

EL GUIÓN DE CINE

Por Marga Varea

DEFINICIONES DE GUIÓN -

Guión: 1.- desarrollo estructurado de un argumento cinematográfico. 2.- Una historia (para ser) contada en imágenes

Argumento: relación concatenada en espacio y tiempo de una estructura dramática. **Estructura dramática:** aquella que presenta un planteamiento, un desarrollo y un desenlace.

Cuando se rompe el ritual empieza el drama. La gente trata de mantener el drama fuera de sus vidas, pero las películas tiene que basarse en un ritual que se rompe. El arte de la comedia o del drama es hacer lo necesario parecer accidental.

"Imagina un día cualquiera en el mundo: la poesía que se lee, las obras que se representan, las películas que se proyectan, las películas que ponen en la tele, los cuentos que se cuentan a los niños al dormir, internet, el ser humano es un consumidor insaciable de HISTORIAS y encima cuando duerme, sueña

El hambre de historias que domina la sociedad hoy es el reflejo de la necesidad de vivir, de verse inmerso en una ceremonia de un final intelectual y emocionalmente satisfactorio. La idea de que la gente solo quiere ver historias para desentenderse de su vida diaria es un abandono cobarde de la responsabilidad del artista. La historia es un vehículo que nos permite a menudo darle sentido a la existencia. ." Robert Mckee

- EL GUIÓN ESTA BASADO EN FORMAS UNIVERSALES NO EN FORMULAS
- EN ARQUETIPOS NO ESTEREOTIPOS
- EL GUIÓNISTA DEBE RESPETAR LA INTELIGENCIA DE LA AUDIENCIA
- LA ORIGINALIDAD NO ES SOLO DECIR LO QUE TENGAS QUE DECIR SINO COMO LO DICES.

El guión no está basado en las matemáticas, aunque sin una estructura es fácil que el guionista se pierda. La vida de un guionista está llena de angustia, dudas, preguntas a las que intenta dar respuesta. Posibilidades entre las que debe elegir.

La escritura de guión es un proceso creativo pero NO es literatura. Y poco tiene que ver con esta. El guión es un formato en sí mismo.

¿Qué características debe tener un guionista?
--

- Observar,
- Tomar notas de todo,
- Inventar e imaginar,
- Adaptar anécdotas, historias, leyendas, rumores...
- Leer todo lo que caiga en sus manos.
- Escribir con corrección (si hace falta con una gramática de español a su lado).

PASOS A SEGUIR EN LA ELABORACIÓN DE UN GUIÓN

LA IDEA

Cuando se empieza a escribir un guión lo primero que aparece es la duda de por dónde deberíamos empezar. ¿Por un personaje, un lugar, un incidente? Todo esto nos hace perdernos, así que lo más sencillo y efectivo es empezar por la idea. UNA FRASE SENCILLA QUE RESUME EL ESPIRITU DE LA PELICULA. En la idea se incluyen los conceptos de un **personaje, un tema y una acción dramática.**

La idea debe responder a la pregunta: ¿de qué trata tu historia? O ¿qué quieres contar?. En una sola frase.

Existen dos formatos que estiran la idea y que se escriben fundamentalmente de cara a productores y subvenciones son:

LA SINOPSIS Y EL TRATAMIENTO.

SINOPSIS

Resumen descriptivo de personajes y situaciones. Admite expresiones literarias y ocupa unos 5/8 folios para el largometraje y entre 1/2 y 1 folio para el corto.

TRATAMIENTO

Desarrollo de la película, alrededor de 30 páginas, en un estilo casi literario. Admite una gran extensión de detalles. Debe adaptarse al género de la futura película y por tanto hacer reír si se trata de comedia, inquietar si se trata de misterio o terror, etc. El estilo del tratamiento es muy importante y la capacidad de atrapar al lector del mismo con nuestra escritura es fundamental.

ESCALETA DE SECUENCIAS

- Secuencia = intervalo del film con continuidad de espacio y tiempo.

La escaleta se compone de todas las secuencias que van a formar la película. Cada secuencia lleva un encabezamiento y una microsinopsis de la misma.

Encabezamiento tipo -

Nº SEC.	LOCALIZACION	EFECTO
x	(De mayor a menor)	
(Int/ext/dia/noche)		

Ejemplo de encabezamiento -

SEC.1	CASA DE MARIBEL. SALÓN	INT./NOCHE
-------	------------------------	------------

La escaleta de secuencias nos permite tener el esqueleto de nuestra película a la vista. A partir de él podemos lanzarnos a hacer un análisis estructural sin necesidad de tener un montón de diálogos por medio. La escaleta es un instrumento muy importante en tanto en cuanto nos deja al descubierto si la película funciona o por el contrario es lenta, aburrida, falta

de ritmo o repetitiva en algún punto. Sí tenemos puntos de giro, si el planteamiento es conservador o arriesgado, si estamos economizando medios para contar nuestra historia... etc

GUIÓN LITERARIO

Se trata del guión acabado en alguna de sus versiones: "primera versión" "segunda versión" etc, (no existen guiones definitivos).

Las normas de escritura formal para el guión acabado son:

- Hoja nueva por secuencia nueva (*actualmente algo pasado de moda, sólo se hace para casos muy formales*).
- Dialogos centrados con el nombre del personajes en mayúscula.
- Descripciones justificadas de derecha a izquierda, ocupando todo el ancho de la página.
- Cada secuencia se encabeza igual que la escaleta.
- La primera vez que aparece un personaje en una descripción se suele poner su nombre en mayúsculas (aunque muchos guionistas ponen los nombres siempre en mayúsculas).
- No existen en el guión "planos", ni la palabra "cámara", ni descripciones técnicas de ningún tipo.
- Se puede cambiar de una secuencia a otra con las fórmulas: CORTA A, FUNDE A, ENCADENA A o simplemente no se pone nada.
- Solo existe el verbo presente en un guión. El pasado y el futuro también se escriben en presente a través de *flash back* o *flash forward*.

De nada sirve desarrollar una idea maravillosa que está presentada incorrectamente, los productores no la leerán e ira a la papelera.

ESTRUCTURA

"La estructura es la selección de acontecimientos de la vida del personaje compuesta con el propósito de despertar unas emociones concretas y expresar un punto de vista específico sobre la vida". Robert Mckee

Es la interrelación de las partes de un todo. Un guión funciona en su total, no se puede cambiar una parte de él sin desequilibrar las otras. Hay que mantener una **visión de conjunto**. La estructura es la columna vertebral del guión.

Vamos a distinguir tres tipos de estructura según Robert McKee:

1. ESTRUCTURA CLÁSICA
2. MINI ESTRUCTURA O ESTRUCTURA MINIMALISTA
3. ANTI ESTRUCTURA

• ESTRUCTURA CLÁSICA

Desde la tragedia griega, pasando por Shakespeare, hasta hoy, la ESTRUCTURA DRAMÁTICA CLÁSICA está basada en tres actos: PLANTEAMIENTO, DESARROLLO Y DESENLAZADO.

DEFINICIÓN: La estructura clásica se basa en una historia construida entorno a un protagonista activo que lucha contra fuerzas externas de antagonismo para lograr conseguir su deseo en una realidad que responde a las variables de causa y efecto y cuya resolución se basa en un final cerrado.

CARACTERÍSTICAS: se basa en la causalidad, final cerrado, tiempo lineal, protagonista único, realidad consistente, protagonista activo.

EJEMPLOS DE ESTRUCTURA CLÁSICA: La gran Ilusión, La fiera de mi niña, Star wars, Ciudadano Kane, 2001: una odisea del espacio, Los 7 samuráis, Thelma y Louise, ¿Quién engañó a Roger rabbit?, Casablanca, Cuatro bodas y un funeral, Big, Un pez llamado Wanda, El Padrino II parte, etc

Generalmente en un largometraje estándar tenemos un:

- Acto I de unas 20 páginas
- Acto II de unas 65 páginas y
- Acto III de unas 25/30 páginas.

Acto I

Planteamiento (pg 1-15) 1° punto de giro

Acto II

Desarrollo (pg 16-80) 2° punto de giro

Acto III

(pg. 81-110) Clímax y resolución

¿Para qué sirven todos estos elementos?

PLANTEAMIENTO

Los primeros minutos de una historia pueden ser cruciales, pueden enganchar al espectador o hacerle sentirse incómodo y aburrido. El planteamiento nos tiene que dar pistas sobre nuestro protagonista, presentarlo, presentar nuestro tema y la dirección en la que irá la historia.

DETONANTE

Tras las presentaciones, tiene que desarrollarse lo que va a ser la acción de la película. Como hemos dicho, no existe drama si no se rompe el ritual establecido, es decir, si no ocurre algo inesperado y fuera de lo común: *una explosión, una noticia, una carta, una llamada telefónica, un personaje nuevo...* Es lo que podríamos llamar el primer empujón.

“Un detonante significa un cambio en la situación vital de un personaje que se expresa y se experimenta en términos de valores y genera un conflicto. ”.

McKee

Hay detonantes de diferentes tipos:

- *Visuales: Ej. **Lolita** (El profesor ve a Lolita por primera vez en el jardín.)*
- *Situación: Ej. **Tesis** (el profesor Figueroa muere viendo una peli y Ángela la roba)*
- *Diálogo: Ej. **Manhattan** (Jail: "Estoy viendo a otra mujer")*
- *Diálogo / acción: Ej. **Tras el corazón verde** (Joan recibe una llamada de socorro de su hermana.)*

Ahora es el momento que se suscite **una cuestión**. La cuestión central se forma con preguntas que atañen al protagonista cuando éste expresa su objetivo: *Ej. Lolita ¿conseguirá el profesor enamorar a Lolita?, Tesis ¿Conseguirá Ángela salir del lío en el que se ha metido? Manhattan ¿Conseguirá el matrimonio Jail-Mary mantenerse en pie?, Tras el corazón verde ¿Conseguirá Joan salvar a su hermana?*

1º ACTO: ACCIÓN

Entre el planteamiento y el primero punto de giro necesitamos un montón de información. La película tiene que ir formándose. Necesitamos datos sobre la vida anterior o presente y sucesos dramáticos individuales que impulsen la historia.

Necesitaremos sobre todo secuencias llenas de significado que nos acerquen a lo que vamos a contar:

"Escena (secuencia) es una acción que transcurre a partir de un conflicto, con continuidad espacio temporal, y que cambia al menos en un grado mínimo de significación los valores predominantes en ese momento en la vida del personaje. En el guión ideal cada escena es un detonante"
R. Mckee

Esta definición nos da una pista: cuando leyendo la secuencia anterior y la siguiente nos damos cuenta de que los valores en la vida del protagonista no han cambiado en absoluto, no ocurre nada que merezca la pena contar, la secuencia no tiene cambio de valores y debe salir del guión. Sobre todo sí su única justificación es dar información sobre el personaje, su historia

o circunstancias a la audiencia. Los buenos guionistas son capaces de quitar la escena y buscar otro sitio para acoplar esa información.

"Lo ideal para desarrollar nuestro gui3n es no incluir ninguna escena en la que no haya cambio".

1° PUNTO DE GIRO

Es la 3nica manera de mantener el inter3s. Es un cambio de valor entre secuencias pero a mayor escala. Lo que se pretende es:

- hacer girar la acci3n en otra direcci3n
- suscitar la cuesti3n principal
- elevar el riesgo que corre el protagonista

2° ACTO: ACCI3N

Es el m3s largo y pantanoso para el guionista. En el peor de los casos todo se mezcla o no pasa absolutamente nada y el espectador se va del cine. En el mejor de los casos el espectador se engancha a la historia definitivamente.

En el 2° acto es especialmente importante que una secuencia conduzca a la siguiente en una relaci3n causa-efecto o **acci3n-reacci3n**. Se trata del mismo mecanismo que hemos comentado en el primer acto al hablar de las secuencias que no contenían cambios de valor y que por tanto debían salir del gui3n. La acci3n-reacci3n asegura estos cambios.

Tambi3n es aqu3 donde aparecen todas **las barreras** que impedirán que la historia termine, de momento. Son impedimentos, dificultades, en resumen, "vueltas que da la vida" y que impiden que el protagonista o los protagonistas culminen sus deseos.

Otro mecanismo a tener en cuenta es la **anticipaci3n**: anticipar cosas que se van a desvelar despu3s. Es decir, puesto que el guionista est3 en poder del conocimiento de la historia al completo, es bueno que en algunos momentos se hagan gui3os al espectador que le lleven a deducir, aunque sea a posteriori, qu3

va a ocurrir en la historia. Anticipar se podría tomar también como relacionar cosas y temas.

Y por supuesto, desarrollar las **subtramas**.

2° ACTO: 2° PUNTO DE GIRO

Al final del segundo acto aproximadamente ocurre un nuevo acontecimiento que cambia la historia de manera significativa.

En el 2° punto de giro:

- Todo gira en una nueva dirección
- Suscita la cuestión central
- Eleva el riesgo de lo que está en juego
- **Marca una cuenta atrás** (*diferencia con el primer punto de giro*)

RESOLUCIÓN

El clímax de la estructura clásica está normalmente a unas 5 páginas del final.

- Se atan todos los cabos sueltos.
- Se resuelven las subtramas.
- Se contesta a la pregunta que habíamos suscitado.
- Se acaba la tensión.
- El personaje logra su objetivo o desiste.

CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN FINAL

- Único.
- El protagonista resuelve la historia.
- Sorprendente.
- Coherente y lógico con el resto de la historia.
- "Feliz".

SUBTRAMAS

Una película no sólo funciona con el personaje protagonista, aunque algunas si lo hacen (*Ej. Una historia verdadera de David Lynch*). Normalmente alrededor de la historia principal, se desarrollan una serie de subtramas que imitan, en su estructura, a la trama principal pero que implican:

- Al mismo protagonista con otro tema.
- A otros personajes.

Las tramas secundarias dan dimensión o fuerza al guión. Podemos aprovecharlas para ver otra faceta del personaje o para desarrollar a los secundarios. Pero el peligro es que éstas no se integren en el guión y en ese caso no funciona nada. Tenemos que ser capaces de sacar las tramas secundarias de la película y ver su estructura.

ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS:

- MINI ESTRUCTURA O ESTRUCTURA MINIMALISTA

DEFINICIÓN: Minimalista es aquella estructura en que el escritor empieza con una base clásica para ir reduciéndola, comprimiéndola o truncándola en alguna de sus partes. Se trata de una escritura con gran economía de medios pero reteniendo parte de lo que hemos visto en la estructura clásica para contentar a la audiencia.

CARACTERÍSTICAS: finales abiertos, conflictos internos, multi-protagonismo, protagonistas pasivos.

EJEMPLOS DE ESTRUCTURA MINIMALISTA: Fresas salvajes, Paris-Texas, Pelle el conquistador, El turista accidental, Short Cuts, Pulp Fiction, Magnolia, Happiness, etc

- ANTI ESTRUCTURA

DEFINICIÓN: La antiestructura es la hermana en el cine del teatro del absurdo o la escritura automática. No solo varía la estructura clásica sino que le da la vuelta por completo. A veces para explotar, a veces para ridiculizar la idea de estructura formal. Los guiones que nacen con este objetivo suelen ser extravagantes y conscientes de su propia exageración.

CARACTERÍSTICAS: coincidencias, tiempo no lineal, realidad inconsistente.

EJEMPLOS DE ANTIESTRUCTURA: Monthly Python y el Santo Grial, Ese oscuro objeto del deseo, Extraños en el paraíso, Carretera perdida, Wayne's world, Jo, qué noche, Un perro andaluz, etc

TIEMPO Y ESPACIO

Conocer los pormenores de tu historia te ayudará a evitar el cliché:

¿CUÁNDO OCURRE TU HISTORIA?

Cuando te planteas escribir una película, lo más normal es que te plantees también EN QUE PERIODO tiene lugar tu historia. La mayoría de las historias transcurren en el presente pero a veces no es así o puede haber elementos de época en la película que la hagan más difícil para el guionista.

¿EN CUANTO TIEMPO TRANSCURRE TU HISTORIA?

Pueden ser días, décadas, meses, años... Es importante tener claro qué periodo estamos abarcado.

¿DÓNDE TRANSCURRE TU HISTORIA?

Físicamente es importante también saber en qué ciudad, estado, pueblo, país se desarrolla. Este punto generará lo que llamamos clima o ambiente.

Estos conceptos deben ser importantes para el guionista.

*"No basta con saber qué decir
sino que hay que saber cómo decirlo",
Aristóteles.*

Como norma general, cuando elijas tu estilo hazlo saber enseguida. En los primeros tres minutos de la película. Si vas a escribir una historia de miedo, haz saber en las primeras hojas que tu película es de miedo, aunque sea sutilmente; y si vas a mezclar estilos, mézclalos pronto. Mantén tu estilo a lo largo de todo el guión.

EL PERSONAJE

Uno de los elementos claves para disfrutar de la película es la emoción que suscita y, **¿por qué suscita emoción una película?**. Porque la audiencia ha conectado emocionalmente **con el personaje** o personajes protagonistas. Sienten por y con los personajes. Por eso sus emociones SIEMPRE tienen que parecer reales.

La caracterización es el sumum de todas las cualidades humanas observables, TODO se puede saber escrutando a una persona (incluso por la calle): edad, sexo, estilo de habla, elecciones familiares, personales, gustos, educación y trabajo, personalidad y valía, valores y actitudes, todos los aspectos del ser humano los podemos extraer tomando notas. Pero es la unión de elementos dispares los que hacen a una persona única.

Por debajo de la apariencia, ¿quién es un personaje?, ¿es egoísta o generoso?, ¿ambicioso?, ¿cruel?, ¿bondadoso?. La única manera de saber la verdad es ponerlo bajo presión.

LA VERDADERA NATURALEZA DE NUESTRO PERSONAJE se revela en las opciones que toma cuando está bajo presión; cuanto mayor es la presión, más real se muestra la verdadera naturaleza del personaje.

La presión es esencial. Exactamente igual que en la vida real. Cuando se toman opciones sin nada que perder o ganar, cuando nada está en juego, esas opciones significan muy poco. Como dice Woody Allen en Manhattan. *"Sí volviendo a casa por la noche viéramos a alguien que se ha tirado al río y no sabe nadar. ¿Quién de nosotros se lanzaría a salvarlo? Esto es lo que de verdad importa."*

3 Círculos / Niveles de conflicto del personaje:

- INTERNOS: mente, cuerpo, emociones...
- PERSONALES: familia, amor, amigos...
- EXTRAPERSONALES: individuos/sociedad, ambiente, instituciones sociales, lo paranormal...

Ejemplos de conflicto:

- **Conflictos Internos** que acaban saliendo al exterior, Ej. American Beauty, Happiness, Psicosis o La escalera de Jacob
- **Conflictos Personales**. Entre dos personas. Puede ser el centro de una historia (Ej. La guerra de los Rose) o servir para empujar la acción central (Ej. Arma letal, Tesis)
- **Conflictos extrapersonales**
 - **Basados en desastres** tipo Los pájaros, Tornado o Cuando ruge la marabunta.
 - **De origen social** como en Malcom X o Gandhi.
 - **Cósmicos**, entre el personaje y una fuerza sobrenatural. Ej. Polstergeist o Encuentros en la tercera fase o El exorcista

Aunque estos conflictos se pueden mezclar en un guión es importante tener un **conflicto principal** que mueva la película. Y sobre todo un conflicto principal que afecte al protagonista.

1.- TIPOS DE PERSONAJE:

- **Protagonista /antagonista:** el protagonista es el personaje o personajes que llevan el peso de la acción, sobre los que recae la simpatía del espectador y con el que, sin ninguna excepción, se debe empatizar. El protagonista resuelve la película.

Y todo protagonista tiene su **antagonista** que puede ser no sólo una persona, (Darth Vader/Lucky Skywalker, Salieri/Mozart) sino también un fenómeno de la naturaleza (Tiburón, un tornado, el más allá) o un conjunto de personas (Los cazafantasmas y el pueblo de NY). El protagonista es casi siempre una figura positiva.

- **Secundarios** - acompañan la acción del protagonista, le apoyan. *Ej. Odamae Brown en Ghost o Han Solo en Star Wars.* A veces ocurre que muchos secundarios tienen más carisma que el protagonista, lo que puede ser un grave error. El personaje secundario es el confidente, el amigo, animan o desalientan pero están junto al protagonista para escucharle o revelar otros aspectos de su carácter.

- **Anecdóticos** - aparecen y desaparecen según las necesidades de la acción. Quitarlos sí no son imprescindibles, especialmente en el cortometraje.

- * **Personajes dimensionales:** son aquellos que, sin ser ellos mismos muy importantes dentro de la película, le dan tridimensionalidad. Por ejemplo, en muchas películas serias tenemos un personaje cómico. También el autor puede usar un personaje para expresarse directamente por su boca.

Todos nos damos cuenta de la importancia de los personajes en la historia que vamos a escribir pero, ¿cómo se construye un "buen" personaje?. Lo primero es que debe revelar su auténtica naturaleza, como decíamos al principio, en contraste o contradicción con su apariencia.

Ej. Si creamos un personaje que es un "padre amoroso", sin ningún conflicto emocional o filosófico, y al final de la historia sigue siendo exactamente eso, la gente se sentirá decepcionada. No porque esas personas no existan en la vida real, sino porque NO TIENE INTERÉS DRAMÁTICO.

- 1° -Por eso, UN PERSONAJE PROTAGONISTA, nunca puede ser en el fondo, lo que aparenta ser en realidad. **Tridimensionalidad**
- 2°- Tomando este principio como base UN PROTAGONISTA no revelará sólo su auténtico carácter sino que será capaz de **cambiar o adaptar** esa naturaleza a lo largo de la historia. **Verosimilitud**

Pero donde de verdad se la juega un guionista con su personaje es en el climax y en el final: en el arte de las películas no hay duda sobre esta máxima "DEBES DEJAR LO MEJOR PARA EL FINAL". Es el momento de mayor satisfacción para el público y también el del desastre si no funciona. No importa lo buena que sea tu historia, lo bien reflejados que estén los personajes y los diálogos, si el climax falla, todo se cae abajo.

OTRAS CARACTERÍSTICAS para la construcción de PERSONAJES:

A) MOTIVACIÓN \longrightarrow B) ACCION \longrightarrow C) META

A) y B)

De la MOTIVACIÓN o intencionalidad del personaje a la ACCIÓN

Motivación podría definirse como el deseo de lo que quiere hacer una persona. La pregunta: ¿qué quiere mi personaje o qué persigue mi personaje?. Establece un arco en la historia que no será completado hasta que lo haga o bien hasta que desista. Este ARCO normalmente transforma al personaje y le lleva a cambiar:

Ej. Tesis:

<u>INICIO</u>	<u>POSICION MODERADA</u>	<u>POSICION RADICAL</u>
Ángela es una estudiante normal y corriente haciendo una tesis	Ángela entra en la investigación pero le da miedo y abandona	Ángela quiere llegar hasta el final lo que le lleva a resolver el caso y ver tres muertos reales que es uno de los enunciados que hace el personaje al principio de la película "yo nunca he visto un muerto"

Un personaje se mueve por diferentes motivaciones: amor, supervivencia, justicia, familia, sexo, dinero, valores espirituales, reputación...

Todos hemos visto películas en las que no sabes lo que el personaje hace o por qué lo hace y eso hace que la película no funcione. La motivación o impulso de nuestro personaje puede aparecer en diferentes formas.

Ejemplos:

- **Acción** - En Tesis, la motivación de Ángela queda clara en el momento en que roba la cinta. Haría casi cualquier cosa por desarrollar su tesis de manera magistral. Con ese robo nos deja claros cuales son sus límites.
- **Diálogo**- MANHATTAN. En la primera conversación cuando Tracy va al baño se sientan las bases, a través del diálogo, de lo que Isaac cree que es su relación con ella. También esto nos hace pensar que se tomaría en serio una relación con una mujer más mayor, que es lo que ocurre luego. La motivación de Isaac es su propia satisfacción.

Pero en la acción que transcurre en el guión es fundamental marcar OBSTÁCULOS. Esos obstáculos forman parte de la acción del personaje. Estos pueden ser físicos o emocionales.

C) **LA META**

La dirección que toma el personaje es siempre hacia una meta. Exactamente igual que nosotros en la vida real. Tiene que hacer algo para conseguir aquello que desea. La meta es esencial en el drama, sin meta no hay guión. Cuando el personaje alcanza su meta alcanza también el clímax de la película.

Esa meta tiene que ser fuerte y creíble y sobre todo debe ser, en cierto modo, complicada de alcanzar para dar pie a un cambio en el personaje y una evolución en la película.

La meta del personaje debe establecerse en el primer acto, tanto la de la trama principal como la de las secundarias. Y ser resuelta luego.

Nuestro protagonista entrará en **CONFLICTO** a lo largo del guión. El drama está basado en el conflicto. De ahí la función del antagonista. Protagonista y antagonista luchan por conseguir metas que deben ser excluyentes.

Tener en cuenta como regla general:

EL PROTAGONISTA DEPENDE TAMBIÉN DEL GENERO: una historia muy complicada, de aventuras o acción, debe contar con UN PROTAGONISTA MÁS SENCILLO que una película sobre sentimientos, de corte social o melodrama, donde necesitamos UN PROTAGONISTA MUY COMPLEJO para apoyar una historia sencilla.

DESCRIPCIONES

El trabajo de un buen guionista es que la película surja en la mente del lector cuando esta leyendo el guión. No es un reto pequeño. Lo primero es reconocer exactamente qué hay que describir. El 90% de las expresiones verbales no tienen equivalente fílmico. "Ha estado sentado allí durante largo rato". No puede fotografiarse. Así que constantemente desafiamos a la imaginación con la siguiente pregunta: **¿Qué veo en la pantalla?** Y describimos solo lo que es fotografiable. Tal vez: "Deja sobre el cenicero su décima colilla y bosteza tratando de mantenerse despierto"... para sugerir el clásico paso de tiempo largo.

Acción viva, aquí y ahora

La ontología de la pantalla es absoluto tiempo presente en constante movimiento. En la hoja solo podemos vivir lo que va a pasar a través de la gramática: los nombres son los que nombran las cosas y los verbos las acciones. Para escribir con viveza evita los nombres genéricos y las frases compuestas y complicadas.

