque efectivos.

Las posibilidades del paradigma son tan infinitas como los campos del quehacer humano y la observación le permitan plantearlos, no sólo al escritor sino al hombre común. De hecho todos los días nos planteamos nuevos paradigmas a todos los niveles, tanto en nuestras opciones personales como en el medio donde nos apliquemos.

El paradigma de una historia

La aplicación del paradigma en técnicas de dramaturgia y guionismo no es nada nuevo, sin embargo cada autor la ha aplicado de diferentes maneras. Quizá el mayor ejemplo está en los cuadros de Syd Field, que sin embargo, no parecen ser cabalmente comprendidos como el eje que son de cualquier historia.

Mucho menos, ninguno de estos esquemas se ha relacionado con la estructura aristotélica, que como hemos visto está presente en todos nuestros procesos cognoscitivos, argumentativos y didácticos, por lo cual no hacer esta relación es una aberración cultural, una negación de nuestras raíces históricas occidentales sobre el conocimiento del hombre.

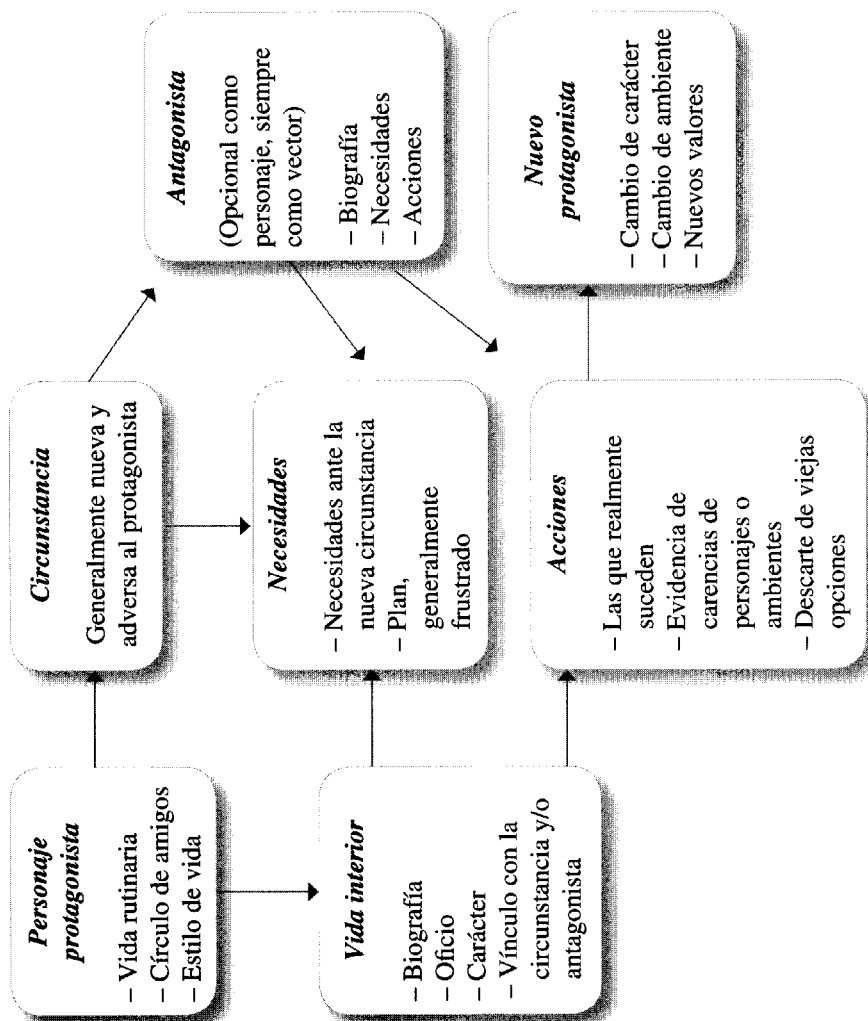
El paradigma central de la dramaturgia ya se ha mencionado mucho, pero quizá se ha comprendido poco: *el hombre y sus circunstancias*. Trayectorias de vidas muy sólidas y hasta previsibles que de pronto se topan con nuevas circunstancias que los ponen a prueba. Quizá no hay mayor paradigma en una historia que esto.

Esta nueva circunstancia pone a prueba los conocimientos y cualidades del protagonista, dando como resultado la exhibición de carencias, valores obsoletos, tanto del medio como de los personajes. Al final esa circunstancia es superada gracias a una transformación del protagonista y de su ambiente. Con la ayuda de la muerte o el miedo a ella, si es una tragedia o con el ridículo si es una comedia, el protagonista debe cambiar. Lo más grato de estas historias es el resultado de un nuevo ser humano, que logra crear identidad en su público. La resolución de este paradigma puede ser muy gratificante y por tanto muy aceptado.

Las circunstancias adversas al protagonista pueden llegar en diferentes grados. Uno de estos grados es el choque directo, cuando la vida de uno o varios se entrelazan.

Ensamble de paradigma y gráfica dramática

Crear un esquema de paradigma de historia ayuda mucho a arrojar elementos que posteriormente se pueden acomodar en la gráfica dramática, como un buen principio antes de escribir una historia.



Vida interior - Biografía - Oficio - Carácter - Vínculo con la circunstancia y/o Antagonista	- Antecedentes	Planteamiento
Protagonista - Vida rutinaria - Círculo de amigos - Estilo de vida	- División de escenas	
Circunstancia Generalmente nueva y adversa al protagonista	- Arranque de la acción	
Antagonista (Opcional como personaje, siempre como vector) - Biografía - Necesidades - Acciones	- Revelación	
Necesidades - Necesidades ante la nueva circunstancia - Plan, generalmente frustrado		
Acciones - Las que realmente suceden - Evidencia de carencias de personajes o ambientes - Descarte de viejas opciones	- Nudo - Peripécia	Desarrollo
Nuevo protagonista - Cambio de carácter - Cambio de circunstancia	- Clímax - Catarsis	Desenlace

Por supuesto hay muchos huecos que llenar en este cuadro, pero es un buen principio para conocer el mapa de una historia.

La tesis de autor y los talleres

Aunque la estructuración dramática es un arte los dramaturgos y escritores de ficción, tienen la responsabilidad con su tiempo de crear una o varias tesis donde expongan ciertos rasgos que observan de la sociedad actual o de su historia. Los autores deben hacer una sólida exposición y manipulación de su tesis y llegar al clímax para provocar en los espectadores una catarsis lo más estética posible con el máximo efecto didáctico. Una obra debe plantear en los espectadores la decisión de reconocer o afrontar un rasgo colectivo. El tiempo dirá si ese rasgo continúa vigente o sólo sirvió durante el tiempo en que fue observado.

Entre más significativo, acertado o mayor peso tenga ese rasgo social expuesto por el autor, el inconsciente narrativo lo reconocerá como importante y digno de debatirse y compartirse en sociedad. Un factor de fracaso en una obra puede suceder por la desatinada elección de ese rasgo y peor aun cuando se eleva a las alturas de una tesis sin darse cuenta de que ese rasgo puede perder vigencia o de plano es muy banal.

La tesis de autor puede reducirse a una oración, como resultado de muchas reflexiones para encontrar las ideas dispersas en varias escenas de una obra terminada. Un ejemplo es la tesis de la obra *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, que como resultado de su análisis se extrae:

EL AMOR TRIUNFA SOBRE LA SOCIEDAD Y LA MUERTE

El esquema aristotélico es un método muy didáctico para la comprobación de una tesis de autor, ya que en una ficción la trayectoria del protagonista, los obstáculos y su destino están para ser manipulados por el autor y así llegar hasta lo que quiere demostrar.

Los escritores con experiencia pueden escribir una obra o plantear una historia partiendo de una tesis, algo que no es fácil para un escritor novel. En la práctica una obra comienza como resultado de una escena o un personaje de la vida real que llega a la sensibilidad de un autor y que al ir desarrollándose mediante la escritura o la reflexión logra convertirse en algo cercano a la tesis. Si esta tesis es fuerte en su interés puede llegar a ser una obra.

Sin embargo, la tesis de autor debe ser clara cuando la obra está terminada. De hecho es necesario rescatarla y pulirla, para lo que son útiles dos o tres “tallereadas”, o visiones externas que interpretan el trabajo del escritor.

Desde los escritores noveles hasta los más experimentados, en un taller todos nos pueden dar una pista sobre si la tesis de autor que hemos planteado es clara o si la historia tiene otras que no habíamos visto. Es común que un escritor novel plantee en su obra diversas tesis sobre temas inconexos, por lo que centrar la tesis de autor nos evita tener una obra dispersa y enfocar la acción hacia una sola comprobación.

Los comentarios más superficiales sobre una obra son a veces muy valiosos, puesto que sin saber nada “sienten” cuando una tesis de autor (aun sin saber el término) se expone de forma aburrida, interesante, con o sin suspenso, etc. Lo más importante de las críticas es observar si la tesis de autor es firme, bien comprendida, si es sólo una o si le falta fuerza. Los comentarios más experimentados pueden captarla inmediatamente y sopesar si su trascendencia es temporal, perdurable o definitivamente débil. Si la tesis de autor es clara se tiene al menos un buen argumento.

Muchas veces un hecho en la calle o un pasaje de vida propio o ajeno tiene un fuerte atractivo para quienes escriben. La tesis de autor puede estar en aquella escena que uno tiene en mente para comenzar a escribir. Hay una explicación lógica sobre el atractivo de esta escena y esa es la raíz de una tesis. Esta escena puede ser la semilla del *nudo*, de la *peripecia*, del *clímax* o de la *catarsis*. Sin importar qué lugar llegue a tener hay que empezar a escribir esa escena.

Esa escena nos llama la atención por su fuerza, su paradoja, su comicidad, su violencia, etc. Tal vez se trata de un personaje y su modo de hablar; entonces es preciso dialogarlo lo antes posible. La escena lograda puede seguir creciendo hacia delante o hacia atrás.

Un camino coherente para escribir una obra es utilizar el cuadro de paradigmas, ensamblarlo con la *gráfica dramática*, descubrir la *tesis de autor* y finalmente encuadrarla en el género dramático correcto.

Actividades de aprendizaje

- a) Elige una obra de tragedia y establece al protagonista contra el antagonista, bajo el esquema Eros-Tánatos. Las características principales de cada uno en contraposición con el otro, según las acciones que tuvieron lugar en la historia.
- b) Colócate tú mismo en este esquema Eros-Tánatos y del otro lado tu pareja o a alguien quien pretendas. ¿De qué lado estás tú y por qué?

- c) Señala tus pulsiones de vida más frecuentes o que más recuerdes.
- d) Señala tus pulsiones de muerte que has reconocido.
- e) Busca alguna historia que consideres haya escrito alguien Eros y sustenta por qué.
- f) Escribe un relato breve, bajo las premisas de Eros.
- g) Ve la película *Perfume de mujer* y rescata aquellos valores Tánatos que se redimen en la intervención del general ante la corte escolar.
- h) Si una película muestra escenas inmorales, ¿esa posición inmoral triunfa en la historia?
- i) Escribe todas las tesis de autor que comúnmente has pensado en los últimos tiempos, respecto a la familia, la pareja y el lugar donde trabajas o estudias.
- j) Lee una revista y recopila algunos paradigmas, derivados de los temas contemporáneos acerca de pareja, salud, etcétera.
- k) Discute con amigos o pares, algunos paradigmas que hayan encontrado en la vida cotidiana.
- l) Elabora una sinopsis breve (2 cuartillas) partiendo de una tesis de autor, como la siguiente: en las comunidades rurales, el trabajo remunerado se opone al trabajo comunitario.
- m) Elabora un esquema de paradigmas a partir de una situación conocida, tratando de lograr el mayor contraste entre ambos elementos.

EL GUIÓN Y EL CINE

En la actualidad es muy común que una película comience en el teclado de un escritor, pero no siempre ha sido así. El cine nació sin guión y esa es una realidad inobjetable como el Sol. Por tanto, sostener que toda creación de cine debe nacer del guión es una posición muy soberbia del escritor. Como veremos más adelante, en sus orígenes el cine fue documental y después contó historias, las primeras fueron mudas por mucho tiempo.

El cine que cultivó los primeros éxitos era el abundante en imágenes que retaban la imaginación, batallas reales y simuladas, trenes, coches, caballos y aviones a gran velocidad con acróbatas colgantes, cómicos cuyas torpezas derrumbaban una fábrica, etc. En el primer cine las imágenes contaban las historias, no los textos.

Poco a poco, mediante una actuación gesticulante cada vez más acertada y una fotografía más cerrada, el drama pudo llegar al cine mudo, pero sin alcanzar la construcción de caracteres, sino una recreación de arquetipos y prototipos. Cuando la banda sonora llegó privilegió a la música y al canto, elementos del género menor llamado melodrama, antes que al texto de la tragedia o la comedia.

Con lo anterior es importante aclarar que el cine tuvo su propia cuna y alcanzó su madurez y gloria, sin deberle nada a la dramaturgia, reproche que muchas veces el realizador puro se encarga de recordar en trabajos de mucha riqueza visual y escénica.

Este reproche también sale a flote en la pugna o en el matrimonio, ya clásico, entre el director y el guionista. Cuando a un escritor se le ocurre decir que sin diálogos no hay obra, entonces el director (cosa que también había hecho el director teatral pero con menos armas) saca muchos de sus recursos para buscar una expresión independiente del diálogo, como el encuadre, el movimiento, la actuación, la situación, los sonidos, la música, los símbolos, las intenciones, las tensiones y las transiciones, entre otras.

El cine de pinceladas

Cuando vemos una película que se defiende del texto con los siguientes elementos: una actuación contenida, un encuadre atrevido, una composición sugerente, imágenes contrastantes, originales, escenas tensas, situaciones insospechadas, evocaciones o parodias clásicas, sentimientos ahogados y otros más que pudieron escaparse o están por crearse, y que no son diálogo, estamos ante un cine de director, un cine de pinceladas. Este cine, que puede tener carencias en su dramaturgia o exceso de rupturas en la narración, nos compensa con esa sensación de estar ante algo tal vez nunca visto, que no tiene una calificación dramática.

Como ejemplo de esa debilidad argumental, pero fortaleza escénica, actoral y fotográfica podemos citar al cine europeo, con películas de directores como Win Wenders o Bernardo Bertolucci, por no abrumar con más ejemplos. Películas que aunque no terminan su último tercio como Hollywood manda, con una catarsis y un final feliz, nos pueden dejar un poco insatisfechos, basta con recordar en retrospectiva la idea original y algunas escenas intermedias para sentirnos bien como espectadores.

Los extremos del fenómeno cinematográfico

El propósito de recordar la relación inestable entre el guión y el cine es la de consolidar al guionista más puro para que se sumerja en su trabajo, haga caso a las imágenes que golpean en su mente y logre construir un sólido argumento dramático, con todos los elementos que le hagan falta, con o sin diálogo, pero sobre todo gozar la escritura como arte y oficio sin pre-

sentar su obra hasta que esté totalmente terminada. Lo más seguro es que un guión hecho bajo tales condiciones sea inobjetable en su realización.

Por otro lado hay que desenmascarar a ese director que se viste de guionista y que escribe castigado antes de filmar, como el niño que debe hacer la tarea antes de salir a jugar. A ese director mejor le vendría, a sí mismo y al arte, tener una cámara en mano y empezar a recopilar imágenes de la realidad o tener actores a su disposición y un escritor que le ayude con los diálogos y construya dramáticamente sus arranques. Ese cine que nos parece improvisado y muy “gritoneado” por un director histérico, al final puede arrojar no malos resultados. Este método recuerda lo que hizo Charles Chaplin al trabajar en el set, casi siempre sin guión y mediante la repetición de escenas hasta cientos de veces para lograr el efecto deseado. Todavía se vale hacer ese cine, siempre y cuando uno encuentre los cómplices adecuados.

Claro que son válidos los puntos intermedios, sobre todo en busca de la inspiración del dispositivo que despierte la creación y aquellos puntos de contacto entre el realizador y el guionista. Por ejemplo, se puede comenzar un proyecto por pensar imágenes o ambientes insospechados o poco vistos, tan provocativos como los portafolios de arte fotográfico, por ejemplo, un desnudo en el tren subterráneo, un león en una alberca, un niño en la tribuna del Congreso, una anciana persiguiendo a un policía, etc.; al tomar como pretexto el accidentado origen del cine podemos pensar en cualquier imagen sugerente para el principio de un proyecto cinematográfico, con o sin palabras.

El lenguaje de las imágenes

A lo largo de su historia el cine ha marcado su propio lenguaje mediante el encuadre y el movimiento de la cámara. Durante años, los libros de guión han trasladado este conocimiento e informan del uso más común que se hace de ellos y la intención del narrador, que en este caso es el director.

Sin embargo, el mayor defecto de esta muestra ha sido que el guionista asume un conocimiento que no le corresponde plasmar en el guión. Si en algún momento se agregaban en el guión las indicaciones *close-up*, *mid-shot*, etc., antes de cada acotación, era un trabajo que limitaba la libertad del director y en ocasiones ni siquiera se aplicaba correctamente. Para las intenciones del guionista basta con acotar datos como, “vemos las lágrimas de...” o “a lo lejos vemos...”.

Por otra parte, algo que vino a descomponer los dogmas del encuadre y los movimientos de cámara han sido los videoclips musicales, por lo que

las recomendaciones sobre los encuadres (gratuitas además en un libro de guión) ya se han pasado por alto. Finalmente, se trata de un conocimiento que le corresponde al realizador.

Actividades de aprendizaje

- a) Revisa una película de Bernardo Bertolucci, *Cinema paradiso*, *El último emperador*; o de Win Wenders, *So Far so Close*, y describe una escena de pinceladas; entre más débil dramáticamente, mejor.
- b) Inventar una escena de pincelada, sin preocuparte por el resto de la trama o cómo la insertarías en una historia.
- c) Plantea una escena muy sugerente que te gustaría ver en una película, como a Salma Hayek desnuda por la selva, un elefante en el polo Norte, etc. Luego, si quieres, continúa.
- d) ¿Te consideras un director disfrazado de guionista?

