

CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN

El guión es la descripción escrita de la obra a realizar, de manera que su contenido sea lo suficientemente explícito para permitir un adecuado plan de trabajo.

Podríamos puntualizar algunas funciones y particularidades del guión para el caso de los documentales:

- Puntualizar claramente la finalidad de la película y el público al que va dirigida
- Describir detalladamente todas las escenas y elementos previsibles
- Describir sólo tentativamente las escenas imprevisibles aunque dejando en claro el rol que pueden jugar en la estructura general
- Se completa al llegar a la mesa de montaje, cuando todos los elementos ya son conocidos y se han materializado en la imagen y el sonido

La idea

Para poder concretarlo es fundamental tener en claro cuál es el objetivo de la obra a realizar, es decir:

- Definir qué se quiere decir, qué historia contar.
- Definir a quiénes nos dirigimos.
- En base a estos condicionantes establecer cómo realizar el guión y la película

Sinopsis

Como primera línea argumental constituye en un mínimo de palabras posibles el conflicto matriz de una historia, es la síntesis de la historia. Sólo atiende al carácter general de la historia sin entrar a definir personajes o situaciones. La sinopsis contiene lo esencial de la historia sin entrar en detalles: 1) la presentación del conflicto; 2) el desarrollo del conflicto y 3) la solución del conflicto.

Son tres puntos clave de la historia, durante los cuales por ejemplo: 1) ocurre algo; 2) hay que hacer algo; 3) se hace algo.

Argumento

El argumento es un desarrollo un poco más pormenorizado que la sinopsis, pero todavía en forma de relato (sin diálogos). Se comienza a definir la forma en que se va a desarrollar nuestra historia. Se escribe en orden secuencial, de principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irán caracterizando los personajes.

La primera aproximación al conflicto podríamos visualizarlo como un choque de fuerzas antagónicas que tienen un nivel variable de abstracción. En este aspecto hay algunos elementos que se ponen en juego entre sí.

- 1) ese choque de fuerzas siempre implica **algún juego de valores**.
- 2) la **personificación** de ese conflicto la representación, la percepción va a estar dada en el interjuego entre el o los personajes construidos normalmente en una ficción es el héroe y el antihéroe, más allá de otros papeles. A ellos los denominamos los personajes. Ese personaje, si es una construcción ficcional, y si no es ficcional hay que tratar de buscarlo.

- 3) ese personaje **no debe ser absolutamente previsible**. Si es previsible no hay posibilidades de juego por parte del espectador. Esto se construye en la relación personaje-acción. Podríamos cuestionarnos ¿es el personaje el que genera la acción? o ¿es el juego de acciones el que genera al personaje? Lo cierto es que, más allá de esta discusión, personaje y acción están estrechamente vinculados en la construcción del personaje y de la previsibilidad del personaje. Uno de los secretos que en una obra debe contemplarse es **los cambios de conducta y de actitudes del personaje** para poder sorprender al espectador.

Tratamiento

Supone un avance cualitativo con respecto a la sinopsis y el argumento, ya que en este caso se **establece una estructura de secuencias** en las que se cuenta lo que sucede, aunque aún no se distinguen los diálogos. Describe a todos los personajes, narra las situaciones y las acciones, la relación que existe entre ellos, la atmósfera y los escenarios donde transcurre la historia, así como los tiempos y los puntos de transición.

Escaleta

Es la **estructura del guión**, donde se enlistan cada una de las escenas con una breve descripción ordenada de los sucesos y de los personajes que participan en ellos. Para documentales suele ser en muchos casos la máxima aproximación al guión que se puede lograr antes de terminar el montaje, o al menos la máxima aproximación posible para el caso de escenas que no determinemos nosotros mismos.

Guión Literario

Es la fase final del guión. Se desarrollan las acciones, relaciones y locaciones así como los diálogos. Es concreto y descriptivo. Se divide en secuencias y en escenas numeradas, se especifica la locación, si es interior o exterior, y día o noche. Tiene los diálogos de los personajes y de las narraciones en off.