- 1.- Busca el nombre concreto de la cosa. Ej. En una gran casa..... ¿qué es una gran casa? ¿un castillo? Una hacienda? Un duplex?
- 2.- Aplica lo mismo a los verbos. Una línea típica que no describe nada sería: "empieza a caminar despacio por la habitación". ¿Qué quieres decir con caminar despacio?. Concreta.
- 3.- Elimina los "hay". Es la manera más floja de escribir un guión.
- 4.- Elimina las metáforas que no pueden pasar este test: ¿qué ves u oyes en la pantalla?
- 5.- Elimina "vemos" u "oímos". Nosotros no existimos. (En todo caso "Se ve", "Se escucha"... aunque no es lo más elegante)
- 6.- Elimina las cámaras, efectos, planos, etc

7.- El guión moderno se basa en secuencias que trabajan desde los ángulos en lo que se puede contar la historia y nada más.

8.- Generando visiones al director: separación de párrafos:

1 SALON INT/DIA

Jack entra, deja su maletín en la silla antigua junto a la puerta. Mira una nota que hay sobre la mesa del salón. Se acerca y coge la nota, la abre y lee. Después, estrujando la nota, se sienta en la silla escondiendo la cabeza entre las manos.

Si los espectadores conocen el contenido de la nota por una secuencia anterior, la descripción se queda en Jack. Si es vital que la audiencia lea la nota con Jack y si no, no podría seguir la historia entonces:

1 SALON INT/DIA

Jack entra dejando su maletín sobre una silla antigua cerca de la puerta.

Mira una nota que hay sobre la mesa del salón. Se acerca y coge la nota, la abre.

Nota: Sobre letra escrita a mano, lee: Jack, he cogido mis cosas y me he ido. No intentes encontrarme. Tengo un abogado. Ella se pondrá en contacto contigo. Bárbara.

Jack estruja la nota, se sienta en la silla y esconde la cabeza entre las manos.

De repente un coche frena en la puerta. Jack corre a la ventana. A través de las cortinas Bárbara sale de su wolswagen polo, abre el maletero y saca unas maletas.

Jack se gira hacia la habitación desde la ventana, llevando consigo la nota de Bárbara a través de toda la habitación.

Si nosotros supiéramos que Bárbara va a volver porque ya lo ha hecho un par de veces y que Jack ahora se va a cabrear, nos quedamos en la descripción de Jack. Podemos con la escritura sugerir imágenes y con un lenguaje especial, con párrafos separados mostrar nuestra composición de la secuencia.

SALON INT/DIA

Jack entra y mira la habitación vacía. Deja su maletín con un golpe sobre la frágil silla antigua junto a la puerta. Escucha. Solo hay silencio.

Contento, se dirige a la cocina cuando de repente ve algo que le sobresalta.

Una nota con su nombre esta colocada contra un vaso que contiene una rosa en la mesa de las comidas.

Nervioso se toquetea el anillo de boda.

Respira, se acerca a la nota, la coge y la abre. Lee.

En lugar de escribir lo de arriba en un bloque compacto sin espacios, dejamos líneas en blanco dividiendo la secuencia en cinco unidades que sugieren cosas al lector y al director.

DIÁLOGOS

El guión normalmente no es cosa sólo de una persona:

Uno tiene la idea, pero otra persona puede secuenciar o dialogar, luego varias personas leen el guión y opinan. Se reescribe y así constantemente hasta que se da con una versión buena.

El diálogo es un tema clave en el guión. Tanto, que se está promocionando mucho la figura del **dialoguista**. O persona que no escribe la estructura ni la idea original, pero sí dialoga la película.

Los diálogos están directamente relacionados con el personaje. Evidentemente, tus personajes hablan y que lo hagan con verosimilitud, dependiendo del tipo de película que estés escribiendo, es lo más importante.

El guionista es normalmente un pensador que usa **la dialéctica** a la hora de hacer hablar a sus personajes: se plantea siempre una cosa y su contraria. El espíritu de la creación es el espíritu de la contradicción.

Por eso a la pregunta:

1) Si yo fuera este personaje en estas circunstancias, ¿qué haría?

Podéis añadir:

2) Y ¿qué es lo contrario de esto?

Es importante tener en cuenta que lo normal es que el personaje no hiciera lo que haríais vosotros así que nunca os hagáis la pregunta: *¿qué haría yo en esas circunstancias?*

Recordad que sois *dios* en vuestro universo, conocéis a todos los personajes, sus mentes, cuerpos, emociones, relaciones, su mundo...

Existen dos tipos de diálogos:

- REFERENCIALES: se dice todo lo que es fundamental para la película
- DECORATIVOS: inevitables, a veces hay que reducirlos al mínimo y son el tipo de diálogos que se refieren a cosas cotidianas, como un personaje que entra y dice "hola" o "pásame la sal" en una comida.

Es importante saber si el diálogo sirve a la acción o la acción al diálogo. En cine interesa lo primero.

El diálogo en cine no es conversación real:

Si os sentáis en un café a escuchar una conversación veréis que nunca la pondríais en un guión y menos en una pantalla. Las conversaciones que los seres humanos tenemos están llenas de pausas injustificadas, palabras pobres, repeticiones de cosas sin importancia, frases mal construidas.... Por eso los diálogos deben tener la frescura de una charla corriente pero incluyendo sólo aquello que nosotros consideramos importante para la película.

Texto y subtexto

Cuando dos amigos se encuentran en la calle y se ponen a hablar del tiempo o de deportes esto es TEXTO, pero sabemos que en realidad están diciéndose: "me he parado un momento, en este día tan ocupado, para hablar contigo y que sepas que somos amigos y podemos charlar de vez en cuando". Esto es SUBTEXTO y en las películas es tan o más importante que lo anterior. **Lo que se dice y se hace no suele ser lo que se piensa y se siente.**

ALGUNAS NORMAS DE DIALOGO:

"Habla como la gente corriente, piensa como los hombres sabios"

Aristóteles

1.- Precisión y economía de medios. Se debe decir lo máximo en las menos palabras posibles. Debe ir en una dirección. Debe tener un propósito. No debe repetir nada ya dicho.

2.- El diálogo debe **acercarnos a los puntos de giro de la secuencia.**

3.- El dialogo de cine no es el de una novela ni el de teatro. El cine es 80% visual. El mejor consejo para escribir diálogos en cine es **NO los escribas.** Pregúntate, ¿cómo puedo escribir esto de manera puramente visual?. Este es el máximo objetivo del guionista.

4.- El diálogo a veces **no requiere frases completas** con artículo, verbo, adjetivo, pronombre etc. Requiere **frescura.**

EJ. A

"Sabias que el señor Wilson, jefe de finanzas de la compañía Sony en el edificio 666 de la quinta avenida de Manhattan, que fue ascendido hace seis años y graduado cum laude por la universidad de Harvard fue detenido hoy acusado por las autoridades de quedarse fondos de la compañía?"

EJ. B

"Conoces al señor Wilson? El jefe de Sony en el 666?. Pues le han cogido! Un graduado por la universidad de Harvard sabe como quedarse con la pasta y salir libre."

Los discursos son ANTITETICOS EN EL CINE.

5.- La frase no debe saltar del papel diciendo ¡oh, qué frase tan inteligente soy!. **Debe pasar desapercibida.** En el momento en que algo os parezca demasiado literario, cortadlo.

6.- En la vida real no existe **el monólogo,** y si en tu película es absolutamente necesario introdúcelo a través de acciones-reacciones (reacciones del propio personaje o de un interlocutor mudo. Ej Salieri en Amadeus)

7.- Los silencios son tan importantes como el diálogo. Sobre todo en los momentos de tensión, confesiones etc

8.- El modo de **pensar** del personaje se debe reflejar en sus

actos, como dijimos, pero también en sus diálogos. La contraposición o coherencia de un personaje con el diálogo y sus actos es fundamental para saber si un personaje es hipócrita o muy sincero, inseguro, gracioso o agresivo.

9- Resultan interesantes (siempre que proceda) las **frases suspense...** que dejan al espectador colgado deseando saber qué se va a decir. Ej ¿Si no querías que lo hiciera por que me diste ese..... bolso, beso, libro?

Los diálogos deben ser:

1.- Acordes con la personalidad de nuestro personaje y esto significa dos cosas:

- No salirse de tono.
- Documentarse. Cuando se esta escribiendo sobre un personaje que no tiene la edad del guionista o al menos una edad por la que el guionista haya pasado resulta difícil escribir los diálogos. Por eso en esos casos merece la pena activar la grabadora o el oído.

2.- Acordes con la tensión de la escena. A no ser que quiera generarse comedia o surrealismo o generar unos personajes de cómic.

Diálogos "en acción"

Cuando una información ya esta dada nunca la repitáis. Entrad con esa información en acción en la siguiente secuencia.

Ej. Woody Allen en Hannah y sus hermanas, cuando les comunica a sus padres que se ha hecho cristiano. La secuencia comienza con la madre llevándose las manos a la cabeza y llorando en el pasillo. Y el padre dice "¿Pero, por qué cristiano?" Y ya le hemos dado al espectador toda la información que necesitaba.

ALGUNOS GENEROS

DRAMA

MISTERIO

En las películas de **misterio** la audiencia sabe menos que los personajes. El misterio significa que se gana interés en la película a base de suscitar la curiosidad del espectador. Se trata normalmente de un juego de adivinación que el guionista crea en torno a la pregunta *¿quién lo hizo?* (WHO DONE IT?)--- solemos encontrarnos con múltiples sospechosos (ej. *Scream, The faculty*) y a lo largo de toda la película te devanas los sesos pensando quién será el malo.

El genero llegó a su máximo esplendor en aquellas películas en las que se ve un asesinato y al asesino y el resto de los personajes no lo saben. La pregunta que se plantea es *¿quién adivinará que es él/ella?*.

Este género ha sido **ironizado** en películas como Sospechosos habituales que empieza con un *¿quién lo hizo?* Para concluir que nadie lo hizo fuera lo que fuera lo que se había hecho.

SUSPENSE

Se caracteriza fundamentalmente porque el público tiene la misma o **más** información que el protagonista. Combina la curiosidad natural del ser humano con una implicación personal en la historia. Los personajes y el público están hombro con hombro toda la película tratando de averiguar quién, qué, cómo... La identificación con el protagonista es la que da el éxito a la película. Son entretenimientos mentales. Hitchcock inventó el suspense y era el género que siempre utilizó en sus películas, evitando conscientemente acercarse a la fórmula del "who done it?" que le parecía poco inteligente y aburrida.

COMEDIA

Los escritores de comedia creen que, en su mundo, los principios que guían el drama no se aplican pero la comedia no es más que otro modo de contar historias. Hay en ella importantes excepciones que empiezan con la división entre la visión cómica y la visión trágica de la vida.

El dramaturgo en general admira a la humanidad y crea un mundo que en esencia dice: "bajo las peores circunstancias el espíritu humano es magnífico". La comedia en cambio cree que "en la mejor de las circunstancias los seres humanos encuentran la manera de hacer algo extravagante, de estropearlo todo".

Cuando levantamos la máscara de un cómico cínico nos encontramos con un idealista frustrado. La sensibilidad cómica quiere un mundo perfecto pero cuando mira alrededor encuentra avaricia, corrupción, locura... El resultado es un artista enfadado y deprimido. Pero estos artistas saben que si dan una visión del mundo podrido nadie les escucharía, por eso trivializan y hacen a la gente reír.

La comedia es algo puro y sólo cuenta una cosa: la audiencia se ríe o no se ríe. Y para hacer reír el escritor de comedia utiliza todas sus armas contra la hipocresía de la sociedad, la idiotez, la arrogancia, la brutalidad o la ignorancia. Se ataca a los ricos (Una noche en la ópera), a las fuerzas militares (MASH), la pareja (Cuando Harry encontró a Sally), la policía, la iglesia, la política, la escuela, la música, etc.

Si no hay algún tipo de ridiculización, no hay risas. La comedia es de todo corazón un arte antisocial y enfadado. El escritor que la escribe se pregunta primero ¿qué es lo que me enfada?. Encuentra las cosas de la sociedad que le ponen histérico y afila su pluma. La comedia tolera más coincidencias que el drama. También tiene sus subgéneros:

- DRAMEDIA (ANNIE HALL)
- COMEDIA DE ACCION (ARMA LETAL)

LA RE-ESCRITURA (Linda Seger)

Todo el que escribe tiene que reescribir. Es una de las partes más pesadas para el guionista pero siempre es necesaria. En la reescritura podemos hacer que un guión normal se convierta en una obra de arte. Tenemos que ser ante todo muy críticos con nuestra propia obra.

Habréis oído alguna vez que para tener un guión bueno no hace falta solo una buena idea, ni siquiera poner esa idea por escrito, sino que hay que reescribirlo constantemente.

La gente te hará sugerencias, sí llega a un productor, el guión tendrá que sufrir cambios, sí llega a un director, tendrá que sufrir cambios... Muchas veces en el proceso de reescritura de un guión este, en lugar de mejorar, va empeorando hasta que se cae por su propio peso. Por eso se supone que tenemos que ser capaces de escribir algo tan bueno que incluso después de las revisiones quede en pie.

Existen dos maneras de escribir, **según Robert McKee**, que cambian por completo el resultado del guión:

1.- OUTSIDE IN (DE FUERA A DENTRO)

Algunos escritores trabajan de la siguiente manera: tienen una idea, piensan en ella durante un tiempo y se sientan delante del teclado. Escriben:

SEC.1	CASA	EXT	DÍA
Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción...			
Personaje A			
Diálogo, diálogo, diálogo			
Personaje B			
Diálogo, diálogo, diálogo			
Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción...			