LOS GUIONES COLECTIVOS

Desde finales del siglo xx la industria del entretenimiento en Estados Unidos de América y Canadá ha mostrado un gran progreso argumental en sus películas infantiles y de dibujos animados, gracias a la incorporación de equipos completos de escritores. Como consecuencia hay tramas llenas de historias paralelas, elementos simbólicos por todas partes, trayectorias que se abren, se relacionan y se cierran oportunamente, estereotipos bien desarrollados en cada escena, diálogos con más brillantez y elementos cómicos, escenarios con más riqueza en sus situaciones, entre otros adelantos. Basta con recordar algunos largometrajes infantiles como *Shrek*, *Bichos*, *Tierra de osos*, *El espantatiburones*, etc., donde nunca hay personajes débiles ni decae el interés y la intensidad de la trama.

Posteriormente otras películas, ya no tan infantiles, han desarrollado el trabajo colectivo en sus argumentos, impulsados por garantizar la inversión que se hace en el pago de licencias. Algunas de estas películas son las series del *Hombre araña*, *X Men*, etcétera.

La escuela del sitcom

Este trabajo colectivo en aquellos países tal vez se da por la naturaleza de la labor colectiva que conllevan los dibujos animados. Un equipo de creativos pasa semanas trabajando en cada escena, lo que implica que al

paso de ese tiempo y tantas mentes en una misma acción se van mejorando diálogos, se agregan situaciones y se pulen intenciones.

Un antecedente o escuela de trabajo colectivo está en el género de la comedia de situaciones, llamada por su contracción sitcom. Desde el primer sitcom, *I Love Lucy* (1951), cada año se transmiten en Estados Unidos de América entre 30 y 50 series de sitcom, de las cuales sobreviven, o repiten temporada la mayoría, mientras al menos una decena son nuevas propuestas.

En Estados Unidos de América el sitcom es un género de alto impacto, no sólo en la cultura televisiva, sino en los códigos de lenguaje común de ámbitos diversos. Estas series aportan y retoman continuamente expresiones y estereotipos de la cultura de aquel país, dentro de ámbitos como la política, el ambiente artístico, deportivo, alta sociedad, etc. Un lenguaje que se retroalimenta en las calles, las escuelas y los grupos de amigos para expresar una sensación, situación o actitud nueva.

Si al sitcom se le aplicara un objetivo social sería enseñar a vivir con humor pese a todo lo que se presente, desde problemas graves como la muerte, las enfermedades o las drogas, hasta los más sencillos, como la aceptación, los amores juveniles y el afecto; otros de mediana intensidad que en su tiempo fueron fuertes son el adulterio, la homosexualidad, etcétera.

El sitcom busca entrar en los ambientes más novedosos de trabajo, desde una agencia de publicidad hasta la Casa Blanca, pasando por supuesto por los estudios de televisión, de un noticiario hasta una misma sitcom. Sin embargo, la fórmula más simple y exitosa a pesar de los experimentos y novedades siempre ha sido la familia.

Desde mediados de los años ochenta comenzaron las historias de familias disfuncionales, sin papá o mamá, como *La niñera*, luego llegaron las de familias decadentes como *Los Simpson* o *Married with children*, y finalmente las de grupos de "singles" o solteros, como *Friends* y *Jerry Sinfield*, entre otras.

Desde el principio las necesidades de un diálogo brillante, ingenioso y pleno de chistes llevaron a requerir el trabajo de un grupo de escritores para cuidar la homogeneidad de este producto. Además había un mercado que permitía estos "lujos", lo que exigió depurar algunas técnicas de diálogo como el *gag*, que es un bombardeo de chistes sobre un mismo tema e implica un chiste, al menos, cada dos líneas.

En este ambiente, el autor de la serie llamado *producer*, si no es el que dirige la escena, sí la vigila estrechamente y tiene el poder para cambiar los diálogos, incluso repite la grabación si las risas del público asistente no son las deseadas. Acompañado por todos los escritores, el trabajo de este

autor es respetado al pie de la letra y el papel de realizador pasa a ser un fotógrafo de las intenciones. Sin embargo, esto no quita que el trabajo del escritor sea cuestionado constantemente por los actores, por el realizador y hasta por el público. Aquí el autor acepta cualquier cuestionamiento a su trabajo, lejos de mitificarse como el jefe o el artista, con el fin de lograr un diálogo lejos de la mediocridad.

Ante esta calidad del trabajo colectivo son evidentes las deficiencias naturales de un trabajo individual, cuyos contrastes empiezan por la unidad de la historia, el abandono accidental de algunas situaciones, prototipos y símbolos, la debilidad de algunos personajes que están para que la historia funcione y no porque tengan vida propia; entre otros defectos normales.

Sin embargo, el sitcom estadounidense está apoyado, más que en su trabajo colectivo, en los costos de aquella industria que permite financiar hasta formatos pequeños de media hora, algo muy difícil de comercializar en otros países como el nuestro.

Las técnicas del sitcom

El sitcom es quizá el argumento más complejo de todos los géneros audiovisuales. Al mismo tiempo que se plantea una trama central hay otras paralelas, los personajes deben cuidarse en su fidelidad y sobre todo tener una vida propia, no en función de la historia. Pero algo que hace la diferencia del sitcom es el diálogo de alto brillo humorístico. De hecho, no existen acotaciones u otra cosa diferente que se escriba en una sitcom que el diálogo. Hay campos de especialidades, pero al final todo es diálogo.

Con el riesgo de que esta división de campos sea una regla para romperse, debe establecerse trama, personajes, diálogo y gag. Uno de los principios para los escritores en el trabajo colectivo del sitcom es que dentro de estos tres campos nadie es el mejor siempre, por el contrario, siempre hay un campo donde uno es mejor que en los otros tres. Asumir esto es un buen principio para el escritor colectivo, sin que por eso se tenga que callar la boca en los otros campos.

La trama

Se debe construir una trama principal y dos o tres más complementarias, según los personajes y el tiempo del programa. La trama principal está encabezada por el protagonista y se entiende que su problema afecta a to-

dos los demás, por eso es la más importante. Pero la trama complementaria puede tener una relación temática con la principal, lo cual es una oportunidad para abordar el mismo problema desde otra perspectiva, entre más contrastante, mejor.

En un ejemplo clásico de familia la trama principal queda a cargo de los protagonistas. Si en este caso son los papás (*La niñera, Wifes and Kids*) los hijos tendrán su trama complementaria que debe contrastar en su tono o color pero con una afinidad temática. En un programa juvenil (*That 70 Show*) es al revés, los problemas de los jóvenes son primero y los padres contribuyen con sus preocupaciones, contraste y color a la diversión.

Las tramas toman de base la farsa, aplican una solución que resulta de momento en un vuelco de la fortuna. Al final, como en este género, se buscará la normalidad de los personajes estelares. Un recurso para no caer en los moralismos de la farsa, que “castiga” a todos condenándolos a la normalidad, es la posibilidad de utilizar a un personaje invitado (un buen invitado, por cierto) que sea el que asume la solución con mejor suerte y hasta con éxito, pero del cual sólo se sabe por una carta que escribió.

Además de una secuencia que respete la gráfica de acción dramática, el armado de una trama busca escenas con las situaciones más embarazosas, los problemas en donde los personajes exhiban mejor sus cualidades o defectos, donde la oposición con prototipos y estereotipos brinde los mejores resultados humorísticos.

Los personajes

Algunos escritores se han especializado en este campo, asumen la posición de sus personajes y someten a su consideración la trama y las reacciones de los otros personajes. La mayor importancia de este trabajo radica en el diseño previo de la serie, en hacer un personaje sólido en sus características, que no se modifiquen. Sin embargo, los personajes pueden ir evolucionando y en hacer estos cambios radica su interés, por ejemplo, puede haber un personaje que se resiste a la homosexualidad, pero que poco a poco va cediendo conforme pasa el tiempo. Lo más común es un niño que se vuelve adolescente, con todo lo que implica, conflictos, cambio de cuerpo, etcétera.

La especialización sobre los personajes funciona para que tengan vida propia y no actúen en función de las tramas principales o de las peripecias de los protagonistas. El diálogo y las situaciones se someten a sus expresiones más comunes, procurándose un uso medido de sus recursos, además de la creación de otras nuevas.

La convivencia entre el escritor del personaje y el actor que lo interpreta puede explorar las potencialidades expresivas del actor y a su vez el actor conocer las motivaciones creativas del autor, ambas corrientes se aprovechan para lograr un mejor guión.

Diálogo y gags

Unos diálogos funcionan para el discurrir de la trama principal y otros son los del *gag*, que tratan sobre un tema paralelo y dan brillo a los parlamentos. Esto le da al sitcom un diálogo técnicamente “cargado” de motivos, unos propios de la trama y otros del *gag*. El resultado es que no pasan más de dos líneas sin que los personajes provoquen un disparo de risas. Alguien definió a los buenos sitcom como una metralleta y no se equivoca, hay que buscar esa dinámica.

El diálogo de trama debe buscar ese contraste con la situación que altere la psicología de los personajes y de los prototipos o estereotipos. Ésta debe ser una situación cuyo diálogo sea hilarante. Por ejemplo, si nuestro personaje es un ancianito locuaz, debemos ponerlo en una oficina de trámites donde vuelve loco a todo el mundo. A esta situación se suma el *gag*, llevado por el personaje o por los coestelares, entonces el diálogo puede convertirse en una metralleta de chistes.

El *gag* puede ser un tema relacionado con una obsesión pasajera de los personajes, principales o coestelares, que les hace decir varios chistes en cada participación. Puede incluirse más de un *gag*, pero el ingenio está en explotar una sola idea al máximo. Un tema simple de *gag* puede ser el nuevo peinado de un personaje, la resolución de un crucigrama, la práctica de alguna disciplina, etcétera.

El *gag* más efectivo es aquel que suelta un personaje y sólo es captado por los espectadores, únicos cómplices de su obsesión, ante el asombro o perplejidad de los demás personajes. Ese lazo con el público es quizá el que se goza al máximo.

Las fases del trabajo colectivo

La escritura colectiva debe también dejar claras las competencias de todos los participantes, empezando por los derechos de autor. En este sentido el trabajo se divide en tres fases, la primera es la concepción de la serie, con sus ambientes, personajes, oficios y objetivos bien definidos.

La segunda fase es la escritura colectiva, la cual se propone bajo ciertas directrices. La tercera fase será la grabación en estudio, en la cual deben estar presentes los escritores y autores de la serie para lucir aún más el diálogo.

En la primera fase del trabajo se registra la serie bajo la autoría de quienes participaron en su diseño y se elabora un contrato de explotación de la obra original para que se genere un primer derecho de autor.

En la segunda fase, que es el desarrollo de la serie, los escritores originales pueden participar o no, según sus intereses, tiempo o aportaciones. Para esta segunda fase todos entran como adaptadores y se elabora un contrato para la autorización de producción de “obra derivada”. Cada capítulo se registra como “adaptación de un original de...” generando un segundo pago por ello a todos los que participan en ese capítulo.

En el caso de una sitcom, la tercera fase no es menos importante, la grabación en estudio. En ella están presentes todos los escritores del capítulo y los autores de los personajes, que someterán su trabajo al escrutinio de los actores, del realizador y hasta del público, si se graba con una tribuna.

En este caso como escritor hay que tener la mente muy abierta, mantener la propia persona divorciada de su trabajo para evitar cualquier enojo; hay que ver como un ejercicio “las ideas de todos” sometidas al tamiz de los presentes. El equipo de escritores está para abordar de inmediato el problema que se va a resolver, sin dejar que se profundice en el error, sino recuperar lo que en ese momento flota en el ambiente y se debe capturar. Por otra parte el productor, el realizador y el elenco deben procurar un buen ambiente durante la grabación, la consigna es divertirse para producir una sitcom de calidad.

Los beneficios de trabajar en estas tres etapas son muchos:

- a) La rentabilidad del primer esfuerzo garantiza ingresos a los creadores originales, quienes apoyan o participan en la segunda y tercera fases como censores de calidad o de lleno como adaptadores.
- b) En la generación de cada capítulo de la serie se pueden incorporar diversas aportaciones, aquellas que son nuevas en cuanto a personajes podrán registrarse como aportaciones originales. Pero el productor puede echar mano de grupos y pagar en proporción a sus aportaciones.
- c) Los adaptadores se incorporan como trabajadores a un nuevo proyecto y ganan con base en su tiempo y talento invertidos, evitando tensiones, plagios, egoísmos, etcétera.

- d) En el sitcom el ambiente del estudio y la convivencia de los escritores con el elenco permite ese contacto que genera buenas ideas. Al conocer las posibilidades del actor o que el actor se empape de su personaje, la convivencia siempre será inspiradora para ambos grupos.
- e) Bajo este sistema transparente y poco receloso, en Estados Unidos de América y Canadá, muchos televidentes, que también son escritores trabajan desde su casa y envían sus aportaciones o libretos a los canales de televisión. Éstos se pagan en proporción a lo que haya sido aceptado.

En estos países, el guión audiovisual es el comienzo de una larga cadena de procesamiento, incluso antes de la producción. Es necesario incentivar el trabajo colectivo para otros escritores al formar especialistas de trama, diálogo, psicología e investigación.

Las formas de trabajo colectivo

Desmitificar el trabajo del escritor es el primer paso para entrar en esta dinámica. Si la escritura siempre ha sido considerada un arte y el escritor ha sido en nuestra civilización el gran gurú de las ideas, en el trabajo colectivo la reflexión debe ser inmediata, la aportación es probada al instante y si no funciona no se desecha, es un escalón para buscar algo mejor.

Entre los escritores participantes en un trabajo colectivo de guión debe haber la convicción de que una obra sumaria siempre será superior al guión elaborado por una sola persona. Esta no es una idea que debe prevalecer porque sí, sino que debe demostrarse en los hechos. Simplemente cada personaje de una obra colectiva debe tener vida propia, no estar al servicio de la historia, ante cada circunstancia que se presenta debe hacer sentir que tiene mil posibilidades de actuar y que como ser pensante elige la más acorde con su carácter, como hacemos todos los seres humanos.

Cada escritor debe estar de acuerdo en trabajar dinámicas colectivas, tiempos de oficina que se dividen en sesiones compartidas o juntas y sesiones de trabajo aisladas, la duración de cada espacio puede variar, según los acuerdos tomados ahí mismo.

Un día de trabajo inicia con la primera junta, donde todos aportan el tema del día o del capítulo que se va a escribir. Entonces se acuerda dividir el trabajo y un tiempo para realizarlo ahí mismo, por ejemplo, de dos horas.

Si algunos prefieren trabajar en grupos lo pueden hacer, respetan a los que no quieran pero si se comprometen al tiempo pactado. Después de ese tiempo se realiza la siguiente junta donde se revisa el trabajo, se afinan elementos, como incrementar el brillo de las situaciones y la trama, la fidelidad de los personajes estelares y los de apoyo, por último el diálogo y sus gags.

Para hacer diferencia entre los días se pueden plantear varias dinámicas, como ver un programa o video juntos, recibir una visita totalmente ajena y desconocida al proyecto pero relacionada porque alguien así lo vio, recibir a un actor del elenco para atenderlo todos, etcétera.

Los siguientes principios pueden ser adoptados como política de trabajo, incluso algunos de ellos pueden estar expuestos en la sala de sesiones grupales.

1. Aun cuando todos tengan la experiencia, el talento y la capacidad para realizar un guión impecable, seguramente un tratamiento colectivo lo puede hacer soberbio.
2. Debe haber dinámicas de contacto, que permitan al menos romper toda solemnidad y timidez entre los participantes, si bien no forjar una profunda afinidad, al menos evitar la incomodidad por estar trabajando juntos.
3. A nivel extrasensorial existe una comunicación no verbal entre las personas que se conocen y comparten un proyecto, más aún quienes necesitan estar sincronizadas mentalmente. Esa comunicación siempre es posible, incrementar el trato ayuda a mejorarla.
4. Las diferencias entre escritores nunca deben verse como generadoras de conflicto, o al menos si se capturan para el tema de una telenovela está muy bien, pero en el ambiente de trabajo deben considerarse como una ventaja para ver el trabajo desde otra perspectiva. Entre más diferentes más ricos somos.
5. Todos los escritores, al vencer las inercias literarias comunes, estarán dispuestos a ser corregidos en sus aportaciones orales y trabajos escritos, aceptan que el producto final sólo puede tener fragmentos o a veces nada de sus ideas, pero que aportaron su mejor esfuerzo que los hizo llegar hasta ahí.
6. Todos los escritores participarán de manera activa en las sesiones grupales, manifestando sin reservas sus mejores conocimientos teóricos y técnicos para beneficio del producto.
7. Las ideas generadas y asentadas en las sesiones grupales no pertenecen a nadie en lo individual. Nadie se anota aciertos o se apropia de nada.