Imagina y escribe, escribe y sueña hasta que llega a la página 120 y para. Entonces hace unas fotocopias y les enseña su trabajo a unos amigos y espera reacciones. Los amigos le dirán: "está bien, me gusta, me encanta la escena del garaje cuando se tiran agua los unos a los otros y también me encanta la escena del niño en pijama saliendo a la puerta, es muy tierna... y la escena de la playa es muy romántica y cuando el coche explota se pone interesante pero, no sé, hay algo al final, en el medio y la manera en que empieza que no me funciona muy bien..."

Así que este escritor tiene en cuenta la opinión de sus amigos y sus propias reflexiones para empezar una 2ª versión con esta estrategia: ¿cómo podría quedarme con las escenas que a todos les han gustado y hacer algo para que funcione?". Con un poco de reflexión el escrito vuelve al teclado.

SEC.1

CASA

EXT DIA

Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción...

Personaje A

Diálogo, diálogo, diálogo

Personaje B

Diálogo, diálogo, diálogo

Descripción, descripción, descripción, descripción, descripción...

Imagina y escribe, escribe y sueña pero todo el tiempo persiste en sus escenas favoritas, hasta que la 2ª versión llega a su fin. De nuevo hace fotocopias y se las da a sus amigos y espera las reacciones. Las reacciones suelen ser "es diferente, está mejor, me alegra que no hayas cortado la secuencia del garaje ni la del niño en pijama, ni la de la playa, son muy buenas... pero aún hay algo en el final que... no sé, y la manera de empezar... no funciona mucho para mí".

El escritor empezará la 3ª versión y la cuarta y la quinta pero el proceso siempre será el mismo. Se quedará con sus escenas favoritas, cambiará cosas, frases, reacciones, y esperará a ver si encuentra la historia que quiere contar pero un año después

estará harto.

Hará copias de lo que tenga y lo llevará a las productoras. Y el informe que le devolverán (sí alguien lo lee) será "Muy bien escrito, intenso, diálogos interesantes, escenas bien descritas, atención a los detalles, la historia es un asco. PASAR".

El escritor culpará a todo el mundo menos a él y se pondrá a trabajar en su próximo proyecto.

2.- INSIDE OUT (DE DENTRO HACIA FUERA)

Los escritores de éxito suelen seguir, en cambio, el siguiente método. Si es verdad que un guión puede ser, siendo optimistas, escrito de la primera a la última página de la última versión en unos seis meses; este escritor dedicará los primeros 4 meses a escribir fichas (cuadernos, notas, folios), apilando un montoncito de papeles para cada acto. En esas fichas crean la línea dramática de la historia. También escribirá sobre los personajes, los estilos, los detalles, las anticipaciones y en general sobre cualquier cosa que vaya a quedar posteriormente reflejada en el guión literario.

No abordará la escaleta ni el guión literario hasta que tenga absolutamente claro qué quiere contar, como termina esa historia, como son los personajes que se mueven en ella, como sienten y como hablan. Sabrá todos y cada uno de los detalles de la película antes de ponerse a escribirla y esta será la única manera de trabajar sobre seguro.

Reescritura

Vamos a repasar punto por punto elementos que tenéis que tener en cuenta a la hora de reescribir vuestro guión:

ESTRUCTURA

¿Qué problemas puede presentar la estructura?

Para que tu trama principal funcione te tendrás que hacer todas estas preguntas.

- 1.- ¿Hago un planteamiento lento? ¿conservador? ¿repetitivo?
- 2.- ¿Es mi estructura clásica, minimalista o antiestructura?
- 3.- ¿Todas las secuencias de mi guión cambian de valor respecto a la anterior y la siguiente?
- 4.- ¿Cuál es mi primer punto de giro? ¿Ocurre demasiado tarde y hace parecer muy largo el primer acto?
- 5.- ¿Cuál es mi 2º pto de giro? ¿Es demasiado pronto y el tercer acto parece muy largo?
- 6.- ¿Es mi segundo punto de giro tan tarde que no da tiempo a desarrollar el final y la tensión?.
- 7.- ¿Cómo se resuelve la historia? ¿Mi final es abierto o cerrado? Quizá tengo una resolución poco clara que se alarga a lo largo de 20 folios y el espectador ya cree haber visto el final.
- 8.- ¿Tengo una falta absoluta de puntos de giro?.

TRAMAS SECUNDARIAS o SUBTRAMAS

- ¿Tengo tramas secundarias?
- ¿Cuáles son? ¿Cuántas son?
- Si no las tengo puedo preguntarme si me hacen falta o no. Si me hacen falta pero no sé cuales meter puedo hacerme la siguiente pregunta ¿de qué quiero hablar realmente? Y puede que se me ocurran tramas secundarias por ahí.
- Sí las tengo, ¿tienen un planteamiento, un desarrollo y una resolución?

PERSONAJES

- ¿Quién es mi protagonista o protagonistas?, ¿lleva el peso de la acción? ¿resuelve la película?
- ¿Puedo describirlo en pocas palabras?

- ¿Se transforma de alguna manera a lo largo del guión? ¿física o emocionalmente?
- ¿Cuál es su meta y su riesgo?
- ¿Está motivado por la acción o por el diálogo?

- ¿Quién o qué es mi antagonista?
- ¿Cuál es su conflicto con el protagonista?

- ¿Tengo muchos secundarios? ¿Quiénes son? ¿llevan alguna trama secundaria?
- ¿Tienen todos una función clara?
- ¿Tengo demasiados anecdóticos?

Si hemos conseguido dar respuesta firmes a todas estas preguntas y no sólo contestaciones vagas o elusiones es que estamos en el buen camino de un buen guión.

LA ADAPTACIÓN

Algunos guiones adaptados en la historia del cine:

El silencio de los corderos - novela

Rebeca - novela

La muerte de un viajante - teatro

Cowboy de media noche - novela

Memorias de África - historia real (memorias)

Bailando con lobos - historia real / novela

Siete novias para siete hermanos - cuento

Batman, Superman... - comic

Camino a la perdición - cómic

Muchas veces no tenemos un material original en el que basarnos y en cambio nos hemos leído un libro maravilloso, hemos visto una obra de teatro, leído un cuento que nos ha inspirado y queremos basarnos en ello para escribir nuestro guión. En este caso nos enfrentamos a varios problemas:

- 1.- ¿Cómo convertir eso en formato guión?
- 2.- ¿Es legal hacerlo?

Vamos a empezar con la primera pregunta. ¿En que cosas deberemos fijarnos al comenzar a adaptar una historia. **Adaptar es tomar decisiones. Enfocar de nuevo.**

VEAMOS NUESTRA OBRA Y PENSEMOS DETENIDAMENTE: Cuidado en general con:

- Material psicológico (Pensamientos más que acciones)
- Largos periodos de tiempo
- Material sin conflicto (hay cuentos maravillosos en los que no pasa nada, por ejemplo)
- Material sin antagonista
- Protagonista que tiene un enemigo fiero porque él mismo se lo ha buscado. La audiencia no simpatizará con él.
- Los personajes que se mueven mucho de aquí allá. Peligro para presentar subtramas estables.
- Personajes con muy buena suerte.

- Vidas pasadas que no tendrás más remedio que llenar de flash-backs

NUESTRA PRIMERA GRAN DUDA: ¿CONDENSAR O AMPLIAR?

Depende de la obra con la que estéis trabajando. Puede que haya que quitar escenas de novelas largas y de hecho es lo más probable o buscar la escena más cinética para impulsar la historia por ese camino, pero también es posible que haya que añadir escenas, en cuentos cortos o anécdotas; añadir cosas que le den fuerza dramática a la historia.

LITERATURA

La literatura crea problemas a los guionistas por diferentes motivos. Lo primero es que es una experiencia reflexiva y no cronológica. Basada la mayoría de las veces en la introspección. En una novela o cuento tenemos un tema que generalmente viene tratado a través de una historia. En cine la historia debe ser lo importante y el tema quedar de fondo.

La literatura está basada en palabras, palabras y más palabras que hay que convertir en imágenes. Un libro puede dedicar varias páginas a dar detalles y en el guión debemos mostrar esos detalles rápidamente a través de la imagen.

La novela sólo nos da lo que el autor quiere darnos en cada momento: acción, pensamientos, sentimientos... pero es cine es DIMENSIONAL. Lo da todo a la vez. Un libro puede necesitar 50 páginas para la información que una película te da en cinco minutos.

¿Qué pasa con el narrador?

- Primera persona ¿sólo pueden ocurrir cosas desde SU punto de vista?
- Tercera persona: el alter ego del escritor nos lleva de la mano por la historia

Cuando vamos al cine somos observadores objetivos de la

historia. Las voces reflexivas de la novela NO DEBEN trasladarse al cine a no ser que queramos matar de aburrimiento a todo el mundo. En cine a veces el narrador nos facilita las transiciones pero está claro que hay forma mas imaginativas de hacerlo.

El tiempo:

En una novela es fluido y complejo, se mueve de presente a pasado o a futuro. En cine no. El cine es ahora, es presente y nos conduce al futuro. Aunque nos hallemos en el centro de un flahs back o un forward. Es PRESENTE. ES AHORA.

TEATRO

El teatro se basa en la interacción entre audiencia y actores. El teatro transcurre en un mundo de irrealidad, no importa el realismo. Cuando la audiencia entra en un teatro se presta a un mundo especial y abstracto, en el cine el público espera ver la realidad.

El teatro no necesita una fuerte línea argumental, el cine tiene que tener esa línea. El teatro puede tender a la filosofía. El cine no, o al menos no abiertamente.

En el teatro no es infrecuente encontrar un discurso de una página o dos, pero en cine esto es impensable puesto que depende de otros factores además del diálogo: la imagen es fundamental. Hitchcock solía decir que *no hay peor pecado en un guionista que cuando se discute algún problema se escabulla diciendo " lo arreglaremos con una frase de dialogo"*. Las acciones y las miradas de los personajes son las que cuentan una historia cinematográfica.

¿Quiere esto decir que los diálogos no importan? Ni mucho menos. No hay nada mejor en cine que ver una película cargada de buenos diálogos pero comedidamente. Que no sea teatro filmado.

El teatro se orienta más a los personajes que a la historia en sí. Y de hecho hay muchas cosas del teatro que NO se pueden trasladar al cine.

Pasos:

- 1° Buscar una obra con un contexto realista,
- 2° una obra que se pueda sacar al exterior de alguna manera,
- 3° que contenga hilo argumental,

4° que los temas que toca puedan expresarse con imágenes y no solo con palabras.

Ej. Romeo y Julieta, Paseando a miss Daisy, El sueño de una noche de verano, Amadeus, Othelo...

HISTORIAS REALES: Biografías y autobiografías

Normalmente **la vida es mucho más larga que una película** por lo que para empezar hay que hacer una condensación enorme para una hora y media o dos horas y está completamente prohibida como tal para un cortometraje.

Hay que seleccionar aquello de la vida del personaje que se quiera resaltar pues cada personaje tiene diferentes facetas en su vida. ¿Vas a enfatizar su carrera política? ¿su historia de amor? ¿sus relaciones con sus padres? ¿su psique?

Tampoco la vida se vive en orden dramático y normalmente es más bien antidramático. Los detalles y personas que rodean al personaje principal son a veces difíciles de ajustar. Requieren mucho trabajo.

Por estos motivos parece más fácil adaptar un INCIDENTE que una vida. En los incidentes normalmente se da una estructura dramática clara: un detonante que le da pie, un desarrollo y un clímax final.

Pasos:

- 1.- Busca un incidente central que te ayude a centrar el tema,
- 2.- Una historia que se construya hacia el clímax,
- 3.- Personajes atractivos,
- 4.- una historia que cubra un corto periodo de tiempo,
- 5.- fuertes y continuas relaciones de al menos dos personas,
- 6.- una historia que se pueda contar con imágenes,
- 7.- una línea dramática ascendente mejor que actos repetitivos.

Ej. Ensayar todos los días para algo no es dramático y las películas que cuentan estas cosas tienen que pasar por ese periodo rápido a través de un montaje. Sin embargo es mejor

escribir algo que de por si se dirija hacia una tensión, una intensidad dramática o clímax.

Tener cuidado con el exceso de flash backs o con las vidas que no tengan antagonista. Buscar soluciones creativas a los textos o historias.

EN BUSCA DE LA HISTORIA

En todos los medios de los que hemos hablado podemos ir a buscar una historia para nuestra película. Lo importante es que esa historia que elijamos tenga:

EQUILIBRIO: que el tema y la acción queden equilibrados.

DIRECCIÓN : que se mueva en una estructura dramática

- 1) El argumento más sencillo e interesante consiste en alcanzar un objetivo, una meta. El personaje quiere algo y va a buscarlo espiritual o físicamente. Pero la mayoría de las historias no son tan claras y fáciles. (Indiana Jones = encontrar el arca perdida)
- 2) Buscar un problema u asunto conflictivo (El color purpura = los malos tratos)
- 3) Buscar un itinerario interior: la transformación o viaje (Star Wars)

Ahora vamos con nuestra segunda pregunta:

LOS PROBLEMAS LEGALES DE LA ADAPTACIÓN

El principal problema de adaptar es que se necesita adquirir derechos sobre una obra, por eso es más aconsejable adaptar sobre historias cortas que oigáis, leáis en la prensa etc y no sobre obras escritas que tienen derechos de autor.