8. No se atacan las personas, sino las ideas. Las ideas no son hijas de alguien, por lo que nadie se siente aludido ni ofendido.
9. El genio y la figura no son hasta la sepultura, por tanto cambiar es fácil, de opinión aún más.
10. Sea o no un programa humorístico cada sesión debe ser divertida y ocurrente, se trata de pasarla bien. Se valen improvisaciones, imitaciones, chistes que vengan al tema, etc. Hay que expulsar el mal humor, los ataques, los enojos, etcétera.
11. Los participantes deben buscar el término adecuado para calificar o defender algo; el público usa un lenguaje común; un creador profesional y capacitado sabe exactamente lo que señala y lo que quiere. Sí y por qué; no y por qué.
12. Todos los escritores están "sentados en las butacas", en el escenario sólo hay personajes, no escritores. No se ataca a los autores sino a los chistes, los diálogos, los personajes o las tramas.
13. Cada participante asumirá las responsabilidades que le sean encomendadas al cabo de las dinámicas grupales. Esos trabajos no son de quien los escribe, sino que son las participaciones colectivas que circunstancialmente le correspondió plasmar.
14. La sesión grupal sirve para pulir ideas inacabadas, si una idea no es muy sólida se debe anotar y seguir persistiendo en ella hasta pulirla y proponerla mejor. Tarde o temprano todo sirve.
15. Al realizar los encargos todos deben honrar los acuerdos tomados en grupo, porque todos fueron parte de ellos. Pero si al hacer esos encargos surgen otras buenas ideas, primero se deben respetar los acuerdos y luego exteriorizar las aportaciones. Esto se debe a que los demás trabajan pensando en que cada uno cumplirá sus acuerdos; si alguien cambia de plan puede estar tocando personajes y situaciones que le corresponden a otros. Las aportaciones se pueden aceptar después, siempre que no interfieran con las tareas de los demás.

Habría que experimentar si todos los géneros caben en esta dinámica de participación grupal. Por supuesto que los programas humorísticos se prestan perfectamente, por el desenfado requerido, pero habría que experimentar sobre los melodramas. Un autor de melodrama necesita sumergirse en actitudes destructivas, poco sociables, intenciones muy esforzadas y hasta paranoicas, una inmersión que tal vez el grupo no permite mantener.

La investigación

La investigación puede ser llevada a cabo por no escritores que buscan fuentes documentales y vivencias propias de la materia que están tratando. También abordar temas nuevos para personajes invitados o tramas diferentes para los siguientes capítulos. Buenas informaciones son valiosas para temas sensibles, como adicciones, orientación sexual, institucional, etc. Aunque hay muchos otros temas de interés que el público puede agradecer, como los pormenores o entretelones de una disciplina deportiva, un oficio digno, un arte, o algo más sobre una situación social real de un grupo, de una institución, etc. También están las noticias más importantes del momento, las cuales pueden ser parodiadas específicamente o mediante una expresión.

La investigación puede usar técnicas de sociología cualitativa, a través de entrevistas con grupos de enfoque y con líderes o modelos de grupos sociales. Cuando los escritores o actores investigan pueden percibir los intereses primarios de esos grupos, como lenguajes, movimientos, modales, códigos, su relación con los demás grupos, actitudes y conductas más comunes.

El objeto de la investigación será buscar siempre vetas temáticas para lograr tramas reales en el ambiente donde están ubicados los personajes y también para la construcción de estereotipos con riqueza de caracteres, lenguaje, valores, actitudes y conductas.

La grabación en estudio

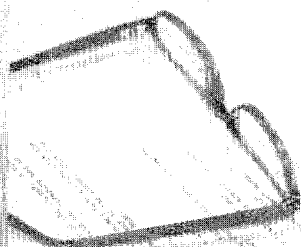
Muchas situaciones en estudio hacen de una sitcom un producto de calidad. Ya hablamos de la presencia de los escritores en el piso y su trabajo para incorporar, corregir y aumentar el brillo de los diálogos, lo cual tiene prioridad. El papel del realizador fue delineado como un “fotógrafo de las intenciones” pero lejos de ser un papel acotado, reviste la mayor importancia.

Hay series cuyo diálogo no es tan ingenioso ni brillante, pero una fotografía exacta de las intenciones, apoyada por una actuación locuaz y distorsionada logra aumentar el efecto cómico. De igual modo, de nada sirve un diálogo brillante si no hay el justo espacio y encuadre, incluido el silencio expectante para darle marco a esas líneas. Como dice el “producer” de la sitcom *La tercera roca del sol*, David Goetsch: “Se necesita una cámara dirigida hacia la dirección del buen actor que dirá la frase perfecta al interlocutor perfecto y así siempre... De hecho es fácil encontrar una buena frase, por el contrario, hay que ligarlo todo.”

Podrían alegarse las restricciones económicas del género sitcom como el freno principal para producirse en nuestro país, pero en verdad no existe el paraíso de este género, ni siquiera en Estados Unidos de América, donde nació. Trabajar con restricciones es la constante de la televisión. La búsqueda de lo mejor, lo más brillante y pronto será siempre la directriz del género. Hay autores convencidos de que sin fechas fatales o la presión de los productores o de los mismos actores en escena no se trabajaría igual.

Actividades de aprendizaje

- a) Renta una película infantil (*Bichos*, *Shrek*) y en una sola escena ubica la cantidad de construcciones dramáticas ambientales, de trama, diálogos, personajes, etc., que pudieron ser aportadas grupalmente. Discute con un grupo si esa riqueza pudo provenir de una sola persona.
- b) Intenta crear un grupo de escritores y planteen una rutina por al menos dos días. Busquen las herramientas de trabajo adecuadas, como computadoras o cualquier otro soporte. Marquen un objetivo, un género, etc. Si la idea les gusta mucho regístranla. Sigan adelante y continúen el armado de uno o dos capítulos.
- c) El siguiente es un ejercicio que erizará los cabellos a los grandes literatos. Toma un gran clásico del teatro, el que quieras, y propón su mejora como primer trabajo colectivo de tu equipo. Respetando la tesis del autor y sus mejores aportaciones, como uno o dos personajes, su diálogo, etc., propónganse mejorarla. ¿Será mejor que el original? Forzosamente.
- d) Intenta esta creación colectiva con un género melodramático. Mide las posibilidades reales.
- e) Intenta en grupo uno de tantos géneros y temas que no existen en la televisión mexicana. ¿Qué tal una de policías? ¿Por qué no una de médicos y hospitales? La pobreza de tramas y caracteres en la televisión mexicana es un campo virgen para las oportunidades.



3



Los géneros de no ficción

Las tareas de gobierno y los acontecimientos que afectan y preocupan a grupos, estratos o naciones enteras, además del seguimiento de las acciones que lleva a cabo el poder, han encontrado en la escritura un vehículo de registro y difusión. Esta necesidad de registrar la realidad, interpretarla o darla a conocer, ha sido la cuna del periodismo, actualmente el género por excelencia de la *no ficción*.

Breve historia del periodismo

En la historia de la humanidad han existido algunas publicaciones que pueden considerarse precursoras del periodismo. La más antigua se atribuye a Julio César (100-44 a. C.) emperador de Roma, que difundió el *Acta Diurna*, unos tablones blancos que se pegaban en las paredes del palacio, para informar de los actos y acontecimientos del Imperio. Este medio se hizo más complejo para incluir las noticias del Senado, la Corte, los magistrados, decretos del Emperador y hasta muertes y nacimientos; noticias importantes para los residentes de Roma y otros lugares relacionados.

La historia del término *pasquín* también proviene de la antigua Roma. Pasquino fue un gladiador cuya forma de pelear fue tan a gusto del emperador en turno que mandó erigir una estatua suya. Dicho monumento se convirtió más adelante en el lugar preferido para que ingeniosos y clandestinos poetas dejaran epigramas satíricos en contra de la autoridad papal. El epigrama satírico más antiguo que se recuerda en la estatua de Pasquino fue contra el papa Urbano VI, quien mandó fundir los broncees antiguos de la ciudad para construir cañones. El epigrama decía: “lo que no hicieron los bárbaros, lo ha hecho Barberini”. Durante el reinado de Alejandro VI se

pintaron allí muchísimas inscripciones de crítica a la conducta dispendiosa y libertina de este Papa de la familia Borgia.

En 1440 Johannes Gutenberg inventa la imprenta de tipos móviles en Alemania, que oportunamente sirvió primero para traducir e imprimir la *Biblia* y la hizo del conocimiento general del pueblo alemán. Después sirvió para que el obispo Martín Lutero iniciara el movimiento de la Reforma religiosa mediante la impresión de millares de panfletos, entre 1517 y 1524, que cuestionaban aquellos dogmas de Roma que no aparecían por ninguna parte del *Nuevo Testamento*. La imprenta no podía haber escogido un manejo más trascendental, como medio de comunicación, y llegó a ser considerada hasta peligrosa por algunos reyes.

A principios del siglo xvii el doctor Renaudot inició en París la *Gazette de Francia*, publicación semanal cuya información sobre temas políticos y financieros, a raíz de su cercanía con el poderoso cardenal Richelieu, ministro de relaciones exteriores del rey Luis XIII, marcó los derroteros del periodismo político. Además de haber sido una de las primeras publicaciones periódicas y semanales formó las primeras agencias o despachos, que recogían del pueblo y de los comerciantes tanto información como anuncios, es decir, asentó las bases comerciales del periodismo moderno.

En la muy noble y leal Ciudad de México desde el siglo xvii ya existían publicaciones, que por su formalidad iban desde *La Gaceta de México* con cédulas reales y contenidos de interés social y científico hasta los pasquines y las “hojas volantes”, donde a veces se hacía una burla ingeniosa de algunos hechos y personalidades de alto nivel, aprovechando el anonimato.

El periodismo y la ficción

Podemos citar diversas fuentes sobre la historia del periodismo, y reconocer en cada una de ellas los antecedentes de los géneros actuales, sin cancelar la posibilidad de lo nuevo. Sean los que sean sus orígenes y aportaciones más sólidas, lo cierto es que el periodismo actual cada vez se acerca más, en su formalidad estética y en su rigor didáctico al esquema aristotélico. Es probable que lo haya hecho siempre o desde hace muchos años, pero no con tanta intención como en la actualidad. No podía ser de otra forma, puesto que el drama y el periodismo provienen de Occidente y por tanto de una misma cuna helenista. Basta con recordar la utilidad de la comedia para la democracia y establecer una semejanza con la actual caricatura política. Tal nexos con el drama no desmerece al periodismo en su ética o búsqueda de la verdad, mucho menos le estorba en su escritura rigurosa, al contrario, le ayuda mucho.

Este nexo ha sido cada vez más marcado a partir de la primera mitad del siglo xx, con la aparición de los medios electrónicos como la radio, la televisión y la inclusión de noticias en sus contenidos. Quizá el hecho de que el periodismo en estos medios no contara con un soporte material y tangible como los medios impresos, ha ido acercando la redacción de la noticia con el drama, al menos en su estructura básica, vinculándolo siempre al inconsciente narrativo para su mejor aceptación.

Teorías nacidas en los tabloides, como el “embudo invertido” y “las 5 W”, se siguen impartiendo en las escuelas de periodismo, sin darse cuenta de que las redacciones de los mismos periódicos han tenido que cambiar, sobre todo desde el apogeo de los informativos televisivos y los noticiarios matutinos de la radio que han tenido mayor presencia desde la década de 1980.

Congruente con esta realidad inobjetable hay una estética dramática en los formatos periodísticos de los medios audiovisuales, que lejos de excluirse conviene extraer y racionalizar de la mejor manera.

Actividades de aprendizaje

- a) Investiga el contenido de las “hojas volantes” en el México novohispano.
- b) Plantea cuál pudo ser el efecto de haber traducido la *Biblia* en un mundo cristiano hecho con dogmas que no provenían de esas escrituras.

LA NOTA INFORMATIVA AUDIOVISUAL

Cada vez más dispersa y sobre informada, la atención humana va modificando la medida de lo que puede escuchar y retener bien. Por principio de cuentas, el soporte de la escritura audiovisual es la voz humana, la cual no es tangible ni manipulable al espectador, como en el caso de un periódico o una página de Internet donde se puede regresar y volver a una lectura más lenta que facilite la comprensión. La voz humana es como una línea continua que pasa por el oído del espectador, lo que no haya sido escuchado con atención o si la sintonía llegó tarde ya no se repetirá, por lo que es necesario ser reiterativo.

Al paso de la radio y la televisión las formas de redacción en los medios impresos se han modificado. Muchos periódicos en su afán por ser cada vez más “modernos”, han tenido que adaptar su redacción a la medida de la atención humana, en principio y posteriormente a una estructura dramática que subyace en todo lo escrito.

De acuerdo con la linealidad de la escritura, una buena regla para establecer en una redacción de noticias de radio o de televisión es construir oraciones simples, con sujeto y predicado aun con los modificadores de tiempo, lugar y objeto indirecto. A cada sujeto le corresponde sólo un predicado y evitar en lo posible el *punto y coma*, además de los conectivos (“y”, “lo que”, “puesto que”, “ya que”, etc.) los cuales permiten poner otro verbo en acción o en gerundio. Hay que cuidar que el predicado sea un solo verbo en acción, por lo que es deseable descomponer la información en tantas oraciones simples como sea necesario, como en el siguiente ejemplo:

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
El equipo regiomontano, <i>Tigres</i> ...	...sacó un valioso empate de Manizales, Colombia, con el campeón de la Copa Libertadores, Once Caldas, a un gol.

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
De esta manera, los universitarios...	...tendrán mayor tranquilidad para el juego de vuelta en Monterrey, el próximo 17 de junio.

La siguiente estructura es poco deseable:

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado 1</i>	<i>Predicado 2</i>
El equipo regiomontano, <i>Tigres</i> ...	..sacó un valioso empate de Manizales, Colombia, con el campeón de la Copa Libertadores, Once Caldas, a un gol,	...lo cual le da mayor tranquilidad para el juego de vuelta en Monterrey.

Asimismo es importante la reiteración del sujeto en la segunda oración, mediante un sinónimo, ya que el lenguaje es lineal y la mayoría de las veces la atención del espectador no se capta de principio hasta que la fuerza del verbo en acción llama su atención y la pregunta más común es: “¿quién dijo qué?”, por esta razón es pertinente una segunda mención o reiteración.

El sujeto de la noticia

La redacción de una nota informativa requiere de la comprensión total del hecho. Una de las primeras reflexiones es ubicar al sujeto de la noticia, que es la persona o sustantivo que sufre las consecuencias del hecho. En la siguiente nota alguien podría ver dos sujetos de la noticia:

“A partir del 8 de noviembre, el gobierno de Cuba sacará de circulación al dólar estadounidense de su economía interna. Las autoridades financieras cubanas reemplazarán la divisa norteamericana por un billete de valor equivalente, aunque únicamente dentro de la isla.”

En este caso uno de los sujetos de la noticia podría ser tal como está redactado, el Gobierno cubano, aunque el otro puede ser el dólar estadounidense si se redacta de la siguiente manera:

“A partir del 8 de noviembre, el dólar estadounidense será sacado de circulación de la economía cubana. La divisa norteamericana, informan las autoridades financieras de ese país, será cambiada por un billete que tendrá un valor equivalente, aunque únicamente dentro de la isla.”

Utilizar como sujeto el dólar logra mejor efecto de atención en los radioescuchas o televidentes. Aunque tampoco es incorrecto el otro sujeto de la noticia, pero hay que elegir al sujeto que sea de mayor interés para el público al que se informa.

El verbo de la noticia

Del mismo modo hay que encontrar el verbo de la noticia, como la principal acción que ha tenido lugar en la información. En el ejemplo anterior podríamos decir que se trata de “sacar de circulación”. En muchas noticias, el verbo de la noticia es la cabeza de los medios impresos, mató, violó, reprobó, suplantó, mintió, etcétera.

La teoría de las 5 Q y su adaptación audiovisual

Después de haber planteado el sujeto y el verbo de la noticia, se puede usar la teoría 5-W, en inglés, o 5-Q, en español, inventada en Estados Uni-

dos, la cual sigue vigente para plantear las preguntas básicas de cualquier información y así transformarla en nota periodística.

En su planteamiento real, son más de cinco las preguntas básicas que cualquier informador debe hacerse sobre un suceso para su mejor transmisión ante un medio. Este es el orden más frecuente de las 5 Q en las notas informativas, aunque no se descarta cambiar el orden según sea el hecho más importante.

1. Qué	Verbo de la noticia
2. Quién	Sujeto de la noticia
3. Cuándo	
4. Dónde	
5. Cómo	
6. Por qué	
7. Para qué	

El sujeto y el verbo de la noticia siguen siendo los elementos más importantes para la construcción de la primera oración. Como complemento de la misma está el modificador de lugar (dónde) o de tiempo (cuándo) que a su vez pueden ser intercambiables para cerrar esta primera oración, que es llamada *lith* o cabeza informativa.

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
Las principales estrellas de Brasil, Ronaldo, Ronaldinho, Adriano, Kaká y Robinho...	...fueron convocados por el entrenador Carlos Alberto Parreira, para participar en la Copa Confederaciones, de Alemania 2005.

La segunda oración se construye en respuesta a las demás W o Q, el proceso (cómo), su objeto (por qué) y su fin (para qué).

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
La convocatoria de estas estrellas...	...echa por tierra la versión de que Brasil se presentaría a este torneo, el próximo junio, con una selección "B", dando vacaciones a la pléyade.

La tercera y hasta la cuarta oraciones si no son la conclusión pueden ser parte del desarrollo de la noticia. Puede haber tantas oraciones como el informador sienta que el tema quedará totalmente explicado.

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
La Confederación Brasileña de Futbol, a través del supervisor de selecciones, Américo Faria...	...recordó a algunos jugadores, que si pensaban tomar vacaciones, la Copa del Mundo también tendrá lugar en el mes de junio.

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
Esta declaración del federativo brasileño...	...era una clara alusión al club Real Madrid, que en marzo pasado comentó que Ronaldo fue dispensado de este torneo.

La última oración, que puede ser la segunda, tercera o posterior, debe ser un dato “no Q”, es decir, un dato que no proviene de las preguntas originales y sirve para dar la sensación de que concluyó un tema.

<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>
Por otro lado, la lista de 23 jugadores brasileños...	...no consideró a otras estrellas históricas, como los laterales Roberto Carlos y Cafú.

La nota informativa y el drama

La nota informativa contemporánea establece un símil en su desarrollo con la estructura dramática, cuyo transcurso obedece a nuestro inconsciente narrativo. El dato “no Q” es similar al desenlace, deja la sensación de un tema concluido.

Sujeto	Predicado	<i>Planteamiento</i>
Sujeto	Predicado	<i>Desarrollo</i>
Sujeto	Predicado	
Sujeto	Predicado	<i>Desenlace</i>

Los cuadros que se presentan a continuación explican el método de redacción propuesto. No son modelos para las notas informativas sino esquemas explicativos, los formatos se presentan más adelante.

<i>Indicaciones</i>	<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>	
1. Responder a 3 Q, como máximo en esta oración: <i>qué, quién y cuándo</i> , aunque aquí el <i>dónde</i> es obvio.	Después de 14 años de ausencia, el Gran Premio de Fórmula Uno...	...regresará a México, en el año 2006, a Cancún.	Planteamiento
2. El sujeto se reitera (con sinónimo) y responde una Q más, <i>cómo</i> .	El máximo serial del automovilismo mundial...	...tendrá como sede el autódromo Mantarraya, cuya construcción comenzará en enero de 2005.	Desarrollo
3. Nuevo sujeto, ampliación del Q <i>cómo</i> y el <i>dónde</i> .	Con un costo de más de 150 millones de dólares, el autódromo Mantarraya...	...se edificará en un lote de 380 hectáreas, ubicado al sur del aeropuerto de Cancún y a 15 minutos de la zona hotelera.	
4. Mayor desarrollo del Q <i>cómo</i> .	El escenario, con capacidad para 150 mil espectadores, también...	...contará con un centro de negocios, un parque de diversiones, museos interactivos, campo de golf y un casino.	
5. Información adicional del Q <i>cómo</i> .	El circuito de 5 kilómetros, que combinará un óvalo y una ruta...	...será diseñado por el alemán Hermann Tilke, constructor de los autódromos de Shanghai, Bahrein y Malasia.	
6. Un dato no Q.	Se calcula que la derrama económica de este evento...	...será de aproximadamente 200 millones de dólares por cada carrera.	Desenlace

Cuando un tema no es muy conocido por el espectador promedio puede haber tantas oraciones como sea necesario. En notas cotidianas o también por su interés, la redacción puede ser corta y por tanto el esquema tiene una aplicación más rigurosa.

<i>Indicaciones</i>	<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>	
1. Responder a 3 Q, como máximo: <i>qué, quién y cuándo.</i>	Durante la presente administración, el Gobierno del Distrito Federal...	...ha logrado recuperar terrenos públicos en poder de particulares por 267 mil metros cuadrados.	Planteamiento
2. El sujeto se reitera (con sinónimo) y responde una Q más, <i>cómo.</i>	El Oficial Mayor del Gobierno del Distrito, Octavio Romero Oropeza...	...informó a la Asamblea Legislativa que los terrenos rescatados tienen un valor comercial superior a los 1500 millones de pesos.	Desarrollo
3. Nuevo sujeto, ampliación de otras Q.	Entre los predios rescatados...	...destaca el Parque Recreativo Atlantis, en la Tercera Sección de Chapultepec, con más de 18 mil metros cuadrados.	
4. Un dato no Q.	La comparecencia del Oficial Mayor ante la Asamblea Legislativa...	...tuvo lugar como parte de la glosa del Cuarto Informe del Jefe de Gobierno del Distrito Federal.	Desenlace

En el tema deportivo, cuyo ámbito requiere menos referencias, las notas se hacen más cortas.

<i>Indicaciones</i>	<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>	
1. Oración con 3 Q <i>qué, quién, dónde.</i>	El subcampeón olímpico, Óscar Salazar...	...se recupera en su casa después de la exitosa cirugía que le practicaron en la rodilla derecha el viernes pasado.	Planteamiento

(Continuación.)

<i>Indicaciones</i>	<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>	
2. Reitera el sujeto, con sinónimo, más otra información Q, para qué.	El hermano de Iridia Salazar...	...debió someterse a esta operación que tenía ya programada desde hace tiempo, incluso antes de los Juegos Olímpicos.	Desarrollo
3. Cambiar el sujeto, y dar información "no Q".	La recuperación del taekwandoín...	...tomará cerca de un mes y medio, antes de siquiera apoyar la pierna.	Desenlace

<i>Indicaciones</i>	<i>Sujeto</i>	<i>Predicado</i>	
1. Oración con 4 Q, qué, quién, dónde, más un Q omnisciente cómo.	El día de ayer, los tomates de Culiacán...	...ganaron como visitantes a los Yaquis de Obregón, 7-6.	Planteamiento
2. Reitera el sujeto, con sinónimo, más otra información no Q para cerrar.	Con esta victoria, impulsada por el batazo de Adán Muñoz, en la octava entrada, los culiches...	...toman el liderato general de la Liga Mexicana del Pacífico.	Desarrollo y desenlace

La claridad del sentido de una información es la única regla para lograr una buena redacción. El tamaño de las notas puede ser tan corto o tan extenso como lo exija la cantidad de referentes necesarios para quedar claras. Los anteriores esquemas no deben ser un molde en la extensión de las notas sino un cauce para su acomodo, tan corto o tan extenso como lo determina el momento histórico que se vive o la información existente al respecto, entre otros aspectos.

El predicado por delante

Algunos medios radiofónicos utilizan una redacción que inicia las notas informativas por el predicado, esto permite destacar el verbo de la noticia, por ejemplo:

- Renuncia a registrar su precandidatura, para Gobernador del Estado de México, por el Partido Revolucionario Institucional, el Procurador de Justicia de ese Estado, fulano de tal.

- Protegen con vallas y cercas especiales, al Presidente, fulano de tal, la policía estatal de Aguascalientes, durante una gira por aquella entidad.

Se trata de un estilo enfático y muy atractivo, que se puede aplicar a las cabezas o *liths* informativos.

La tentación de las oraciones compuestas

La tentación para construir oraciones de doble predicado es latente, mediante el recurso de los conectivos como el punto y coma, los “y”, “ya que”, “puesto que”, el gerundio y otros más.

- El día de ayer, los Tomateros de Culiacán ganaron como visitantes a los Yaquis de Obregón, 7-6, alcanzando el liderato de la Liga Mexicana del Pacífico.
- Uno de los líderes más influyentes de la ortodoxia judía, el rabino Yosef Shalom Eliashiv, ha ordenado a sus seguidores en Estados Unidos, que voten por George Bush, ya que no considera que el candidato demócrata John Kerry sea amigo de Israel.

Con estos recursos no se falta a la sintaxis o al idioma, pero mantenerse en oraciones simples puede ser un principio o regla de los medios audiovisuales, que puede hacer la diferencia con el estilo de los medios impresos.

Actividades de aprendizaje

- a) Toma un periódico y elabora cinco notas respondiendo a las 5 Q, en el orden que te exige el hecho. Trata de redactar una oración por cada Q, aunque repitas información, por ejemplo, “*Cuándo*: Ayer el presidente de la República, fulano de tal, inauguró en la Ciudad de México los trabajos de la Comisión Binacional México-Estados Unidos. *Quién*: El Presidente de la República, fulano de tal, inauguró ayer en la Ciudad de México los trabajos de la Comisión Binacional México-Estados Unidos. *Dónde*: En la Ciudad de México...” Este es un ejercicio de descomposición de sentidos, muy útil para agilizar los conceptos de una nota.
- b) Redacta cinco notas con todas las reglas establecidas, en esas mismas notas cambia su redacción bajo la regla de “el predicado por delante”. ¿Cómo quedaron mejor?
- c) Elige tres notas donde puedas jugar con el sujeto de la noticia, es decir, que dentro de la misma información tengas la posibilidad de tomar dos o más elementos como sujetos. Elige cuál fue el mejor y explica por qué.

- d) Elabora en equipo un noticiario radiofónico, con tres noticias nacionales, tres internacionales, tres deportivas y tres locales. Reparte el trabajo. Uno de ustedes es el jefe de redacción y al comienzo del noticiario darás la primera oración de cada nota como cabeza.
- e) Con tu equipo elabora un noticiario cada día, durante al menos cinco días seguidos. Tienen que elaborar el trabajo en un máximo de 15 minutos.

EL ORGANIGRAMA DE UN NOTICIARIO

Antes de pasar al armado de un noticiario es necesario dejar establecido el organigrama de este grupo de trabajo, para que cada uno logre en su puesto desarrollar las máximas capacidades posibles, sobre todo al tratar con una materia nada tangible, la noticia. Tal vez lo mejor es comenzar de abajo hacia arriba.

Los redactores

En este escalafón se preparan los futuros reporteros. Antiguamente trabajaban alrededor de una mesa de redacción, donde llegaba toda la información por varios canales, teléfono, télex, fax, boletines, correo, cables, etc. Hoy casi los mismos servicios llegan a través de Internet, como agencias, portales o páginas oficiales de temas, grupos o instituciones, correos electrónicos de fuentes confiables, etc. Toda esta información es incorporada a los noticiarios mediante el estilo propio del programa, vigilado por el jefe de redacción.

En los programas noticiosos de televisión, cuya misión ha sido la creación de notas, la mesa de redacción también se ha transformado en una *mesa de asignaciones*, donde los redactores se vuelven “cazadores” de temas de interés para el programa y con un esbozo suficiente de los objetivos mandan las órdenes hacia los reporteros que se encuentran todo el día en la calle. Por supuesto, siguen capturando invitaciones, cables, etcétera.

El jefe de redacción

Es el jefe inmediato de los redactores, cuya tarea es cuidar el buen uso del idioma, hacer una selección de las notas más importantes para el programa mediante el armado de la orden de edición, que es el noticiario en

sí. Este jefe resulta ser el formador o maestro de los redactores y fija el estilo que se quiere alcanzar en el programa. Al momento del aire puede estar presente para evaluar, junto con el productor, la necesidad de sacar ciertas notas por ajustes de tiempo o como era el estilo de ciertos productores, sintonizar a la competencia y ver si ella ganaba ciertos temas.

Los reporteros

La principal función del reportero es estar en el lugar de los hechos para obtener información directa y así transmitirla a su medio. Provenientes de la redacción, estos trabajadores de la información ya están formados en el estilo que se requiere para el programa, por lo que deben ser capaces de hacer sus notas, incluso sin escribirlas. Los reporteros hacen la diferencia entre un resumen noticioso y un programa de noticias, ya que al estar en el lugar de los hechos dan la confianza al espectador de que obtienen información de primera mano.

En la televisión ya se está comprendiendo la esencia de este elemento, por lo que es más común el enlace vía remota con el reportero desde el lugar de los hechos, aunque el costo de estos enlaces pocas televisoras pueden solventarlo. Lamentablemente en la radio muchas cadenas pueden hacer trucos al respecto, porque debido a la facilidad con que hoy se obtiene la información vía Internet, sólo basta que el “reportero” se ponga en el extremo de una línea telefónica –que puede estar dentro de la misma radiodifusora– para simular el efecto de estar en el lugar de los hechos. Este efecto, aquí llamado “efecto testimonio”, lo veremos más adelante.

Por otro lado, las radiodifusoras más fuertes, curiosamente aprovechan el poder de la televisión para enviar su imagen gráfica a través de las notas televisivas, mediante los “cubos” colocados en sus micrófonos. Estos diseños gráficos de la radio mandan una fuerte presencia que da confianza a los televidentes de que en caso de prender su radio también estarán informados.

El jefe de información

Este es el estratega, que de acuerdo con el panorama de la información, planea, junto con el productor, el director general y el jefe de redacción, los sitios adonde serán enviados los reporteros. De preferencia se requiere un reportero con experiencia, cuyas relaciones con las oficinas de comunica-

ción social le permitan presentar a sus reporteros ante cada una de las fuentes. Al momento del aire —sea real o no— este jefe está al tanto de la ubicación de sus reporteros y de los contenidos que transmitirán.

El productor

El objetivo de este jefe es cuidar la estética del programa, sea visual, auditivo o ambas cosas. En el caso de un productor de noticiario radiofónico él es la máxima autoridad en cabina, durante las principales notas buscará que se tenga un “efecto reportero”, real o ficticio; debe cuidar el formato que le dan al programa las cortinillas, los efectos y la música de fondo; el manejo de invitados en cabina; el seguimiento de la orden de edición y el contacto previo con reporteros y sujetos de la noticia en vivo. Algunos productores de radio manejan un amplio directorio de personajes públicos para enlazarlos en vivo con su conductor.

El productor de televisión de un noticiario deberá cuidar la imagen total de su programa, desde la presencia del conductor hasta el video y los gráficos que ilustran cada nota; prever los enlaces; darle seguimiento a la orden de edición y coordinar a los invitados en el estudio, además de varios imprevistos. Por ello, el productor es la cabeza de otro organigrama, en este caso de editores de video, camarógrafos (tanto los de estudio como los que acompañan a los reporteros), asistentes de producción y personal administrativo, para resolver múltiples situaciones, desde burocráticas, hasta de investigación, utilería, etcétera.

El conductor y director general

Cada vez se vuelve más común que el titular de un espacio radiofónico o televisivo sea al mismo tiempo el director general del proyecto, lo cual sucede por la necesidad de tomar la responsabilidad total de los contenidos. Debido a esta estructura a veces es notorio cuando el titular de un noticiario sale de vacaciones y el suplente cambia un poco el color de las notas o presenta sus preferencias temáticas personales, a veces contrastantes.

Lo deseable es que el conductor cuente con una trayectoria reconocible en el oficio del periodismo, para saber lo que se hace en cada puesto de los subalternos y tener la capacidad de dirigir todo este trabajo.

También hay sólo presentadores o conductores de algo dirigido por un productor en jefe y creador del proyecto. Esta circunstancia puede estar mar-

cada por el organigrama de la empresa, que coloca a los productores como cabezas únicas de todos los proyectos.

Actividades de aprendizaje

- Acude a un medio de comunicación que genere noticias de radio o televisión y verifica los puestos que existen.
- Haz una lista de los puestos que existen en ese medio y compárala con las funciones aquí mencionadas.
- Compara aquellos medios importantes, con una mayor cantidad de gente e informadores, contra los sitios pequeños. ¿Cómo se simplifican las funciones?
- Trata de percibir cuando un noticiario de radio abusa del “efecto reportero”, es decir, que el mismo no se halla en la fuente donde dice estar.

EL ARMADO DE UN NOTICIARIO

Una vez construidas las notas en el estilo que se haya establecido se colocan dentro de bloques ubicados entre cortes comerciales, cuya duración ya ha sido establecida por el departamento de comercialización. Estos tiempos deben ser considerados por el jefe de redacción para calcular el número de notas que incluirá en cada uno de ellos.

Temas y magnitud

Primero se descomponen las notas por temas y magnitud. En este ejemplo haremos la siguiente selección:

Primera nacional
Segunda nacional
Tercera nacional

Primera internacional
Segunda internacional
Tercera internacional

Primera deportes
Segunda deportes
Tercera deportes

Primera local
Segunda local
Tercera local

Primera espectáculos
Segunda espectáculos
Tercera espectáculos

Primera (materia diversa)
Segunda (materia diversa)
Tercera (materia diversa)

La magnitud y la temática servirán para establecer criterios en el armado del noticiario, cuya presentación puede estar alejada totalmente del esquema dramático. Uno de estos criterios puede ser especulativo, anunciando la nota principal antes de cada corte comercial, para mantener al espectador pegado durante todo el noticiario, en cuyo caso las notas se ordenarían así:

(Anuncia Primera Nacional)
Corte Comercial
Tercera Nacional
Segunda Nacional
Primera Nacional
(Anuncia Primera Internacional)
Tercera Internacional
Segunda Internacional
Primera Internacional
(Anuncia Primera...)
Corte Comercial

Otro criterio es el *embudo*, que obedece también a la “noticia caliente”, es decir, las importantes van primero a veces sin importar la materia y pueden mandar hacia atrás a todas las demás. Este criterio es obligado cuando hay una fuerte competencia en el mismo horario y se debe cumplir con la promesa hecha al auditorio inmediatamente después del corte comercial. Se confiará en la fidelidad del auditorio para que “consume” las demás.

Primera Nacional
Segunda Nacional
Tercera Nacional
(Aunque más de Primera Nacional)
Corte Comercial
Primera Nacional
Segunda Nacional
Tercera Nacional

Un noticiario puede transcurrir totalmente de acuerdo con lo planeado o entrar al marasmo de la información que va llegando, según se elija. Al parecer, la producción radiofónica ha elegido esto último, contrariamente a la televisión, que por sus altos costos, la mayoría de las veces tiene que aprovechar las notas y reportajes que ha producido su equipo de reporteros durante el día y no hacer a un lado este trabajo para favorecer la “noticia caliente”.

Por su menor costo técnico y de producción la radio favorece las notas de primera magnitud y las sigue con enlaces telefónicos, recurso que en la televisión no se ve muy bien (o no es rentable por el tiempo de aire sin imagen real) o que se reserva sólo para temas muy calientes y a personajes muy encumbrados. Es frecuente que en la cabina de radio el productor se dedique a buscar enlaces con los actores reales de estas noticias importantes.

Hablar del contenido de un noticiario se hace con base en su soporte material, que son la orden de edición y el guión de noticias.

La orden de edición

La *orden de edición* es el esqueleto de un noticiario, donde todo el personal, tanto técnico como de producción puede observar diferentes aspectos del noticiario antes y durante el aire. El siguiente es un bloque de un noticiario de televisión, que se toma porque es el más complejo. El de radio no tiene tantas acotaciones ni se escribe su guión en dos columnas.

11	-----	Corte Comercial	----	----	----
12	Conductor	DÓLAR EN CUBA	S/S	1:05	3:55
13	Reportero	DÓLAR EN CUBA	C/S	0:55	3:00
14	Cond./Rep.	MIAMI, DÓLAR CUBA	EN	0:30	2:20
15	Reportero	MIAMI, DÓLAR CUBA	C/S	1:00	1:20
16	Rep./Cond.	MIAMI, DÓLAR CUBA	EN	0:20	1:00
17	Conductor	Aviso: Deportes	S/S	0:10	0:50
18	-----	Corte Comercial	----	----	----

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
-----	-----	-----	-----	-----	-----

En este ejemplo se enumera el último renglón de la orden de edición para explicar los contenidos de cada casilla.