Las historias dichas de palabra no son obras protegidas.

Cuando escribáis sobre alguien más vale contar con la aprobación personal o de sus herederos para no verse metido en el juzgado.

También podéis basar vuestras historias en obras de dominio público:

¿Cuándo una obra es **de dominio publico**?

Al caducar los derechos de autor: 60 años después de la muerte del autor en la legislación española. Quiere decir que a partir de ese momento nadie tendrá que pagar derechos económicos ni pedir permisos derivados de la obra original. Pero hay que tener cuidado porque hay autores que están protegidos por la Ley de Propiedad intelectual anterior (1879) que disponía 81 años después de la muerte del autor.

¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE?

Es una película que dura 30 minutos o menos. Su narración puede estar basada en el género ficción o en el documental o en el experimental. Y puede tener actores reales o ser de animación.

Sí durara más de 30 minutos la estructura cambiaría. La estructura del corto se caracteriza por basarse en una sólida aproximación al personaje y por tener una trama simplificada.

BREVE HISTORIA

Hasta 1913 todas las películas eran cortometrajes pues todas tenían 15 minutos de duración o menos. D.W. Griffith generó los primeros largometrajes en USA. En la historia de los cortometrajes hay un enorme listado de títulos que pertenecen a guionistas y directores ahora muy famosos como "Un perro andaluz" de Buñuel, los cortos de Walt Disney, , "The big shave" de Scorsese o en España los famosos "Mirindas asesinas" de Alex de la Iglesia, "Sirenas" de Fernando León, "El reino de Víctor" de Bajo Ulloa, "Las seis en punta" de Medem...

CARACTERISTICAS

Las características del corto a menudo no son tan diferentes de las del largo pero simplifica las cosas y tiene una libertad que no está permitida en el formato largo.

Simplicidad: viene dada por el número de personajes que aparecen y por la, generalmente, única trama. Hay cierta economía de estilo. No hay tiempo para las pausas.

LA IDEA

Esta tiene que surgir exactamente igual en un corto que en un largo solo que en el corto esta idea suele tratarse de algo comprimido:

- una anécdota
- un incidente sorprendente

- una sorpresa
- una reflexión
- una noticia del periódico
- un chiste
- Una expresión hecha
- Un cuento popular (anónimo)
-

La idea del corto funciona mejor cuando no es complicada. Cuando solo nos aproximamos a un momento concreto de la vida de alguien. Nos interesa mantener la máxima que manteníamos con el largo: no escribiremos nada en lo que no estemos implicados, que no nos llene y que no conozcamos de primera mano. Pasaremos la mayor parte del tiempo que empleemos en la escritura del guión pensando, y solo pensando qué idea es la nuestra.

A continuación y si la idea es buena y nos convence, LA PONDREMOS POR ESCRITO. Y posteriormente la probaremos contándosela a dos o tres personas en las que confiemos o que creamos tengan criterio. Si estas pruebas son superadas pasaremos a la sinopsis.

- La sinopsis del cortometraje ocupará aproximadamente 1/2 folio y en ella se incluirán los personajes y la historia en sus tres fases: planteamiento, desarrollo y resolución. La sinopsis será clara y estará correctamente escrita. También la probaremos leyéndola en voz alta a otras personas.
- La escaleta de secuencias será un paso que en el corto nos tomaremos con cautela y que por estar escribiendo estructuras pequeñas de unas 6 - 10 secuencias podremos cambiar cuanto queramos. Veremos como función la que hemos escrito y ofreceremos por diversión otras posibilidades antes de hacer cualquier otra cosa. A lo largo del proceso nos haremos preguntas. ¿Está el final suficientemente elaborado? ¿sorprende? ¿es coherente? ¿la presentación es muy lenta? ¿tengo puntos de giro? ¿si no los tengo, por qué?

- El Guión literario solo se abordará cuando tengamos claro qué vamos a escribir. Cuando contemos con un estudio de personajes y sepamos como hablan, cuando tengamos claro que la estructura es sólida. En este momento conviene recordar la palabra SIMPLIFICAR más que nunca, pero sin dejar de contar lo que queremos contar.

Como veis nos hemos saltado el tratamiento. En un corto queda a opción del escritor hacerlo o no.

EMPEZAR A ESCRIBIR. *Recordando lo básico.*

- Usaremos imágenes ante todo
- Comenzaremos la mayoría de las secuencias en acción
- Utilizaremos cuando lo creamos conveniente la técnica de sonido en pantalla ON y OFF para generar un efecto dramático fuera de campo.
- Seguiremos una línea dramática ascendente:
 - ¿Quién es el protagonista?
 - ¿Cuál es su situación al comienzo del guión?
 - ¿Quién es el antagonista?
 - ¿Qué suceso sirve de incidente?
 - ¿Cuál es la acción dramática del protagonista?
 - ¿Y del antagonista?
 - ¿Tienes alguna imagen o idea para el clímax y la resolución?
- Trata de analizarte a ti mismo y pensar hacia dónde va tu corto para ser capaz de centrar un estilo: ¿cómico, drama, melodrama?

ESTRUCTURA

La estructura del corto suele ser muy sencilla y se caracteriza por tener el incidente o un primer punto de giro ya en el planteamiento o comienzo del guión. Luego la historia se desarrolla para dar otro giro o sorpresa al final. Este es un típico ejemplo de estructura en el cortometraje sin embargo existen infinitas posibilidades que dejo a la imaginación del

guionista debido a los escasos riesgos que conlleva este formato.

Muchas veces ocurre que tenemos una anécdota tan genial que no necesita prácticamente de elementos estructurales. No tiene realmente los elementos que hemos estado buscando en el largo (protagonista, antagonista, secundarios, primer punto de giro, segundo punto de giro etc) y no importa que no los tenga. Pero hay que tener cuidado porque corremos el riesgo de que el corto sea cualquier cosa y no una historia.

EL GUIÓN DE TELEVISIÓN

La serie de ficción de 60 minutos

¿POR QUÉ 60 MINUTOS?

1.- Razones de audiencia: a mayor duración de la serie el incremento de sus espectadores si la serie tiene éxito es constante

2.- Presupuesto: ya que se invierte una enorme cantidad de dinero en decorados, actores y equipo técnico se quiere rentabilizar en el formato más largo posible.

3.- Facilita el ajuste a la parrilla de TV en prime time.

El guionista de televisión trabaja de una forma muy diferente al guionista de cine. Es un trabajador más que acude a una oficina a diario con un horario y de hecho, pasa la mayor parte del tiempo allí. Pero lo más importante a tener en cuenta es que un guionista de televisión:

- Trabaja en equipo
- Trabaja bajo constante presión, sobre todo en series diarias

Es evidente que en televisión el guionista tiene unas oportunidades que no existen en cine por la demanda de empleo, pero también hay que cumplir unos requisitos para lograr entrar a formar parte del equipo de guionistas de una productora:

- Superar una prueba a la que se presentan mucho candidatos.
- Flexibilidad: tu trabajo va a ser criticado, cambiado, discutido y "destrozado" a menudo.
- Rapidez: las ideas a la hora de escribir una serie de televisión no pueden surgir sólo cuando estas inspirado. Siempre tienes que entregar tu trabajo en los plazos estipulados.
- Adaptación a un estilo: las series y sus personajes tienen un estilo determinado por la producción de la misma y el guionista debe adaptarse a él y proponer novedades.

En las productoras suele haber dos tipos de guionistas dependiendo del tiempo que lleven en la casa y de la experiencia que tengan: JUNIOR, que empieza y SENIOR, con experiencia de varios años.

ALGUNOS CONCEPTOS TELEVISIVOS A TENER EN CUENTA

- "Público objetivo": es el público al que supuestamente van dirigidos los guiones de una serie. Adaptarse a este es imprescindible a la hora de escribir.

Ej. *Compañeros* de 13 a 55 años

- "Share": es la cantidad de público que ve la serie. Es fundamental para seguir en antena. Ej: *Compañeros*

Primera Temporada (25 de Marzo al 17 de Junio de 1998)	Segunda Temporada (16 de Septiembre al 23 de Diciembre de 1998)
3.252.000 telespectadores de media.	3.912.000 telespectadores de media.

BIBLIA

Pero antes de que el trabajo de los guionistas dé comienzo diariamente, se escribe una *Biblia*. Se llama *Biblia*, en televisión, al libro que recoge la idea original y todos los antecedentes de la serie. Generalmente incluye:

- **Concepto: Idea, Detonante, Personajes y Conflictos**

- **Ejemplos de Idea**

Ej Compañeros

"COMPAÑEROS", serie ambientada en un colegio, el Azcona, donde varios profesores imparten sus asignaturas, fomentan valores sociales y humanos universales como la deportividad, la tolerancia, el compañerismo o el ecologismo. Las tramas escolares y profesionales combinadas con las intrigas sentimentales intentan convocar a toda la familia ante el televisor. En "COMPAÑEROS" los valores **positivos y solidarios**, aderezados con ciertas dosis de **humor**, son los protagonistas, junto con los múltiples personajes de esta serie.

Ej Periodistas

Periodistas es una comedia de carácter profesional con ciertos tintes dramáticos. Personajes como la secretaria irónica, el becario novato, los jefes ambiciosos, la reportera agresiva, el periodista veterano y vocacional; el portero, fundador y "alma" de la empresa; el director, un hombre sabio en busca de sucesor; el barman del bar de abajo, a menudo en funciones de "confesor"... Son los protagonistas y miembros del Crónica Universal.

- **Detonante:**

Ej Médico de Familia -

Las tribulaciones de un joven médico viudo con tres hijos, que debe rehacer su vida familiar. El joven médico tiene tres hijos y un sobrino adolescente a su cargo. Pero no está solo, vive con él su padre y la asistente de la casa, que marcan el ritmo diario de la vida familiar. También está presente su cuñada con quien acaba casándose en segundas nupcias y teniendo mellizos, y Alfonso, su mejor amigo, y los compañeros del centro de salud.

La serie, contada en clave cómico-dramática, cuenta los problemas familiares, personales y profesionales que le acucian, que son los que interesan y afectan a todos los humanos.

- **Perfil de personajes: descripción física, carácter, estilo de habla, gustos, pasado, etc.**

PROTAGONISTAS, PRINCIPALES Y SECUNDARIOS

Ej. Blas Castellote (PERIODISTAS): Es el reportero más veterano de la sección. Se considera un reportero de calle hasta la muerte. Siempre ha dicho que a él no le interesa la organización de secciones ni todo ese rollo, aunque recientemente ha sido nombrado coordinador de la misma. Entre sus virtudes destaca ese don especial que tiene para crear buen rollo y para relajar las situaciones tensas que se suelen producir en la sección. Felizmente emparejado con Mamen. Asimismo, mantiene una buena amistad con Luis desde hace años. Una de sus pasiones es el fútbol y se confiesa forofó del Athletic de Bilbao.

Edad

44 años

Característica dominante

Entrañable

Contradicción interna

Si una persona consigue intencionadamente herirle el amor propio, que se prepare: Blas no parará hasta que se haya tomado una sabrosa revancha. Quien la hace, la paga.

Situación Familiar

Está emparejado con Mamen desde hace tres años. Han intentado aumentar la familia, pero los médicos diagnosticaron que Mamen no podía tener hijos. Cuando trataron de adoptar un bebé, su solicitud fue rechazada. En estos momentos la relación entre la pareja no pasa por uno de sus mejores momentos, y han decidido separarse por un tiempo.

Situación Profesional

Periodista. Reportero de Local o "de calle", como a él le gusta decir.

Carácter

Muy buena persona y gran compañero. Valora mucho la honestidad, "sobre todo en esta profesión nuestra". Muy sociable. Se acerca a todo grupo de compañeros que estén cotilleando al lado de la máquina del café. Le encantan esas pausas. Muy chistoso. Un gran profesional, honesto e inteligente. La vida le ha enseñado a ser de los que nunca tiran la toalla. Antes de comenzar su relación con Mamen él ya se veía soltero toda la vida, y mira... A pesar de su aspecto rudo y su nada fino comportamiento, en la intimidad tiene un sorprendente punto de ternura.

Su pasado

Nace en Portugalete (Bilbao). Sus padres, dueños de una carnicería, y algunos de sus hermanos siguen viviendo allí. En 1971 conoce a un gran reportero de Bilbao, bebedor y solterón llamado Severo Etxeberría. A partir de ahí, Blas se pegó a Severo como una lapa, aprendiendo el oficio. Cuando 5 años más tarde, Severo recibe una oferta de un periódico de Madrid, le propone a Blas que se vaya con él, eso sí, a buscarse la vida por su cuenta y a espabilarse y a enterarse de todo dato que le pueda servir. Poco a poco Blas consigue ir colando algún artículo propio y, a sus ya 26 años, empieza a ser considerado un profesional. En un caso sobre corrupción policial en el 81 entra en un almacén y se da de bruces con un tipo enorme. Cuando cree que le ha llegado la hora del fin, el tipo le ayuda a levantarse: es Luis Sanz, un joven y brillante periodista. El tal Luis Sanz ha llegado hasta ese almacén siguiendo a Severo, del que sospecha que puede estar implicado en la trama. Blas no puede creerlo, pero investiga el caso con Luis. Desde entonces les une una gran amistad. El caso se resuelve pero Severo desaparece para siempre. Nadie le ha visto más. Luis le abre

las puertas del *Crónica universal*, donde lleva ya casi una década. Allí conoce a Mamen, con quien mantiene una relación de compañero hasta hace cuatro años. En la fiesta posterior a una cena navideña del periódico tuvieron la oportunidad de comprobar que en estado de embriaguez parecían hechos el uno para el otro. Tras esa noche, tardaron un año en cerciorarse de que serenos también se entendían y en decidirse a vivir juntos.