1. Número de página, para saber su orden.
2. Voz que enunciará la noticia, en este caso sólo hay diferencia entre conductor y reportero o corresponsal, aunque también vale poner nombres propios según los criterios de cada producción.
3. En la casilla más grande se hace referencia al tema para información del personal. No es una cabeza o un título porque no se lee al aire.
4. Especificación de producción, que en este caso por ser de televisión habla del video, que puede ser (S/S) sin sonido, (EN) enlace, (C/S) con sonido, es decir, una voz en *off* en un canal del mismo video y otras claves que cada producción establece según sus métodos de trabajo, equipo técnico y organización.
5. Tiempo de duración de cada nota, que en el caso de correr videos ya producidos son fijos o en el caso de intervenciones a cuadro son estimados.
6. Tiempo restante de cada bloque, que puede ser programado en una computadora de forma automática, aunque no sería difícil restarlo. Esta indicación de tiempo restante es muy importante para la emisión al aire.

El guión de noticias

Cada renglón de la orden de edición es la cabeza o la ceja de una página del guión de noticias donde está redactada la nota. De hecho existen programas o *softwares* informáticos que construyen esta orden de edición y el siguiente nivel es la página del guión de noticias. Este ejemplo comienza en la página 12 de un noticiario de televisión.

El criterio para definir cada renglón de la orden de edición es el cambio en la producción, que va a requerir cada paso en el noticiario. Trataremos de explicar esta dificultad de la producción en cada página que pasamos del guión de noticias.

12	Conductor	DÓLAR EN CUBA	S/S	1:05	3:55
CONDUCTOR A CUADRO:		A partir del 8 de noviembre, el gobierno de Cuba sacará de circulación al dólar estadounidense de su economía interna.			

CONDUCTOR EN OFF: IMÁGENES DE AGENCIA. SUPER: Habana, Cuba. SUPER: <u>Una economía sin dólares.</u>	Las autoridades financieras cubanas replazarán la divisa estadounidense por un billete de valor equivalente, aunque únicamente dentro de la isla. Los dólares de turistas o ciudadanos cubanos serán gravados con un impuesto de 10 por ciento, al momento de ser cambiados. Otras divisas, como el dólar canadiense, el euro, la libra o el franco suizo no serán objeto de ningún impuesto, ni de restricciones en su circulación. La medida tomada por el líder cubano Fidel Castro tiene lugar, debido a las restricciones que impuso Estados Unidos de América para aceptar los dólares que el gobierno cubano cambia en mercados internacionales, provenientes de las remesas de cubanos en el exterior. La restricción para tener y manejar dólares estadounidenses en la isla vuelve después de 11 años, cuando en aquel entonces se tuvo que aceptar su circulación por la caída de la Unión Soviética.
	Nuestro reportero en La Habana, Cuba, Leonardo Elizondo, nos ha preparado el siguiente reporte.

En esta primera página el conductor leyó una nota armada en la redacción, mientras corría imagen del día, que puede ser comprada en servicios como OTI o al mismo reportero.

En la siguiente página del guión de noticias, el reportaje, tanto en guión como en video ya obra en poder de la producción con previa anticipación. Suponemos que para enlazarse en vivo con La Habana hay ciertas dificultades técnicas o no es rentable tener una estación permanente allá, por lo que hay un reportero al que se le compró o recibió su nota ya ilustrada en otra hora del día. El productor o director de cámaras indica el momento en que corre este reportaje.

13	Reportero	DÓLAR EN CUBA	C/S	0:55	3:00
REPORTERO A CUADRO:		Una sorda conmoción es lo que ha provocado la medida tomada por el presidente Castro, de restringir la tenencia de dólares y proponer su cambio, por un documento que nadie espera siquiera conocer.			
REPORTERO EN OFF:		Leonora, madre de tres hijos, y que recibe dólares desde Miami por parte de su hermano, como muchos cubanos, guarda lo poco que le sobra después de gastos, debajo del colchón. Por obvias razones no revelaremos su identidad, pero sus palabras son valientes:			
ENTREVISTADA A CUADRO		<i>Ni loca voy a cambiarlos. Tampoco han dicho que sea ilegal tener dólares. No tengo prisa. A ver quién es capaz de rechazar los dólares, porque siempre valdrán más que el peso cubano, y mucho más que los billetes por los que piensan cambiarlos.</i>			
INSERT: (efecto digital cubre rostro)					
SUPER: <u>Leonora. Matanzas. Cuba</u>					
REPORTERO OFF:		Pero la medida también cuenta con un poco de respaldo popular, como nos explica Roberto, un joven estudiante de medicina, que recibe dólares de su tía, desde Atlanta, Georgia.			
ENTREVISTADO A CUADRO:		<i>La gente no entiende que a la larga, el dólar no tiene salida de la isla. Si Estados Unidos de América rastrea todos los dólares que entran a Cuba y no los está recibiendo, ni de Suiza, ni de México, de ningún país, pues no tienen valor. El gobierno ahorita los está comprando, sabiendo que esos dólares se convertirán en puro papel.</i>			
INSERT:					
SUPER: <u>Roberto López. Estudiante.</u>					
REPORTERO A CUADRO:		Aún faltan 12 días para que se abra el proceso de canje de dólares por el billete que emitirá el gobierno cubano, que por cierto, todavía no se conocen, pero ya se empiezan a llamar, popularmente "marieles". Desde La Habana, Cuba, reportó para Vistas, Leonardo Elizondo.			

En la siguiente página de nuestro guión de noticias, el conductor se enlazará en vivo hasta Miami, donde sí hay mejores condiciones para un enlace. En este caso, la participación del conductor está escrita y la del reportero en Miami también fue obtenida con anticipación, con la sola intención de estimar el tiempo, lo que no coarta ni limita las improvisaciones necesarias de ambos. Hay un tiempo restante que los protege, si se quiere ver al final del bloque es de 50 segundos.

14	Conductor	MIAMI, DÓLAR CUBA	EN	0:30	2:20
CONDUCTOR A CUADRO:			Ahora nos enlazamos en vivo con Miami, Florida, donde nuestra compañera Susana Esquinca nos comenta el sentir de la inmigración cubana. Susana, buenas noches.		
REPORTERO A CUADRO:			Luis, buenas noches. Aquí en Miami, la capital del estado de Florida, las disposiciones del gobierno cubano han sido recibidas de manera desigual. Por una parte, hay organizaciones preocupadas por el trato que Washington está dando al dinero que los exiliados mandan a la isla, dólares que son desconocidos por la Reserva Federal, pero que alegan, valen tanto como su trabajo y su contribución a la economía estadounidense. Por otro lado, no faltan las asociaciones que advierten cómo el gobierno cubano puede aprovechar esta coyuntura para hacerse de los ahorros del pueblo cubano. Vamos a escuchar ambos puntos de vista.		
SUPER:					
<u>Susana Esquinca. Reportera.</u> <u>Miami, Florida. EUA.</u>					

Se hizo una siguiente página del guión de noticias porque corre en el estudio una grabación de video, que previamente se obtuvo del reportero, es decir, un movimiento en la producción. No se puso todo este proceso en el mismo renglón, aunque sigue el enlace, porque la producción se trasladó al estudio por un momento.

15	Reportero	MIAMI, DÓLAR CUBA	C/S	1:00	1:20
ENTREVISTADA A CUADRO:		Yo creo que los dólares que les enviamos a nuestros parientes, valen tanto como los de cualquiera. Vemos con desconcierto que la Reserva Federal nos haga eso, pero no hay problema, entonces les mandamos euros o dólares canadienses.			
INSERT: Doña Eduvigis.					
ENTREVISTADO A CUADRO:		Pues flaco favor le hacen al barbón, para hacerlo ver como mártir o víctima, frente al pueblo y lo peor, frente a los mercados financieros internacionales.			

Pasamos a la siguiente página, después de haber corrido el video, aunque se trate de una situación ya repetida, porque exige otra acción de producción. Las palabras del enlace aquí están escritas, pero pueden no estar y suceder una improvisación de los involucrados. El tiempo estimado del espacio es de 20 segundos y el restante de 50 segundos, menos lo que se hayan tomado en la anterior ocasión, tanto el conductor como el reportero. El conductor casi siempre está al tanto de estos tiempos y considera si toma más de los 20 segundos marcados con cualquier otra pregunta.

16	Rep./Cond.	MIAMI, DÓLAR CUBA	EN	0:20	1:00
REPORTERO A CUADRO:		(IMPROVISA SOBRE LA IDEA)			
SUPER: Susana Esquina. Reportera en Miami, Florida.		La comunidad cubana en Miami no se encierra, tiene muchas opciones para seguir apoyando a sus familiares y no teme ninguna represalia por parte del gobierno estadounidense.			
CONDUCTOR A CUADRO:		(RESPONDE Y SE DESPIDE)			

Pasamos a la penúltima página del bloque, que manda al corte comercial. Si mantuviera intacto su tiempo restante tiene bastante margen para hacer un comentario, leer un cable de última hora o cualquier “chacotería”, dar la hora, hacer un breve editorial, etc., según sus talentos personales. Es común que los conductores noveles estén muy nerviosos para improvisar, por lo que el jefe de redacción les dará poco tiempo restante, contrariamente a los veteranos que hasta 50 segundos les puede parecer muy poco.

17	Conductor	Aviso: Deportes	S/S	0:10	0:50
CONDUCTOR A CUADRO:		Yo regreso con usted para presentarle los deportes, donde ya tenemos nuevo campeón del mundo en el boxeo de pesos medios, ¿y sabe qué? Es mexicano. Ya vuelvo.			
CORRE VIDEO TAPE.					

La siguiente página sólo la ponemos para cerrar este ejemplo.

18	-----	Corte Comercial	----	----	----

Los segmentos grabados son exactos en su tiempo, los enlaces y las conducciones son espacios calculados, que se pueden expandir o acortar con base en el tiempo restante del bloque.

En la columna video hay varias indicaciones técnicas, como los super, que son letreros que aparecen en pantalla. También está la pertenencia del texto a reportero, entrevistado, conductor, etc. También se pueden poner los nombres propios de cada participante, si así lo determina la producción.

Reiteramos que la separación de cada renglón obedece a las dificultades de producción que implica cada paso del programa de noticias. Supongamos que el programa continúa y vemos lo siguiente:

12	Conductor	PRESENTA DEPORTES	GR	0:10	4:50
13	Reportero	DEPORTES	C/S	0:55	3:20

En este caso estamos viendo que el conductor presenta una sección grabada en video, ni siquiera a alguien en el estudio, porque no se contempla algún intercambio o diálogo con un coconductor. Por su parte, la sección deportiva sólo es nominada como deportes, por lo que se intuye que hay varios temas enlazados en la misma grabación, que dura 3:20. Por tanto no se hace una separación de renglones por cada tema deportivo, porque desde la dificultad de producción es sólo un segmento.

Las especificaciones de producción son claves de cada equipo de trabajo y se adaptan a los adelantos técnicos que van saliendo al mercado y puedan ser adoptados por la televisora. Este es el principio de una orden de edición, que puede variar mucho según la integración que ya tengan los equipos de trabajo. También puede aplicarse este modelo de orden de edición a cualquier programa del género revista, en radio o televisión que requiere incluir varias secciones, invitados, etcétera.

Los estilos de producción de noticias

Un noticiario puede manejar su imagen de acuerdo con las pretensiones de sus directivos, el estilo no es resultado de la casualidad. Si por alguna razón de *ratting*, o por otros intereses, se pretende dar fuerza a un lector de noticias puede omitirse a todos los reporteros de sus notas. Esto se logra dándole al lector toda la información en su texto y colocando los insertos o testimonios al final de cada intervención. Por ejemplo, veamos el siguiente extracto de orden de edición:

12	Conductor	TEMBLOR EN TAMAULIPAS	S/S	0:45	4:15
13	INSERTO	GOBERNADOR TAMP.	C/S	0:21	3:54
14	Conductor	LLUVIAS N.L.	S/S	0:50	3:04
15	INSERTO	SRIO. PROT. CIVIL N.L.	C/S	0:25	2:39

Como se observa el inserto ocupa un lugar propio en la orden de edición para ser tomado en cuenta por el director de cámaras y todo el staff.

Otro estilo es dar “cuadro” sólo a los reporteros que cumplan con el perfil deseado por los productores, de acuerdo con sus criterios, que puede ser el *ratting*, la familiaridad con el público, etc. Sin embargo, todo proceso selectivo, con o sin criterio, malo, bueno, justo o injusto, termina por ser

anacrónico y mafioso. Mucho se agradece en los noticiarios ver caras y escuchar voces nuevas, incluso antiestéticas, ya que la mayor parte de la gente es así y no por eso deja de ser inteligente o aguda en sus observaciones.

Hasta esta última posibilidad tiene que ser manejada con acierto, ya que si bien la juventud es bienvenida, el hecho de introducirla siempre entre los reporteros mientras los veteranos van pasando al estudio, también está emitiendo un mensaje sobre la ruta de la experiencia en el oficio. Valdría la pena considerar este mensaje y proponer cosas nuevas.

El efecto “testimonio”

Cualquier medio de comunicación puede informar. Gracias a las posibilidades de la Internet cualquier hecho informativo se halla a la mano, a sólo minutos de haber sucedido e incluso con testimonios reales, como pueden ser imágenes, voces, efectos, etc. De ahí que una estación de radio, una televisora, una página de Internet o un simple sistema de perifoneo, puede tomar la información y difundirla sin citar fuentes.

Sin embargo, la credibilidad del medio que difunde esa información se halla en su **efecto testimonio**, al tener colocado a un informador desde el lugar de los hechos y que por tanto obtiene información de primera mano.

La mejor muestra de este efecto testimonio la vemos en la televisión de noticias, cuando trasmite directamente desde el lugar de los hechos, ya que trae imágenes para nuestro sentido más exigente y de mayor credibilidad, la vista (*ver para creer*). De hecho la instantaneidad es la mejor cualidad noticiosa de los medios electrónicos.

Vale hablar de los excesos del efecto testimonio que ocurre principalmente en la radio, aunque también ha sucedido en la televisión. Sin mencionar que el reportero se halla en el lugar de los hechos se arma la nota con efectos propios de la distancia y la dificultad de las comunicaciones.

En notas televisivas internacionales cuando es evidente que el noticiario carece de los recursos para enviar un reportero o tener corresponsales, se editan las imágenes obtenidas de otros servicios, como agencias, otras televisoras, etc., y se pegan con intervenciones de un reportero a cuadro, en un paisaje similar al del tema informativo. Por ejemplo, se traen imágenes del Oriente Medio y se graban intervenciones del reportero frente a una mezquita o sinagoga local. No se dice que el reportero está allá, pero se vale de un recurso para crear un efecto de cercanía con el tema u objeto de la noticia.

Aún más común es el truco del efecto testimonio en los noticiarios de radio. La información que pudiera dar un conductor en cabina es tan fiel

como los medios que tiene a la mano, que son la Internet y la televisión, ya no hay cabina de radio que se respete si no tiene instalados estos recursos. Pero a pesar de tener los instrumentos a la mano se siguen usando “enlaces” con reporteros “en el lugar de los hechos”. Resulta cómico que esos reporteros se hallan tan solo a la distancia de la redacción o en cualquier otra extensión ubicada dentro de la empresa radiofónica para dar la misma información que puede proporcionar el conductor. No dicen que están en el lugar de los hechos, pero con mandar micrófonos a ese reportero se entiende, sin decirlo, que él está más cerca de los acontecimientos. Este truco es muy común para cubrir fuentes cuya oficina de comunicación social provee oportunamente de la información y hasta de los testimonios, asimismo en reportes viales (de flotillas que curiosamente uno nunca ve en la calle), notas rojas, etcétera.

Actividades de aprendizaje

- a) Elabora en equipo un noticiario radiofónico con tres notas nacionales, tres internacionales, tres deportivas y tres locales. Reparte el trabajo. Uno de ustedes es el jefe de redacción y al comienzo del noticiario dará como cabezas la primera oración de cada nota. Hagan una lectura grupal del noticiario como si estuvieran al aire y corrijan sus errores. Repitan el ejercicio hasta que saquen un noticiario completo en 10 minutos.
- b) Elabora una nota de televisión con todos los elementos que se puedan visualizar en la producción. Elige tus intervenciones como reportero a cuadro, sin inventar y hazlo sobre información real.
- c) Elabora el guión de un programa de televisión de noticias, que puede ser temático, como salud, deportes, general, etc. Visualiza cada paso de la producción para establecerlo en el guión.

EL REPORTAJE

Al reportaje se le considera el género periodístico por excelencia. Es un género que destaca por su calidad de información, ya que desde la elección del tema ha buscado un mayor impacto social porque contribuye a la mejoría de esas condiciones que presenta. Por la metodología y el rigor de su investigación, el reportaje también destaca como el resultado de un proceso que no ocurre dentro de otros géneros del periodismo. El reportaje también es considerado el campo donde las formas narrativas pueden buscar nuevos horizontes mediante el uso de formas estéticas más depuradas o experimentales.

El reportaje y sus variantes

El reportaje ideal es aquel que irrumpe en el contexto informativo, con la investigación y sus conclusiones brinca a ser preocupación del periodismo local, nacional o internacional, según la importancia del tema, de sus efectos entre autoridades y sociedad civil y también hay que decirlo, del poder del medio.

De esta manera, el reportaje contiene una ambición propia que lo separa del trabajo de la mesa de redacción. Sin embargo, una nota informativa también puede convertirse en un reportaje, cuando además de ser la noticia que pudo surgir rutinariamente, como una baja en el precio del petróleo, al comprender su trascendencia se realiza una ardua investigación complementaria, tanto documental como de fuentes adyacentes y testimoniales en el lugar de los hechos. Por ejemplo, se comparan los datos anteriores del petróleo, se toma la opinión de expertos internacionales sobre el impacto del barril a este precio y por último se exploran las opiniones del consumidor.

También diversas fuentes consultadas pueden arrojar información abundante para armar una nota en forma de reportaje, a veces hasta con testimonios desde el lugar de los hechos. Esta es una nota larga, cuyo armado es muy común en vísperas de una jornada informativa importante, como la llegada de una visita de Estado, una gira presidencial, etcétera.

El reportaje debe ser un hallazgo o despertar nuevas alertas sobre algo ya existente en el contexto informativo, pero buscará siempre, con datos, revelaciones y conjeturas elevar el tema a grados de trascendencia.

El reportaje audiovisual busca ser un tema para el cual se preparan todos los recursos disponibles, desde la investigación, los entrevistados, la elección de imágenes, de encuadres y formas narrativas, hasta la presentación, las conclusiones y los recursos adicionales, como sonidos incidentales, elenco o efectos visuales. El reportaje audiovisual se concibe antes de hacer la primera toma.

Sin embargo, a menudo se le llama reportaje a una nota informativa un poco más alargada, por meter más información del resto del “embudo informativo”. Y eso ocurre gracias a que sigue una estructura dramática, donde se percibe su transcurrir hacia todos los que compartimos un mismo inconsciente narrativo.

La estructura dramática del reportaje

El reportaje está construido en la siguiente forma aristotélica y no se puede negar sólo porque se ignore la herencia cultural griega. Si un buen

reportero lo ignora, a pesar de hacer bien su trabajo, es porque para construirla ha recurrido a su inconsciente narrativo, una mezcla del método científico, que también se debe al drama.

<i>Planteamiento</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Desenlace</i>
1. Marco estético. A veces este concepto está ya englobado en la estructura que contiene al reportaje, como un programa, pero es común buscar variantes en lenguaje, ideas, etcétera 2. Marco conceptual o de referencia. Establece el tema del que se va a sustraer la idea principal 3. Marco Histórico. Establece los principales antecedentes históricos de la idea principal 4. Hipótesis. Lanza una o varias tesis (<i>a</i>, <i>b</i>, <i>c</i>) de forma tentativa, hechas casi siempre en forma de pregunta	1. Coteja todas las opiniones involucradas al respecto de una primera tesis. Regularmente se hace de la más débil a la más sólida 2. Desecha <i>c</i> 3. Luego desecha <i>b</i> 4. Pondera <i>a</i> 5. Refuerza <i>a</i> con el testimonio más contundente	1. Se responde la hipótesis <i>a</i> de forma enunciada por el reportero 2. Se coteja la validez de la tesis <i>a</i> entre los entrevistados a selección del autor 3. Se concluye con una información catártica, que resume el camino transcurrido para llegar a la tesis <i>a</i> que por estética puede ser sólo visual

Este es un esquema que sólo en ciertos puntos puede ser ampliado, disminuido o suprimido, excederse es faltar a la lógica del inconsciente narrativo. Lo importante es tener una conciencia de que hay una estructura dramática, si el autor no la conoce o evade su importancia, puede pagar cara su osadía, que es no quedar claro.

Cada punto en esta gráfica es al menos una oración, aunque lo preferible es que sean más. Este esquema también se puede aplicar a una nota informativa larga, a la que se tendría que abrir un formato diferente dentro del noticiario.

La dependencia del reportaje

Para diferenciarlo del siguiente tema, el documental, hay que decir que el reportaje siempre es parte dependiente de una estructura más gran-

de, como puede ser un programa, ya sea de reportajes, de revista o noticioso. Esta inclusión le permite ser más breve en su planteamiento, sobre todo en su parte estética, algo que no se puede permitir el documental.

Actividades de aprendizaje

- a) Plantea varios temas de reportaje que cumplan con ser ajenos al contexto informativo actual.
- b) Retoma una nota informativa del contexto noticioso y planea su enriquecimiento como reportaje. ¿Qué elementos añadirías o investigarías?
- c) Elabora un reportaje ficticio, pero no directamente sobre el formato. Como la imaginación tiende a crecer, a veces inventamos lo mejor al final, termina toda tu invención y luego dale la forma del reportaje.
- d) Si puedes, elabora un reportaje de investigación, te puede tomar mucho tiempo tener información fresca y del lugar de los hechos, pero hazlo si tienes esa posibilidad.
- e) Elabora una nota larga de algún tema del contexto informativo del día, recurriendo a información de varias fuentes, como en Internet.

EL DOCUMENTAL

El documental es tan antiguo como el cine, de hecho las primeras películas son escenas reales de la vida cotidiana, donde aquellos primeros realizadores tenían el ánimo de registrar su ambiente cercano. Un ejemplo son los hermanos Lumière, que comenzaron retratando sus pueblos y ciudades para luego buscar otros países y culturas. Posteriormente vino la narración de historias y con ello se marcó otro rumbo para el cine, la ficción.

La presentación de recopilaciones

El documental nace de este afán por el registro de imágenes, como la primera vertiente del cine, que sin embargo necesitaba de la construcción dramática para darle coherencia a la presentación de sus ricos materiales. A excepción de los temas históricos donde la construcción ha sido cronológica, como en un pasaje de la Segunda Guerra Mundial o de la Revolución Mexicana, existen otros temas que se proponen como interesantes para el público abierto. Temas que al no pertenecer al contexto informati-

vo se tienen que plantear en una construcción dramática, con planteamientos iniciales e hipótesis que logren despertar el interés de un público, a veces no muy abierto a cualquier tema.

Cientos o miles de horas de filmación en un paraje de África pueden ser armados como una historia en torno a una familia de leones y todos los demás animales como recursos a su disposición. Podemos crear una historia de amor paterno-filial, sin saber de las crías que mata el macho dominante, ni de los adolescentes expulsados. Podemos presentar a leonas jóvenes como machos en desarrollo y cuando están con el macho dominante hacerlos pasar por padre e hijos, pero en verdad son un macho con hembras en apareo incestuoso. Seguramente hemos visto muchas de estas mentiras en los documentales de animales.

Existen otros trabajos donde también miles de horas se transformaron en apenas una y media o dos al presentar los mejores momentos de un proceso artístico-musical, como la grabación de un disco, un concierto o toda una gira internacional, de uno o varios grupos. Estos documentales musicales cuentan con el interés de sus auditorios cautivos, que encontrarán en detalles como la producción de un concierto, la intimidad de su estrella, los pormenores de su presentación o su impacto social, un gozo que hará interesante el documental. *En la cama con Madonna* es una muestra de este arduo trabajo.

El documental por encargo

A diferencia del objetivo de registro y el posterior armado dramático, que pertenece al campo artístico, existen otras vertientes del género documental las cuales obedecen a una planeación previa del contenido, mediante la inclusión de una serie de objetivos expresos propuestos por una entidad emisora o cliente del realizador. Estas entidades pueden ser gobiernos, empresas o asociaciones civiles, y entre sus objetivos están el difundir sus actividades, instalaciones, objetivos sociales, formas de trabajo, servicios, productos, una visión parcial de su entorno o su competencia, etcétera.

Además del tema, es importante definir el público al que va dirigido este documental, que puede ser muy especializado, otro medianamente enterado del asunto o totalmente abierto. A partir de esa definición comienza la investigación, que depende de la información que proporcione el cliente. Al guionista le debe quedar totalmente claro el tema, aunque nunca haya tenido alguna relación con él.

La investigación documental

Después de la investigación viene el diseño de la estructura, lo que permitirá planear los contenidos de imagen y entrevistas, si las hay. Cualquier planeación de contenidos previa a la grabación o filmación documental es precisamente eso, un preguión, ya que nunca es recomendable considerar un guión terminado por muy buena que haya sido la investigación, antes de realizar la recopilación de imágenes y sobre todo, si incluye entrevistas.

Sólo hay una forma en que un guión documental se pueda dar por concluido antes de su realización, y es cuando la investigación previa recorre las mismas locaciones en que se harán las grabaciones o filmaciones y recopile las mismas entrevistas, con las mismas preguntas que luego se repetirán con cámara. Sólo en ese rarísimo caso, cuando existe un presupuesto que permita prácticamente hacer dos documentales (uno de ellos de "cáliz" o investigación) entonces se puede decir que el guión documental está listo antes de su realización.

Siempre habrá un dato o enfoque nuevo durante la realización de un documental que puede modificar hasta los objetivos, suceden hechos que transforman el panorama de la materia, la institución o la geografía del sitio, incluso hasta la muerte inesperada de un entrevistado.

Por eso, el contenido que abarcará un guión documental se cierra en la última toma o entrevista recopilada. Si a partir de ese momento se permite al guionista una pausa de reflexión en solitario o asistido, para que mentalmente pueda asentar los datos y convalidar los objetivos planeados previamente, antes de escribir, puede ser mucho mejor en beneficio del proyecto.

La estructura del documental

A diferencia del reportaje, el guión documental es independiente, ya que no se incluye en otra estructura, presentación o programa que lo contenga. Por ello el planteamiento es mucho más amplio, porque además establece su propio marco estético. La construcción de un documental dentro de una estructura dramática se halla de la siguiente manera:

<i>Planteamiento</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Desenlace</i>
1. Marco estético. Donde se establece un lenguaje para el documental, que puede ser franco periodístico o mezclado con otro género; presentación de voces y elenco a cuadro. Todos los recursos y su fin, como la música, efectos, animaciones, etcétera 2. Marco conceptual. Sobre la materia que se aborda y el grado de interés social, político, ecológico, histórico, artístico, denuncia, chisme superfluo, etcétera 3. Marco referencial. Aquella ubicación geográfica y cultural donde se desarrollará la tesis de la obra 4. Marco histórico. Antecedentes pertinentes a la tesis que se planteará 5. Hipótesis. Mostrar uno o varios planteamientos que se van a demostrar durante el transcurso del documental: <i>a</i>, <i>b</i>, <i>c</i> y <i>d</i>	1. Presentación y desarrollo de forma amplia sobre el planteamiento o aspecto <i>d</i> 2. Presentación y desarrollo de forma amplia sobre el planteamiento o aspecto <i>c</i> 3. Presentación y desarrollo de forma amplia sobre el planteamiento o aspecto <i>b</i> 4. Presentación y desarrollo de forma amplia sobre el planteamiento o aspecto <i>a</i> 5. Ponderación de la tesis <i>a</i> en relación con todos los ambientes o entrevistados participantes	1. Resumen y conclusiones de los aspectos <i>b</i>, <i>c</i> y <i>d</i> 2. Enunciación de la propuesta <i>a</i> por parte del autor, en la voz off o en el elenco a cuadro 3. Información catártica sobre el transcurso del documental hasta este punto

La importancia del marco estético es tal que debe establecer un ritmo en la percepción del espectador y considerar que nada lo antecede. Una fórmula puede lograrse mediante la amplitud del gozo de la música y/o la imagen, lo cual adormece un poco la ansiedad del espectador, con sus riesgos de perder atención. Otra opción puede ser tomarle prestado al género de ficción una construcción de escenas altas y bajas.

Podemos considerar que, además del esquema aristotélico, el género documental también tiene muchos puntos de contacto con la ficción, uno de ellos puede ser las escenas altas y bajas, ya que responden en ambos casos a la misma denominación. Las altas muestran una acción o una información principal, mientras que en las bajas se miden las repercusiones o se suelta información adicional.

Sobre la información catártica que se pone en el tercer bloque, ojalá se entienda en relación con los capítulos anteriores donde ha sido tratado el tema con amplitud y ligado a nuestra percepción cultural. Sin embargo, no está de más añadir que se trata de un punto clave para cerrar la obra documental, que si el autor le da la importancia que se merece puede alcanzar una gran belleza.

Por fortuna en la actualidad, el género documental ha recobrado un gran atractivo para la industria cinematográfica, después de varios trabajos. Tal vez cometería una injusticia al no mencionar en el cine mexicano reciente a, *¿Dónde diablos está Juliette?* En el plano internacional, a comienzos del siglo XXI destaca el trabajo del realizador Michael Moore con *Masacre en Columbine* y *Fahrenheit 911*, con el gran mérito de haber sido antes un realizador de churros taquilleros y que ahora despierta la fe en que el dinero no duerme la conciencia.

También hay que mencionar clásicos comerciales anteriores, nacionales y extranjeros, de los años setenta, como *México ra, ra, ra*, *Locura americana* y *La nave de los dioses*, que sin duda marcaron rumbo en el género desde aquel lejano 1922 en que se exhibió *Nanuk el esquimal*.

Actividades de aprendizaje

- Revisa un documental en tu videocasetera o DVD donde tengas la oportunidad de retrasarlo, repetirlo, etc. Describe el marco estético que utilizó el autor.
- Segmenta el documental en sus tres porciones.
- Describe la posible escena catártica.
- Planea un proyecto documental con la idea de comenzar la recopilación de información y entrevistas.

EL REALITY SHOW

Decir que hay guionismo en el *reality show* es contrariar la esencia de este género, que son los diálogos y las situaciones espontáneas, donde se espera que no hayan sido escritas. Aunque por supuesto que se escriben las situaciones, los conceptos, las presentaciones, los textos provocativos, etc., todo lo necesario para que conductores, actores y elenco, puedan fraguar la situación que se va a retratar.

Existen los reality show de tiempo real y los de resumen. Los primeros son aquellos que se transmiten ininterrumpidamente por algún medio electrónico y por supuesto, en ellos no existe un trabajo de guión, aunque caben los textos para la preparación de situaciones.

Los reality show de resumen son más comunes, porque se trata de una selección de fragmentos con los momentos más interesantes, que se adaptan a un horario establecido. La estructura dramática se aplica para el armado de un programa, obligadamente más pequeño. Del conocimiento o la intuición dramática del productor dependerá la selección de esas situaciones y diálogos entre los materiales grabados, que posiblemente lleguen a ser transcritos para lograr un mejor armado del programa. Estos segmentos se colocarían en orden ascendente de interés, cerrando con los más fuertes, con el objetivo de mantener al auditorio cautivo hasta el final del programa.

La continuidad del programa

Para dar cabida a los textos de presentación y el transcurso de las secciones, sirven como un perfecto soporte la orden de edición y el guión de noticias.

5	Conductor	Presenta: CAÍDA	PZ	0:10	1:00
6		CAÍDA	C/S	0:50	0:10
7	Conductor	Anuncia MOJADO, C/C	PZ	10	0:00
8		CORTE COMERCIAL			

Los elementos de producción, en este caso son PZ (pizarra) que es un gráfico ilustrativo del cuadro del conductor. Esta orden de edición permite un buen manejo de tiempo entre los bloques grabados y las participaciones de uno o varios conductores.

Asimismo, el guión de noticias permite escribir las intervenciones de los conductores y llevar un programa en orden. Las presentaciones pueden estar escritas en torno a una temática de gag o lo que cada grabación haya dado como resultado.

5	Conductor	Presenta: CAÍDA	PZ	0:10	1:00
CONDUCTOR A CUADRO:		A mí me gusta echar relajo, por supuesto, y no creo que alguien diga que no le gusta. Pero al parecer no todos tenemos la misma opinión, sobre todo cuando somos los objetos de ese relajito. Vamos a ver la siguiente situación.			
CORRE VIDEO TAPE.					

Las herramientas aquí presentadas son una propuesta para el manejo de cada género, aunque al final, la inercia de cada equipo de producción o televisora es la que determina el mejor formato para ocupar.

Actividades de aprendizaje

- a) Proyecta un programa para grabación de situaciones reales. Planea las bromas, trampas o situaciones, en sinopsis.
- b) Arma los supuestos segmentos grabados en un programa con presentaciones de conductor. Para las presentaciones puedes utilizar un tema de gag.

Bibliografía

- Alexander, Jeffrey C., *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial*, Gedisa, Barcelona, España, 1989.
- Aristóteles, *La Poética*, UNAM, México, 1980.
- Bentley, Erick, *La vida del drama*, Paidós, México, 1990.
- Curiel, Fernando, *La escritura radiofónica. Manual para guionistas*, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, SUA, México, 1996.
- Del Río Reynaga, Julio, *Periodismo interpretativo. El reportaje*, Trillas, México 1994.
- Eurípides, *Tragedias I*, edición de Juan Antonio López Férez, col. Letras universales, REI, México, 1993.
- Feldman, Simón, *Guión argumental y Guión documental*, Gedisa, Barcelona, 1990.
- Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, Alianza Editorial, México, 1984.
- Gutiérrez Gómez, Alfredo, "Nuevos paradigmas teóricos", dentro del compendio *Fantasia o realidad. Sociología de la comunicación colectiva*, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 1995.
- Leñero, Vicente y Carlos Marín, *Manual de periodismo*, Grijalbo, México, 1986.
- Linares, Marco Julio, *El guión, formatos y estructuras*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1983.
- Machado, Luis Alberto, *La revolución de la inteligencia*, Seix Barral, México, 1990.
- Martin, Luther H., *La helenización del pensamiento judeocristiano*, The University of Vermont, 1980.
- Maza Pérez, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado, *Guión para medios audiovisuales, cine, radio y televisión*, Alambra Mexicana, México, 1996.
- Morris, Desmond, *El hombre al desnudo. Una guía para la comprensión del comportamiento humano*, Muy interesante, España, 1996.
- O'Connor, Joseph y John Seymour, *Introducción a la PNL*, Ediciones Urano, México, 1990.