- **Relaciones entre personajes.** Descripciones de cada uno de los personajes en sus relaciones con todos los demás.
- **Conflictos o líneas de conflicto (Ej. Compañeros)**
- **SENTIMENTALES**, derivados de las relaciones sentimentales y sus problemas. Crisis matrimoniales, amores platónicos, adolescentes enamorados, noviazgos, ex novias, etc
- **FAMILIARES:** la convivencia o la situación personal en la que de repente se encuentran los personajes dará pie a diversos conflictos de este tipo teniendo en cuenta también el tema de las diferencias generacionales.
- **PROFESIONALES**, tendrán por marco el colegio y abordarán la realidad del día a día en un amplio espectro de asuntos tales como la relación padres-profesores, alumnos-profesores, enseñanza, dirección y profesorado etc.

- **Espacios: Decorados y localizaciones.** Descripción de localizaciones que harán falta para desarrollar la serie. El equipo técnico (Dirección y Arte) se pondrá a trabajar en ellas según estén listas. Las descripciones serán breves y simplemente actuarán de guía para la construcción o localización de decorados.
- **Historias: 1) características narrativas**, compañeros es una dramedia con los ingredientes propios del género: por un lado los propios de la comedia es decir, un tratamiento desenvuelto, diálogos ágiles y divertidos y gags visuales y lingüísticos; y por otro lado los habituales del drama cuyos conflictos están más cercanos a la realidad.
 - **Antecedentes,**
 - **Evolución de las líneas de conflicto,**

- **Tramas por personajes,**
- **Otras tramas.**

TÉCNICA

Los equipos de guionistas, a partir de la Biblia, se reúnen para exponer las ideas de trama de cada episodio. Se hace un *brainstorming* o tormenta de ideas en el que muchas son desechadas y otras aceptadas.

Los equipo se organizan de la siguiente manera:

Cuatro o cinco guionistas junior trabajan bajo la supervisión de un senior o jefe de equipo. Estos equipos generalmente escriben un episodio a la semana. Cuando se plantea una serie, los primeros que empiezan son los guionistas para que cuando el rodaje se ponga en marcha lleven varios capítulos de adelanto y estén desahogados. Luego todo se convierte en una maquinaria veloz a la que hay que adaptarse: el rodaje nunca para.

A partir de ese momento los guionistas se reparten tareas: tramas, personajes o secuencias y se plantea el episodio.

Tras una primera versión se producen reuniones diarias entre ellos, y reuniones semanales con el jefe de equipo quien a su vez se reúne con el productor o productores ejecutivos. Los guiones deben ser aprobados por estos antes de darse por buenos.

Un guionista de TV tiene que tener en cuenta el *raccord* o la continuidad de la serie. Por eso se trabaja con una memoria escrita que queda reflejada en papel y con una memoria del episodio o episodios anteriores que queda reflejada sobre enormes pizarras de veleda.

Se trabaja tanto al margen del rodaje como sobre él.

Al margen, en una habitación donde exponen las tramas y analizan el episodio, generalmente sobre pizarras utilizando diferentes colores para diferentes tramas. En el rodaje,

porque siempre cabe la posibilidad de que haya que hacer cambios sobre la marcha.

ESTRUCTURA DE LOS EPISODIOS DE 60 MINUTOS

Los episodios tienen TRES actos (como en cine) pero en este caso con un motivo claro: la publicidad. En los dos cortes: del primer al segundo acto y del segundo al tercero se da paso a los anuncios. Por este motivo es ahí donde se colocan los PUNTOS DE GIRO que ya conocemos. En televisión se trata de atrapar al espectador y de que este se quede viendo la serie hasta el final. Aunque haya 15 minutos de publicidad.

Generalmente hay tres o cuatro TRAMAS por episodio que se alternan y se entrelazan a menudo. En los últimos años se ha establecido un sistema de enlace de tramas en una sola secuencia que da DINAMISMO a las series. En un mismo espacio y en una misma secuencia se pueden plantear dos tramas diferentes.

TIPO DE TRAMAS

Una trama será la PRINCIPAL, habrá una SEGUNDA TRAMA DE IMPORTANCIA y las tercera y cuarta podrán ser de MENOR PESO.

Las tramas deben alternar en cuanto a género:

- una es generalmente dramática o social,
- la segunda suele ser cómica o más relajada y
- la tercera afecta a algún personaje secundario de la serie o a niños aunque

Una trama será SERIADA, el resto AUTOCONCLUSIVAS

ACTOS

Este es el aspecto que tendría **la estructura de la SERIE DE TV DE 50- 55 MINUTOS**, muy parecido al que tenía la estructura de un largometraje estándar pero con muchas menos secuencias:

PROLOGO	CABECERA	ACTO 1	ACTO 2	ACTO 3	EPILOGO
1 SEC		7 - 10 SEC	10-15 SEC	5-10 SEC	1 SEC

Una media de 30 - 40 secuencias (aunque algunas series en España llegan a tener hasta 50 o más secuencias en episodios que, por lo general, sobrepasan un poco los 60 min.)

En el PRIMER ACTO se tienen que plantear las tramas. Cada secuencia plantea un tema que se va a desarrollar posteriormente. Existen diferentes maneras de hacerlo:

- Plantear la trama principal antes de los créditos y el resto detrás
- Plantear las tramas seguidas tras los créditos
- Hacer un resumen de episodios anteriores anterior a los créditos y simplemente retomar tramas. Etc

En el SEGUNDO ACTO se desarrollan estas tramas alcanzando antes del segundo corte para publicidad su punto álgido de tensión en el caso de drama o de enredo en el caso de comedia. El desarrollo generalmente implica:

- a otros personajes,
- complica la situación,
- introduce elementos inesperados...

Cada trama necesita 3 o 4 secuencias para desarrollarse.

Utilizamos en este caso las **mismas pautas** que habíamos estudiado para el desarrollo de un segundo acto en cine pero pensando que esto mismo deberá ser repetido con tanta frecuencia que difícilmente podemos aspirar a un producto "artístico" como es el caso de una película.

En el TERCER ACTO nos vemos obligados a resolver aquello que hemos planteado. También en las series de televisión se espera que el guionista resuelva de una manera novedosa, inesperada, nunca vista anteriormente, etc. Esto hace que el ingenio de los guionistas se agudice y que muchas veces veamos situaciones casi repetidas o finales increíbles.

Como hemos dicho una de las cosas más importante en este tipo de series es **saber entrelazar las tramas** (lo que en cine llamaríamos encajar trama principal y subtramas) con inteligencia y dinamismo y crear tramas nuevas una y otra vez. Sobre **todo tramas de actualidad** o que puedan atrapar al público objetivo de la serie.

SITCOM

QUÉ ES Y COMO FUNCIONA

INTRODUCCION

La televisión es la forma importante de diversión en el mundo hoy. En 1986 había unos 150,000,000 receptores televisivos en los Estados Unidos más que el número de automóviles, bañeras, máquinas de lavado, o refrigeradores, y no lejos detrás el teléfono. Además en 1992, la familia como promedio veía la televisión siete horas y diecisiete minutos cada día, o unas 50 horas/semana, más horas que las de una semana de trabajo. La televisión es obviamente un componente importante de la vida occidental.

LA DEFINICION DE TERMINOS

El dialecto local de televisión se llena de expresiones, los modismos, y abreviaturas que han gateado en el idioma cotidiano. Poca gente sabe los significados de tales palabras como rerun, soap opera, telenovela, y spin off, y por supuesto sitcom.

SITCOM, según el Diccionario de la BBC, es aquella comedia televisiva de 30 minutos en la que se repiten constantemente situaciones de la vida diaria sobre un mismo decorado y unos personajes.

Tiene dos características importantes:

- no tiene (en el 95% de los casos) continuidad de trama de un episodio a otro.
- Engancha al espectador no por curiosidad, sino por adicción a los personajes y el humor.

Comedia es lo que hace reír. Esta es la base para cualquier estudio de comedia. ¿ Sin embargo, qué es lo que nos hace reír?

NORMAS DE HUMOR DE LA SITCOM

La comedia de situación tienen 5 criterios básicos para el humor:

1) **debe apelar al intelecto y a las emociones;**

2) **debe ser inherentemente humano.** La comedia es inherentemente humana. Algo es cómico en tanto que le recuerda al auditorio un aspecto de la humanidad. El auditorio puede reír a las travesuras de unos animales, tales como chimpancés o caballos u osos pero solo en proporción directa con la capacidad del animal de recordar al auditorio algo humano.

4) **debe haber un conjunto de normas sociales establecidas** familiares para el espectador y eventos de la vida cotidiana. Las normas sociales están bien establecidas por las costumbres y actitudes y son comprendidas por la mayoría de sociedad. Cualquier actitud especial con la que el espectador deba identificarse se muestra en el planteamiento del episodio.

5) **la situación y sus partes componentes (las acciones y los diálogos) deben ser inconsecuente o inaceptables para los que les rodean** (es decir, inconsecuentes con las normas sociales). Las acciones que son percibidas como incongruentes por la sociedad son aquellas que rompen las normas establecidas. Las normas se pueden romper con una acción o un pensamiento. Hay un axioma básico: es cómico cuando una persona actúa de una manera impropia al estímulo o la situación. *Es cómico cuando le quitas una silla a alguien que está sentado y él reacciona quedándose mecánicamente sentado en esa silla como si aún estuviera ahí. No se adapta al cambio en la situación como era de esperar*

Un punto importante que llega a ser evidente cuando uno

examina la comedia es que está basada en la **incongruencia**: lo inesperado con lo esperado, lo inusitado con lo usual, la persona inadaptada con la norma social. Para que haya incongruencia debe haber algo que sea incongruente con algo establecido.

Por lo tanto, para que una comedia funciones debe hacerlo desde un conjunto establecido de normas culturales, humanas y sociales, costumbres, modismos,

Una de las cosas que el guionista debe saber es qué normas están funcionando y cuales ya no están de moda. Muchas veces alguna gente, al oír una broma, responderá con " Yo no consigo entenderlo". Esto es porque no saben o no comprenden las normas sociales infringidas en esa broma. Por este mismo motivo es imposible explicar una broma: para explicarla tienes que exponer las normas, entonces mostrar como se han infringido.

Las bromas pueden ser también *caducadas*. Algunos chistes versan en torno a actitudes sociales del pasado, particularmente sobre las relaciones entre hombres y mujeres. Sin embargo, las actitudes y los papeles de sexo han cambiado apreciablemente desde 1961 por ejemplo el humor sexista acerca de mujeres y sexo ahora evoca una reacción emocional en mucha gente, más aversión que risa. El humor que funciona mejor parte de actitudes y normas que son independientes la sociedad y la cultura.

Sin embargo, una escena cómica puede permanecer cómica, incluso cuando las normas cambian.

Tres de aspectos de la incongruencia son literalización, la inversión, y exageración.

1.- En la **literalización** la broma viene porque se dice algo que luego se viene a ejecutar de forma literal.

2.- La **inversión** simplemente toma lo qué es normal y hace o dice lo contrario.

3.- Una **exageración** toma lo que es normal y lo desproporciona. Ocurren sucesos ante los que los personajes reaccionarán más allá de toda proporción. La exageración es una norma estándar en la comedia.

La incongruencia más grande es la infracción de tabúes sociales. Esta violación puede provocar muchas risas. En la sociedad occidental los tabúes más grandes son las discusiones sobre el sexo, la muerte, y las funciones biológicas. Estos son todos los temas que la sociedad ha decretado que deberían discutirse seriamente, discretamente, y con eufemismos.

6) **Debe plantear que lo que les ocurre a los personajes es esencialmente inofensivo para la sensibilidad y las creencias de la audiencia.** En todos los casos, las acciones y las actitudes son percibidas por la audiencia como inofensivas: la gente no es física, mental o emocionalmente dañada por los sucesos que ocurren. Sin embargo, en los últimos varios años sitcoms han comenzado a violar las normas, ideas o actitudes del " Ciudadano Medio" y a alguna gente le parece nocivo (y por lo tanto no cómica). Ej. UNHAPPYLY MARRIED basa gran parte de su humor en la ruptura de las normas por sistema. La gente que realmente se adhiere a esas normas se sienten insultados porque sus actitudes están siendo ridiculizadas.

También "debe ser percibido por el espectador como inofensivo para los participantes" osea lo que no causa dolor o destrucción, es susceptible de ser distorsionado. La acción cómica es percibida por el espectador como indolora: su bienestar físico, mental, y / o emocional pueden estirarse, deformarse, o aplastarse, pero ellos se recuperan rápidamente y vuelven a su estado original. Un ejemplo primario son los dibujos de El Coyote y el Correcaminos de la Warner. El coyote es aplastado, enrollado, retorcido, destruido y castigado en sus intentos por coger al

Correcaminos aunque segundos después aparece ileso para la próxima persecución. También los dibujos de ITCHY AND SCRATCHY dentro de los Simpsons podrían ejemplificar este punto.

El daño NO ES NUNCA permanente, por más alto que sea el acantilado del que caigan o lo grande que sea la roca que aterriza sobre ellos. Este criterio se aplica a la vida humana. Es cómico cuando alguien tropieza sobre el hielo o cuando hay caídas: la gente ríe; hasta que se dan cuenta que la persona se ha roto la pierna. En ese momento el suceso no gracioso. *Un contraejemplo de esto es SOUTHPARK.*

Cuando estos criterios se encuentran, la gente reirá

TIPOS DE SITCOM

Hay tres tipos distintos de sitcom: las basadas en la acción, la comedia doméstica, y la comedia dramática.

BASADA EN LA ACCIÓN es el tipo más numeroso de sitcom en la televisión, y cuenta con gran variedad de temas: la familia (YO AMO A LUCY, LAS CHICAS DE ORO), artefactos (EMBRUJADA, ALF)... amigos que se reúnen (FRIENDS), siempre poniendo el énfasis sobre la acción, verbal y física.

Ejemplos:

SEINFELD - ACCION

ELLEN - ACCION

LA FAMILIA ADDAMS - ACCION

CHEERS - ACCION

LA COMEDIA DOMESTICA es más expansiva, tiene una variedad más amplia de sucesos y cierto sentido de la seriedad. Involucra más gente. Los ejemplos incluyen EL SHOW DE BILL COSBY o WEBSTER o PADRES FORZOSOS.

El énfasis de la sitcom doméstica está en los personajes y

su crecimiento y desarrollo como seres humanos. Este tipo de sitcom se llama comedia doméstica porque transcurre casi invariablemente alrededor una unidad familiar: una madre y/o padre, y niños. Un factor importante en una película es que los sucesos retratan la cosa más importante para la vida del protagonista. Sin embargo, en una serie televisiva episódica, el suceso no debe ser el suceso más importante en la vida del protagonista. Siempre se rodea el problema. Los niños protagonistas son adultos incompletos física y mentalmente. Así, las cosas que les ocurren pueden ser las más importante en sus vidas en ese instante, sin tener que ser el más importante en sus vidas enteras. Ellos pueden tener una crisis importante sin afectar a su futuro más allá de aumentar su crecimiento.

Los problemas son más serios y conexos con la naturaleza humana. Los problemas, complicaciones, y las soluciones en una sitcom basada en la acción son físicas mientras en una doméstica son emocionales. Además, las resoluciones en una sitcom doméstica nos dan lecciones para aprender, e implican algo más que una simple resolución del malentendido. Los conceptos de paz, amor y la risa se enfatizan, porque son los conceptos de la unidad familiar.

LA SITCOM DRAMÁTICA es el genero más raro de sitcom; no está dedicada a provocar sólo la risa desde el auditorio. Su énfasis está en el pensamiento, los temas frecuentemente presentados no son humorísticos: la guerra, muerte, crimen, antigüedad, desempleo, racismo, sexismo, etc.

Los temas se personifican, mostrando los caracteres fijos en el conflicto con los temas. Como estos afectan a los individuos, no son etiquetas impersonales para conceptos intangibles. Frecuentemente se representan dos facciones, o dos personajes en conflicto directo el uno con el otro, Cada representando tiene un punto de vista sobre el tema. Por ejemplo, M*A*S*H o JUZGADO DE GUARDIA.

LOS PERSONAJES DE LA SITCOM

Hay tres de tipos de personajes en las comedias de situación: principal, secundario, y episódico.

- PRINCIPAL

Los personajes principales son los que llevan el peso de la acción. En general, hay un único personaje principal, pero puede haber más. Desde Lucy en YO AMO A LUCY a Balki y Larry en PERFECT STRANGERS, los personajes principales son los que los espectadores siguen; lo que les sucede a ellos es lo importante. Es sumamente difícil en media hora dar a los personajes importancia suficiente como para hacer de todos los que aparecen personajes principales.

- SECUNDARIO

Los secundarios son miembros habituales de la serie y como su propio nombre indica apoyan al personaje principal. Hay pocos personajes secundarios, por dos razones principales. La primera es monetaria, a más secundarios, más actores deben cobrar. La segunda razón es más importante: a fin de mantener interés y comprender la historia, el espectador debe ser capaz de identificar cada personaje y recordar su personalidad. Cuando hay demasiados personajes tal identificación requiere un esfuerzo mental por parte del espectador, un esfuerzo que debe ser evitado porque interfiere con la aceptación de sucesos.

- EPISODICO

Hay un uso extensivo de episódicos en una sitcom. Los episódicos se dividen a su vez en tres tipos:

- el invitado estrella,
- el pequeño papel necesario,
- y el necesario pero no constante.

El invitado estrella es un papel importante en un solo episodio que genera un problema en la trama. No tiene que ser para una "estrella" establecida, ni es necesario que el invitado se represente a sí mismo; puede ser cualquier actor que juega un papel importante en un episodio único.

Pequeño pero necesario es un papel para personajes que vienen o van haciendo algo: repartidores, dependientes y clientes, etc. Ellos son necesarios para la continuidad de la trama, pero contribuyen muy poco o nada en sí mismos como personajes.

El tercer tipo de episódico, el necesario pero no constante, es un papel episódico que aparecerá dos o tres de veces durante el curso de una temporada, aunque ocasionalmente su función se expandirá.

La Percepción de los Personajes por parte de los espectadores

La mayoría de los personajes en una comedia de situación **son simpáticos**. El público puede identificarse con ellos y con sus problemas y preocuparse por si ellos pueden o no resolver los problemas.

Sin embargo, para generar el conflicto necesario **tiene que haber por lo menos un personaje, normalmente secundario pero ocasionalmente episódico, que es desagradable**. Él es el villano. Su función está en generar obstáculos y problemas para los personajes principales.

El villano no es siempre un villano. Un lado simpático del personaje se muestra ocasionalmente, sobre todo si el personaje es un papel continuo en la sitcom.

Un factor aplicable a los tres de tipos de sitcom es que los temas, tramas, complicaciones y caracterizaciones **se**

arraigan firmemente en el ideal Occidental de clase media, representándolo o partiendo de él. La mayoría de los espectadores de sitcom pertenecen a esta clase social. Las tramas para muchos episodios involucrarán una interrupción de la condición de uno de los personajes que intenta romper con las costumbres de la clase media.

No todos los tipos de las comedias de situación ensalzan las virtudes de la clase media. Muchas de las soluciones en una comedia dramática, por ejemplo, mostrarán que las costumbres y moralidad de la clase media sofocan al individuo o simplemente están equivocadas.

LA SITCOM BASADA EN ACCIÓN

La comedia de situación basada en la acción es la forma más común de comedia de situación en televisión y constituye el 88% del número total de sitcoms. Las tramas ponen el énfasis sobre la acción más que sobre la caracterización o el pensamiento.

- **Tramas**

El Problema

Los problemas en este tipo de sitcom se basan en equivocaciones, malentendidos, intentos de influir en el comportamiento de otros, o circunstancias imprevistas, todas ellas con la función de romper la rutina.

En un episodio de YO AMO A LUCY, Lucy piensa que el romance ya no es parte de su matrimonio y quiere convencer a su esposo, Ricky, para que muestre el mismo interés en ella que cuando eran novios. Lucy nunca le menciona esto pero hace tres planes diferentes diseñados para obtener la atención de Ricky.

A veces el personaje intenta de influir en su propio comportamiento más que en el de otra persona. Frecuentemente el problema es un imprevisto.

Las Complicaciones

Las complicaciones son problemas a la hora de resolver algo o un crecimiento natural del problema a lo largo del episodio.

Las complicaciones son simples y directas y no conducen a ninguna gran decisión de los personajes. No tienen que pasar por un proceso moral o tensión mental. La acción se complica por sí misma poco a poco.

Crisis

La crisis es el momento en el que:

- es necesario que el protagonista tome una decisión sobre qué acción realizar
- los sucesos colocan al protagonista en un momento de debilidad.

Las decisiones no involucran deliberaciones filosóficas, ninguna tiene consecuencias posibles más allá de resolver del problema inmediato.

Clímax y Resolución

El clímax es el punto más alto de acción física y verbal para los protagonistas. Se ha llegado al punto álgido en la equivocación, el malentendido, o el imprevisto..... Debe resolverse el problema, tanto para darle la razón al personaje, sacarle del peligro o para que sé de cuenta de su error.

La resolución de una sitcom de acción en la mayoría de los casos es una restauración de la condición rutinaria inicial.

La resolución muestra que la condición inicial por fin se ha restablecida. Puede ocurrir muy rápidamente, en una sola secuencia, en cuestión de segundos. No es una cuestión de credibilidad ya que los problemas planteados son superficiales y frecuentemente inventados por los propios personajes. Es fácil cerrar una sitcom de estas características.

• **El Personaje**

Los personajes en este tipo de sitcom no son humanos sino humanoides. Aunque ellos tienen aspecto humano, ciertas características se exageran para crear efectos. Cuando un personaje está enamorado vaga despistado por la casa, los ojos en blanco, suspirando... cuando está enfadado grita y se lamenta; se toquetea el pelo y aprieta los puños...

Las **caracterizaciones son generalmente exageradas**, el escritor enfatiza unas características e ignora otras. Otras características pueden existir en esos personajes, pero se usan en diferentes episodios para recrear un efecto en particular. Las características principales suelen aparecer en todos los episodios.

Además, los **estereotipos son interesantes**. El esposo es el sostén de la familia, comúnmente el único con un trabajo, como en YO AMO A LUCY, SIMPSONS, EMBRUJADA, y TOPPER. La esposa es ama de casa y a veces consigue un trabajo que comúnmente abandona al final del episodio, tras haber probado que ella es incompetente fuera la casa o demasiado competente tal vez.... Los niños son atractivos. Por supuesto, tal y como cambia la sociedad, cambian los estereotipos. En los últimos diez años, las mujeres han llegado a ser más y más importante en el lugar de trabajo. Así, ahora hay sitcoms en las que sale la esposa trabajando. Sin embargo, todavía existen muchos de estos estereotipos y funcionan bien en el ámbito de la comedia.

Muchas de estas sitcom como YO AMO LUCY, ELLEN, EL SHOW DE BILL COSBY, EL PRINCIPE DE BELL AIR, **tienen una estrella**. Una estrella es el carácter principal que es el punto focal de acción y atención. Es lo más visible del show. Conjuntamente con la estrella suele haber otro personaje que es **el segundo de abordo**:

En muchas de estas sitcom, un miembro de la unidad básica familiar tiene características o habilidades inusitadas: Samantha (EMBRUJADA) es una bruja, DINA (ALA...DINA) es una "genio", el Tío Martín (MI MARCIANO FAVORITO) es un Marciano con la capacidad para desaparecer. En todos los casos, el otro personaje es víctima y beneficiario de las habilidades del personaje con poderes. Un aspecto interesante es que en todos los casos en donde la unidad básica es un hombre y una

mujer, es la mujer quien tiene los poderes.

Los **personajes principales** se muestran someros y superficiales, físicamente motivados más que mental o emocionalmente, con características exageradas. Las motivaciones y emociones que son mostradas por los personajes son pocas y simples. **Las motivaciones** pueden ser celos, concupiscencia, envidia, curiosidad, temor, etc comúnmente exageradas para el efecto cómico. Sin embargo, en las más sofisticadas los personajes son más dimensionales y humanos: responden a estímulos que denotan una capacidad para pensar racionalmente y no sólo cómicamente. Tienen tendencia a usar el ingenio más que la payasada, el sarcasmo más que el grito. Sus procesos de pensamiento son también superficiales, sus motivaciones basadas en primeras impresiones y conclusiones apresuradas.

A veces aparecen **personajes secundarios que son parientes** del protagonista, se involucran íntimamente en la vida: la madre, padre, hermanos, cónyuge. Ellos traen problemas y complicaciones, frecuentemente por imponerse a sí mismos sobre la vida personal de los otros personajes.

Los personajes antipáticos son siempre secundarios, que cumplen diversas funciones. Ellos son los obstáculos perpetuos a superar, y continúan creando complicaciones.

Los caracteres **episódicos** tienen tres de propósitos. El primero, crean complicaciones y problemas en las tramas. El segundo, apoyan a los protagonistas en escenas cómicas. El tercero, hacen posible que muchas tramas funcionen, actuando de forma que a un protagonista le resultaría imposible hacer so pena de disgustar al público. Los episódicos pueden ser personajes antipáticos para el público.

Todos los personajes tienen un propósito especial: efectúan

una función.

- **Diálogos**

Son generalmente simplistas, el énfasis está como hemos dicho en la acción física, no en el ingenio verbal. A veces el guión añade una enseñanza moral. Cuando un personaje tiene un diálogo ingenioso, se hace comúnmente para una trama.

COMEDIAS DE SITUACIÓN BASADAS EN EL PERSONAJE Y LA VIDA
DOMÉSTICA

La comedia doméstica es la segunda forma más numerosa de comedia de situación en la televisión. Suele traer consigo una enseñanza o moraleja.

Hay un intento serio de crear un sentimiento real de familia entre los personajes, más que una conglomeración simple actores que juegan papeles con el mismo apellido. Esto provee un sentido de calidez familiar independiente del humor que vamos a generar. *Ej. PADRES FORZOSOS*

Las situaciones en que los personajes llegan a estar implicados **son más creíbles**. Hay menos énfasis sobre los malentendidos y **más problemas personales** reales que pueden afectar al espectador medio.