- Pérez Gay, José María, "Viena, nuestro futuro anterior", artículo en *La Crónica*, 18 de septiembre de 2004.
- Stemberg, Leonardo, *Sigmund Freud, el rey de la justificación*, Grijalbo, México, 2004.
- Vale, Eugene, *Técnicas del guión para cine y televisión*, Gedisa, Barcelona, 1992.
- Wolfe, Tom, *El nuevo periodismo*, Anagrama, Barcelona, 1976.

Índice onomástico

Agustín, José, 65, 68
Alcázar, José Antonio, 5
Alejandro VI, 113
Anaya, Héctor, 5
Andione, Eduardo, 5
Arévalo Cedeño, Emilio, 19
Argüelles, Hugo, 29, 37, 69, 73, 87
Aristófanes, 31
Aristóteles, 9, 31, 33, 37, 43, 70
Attenborough, Richard, 53

Basurto, Luis G., 86
Benigni, Roberto, 72
Bentley, Erick, 78
Bertolucci, Bernardo, 98, 100
Bizet, 76
Borgia, 114
Bush, George, 123

Calisto, 71
Carrión, Luis, 5
Castro, Fidel, 131-132
Celestina, 71
Chaplin, Charles, 99
Chapulín colorado, 65
Chavo, 65
Chéjov, Antón, 69
Chespirito, 65

Dionisio, 31

Elizondo, Leonardo, 131-132
Esopo, 47
Esquilo, 30-31
Eurípides, 30-31

Fernández de Moratín, Leandro, 47
Fernández Unsaín, José María, 5
Ferry, John, 123
Field, Syd, 92
Freud, Sigmund, 53-54, 86

Gandhi, M., 53
Garfinkel, Harold, 66
Garibay, Ricardo, 65, 68
Goetsch, David, 109
Gómez Bolaños, Roberto, 65
González Dávila, Jesús, 5, 76
González Iñárritu, Alejandro, 82
Guido, 72
Gutenberg, Johannes, 114

Hatch, Edwin, 32
Hayek, Salma, 100
Homero, 30

Ibsen, Henrik, 69, 85

- Jesús, 32-33
 Julieta, 95
 Julio César, 113

 Leñero, Vicente, 5
 Licona, Alejandro, 5
 Linares, Marco Julio, 5
 Lumière, 141
 Luis XIII, 114
 Lutero, Martín, 114

 Machado, Luis Alberto, 85
 Maddona, 142
 Magaña, Sergio, 86
 Magno, Alejandro, 32
 Martínez, Carmina, 5
 McCarthy, 70
 Melibea, 71
 Miller, Arthur, 69
 Molière, 73, 85
 Moore, Michael, 145
 Mozart, W., 76

 Obregón, Álvaro, 19
 O'Neil, Eugene, 86

 Pablo, Apóstol, 32
 Parreira, Carlos Alberto, 118
 Pasquino, 113
 Pellicer, Carlos, 19
 Pérez Monter, Héctor Javier, 17, 20, 24
 Pérez Turrent, Tomás, 5
 Platón, 31
 Prometeo, 31

 Renaudot, 114
 Rendón, José, 5
 Richelieu, 114
 Robles, Xavier, 5
 Rojas de, Fernando, 71
 Romeo, 95
 Ronaldinho, 118
 Ronaldo, 118

 Sade, 89
 Shakespeare, William, 69, 85, 95
 Shalom Eliashiv, Yosef, 123
 Shepard, Sam, 86
 Simpson, 101
 Sinfield, Jerry, 101
 Sófocles, 30-31
 Strindberg, August, 76, 85

 Tovar, Juan, 5

 Urbano VI, papa, 113

 Vicente Gómez, Juan, 19
 Villegas, Teodoro, 5

 Wagner, 76
 Weber, Max, 32
 Wenders, Win, 98, 100
 Williams, Tenessee, 86
 Willis, Bruce, 66

 Zeus, 31

Índice analítico

- Acción, 48
 - antecedentes de la, 39
 - arranque de la, 41, 94
 - descenso de la, 46-47
 - en el paradigma de una historia, 93-94
 - historias de, 43
 - muda, 65
 - solución falsa de la, 45
 - unidad de la, 81
 - y clímax, 46
- Acervos humanos, transmisión de, 28
- Acotaciones, 15, 24
 - características de las, 16-17
 - en formato de cine, 17
 - redacción de las, 17
- Acta diurna*, 113
- Actores en telenovelas, 21-22
- Actuación contenida, 98
- Aditamentos narrativos, 82
- Advertencia, 34
- Alteración psicológica, 83-84
- Ambientes
 - específicos, 38
 - futuristas, 39
 - narración de, 63
- Amores perros*, 82
- Antagonista, 41, 62-63
 - en el paradigma de una historia, 93-94
 - en melodramas, 62
 - en películas de acción, 43
 - fuerza del, 43
 - y nudo, 62
 - y tánatos, 87
- Antecedentes, 38-39, 81, 94
 - de acción, 39
 - de ambientes específicos, 39
 - de carácter, 39
 - de estilo, 39
 - de la historia, 39
 - de los personajes, 39
 - de situación en el tiempo, 38
 - de tono, 39
 - de ubicación geográfica, 38
 - narrativos, 38
 - elementos de los, 38-39
 - y clímax, 39
- Anuncio, 34
- Aristóteles*, 9, 31, 33, 37, 43, 70
 - estructura de, 31-32
- Arquetipos, 58-60, 63
 - definición de, 60
 - ejemplos de, 60

- y protagonistas, 59-60
- Artes contemporáneas, 28
- Autor, 64
 - tesis del, 95-96
- Aviso dramático, 34-35
 - limitado, 34-35
 - y esquema aristotélico, 34
- Biblia*, 9, 114
 - escribas de la, 10
- Bichos*, 100, 110
- Burguesía, 75
- Cabeza informativa, 118, 123
- Carácter, 48
 - antecedentes de, 39
 - del pueblo mexicano, 74
 - solución falsa de, 45-46
 - vicio de, 44
 - y clímax, 46
- Casados*, 76
- Catarsis, 28, 37-38, 47, 94
 - definición de, 47
 - en el cine, 47
 - espejismo de la, 49
 - hombre moderno y, 54
 - importancia de la, 47
 - y moraleja, 47
 - y protagonistas, 63
- Chistes de los personajes, 65
- Cine, 12
 - acotaciones en el, 17, 23
 - actuación en el, 23
 - catarsis en el, 47
 - con banda sonora, 97
 - de director, 98
 - de misterio, 40
 - de pinceladas, 98
 - diálogos en el, 23
 - estadounidense
 - de acción, 40
 - y peripecia, 44
 - europeo, 44, 98
 - formato de, 22-24
 - melodrama en el, 77
 - mudo, 97
 - orígenes del, 97
 - tono en el, 39
 - transiciones de tiempo en el, 81
 - unidad de espacio en el, 81
 - y gráfica de acción dramática, 38
 - y guión 15, 97-100
- Cinema paradiso*, 100
- Circuncisión, 11
- Circunstancia
 - en el paradigma de una historia, 93-94
- Civilización, 10
- Clímax, 38, 44, 46, 94
 - en comedias, 46
 - en historias
 - de aventuras, 46
 - de misterio, 46
 - en tragedias, 46
 - y antecedentes, 39
- Comedia, 30-31, 68, 70-71
 - clímax en, 46
 - de caracteres, 70
 - de situación. Véase *sitcom*
 - diferencias con la tragedia, 71
 - española, 73
 - personajes en la
 - ridículo de los, 70
 - vicios de los, 70
 - protagonista de la, 70
 - conocimiento valioso para un, 83
 - y democracia, 70
- Comportamiento humano, 53
- Composición sugerente, 98
- Comunicación
 - con los extraños, 67
 - drama en la, 33-37
- Comunismo, 69
- Conciencia colectiva, 47

- Conductor de un noticiario, 126-127,
131, 133
sin experiencia, 135
- Conflicto
como paradigma, 85-87
contemporáneo, 86
en el liberalismo económico, 85
y la sociedad, 85
en el renacimiento, 85
y la naturaleza del hombre, 85
en el teatro griego, 85
y el destino, 85
y los dioses, 85
en escena, 85-86
y Sigmund Freud, 86
- Conocimiento
división del, 83
valioso para un protagonista, 83
en la comedia, 83
en la tragedia, 83
en la tragicomedia, 83
- Construcción dramática, 78-79
catarsis en la, 38
clímax en la, 38
desarrollo en la, 38
desenlace en la, 38
división de escenas en la, 38
etapas de una, 38
nudo en la, 38
peripecia en la, 38
planteamiento en la, 38
revelación en la, 38
- Contraanálisis, 56
- Conversación, omisiones en una, 66-67
- Coprotagonistas, 59
- Créditos de la obra, 48
- Cristianismo, 33
- Crítica(s)
a una obra, 96
social, 72
en la farsa, 73
- Crónica
de un desayuno, 76
novelada, 11
- Cultura
grecolatina, 32
griega, 30
occidental, 27, 30, 90
romana, 32-33
- Dato "no Q", 119
- De la calle*, 76
- Debilidad, 44
- Desarrollo, 28, 31
en aviso dramático, 34
en el reportaje, 140
en la nota informativa, 120-122
en una entidad, 35
y la gráfica de acción dramática, 38
- Descenso de la acción, 46-47
- Desenlace, 28, 31
en aviso dramático, 34
en el reportaje, 140
en la nota informativa, 120-122
en una entidad, 35
y la gráfica de acción dramática, 38
- Desesperados*, 76
- Destino, 44, 72
como conflicto, 85
y clímax, 46
- Diálogo(s), 15, 17, 24, 63-67
activo, 65
carácter en el, 64
características del, 64-65
color en el, 64
en la vida real, 65-66
en escena, 65
en televisión, 17
escénicos, 67
experimentos de ruptura en el, 66-67
humorístico, 102
indicaciones en el, 17-18

- intenciones en el, 17-18
- limitado, 65
- rolling gang*, 65-66
- sintético, 64-65
- verosímil, 65
- y antecedentes de tono, 39
- Dialoguista, 64
- Dianética, 56
- Dibujos animados, 100
- Dios(es), 10
 - de la muerte, 87
 - de la vida, 87
 - del Olimpo, 69, 85
 - directrices divinas de, 10
 - palabra de, 10
 - 10 mandamientos de, 10
 - y adulterio, 11
 - y asesinato, 11
 - y hurto, 11
- Director como guionista, 99
- Documental, 29, 141-145
 - de animales, 142
 - de un proceso artístico-musical, 142
 - desarrollo del, 144
 - desenlace del, 144
 - en la actualidad, 145
 - estructura del, 143-145
 - hipótesis del, 144
 - investigación del, 143
 - marco
 - conceptual del, 144
 - estético del, 144
 - histórico del, 144
 - referencial del, 144
 - planteamiento del, 144
 - por encargo, 142
 - objetivos del, 142
 - temas del, 142
 - recopilaciones en el, 141-142
 - temas del, 141-142
 - y ficción, 144
 - y la industria cinematográfica, 145
- ¿Dónde diablos está Juliette?*, 145
- Drama, 12, 27, 35-38, 68-69
 - en la antigua Grecia, 27
 - en la comunicación, 33-37
 - en la cultura occidental, 27
 - guía, 27
 - reglas del, 29
 - visión del, 50
 - y escritura, 27
 - y la nota informativa, 119-122
 - y naturaleza conflictiva del hombre, 85
 - y tánatos, 89-90
- Dramaturgia, 48, 79-80, 89
 - actual, 91
 - paradigmas en la, 91-92
- Dramaturgo, 69, 95
 - e investigación histórica, 69-70
- Efecto testimonio, 125-126, 137-138
- El espantatiburones*, 100
- El malestar de la cultura*, 54
- El padre*, 76
- El pelícano*, 76
- El ritual de la salamandra*, 74
- El tejedor de milagros*, 74
- El último emperador*, 100
- Elementos dramáticos, 80-84
 - y aditamentos narrativos, 82
 - y alteración psicológica, 83-84
 - y división del conocimiento, 83
 - y manejo de los tiempos, 82-83
 - y suspenso, 84
 - y unidad
 - de acción, 81
 - de espacio y tiempo, 81
 - de tono y estilo, 81-82
- Elenco de reparto, 58-59
- En la cama con Maddona*, 142
- Encuadre atrevido, 98
- Etnometodología, 66
- Ensayo, 29

- Eros, 87-88
 - y realidad, 89-90
- Escenarios, 39
- Escena(s), 96
 - altas, 40
 - y unidad de acción, 81
 - bajas, 40
 - conflicto en, 85-86
 - de acción, 40
 - de carácter, 40
 - división de, 38, 40-49, 94
 - tensas, 98
 - última de la obra, 48
- Escritor, 68
 - como observador social, 29
 - con experiencia, 95
 - de ficción, 95
 - de gabinete, 49
 - moderno
 - y la tragedia, 69
 - novel, 96
 - trabajo del, 49
- Escritura, 28-29, 64
 - arte en la, 10
 - audiovisual, 115
 - de ficción, 89
 - de la realidad, 11
 - colectiva, 104, 106
 - como labor creativa, 11
 - drama en la, 27
 - origen de la, 10
 - y experiencia humana, 27
 - y lectura, 29
- Espacio, unidad de, 81
- Esquema
 - de paradigma de historia, 92-95
 - dramático, 28, 48
 - eros-tánatos, 87
- Esquema aristotélico, 28, 33
 - aplicación en diversos géneros del, 33
 - e imagen de una entidad, 35
 - en *reality show*, 36
 - en seguimiento noticioso, 36
 - segmentos del, 37
 - y aviso dramático, 34
 - y la gráfica de acción dramática, 36-37
 - y periodismo, 114
 - y psicoanálisis, 53
 - y relatos, 35-36
 - y tesis de autor, 95
- Estados Unidos de América, 100
 - dibujos animados de, 100
 - películas infantiles de, 100
 - sitcom* en, 101
- Estereotipos, 58, 60-61, 63
 - creación de, 61
 - en México, 61
 - de programas cómicos, 61
 - definición de, 60
 - ejemplos de, 60-61
 - en un drama, 60
 - investigación de, 61
- Estilo
 - antecedentes de, 39
 - unidad de, 81-82
- Estructura
 - aristotélica, 12, 31-32
 - y paradigmas, 92
 - dramática, 95
- Evocaciones, 98
- Excelencia, 56
- Experimentos de ruptura, 66-67
- Extras en una película, 58
- Fábulas antiguas, 47
 - catarsis en las, 47
 - de *Esopo*, 47
 - de Leandro Fernández de Moratín, 47
- Fama
 - construcción dramática de la, 52-53

- definición de, 52
- Familia, 101
- Fantasía, 11
- Fahrenheit* 911, 145
- Farsa, 73-74
 - acción en la, 73
 - en televisión, 74-75
 - negra, 73-74
 - protagonistas en la, 74
- Fatalidad, 44
- Felicidad en la vida real, 52, 54
 - búsqueda de la, 54-55
 - como forma de vida, 55-57
 - para las
 - culturas americanas, 56
 - religiones orientales, 55-56
- Fenómeno
 - cinematográfico, 98-99
 - teatral, 30-31
 - e instinto humano, 30
 - y la razón humana, 30
- Ficción, 9, 36
 - en televisión, 21-22
 - géneros de, 25
 - relatos de, 37
 - y periodismo, 114-115
 - y gráfica de acción dramática, 37
 - y verdad, 29
- Figura pública, 52
- Flashback*, 82
- Flashforward*, 82
- Formato
 - de cine, 22-24
 - acotaciones en, 23
 - actuación en, 23
 - diálogos en, 23
 - escenas en, 23
 - de radio, 18-20
 - de televisión, 20
- Friends*, 101
- Fuerza alienígena, 69
- Género(s)
 - audiovisuales, 38
 - y *sitcom*, 102
 - de ficción, 25, 68
 - de misterio, 65
 - de no ficción, 29, 111
 - de suspenso, 65
 - del campo de la crítica social, 72
 - documental, 145
 - dramáticos, 68, 72
 - literarios, 33
 - y esquema aristotélico, 33
 - mayores, 44, 78
 - menores, 43, 68, 72, 77
 - realistas, 29
 - teatrales, 72
- Gráfica
 - aristotélica, 32
 - de la acción dramática, 28, 36-39
 - y paradigma, 92-95
- Gran ópera, 76
- Grecia antigua, 27
 - planteamientos estéticos de la, 28
- Guerra Fría, 69-70
- Guión, 13, 15, 24
 - de noticias, 130-136
 - definición de, 15
 - documental, 143
 - elementos del, 15
 - para
 - la radio, 15
 - televisión, 17
 - paradigmas en el, 92
 - parlamentos del, 15
 - y acotaciones, 15
 - y el cine, 97-100
 - aparición del, 15
 - y tecnicismos, 15
- Guiones colectivos, 100-110
- Guionista, 99

- Hechos*, 32
 violentos, 49
- Helenismo en el judeocristianismo, 32
- Historia(s), 36
 de aventuras, 46
 de familias disfuncionales, 101
 de misterio, 46, 64
 de suspenso, 64
 mensaje de la, 47
 ritmo de una, 40
- Hombre
 araña, 100
 fantasía en el, 11
 infelicidad crónica del, 55
 visión del mundo que le rodea, 9
- Humor negro, 74
- Hybris*, 69, 85
- I love Lucy*, 101
- Imágenes, 15
 acústicas, 15
 contrastantes, 98
 de una entidad, 35
 y esquema aristotélico, 35
 lenguaje de las, 99-100
- Imprenta, 114
- Inconsciente narrativo, 28, 36-37
 catarsis del, 51
 y escenas, 40-41
 y esquema aristotélico, 36
- Indicaciones para los actores, 17-18
 a medio diálogo, 18
- Industria del entretenimiento
 de Estados Unidos, 100
- Instinto
 de muerte, 87-88
 de vida, 87-88
- Inteligencia, 50-51
- Intenciones para los actores, 17-18
- Intermedio, 42, 44-45
- Internet, 124
 hechos informativos en, 137
- Investigación
 documental, 143
 estructura de, 143
 en el trabajo colectivo, 109
 objeto de, 109
 técnicas de, 109
 temas de, 109
 histórica, 69-70
- Jerry Sinfield*, 101
- Jesús, 32-33
 lenguaje de, 32
- Jóvenes delincuentes*, 76
- Judeocristianismo, 52
 y placer, 52
- La Celestina*, 71
- La gaceta de México*, 114
- La gazette de Francia*, 114
- La nave de los dioses*, 145
- La niñera*, 101, 103
- La poética de Aristóteles*, 9, 31, 70
- La tercera roca del sol*, 109
- La vida*
 del drama, 78
 es bella, 72
- Las brujas de Salem*, 69-70
- Largometraje
 acción en el, 40
 y gráfica de acción animada, 48
- Lectura, 28-29
 hábito de, 28
 y escritura, 29
- Lenguaje
 en doble sentido, 73
 en los personajes, 63
- Libido*, 86
- Lith. Véase Cabeza informativa*
- Locura americana*, 145
- Los cuervos están de luto*, 74
- Los diez mandamientos*, 90
- Los Simpson*, 101