- **Tramas**

Tramas recurrentes: Las crisis domésticas son repetidas una y otra vez. *Ej. Como saltarse la escuela, la rivalidad entre hermanos, el sexo, el uso de drogas etc.* Tales temas casi invariablemente reflejan morales y valores de la clase media, y trata de transmitir una actitud de responsabilidad social.

Las tramas son en su mayoría tramas de personaje. El énfasis está sobre ellos, sus emociones y relaciones con otra gente y con la sociedad, más que sobre la acción o el pensamiento.

El problema

El problema surge con el personaje. Un personaje **tiene un dilema moral y/o emocional** que necesita solución. Muchas

veces el problema es un niño o su crecimiento en la sociedad. Tal problema puede ser la rivalidad, la responsabilidad de trabajar, el hogar, la familia y la personalidad, las notas del curso, etc. Una vez aparece el problema, se introduce en la familia entera. Cuando llega al padre o a los padres se descubren el verdadero alcance del problema y encuentran la solución.

Complicación

En el desarrollo, **el problema desafía la capacidad del personaje y la comprensión del mismo, forzándole a crecer y desarrollarse como una persona.** Implica a otros personajes y se complica por sí solo, tal como es suele ocurrir en la comedia.

Clímax

El clímax es el punto en que el personaje toma la decisión moral, ética o emocional y cuando las consecuencias de su decisión hacen aparición.

Resolución

La conclusión muestra que el equilibrio se ha restablecido. Sin embargo, los personajes no son los mismos que al principio; simplificando: el niño ha aprendido algo importante sobre sí mismo y la vida, y el padre ha aprendido que su niño crece. La conclusión es **frecuentemente una escena cómica corta.** Hay un propósito en esto. El clímax puede frecuentemente ser un peligro para el guionista. Las charlas tienen que terminar al final del II Acto. Y vamos al corte para publicidad. Por lo tanto, al volver más vale que demos al público la conclusión que anhela en 45 segundos y se termine el show con una risa. Deja al espectador con un buen sabor de boca que le llevará a ver el próximo capítulo. Esto es fundamental en una sitcom. El próximo capítulo tiene que ser visto sin dejar ninguna trama abierta.

En esta conclusión, lo importante es el efecto que la decisión tomada (la acción) ejerce sobre los protagonistas.

- **Diálogos**

Los personajes de este tipo de sitcom piensan y hablan de manera racional, aunque su pensamiento es a veces confuso por la emoción o el deseo de creer en algo a pesar de los hechos. Son motivados por un deseo de aprender y crecer. Las futuras consecuencias de sus acciones son consideradas muy importantes, por lo menos por los personajes que se posicionan fuera de las implicaciones emocionales e intentan de resolver el problema. Los procesos de pensamiento son, en general, profundos, con intentos de comprender las complejidades de la sociedad y el comportamiento humano.

SITCOM BASADAS EN EL PENSAMIENTO

La comedia dramática, es la más rara de todas las formas de comedia de situación, representando ligeramente un uno por ciento. Sin embargo tienen gran aceptación de público. Por Ej. M.A.S.H

Es probablemente **el guión más complejo de escribir** porque debe cumplir tres requisitos: 1) un casting soberbio trabajando en conjunto; 2) tramas variadas e ingeniosas; y 3) unos diálogos excepcionales.

Los guionistas de sitcom trabajan "a punta de pistola", necesitan conseguir un guión a tiempo para rodar cada día. Así a veces es necesario tomar atajos yendo a la payasada fácil más que a la respuesta ingeniosa, seguir una fórmula es más fácil que para ser original, usar estereotipos es más fácil que crear cuidadosamente personajes individuales...

• **Tramas**

Planteamiento Y Desarrollo

Las tramas están mayoritariamente basadas en el pensamiento. Sin embargo, como un argumento puramente intelectual puede llegar a ser seco, el desarrollo de los personajes y las acciones físicas también están bien desarrolladas. De ese modo acción y pensamiento están implicados en las tramas de personaje, y personajes y acción están implicados en las tramas de pensamiento.

El problema plantea lo que se va a desarrollar en el episodio. *Pueden ser los efectos de una batalla que agotan a un soldado hasta el punto de que piensa que él es Jesucristo, o una sobrina de un fanático racista que decide salir con un muchacho negro....*

Comúnmente estas sitcom tiene una subtrama, es el único tipo

de sitcom que la tiene. **La subtrama es cómica**, ocultando un poco la trama principal más seria. Suelen basarse en conflictos entre personas más que en conflictos de personas con circunstancias que los rodean.

En todos los casos, la subtrama resalta lo cómico y así intensifica la fuerza de la trama principal.

Las complicaciones o problemas requieren que los personajes examinen su propio yo pensando o participación una acción que se opone o apoya su punto de vista sobre el tema en cuestión.

Clímax

Clímax es el momento en que los personajes deben **decidirse en un sentido o en otro y poner fin al problema planteado**. Finalmente estas decisiones tienen unos resultados que afectan a las creencias de los personajes, a su concepto del bien y el mal.

Resolución

La resolución de la trama principal en este tipo de sitcom vendrá primero y luego **se resolverá el de la subtrama para terminar el capítulo con una risa** más que con una introspección profunda.

Hay un tema que se desarrolla en cada episodio de una sitcom dramática. Es muy raro el episodio en el que guionista no intenta **comunicar un punto de vista sobre un tema**, sea la guerra, el crimen, el racismo, o algún otro aspecto de la sociedad humana. Tales temas se plantean **con intención no didáctica**, ni generalizaciones **ya que se personalizan** relacionándolos específicamente con un personaje para que la audiencia pueda ver el efecto sobre el individuo, lo cual tiene mucha más fuerza dramática que la generalidad.

PLANTEAMIENTOS DE SITCOM

CHEERS

Una serie americana en un bar. Sam el camarero y dueño era un ex-alcoholico y ex-jugador de beisbol para los "Boston Red Sox". A Sam le gusta estar con sus amigos pero las Actrices le pierden. En el bar también trabajan Carla, el Entrenador Pantusso y Woody Pronto se uniría al equipo Diane (Shelley Long) y mas tarde (1987) Rebeca (Kristie Alley).

Pero tanta importancia como los trabajadores del bar tienen los clientes habituales, Norm (un contable), Cliff (un cartero) y Frasier (un psiquiatra). Como todo el mundo sabe, Frasier termino con serie propia tras la cancelación de Cheers. *Frasier* se ha convertido en una de las series de más éxito de la televisión mundial.

BEWITCHED (EMBRUJADA)

Embrujada fue una de las series de televisión más influyentes de su época. Cuenta la historia de una bruja que conoce a un humano de profesión publicitario. Como por arte de magia se enamoran y la magia será una parte crucial de la vida diaria de estos personajes.

ALGUNAS CARACTERISTICAS de la SITCOM

- Agilidad.
- Alergia a las complicaciones intelectuales.
- Auto ridiculización.
- Doble sentido de una frase o palabra.
- Inversión el sentido de las cosas.
- Gags visuales, caídas, resbalones, rotura de objetos... *slapstic o comedia física.*
- Exageraciones.
- Errores gramaticales.
- Confusiones gramaticales.
- Confusiones en situación.
- Personajes simples.
- Rodeos.
- Lo inesperado.
- Referencias a algo que no viene al caso.
- Comparaciones grotescas.
- Ridiculización.
- Situaciones absurdas.
- Sátira, discurso agudo y mordaz dirigido a poner en ridículo.
- Ironía, burla fina y disimulada. Figura que consiste en dar a entender lo contrario de lo que se dice.

SITCOM DE ANIMACION

LOS SIMPSON

La única revolución que se produce en los 90 en torno a la sitcom, es que pasa a ser animada. La primera sitcom animada fue *Los picapiedra*.

El dibujo animado otorga a los guionistas muchas **ventajas:**

- Se pueden contar más cosas. Libertad.
- Los decorados pueden elegirse sin limitación.
- Fabricar chistes visuales no es tan complicado.
- La incorrección política está más permitida.

Características

- Su humor está basado en la sátira y la ironía.
- Gran velocidad en los gags.
- Economía narrativa.
- Condensación de comentarios.
- Requiere atención en su visionado.
- Parodia intensiva de gentes, situaciones y actitudes.
- Seguimiento de bromas privadas y "cultas"
- Crítica a su tiempo: habla de una clase social empobrecida en América sujeta a la televisión como única fuente de ocio

GUIONES

- ANNIE HALL de W. Allen
- ATRAPADO EN EL TIEMPO de Harold Ramis
- AMERICAN BEAUTY de Sam Mendes
- BAILANDO CON LOBOS de Kevin Costner
- BARRIO de Fernando León
- BELLE EPOQUE de Fernando Trueba
- BLADE RUNNER de Ridley Scott
- BUFFALO 66 de Vincent Gallo
- BUTCH CASSIDY Y BILLY EL NIÑO de William Goldman
- CASABLANCA de Michael Curtiz
- CASINO de Scorsesse
- CELEBRACION de Thomas Vinterberg
- CON FALDAS Y A LO LOCO de Billy Wilder
- CON LA MUERTE EN LOS TALONES de A Hichcock
- CUANDO HARRY ENCONTRO A SALLY escrita por Nora Ephron
- CUATRO BODAS Y UN FUNERAL escrita por Richard Curtis
- DESMONTANDO A HARRY de W Allen
- EL DULCE PORVENIR de Atom Egoyam
- EL APARTAMENTO de Billy Wilder
- EL CASO WINSLOW de David Mamet
- EL COLOR PURPURA de S. Spielberg
- EL GRADUADO escrita por C Willingham y B Henry.
- EL GRAN GASTBY escrita por F. Ford Coppola
- EL JOVENCITO FRANKENSTAIN de Mel Brooks
- EL SILENCIO DE LOS CORDEROS de J. Demme
- EL SHOW DE TRUMAN de Peter Weir
- EL CREPUSCULO DE LOS DIOS (SUNSET BOULEVARD) de B Wilder
- EL PACIENTE INGLÉS de A Minghella
- EL EXORCISTA de P. T. Blatty
- EL PIANO de J Campion
- E.T escrita por Melissa Matheson
- EL VERDUGO de Bardem
- EYES WIDE SHUT de Kubrick

- FAMILIA de Fernando León
- FULL MONTY de P. Cattaneo
- GLENGARRY GLEN ROSS (ÉXITO A TODA COSTA) de David Mamet
- GENTE CORRIENTE escrita por Alvin Sargent
- HANNA Y SUS HERMANAS de Woody Allen
- HAROLD Y MAUDE escrita por Colin Higgins
- HISTORIAS DE FILADELFIA de George Cukor
- JUEGO DE LAGRIMAS de Neil Jordan
- LA CHAQUETA METALICA de Kubrick
- LA BUENA ESTRELLA de Ricardo Franco y Angeles Glez.-Sinde
- LA FIERA DE MI NIÑA de H Hawks
- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS de George Lucas
- LA GUERRA DE LOS ROSE escrita por Michael Leeson
- LA NOCHE DE LA IGUANA de Jonh Huston
- LA ESCALERA DE JACOB de Adrian Lyne
- LA REINA DE AFRICA de J. Huston
- LA TIENDA DE LOS HORRORES (1986) escrita por H Ashman
- LA TORMENTA DE HIELO de Ang Lee
- LEOLO
- LINEA MORTAL de D J Schumacher
- MANHATTAN de W. Allen
- MAGNOLIA de P T Anderson
- MARIDOS Y MUJERES de Woody Allen
- M.A.S.H. escrita por Ring Lardner
- MEMORIAS DE AFRICA de K Luedtke
- MOGAMBO de John Ford
- NACIDO EL 4 DE JULIO de Oliver Stone
- PARIS, TEXAS de Wim Wenders
- PSICOSIS de A Hitchcock
- PULP FICTION de Quentin Tarantino
- PRIMERA PLANA de Billy Wilder
- RESERVOIR DOGS de Q. Tarantino
- SER O NO SER de E. Lubistch
- SEVEN escrita por Andrew K. Walker
- SOLAS de Benito Zambrano
- SEXO, MENTIRAS Y CINTAS DE VIDEO de Steven Soderberg
- SHAKESPEARE IN LOVE de John Madden

- TERCIOPELO AZUL de David Lynch
- TERMINATOR 2 de James Cameron
- TESIS de Alejandro Amenabar
- THELMA Y LOUISE de Ridley Scott
- TIEMPOS MODERNOS de C Chaplin
- TOOTSIE escrita por L Gelbart y M Schisgal
- TORO SALVAJE de Schraeder
- TOY STORY de J. Laseeter
- TRAINSPOTTING de D Boyle
- TRAFFIC de S. Soderberg
- VERTIGO de A Hitchcock

BIBLIOGRAFÍA

1. El libro del guión. de Syd Field
2. El manual del guionista de Syd Field
3. Como convertir un buen guión en un guión excelente de Linda Seger
4. La Adaptación de Linda Seger
5. The writer's journey de Christopher Vogler
6. El guión. (Story) de Robert Mckee
7. On directing film de David Mamet
8. La comedia enlatada de Rosa Álvarez Berciano
9. Backstory. Entrevistas con los guionistas de la edad dorada en Hollywood de Pat McGillian.
10. El cine según Hitchcok de F. Truffaut
11. Historias, palabras, imágenes de C. Torreiro y E. Riambau