- Manejo de los tiempos, 82-83
Married with children, 101
Masacre en Columbine, 145
 Máximo ingenio, solución falsa de, 46
 Medios
 audiovisuales, 12
 electrónicos, 115
 Megaricos, 70
 Melodrama, 43, 76-77
 autor de, 108
 en cine, 77
 grave, 77
 pretensión del, 76
 protagonista del, 76-77
 televisivo, 79
 fallas del, 79
 personajes en el, 79
 y conductas irreflexivas, 79
 tercero en discordia en el, 77
 y música, 76
 y tragedia, 77-80
 Mentira, 44
 Método
 científico, 11-12
 experimentación en el, 33
 hipótesis en el, 33
 ley universal en el, 33
 Silva de control mental, 56
México ra, ra, ra, 145
 Miedo, 68, 71
 Monogamia, 11
 Montaje escénico, 48
 Moraleja, 47
 Muerte, 49, 68, 72
 instinto de, 87
 pulsiones de, 86-87
 y tragedia, 69
 y vida real, 50

Nanuk el esquimal, 145
 Narrador como personaje tipo, 59
 Necesidades
 en esquema de paradigma de historia, 93-94
 Neurosis del hombre occidental, 53, 55
Niños cibernéticos, 76
Nirvana, principio de, 87
 Nota
 en forma de reportaje, 139
 roja, 49
 Nota informativa audiovisual, 115
 dato "no Q" de la, 119
 desarrollo en la, 120-122
 desenlace en la, 120-122
 en el tema deportivo, 121-122
 las 5Q en la, 118-122
 magnitud de la, 127-129
 oraciones compuestas en la, 123
 planteamiento en la, 120-122
 predicado por delante en la, 122-123
 redacción de la, 117, 130
 método de, 120
 temas de la, 127-129
 y el drama, 119-122
 Noticia(s)
 caliente, 128
 estilos de producción de, 136
 guión de, 130
 redacción de, 115-116
 sujeto de la, 117-119
 televisivas internacionales, 137
 verbo de la, 117-119
 Noticiero
 armado de un, 127
 criterios en el, 128
 conductor de un, 126-127, 131
 contenido de un, 129
 director general de un, 126-127
 imagen de un, 136
 información que llega a un, 124
 jefe
 de información de un, 125-126

- de redacción de un, 124-125
- mesa de redacción de un, 124
- notas de un
 - magnitud de las, 127-129
 - número de las, 127
 - temas de las, 127-129
- noticia caliente de un, 128
- orden de edición de un, 129-130
 - en televisión, 129-130
- organigrama de un, 124-127
- productor de un, 126
- rating de un, 136
- redactores de un, 124
- reporteros de un, 124-125
 - función de los, 125
- sección deportiva de un, 136
- Nudo, 38, 42-43, 94
 - fin del, 42
 - y antagonista, 62
 - y solución verdadera, 46
- Nuevo Testamento*, 32, 114
- Obra
 - acción en la, 48
 - carácter en la, 48
 - críticas a una, 96
 - dramática, 80
 - creación de la, 80
 - personaje en la, 80
 - estructurada dramáticamente, 54
 - factor de fracaso en una, 95
 - tesis de la obra, 95
- Odisea*, 9
- Ópera, 76
- Orden de edición, 129-130
 - inserto en la, 136
 - principio de una, 136
 - programas informáticos para la, 130
 - renglones de la, 130-131
- Parábolas, 32
- Paradigma(s)
 - de una historia, 92
 - en guionismo, 92
 - en la dramaturgia actual, 91
 - posibilidades de, 91
 - sociales, 90-91
 - y conflicto, 85-87
 - y gráfica dramática, 92-95
- Parlamentos, 15
 - en telenovelas, 21
- Parodias clásicas, 98
- Pasquín*, 113
- Pastel de zarzamora*, 76
- Película(s)
 - biográficas, 53
 - Gandhi*, 53
 - de acción, 40
 - escasa, 40
 - antagonista en la, 43
 - protagonista en la, 43
 - extras en una, 58
 - final de la, 37
 - infantiles, 100
 - lenta, 40
 - personajes
 - silueta en una, 58
 - tipo en una, 58
 - protagonistas en una, 58
- Percepción dual, 9
- Periódicos, redacción actual en los, 115
- Periodismo, 29
 - en la actualidad, 11, 114
 - historia del, 113-114
 - "nuevo", 11
 - publicaciones precursoras del, 113
 - y esquema aristotélico, 114
 - y la ficción, 114-115
- Peripécia, 38, 43-44, 94
 - de acción, 44
 - de carácter, 44
 - de destino, 44
 - definición de, 43
 - en géneros mayores, 44

- intensidad de la, 44
- recuerdo de la, 45
- telón de, 44-45
- Personajes, 41
 - alteración psicológica de los, 83-84
 - chistes de los, 65
 - construcción de, 57-63
 - de carácter, 57, 62-63
 - en esquema de paradigma de historia, 93
 - evolución de los, 63
 - lenguaje en los, 63
 - llevados a una situación extrema, 83
 - niveles de, 63
 - silueta
 - en una película, 58
 - valores tánatos en los, 89
 - vicio de carácter de los, 44
 - y narración de ambientes, 63
- Personajes tipo, 58-59
 - clásicos, 59
 - como
 - catalizador, 59
 - pivote, 59
 - elementos de juicio de los, 59
 - en audiovisuales largos, 59
 - funciones de los, 59-61
 - y protagonistas, 58
- Pieza, 75-76
 - y la burguesía, 75
- Pinturas rupestres, 10
- Placer, 54
- Planteamiento, 28, 31
 - en aviso dramático, 34
 - en el reportaje, 140
 - en la nota informativa, 120-122
 - en una entidad, 35
 - y la gráfica de acción dramática, 38
- Poemas japoneses *haikú*, 56
- Presentación
 - del personaje, 41
 - del problema, 41
 - en público, 66
- Principio de *nirvana*, 87
- Procesador *Word*, 22
- Producer*, 101
- Producción de noticias, 136-137
- Producciones dramáticas en radio, 18-20
- Productor de un noticiario
 - de televisión, 126
 - radiofónico, 126
- Programación neurolingüística (PNL), 56
- Programas cómicos, 61
 - y estereotipos, 61
- Protagonista, 57-58, 62-63
 - antecedentes
 - de acción del, 39
 - de carácter del, 39
 - conocimiento valioso para un, 83
 - destino del, 44
 - en construcciones dramáticas actuales, 62
 - en esquema de paradigma de historia, 93-94
 - en la tragedia clásica, 43
 - en películas, 58
 - de acción, 43
 - evolución del, 63
 - fuerza del, 43
 - nuevo, 93
 - objetivo del, 41
 - presentación del, 41
 - traición al, 46
 - y arquetipos, 59
 - y arranque de la acción, 41
 - y catarsis de la historia, 63
 - y eros, 87
 - y paradigmas, 92
 - y personajes tipo, 58-59
 - y prototipos, 60

- y reconocimiento, 43
- Prototipos, 58, 60, 63
 - definición de, 60
 - y protagonista, 60
- Psicoanálisis, 53-54
 - y felicidad, 55
- Psicología conductista, 56
- Pueblo elegido, 11
- Pulsiones*
 - de muerte, 86
 - de vida, 86-87
- Racionalidad
 - femenina, 90
 - lineal, 90
 - masculina, 90
 - occidental, 90
 - particular, 90
- Radio, 15, 115
 - "efecto testimonio" en, 125-126, 137-138
 - formato de, 18-20
 - micrófonos de, 125
 - noticia caliente en, 129
 - producciones dramáticas en, 18-20
 - reporteros de, 125
 - unidad de espacio en el, 81
- Radionovela
 - melodrama en la, 78
 - y gráfica de acción dramática, 38
- Realidad, 9
 - manipulación de la, 11
 - regreso a la, 47-48
 - y eros, 89-90
 - y escritura, 11
- Reality show*, 145-147
 - continuidad del programa del, 146-147
 - de resumen, 145-146
 - de tiempo real, 145
 - estructura dramática en el, 146
 - guionismo en el, 145
- Realización libidinal, 54
- Reconocimiento, 43
- Recurso no planteado, 46
- Redacción de noticias, 116
 - claridad en la información de, 122
 - método propuesto de, 120
 - oraciones en, 116
 - predicado por delante en, 122-123
 - sujeto en, 116
- Redactores de un noticiario, 124
- Reglas del drama, 29
- Relatos, 35-36
- Religión, 27
 - judeocristiana, 90
- Reparto, elenco de, 58
- Reporte científico, 29
- Reportaje, 131, 138-141
 - audiovisual, 139
 - dependencia del, 140-141
 - desarrollo en el, 140
 - desenlace en el, 140
 - estructura dramática del, 139-140
 - hipótesis del, 140
 - ideal, 139
 - marco
 - conceptual del, 140
 - estético del, 140
 - histórico del, 140
 - planteamiento en el, 140
 - variantes del, 139
 - y nota informativa, 139
- Reporteros, 124-125
 - con el perfil deseado, 136-137
 - enlaces con los, 138
- Revelación, 38, 41, 94
 - de una información, 45-46
 - recuerdo de la, 42
- Ridículo, 68, 72
- Risa, 68, 71
 - y el *sitcom*, 104
- Rito dionisiaco, 31
- Rolling gag*, 65-66

- de forma *cool*, 66
- en comedia de televisión, 65-66
- en presentaciones en público, 66
- Romeo y Julieta*, 95
- Salmos cristianos, 32
- Sentimientos ahogados, 98
- Ser humano
 - capacidad de errar del, 85
 - energía sexual del, 11
 - naturaleza conflictiva del, 85
 - "salvación" del, 53
 - y eros, 89
- Series
 - de televisión, 74-75
 - farsa en las, 74
 - personajes tipo en las, 59
- Shrek*, 100, 110
- Sílfides, 31
- Sitcom*, 61, 65, 70
 - concepción de la serie en el, 104
 - de calidad, 105, 109
 - diálogo en el, 102-104
 - en Estados Unidos de América, 101
 - escritor en el, 102, 105
 - escritura colectiva en el, 105
 - escuela del, 100-102
 - fotografía en el, 109
 - grabación en el estudio del, 105, 109-110
 - investigación en el, 109
 - objetivo social del, 101
 - personajes en el, 103-104
 - invitados, 103
 - producer* en el, 101, 109
 - protagonista del, 102-103
 - realizador del, 109
 - técnicas del, 102
 - gag* en, 65-66, 101, 104
 - trama del, 102-103
 - complementaria, 102-103
 - principal, 102-103
 - y ambientes novedosos de trabajo, 101
 - y la familia, 101
- Situaciones insospechadas, 98
- So far so close*, 100
- Sociedad, 85
- Solución
 - falsa
 - de acción, 45
 - de carácter, 45-46
 - de máximo ingenio, 46
 - verdadera, 46
- Sugestión colectiva, 56
- Sujeto de la noticia, 117
- Suspense, 84
- Talleres, 95-96
- Tánatos, 87-88
 - y drama, 89-90
- Teatro
 - acción en el, 40
 - diálogo en el, 64-65
 - en el renacimiento, 85
 - español, 45
 - del Siglo de Oro, 85
 - popular, 72
 - telón en el, 42
 - unidad de espacio en el, 81
- Teatro griego, 30-31
 - actos en el, 31
 - comedia en el, 30-31
 - de Aristófanes, 31
 - conflicto en el, 85
 - desarrollo en el, 31
 - desenlace en el, 31
 - estructura en el, 31
 - lenguaje en el, 31
 - métrica en el, 31
 - planteamiento en el, 31
 - tragedia en el, 30-31
 - y peripecia, 45
 - y sacerdotes, 31

- Tecnicismos, 15, 24
 - definición de, 16
- Telenovelas, 21-22
 - escenas bajas en las, 40
 - líneas de los actores en las, 21
 - melodramas en las, 78
 - mexicanas, 61
 - arquetipos en, 61
 - estereotipos en, 61
 - parlamentos en las, 21
 - personajes tipo en las, 59
 - y gráfica de acción dramática, 38
- Televisión, 115
 - audio en, 20-21
 - comedia de, 65-66
 - diálogo para, 17
 - documental, 20-21
 - ficción en, 21-22
 - formato de, 20
 - acotaciones del, 22
 - géneros dramáticos en, 20
 - guión para, 17
 - informativa, 53
 - melodrama en, 79
 - programa noticioso de, 124
 - y efecto testimonio, 137
 - reporteros de, 125
 - unidad de espacio en, 81
 - video en, 20-21
 - y seguimiento noticioso, 36
- Telón, 42
 - de peripecia, 44-45
 - en el teatro, 42
 - final, 48
- Teoría
 - "embudo invertido", 115
 - "las 5Q", 115, 117-122
 - en las notas informativas, 118
- Tesis
 - de autor, 47, 96
 - y esquema aristotélico, 95
 - de la obra, 95
- That 70 show*, 103
- Tiempo(s)
 - manejo de los, 82-83
 - situación en el, 38
 - transiciones de, 83
 - unidad de, 81
- Tierra de osos*, 100
- Tono
 - antecedentes de, 39
 - unidad de, 81
- Torpeza, 44
- Trabajo colectivo, 101
 - beneficios del, 105-106
 - concepción de la serie en el, 104
 - escritura en el, 105-108
 - fases del, 104-106
 - formas de, 106-108
 - grabación en el estudio en el, 105, 109-110
 - investigación en el, 109
 - política de, 107-108
- Tragedia(s), 30-31, 69-70
 - clímax en, 46
 - costumbres en la, 69
 - diferencias con la comedia, 71
 - el protagonista en la, 43
 - en la vida real, 50
 - familia en la, 69
 - griegas, 69
 - moral en la, 69
 - nota roja como fuente de, 49
 - pasiones en la, 69
 - poder en la, 69
 - protagonista en la, 70
 - conocimiento valioso para un, 83
 - sistema social en la, 69
 - tormentos psicológicos en la, 69
 - y melodrama, 77-80
 - y muerte, 69
- Tragicomedia, 71-72
 - La Celestina*, 71
 - protagonista de la, 72

- conocimiento valioso para un, 83
- y el ridículo, 72
- Trama del *sitcom*, 102-103
- Ubicación geográfica, 38
- Unidad
 - de acción, 81
 - de espacio y tiempo, 81
 - de tono y estilo, 81
- Vida interior
 - en el paradigma de una historia, 93-94
- Vida real, 36, 49, 81
 - catarsis en la, 50, 52
 - diálogo en la, 65-66
 - dramatización de la, 52
 - incertidumbre constante de la, 51
 - intensidad de la, 53
 - mediocridad de la, 50-51
 - peripecias en la, 50
 - tragedias en la, 50
 - trayectorias personales en la, 51
 - y clímax, 50
 - y esquema aristotélico, 78
 - y muerte, 50
- Videoclips musicales, 99-100
- Vodevil, 73
 - lenguaje en el, 73
 - móvil del, 73
 - personajes en el, 73
 - propuesta del, 73
- Voz humana, 115
- Wifes and kids*, 103
- X men*, 100

*La publicación de esta obra la realizó
Editorial Trillas, S. A. de C. V.*

*División Administrativa, Av. Río Churubusco 385,
Col. Pedro María Anaya, C.P. 03340, México, D. F.
Tel. 56 88 42 33, FAX 56 04 13 64*

*División Comercial, Calz. de la Viga 1132, C.P. 09439
México, D. F., Tel. 56 33 09 95, FAX 56 33 08 70*

*Se terminó de imprimir el 12 de enero del 2007,
en los talleres de Rodefi Impresores, S. A. de C. V.
Se encuadernó en Rústica y Acabados Gráficos, S. A. de C. V.*

BM2 100 TW

EL GUIÓN AUDIOVISUAL

*Su estructura en género de ficción y no ficción y una
perspectiva sociocultural*

Héctor Javier Pérez Monter

En esta obra se abordan las características de diferentes modalidades de expresión escrita, organizadas por géneros de ficción y no ficción, así como los recursos empleados según el medio de comunicación en el que se utilizan. En cada uno de los géneros el autor presenta las características que permiten identificarlos y relacionarlos; después explica los formatos respectivos. En un estilo ameno y ligero es posible remontarse desde la era del teatro griego hasta llegar a la radio, la televisión y el cine actuales. Otro de sus elementos es la inclusión de actividades de aprendizaje mediante las cuales el estudiante se da cuenta de su avance en la adquisición de conocimientos.

Tanto el estudiante como el lector interesado encontrarán en esta obra un atractivo instrumento de apoyo para documentarse, así como la orientación técnica para elaborar guiones audiovisuales

Contenido

El guión y sus formatos
Los géneros de ficción
Los géneros de no ficción

ISBN-978-968-24-7765-4



9 789682 477652
www.trillas.com.mx