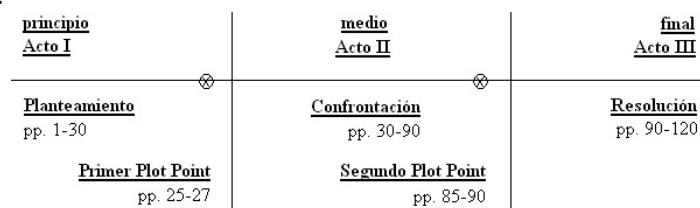
La presentación estándar es con letra courier 12 puntos, con diálogos centrados, con 24 líneas, en hoja tamaño carta (o A4). Con estas características un guión literario narra en una hoja, el equivalente a un minuto de película. Claro está que un correcto formato de un guión no implica que sea bueno, pero si el objetivo es presentarlo para conseguir fondos, es recomendable evitar la estupidez de alguno que lleve directamente a la papelera nuestro guión por no tener el formato estándar.

Siempre debe ser pensado como una herramienta de trabajo, y como tal plantearse como una estructura que seguramente tendrá sucesivos cambios y no como algo fijo o cerrado. Es conveniente previendo las múltiples versiones del guión, numerarlas y si es posible añadir la fecha, de manera que podamos saber si el guión que tenemos en las manos es el más actualizado.

Sabemos que un guión es “una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática”; pero ¿qué es una historia? ¿Y qué es lo que tienen todas las historias en común?

Un paradigma de estructura de guiones que “funcionan”, es una estructura dramática donde hay “una disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a la resolución dramática”. Un principio, un medio y un final. El principio corresponde al Acto I (1/4 del tiempo total de la obra), el medio al Acto II (1/2 del tiempo total) y el final al Acto III (1/4 del tiempo total).

Una película tiene unas dos horas de duración media, o ciento veinte minutos. Algunas son más largas, otras más cortas, pero siempre duran alrededor de dos horas. Una página escrita del guión equivale a un minuto de tiempo en pantalla. Cada acto es una unidad o bloque de acción dramática.



El Acto I es una unidad de acción dramática en la que se plantea su historia. En los primeros 10 minutos (se establece la premisa) se da la pauta sobre lo que trata la historia.

Alrededor de la página 25 aparece un **plot point**; un **plot point** es un incidente, episodio o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiendo por “dirección” una “línea de desarrollo”.

Un **plot point** puede ser cualquier cosa: un plano, unas palabras, una escena, una secuencia o una acción, cualquier cosa que haga avanzar la historia.

El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática o cómica de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. Se extiende desde el primer *plot point* hasta el segundo *plot point*. En esta parte de su guión, su protagonista hará frente a obstáculos y conflictos que deben ser resueltos y superados para que él o ella satisfaga su necesidad dramática.

El *plot point* del final del Acto II “hace girar la historia” hacia el Acto III.

La función y el propósito de un *plot point* es sencillamente hacer avanzar la historia. Es un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección.

¿Tienen todas las películas *plot points*? Todas las películas que “funcionan” presentan una estructura sólida e integrada con *plot points* claramente definidos.

El Acto III es una unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión; se extiende desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final. El Acto III se centra en el contexto dramático de la resolución. Aquí crece la tensión hasta que el clímax, se resuelve la historia, entendiendo como resolución “la solución”. Luego del clímax, se establece el nuevo equilibrio... a esta parte final se le denomina epílogo.

Antes de poder dar forma dramática a su historia, tiene que saber cuatro cosas: el final, el principio, el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Estos cuatro elementos son la base estructural de su guión. Toda su historia está “pendiendo” de estos cuatro elementos.

Recuerde que el paradigma es una herramienta conceptual; le permite “ver” claramente su línea argumental

¹ Syd Field es una analista de guiones que establece el siguiente paradigma a través de la búsqueda de elementos recurrentes en “buenos” guiones.

INTRODUCCION

Mucha gente cree sinceramente que el guión documental en realidad no existe, que es una simple pauta -una escaleta- una escritura momentánea que se hace "sobre la marcha" y que no tiene ningún valor en sí mismo. Probablemente tienen razón en esto último. Pero el guión documental es tan necesario como en el género ficción. Es cierto también que es "un estado transitorio -como dice Jean-Claude Carrière, al referirse a los guiones de ficción- una forma pasajera destinada a desaparecer, como la oruga que se convierte en mariposa (...). Con frecuencia -dice- al final de cada rodaje se encuentran los guiones en las papeleras del estudio. Están rotos, arrugados, sucios, abandonados. Muy pocos son los que conservan un ejemplar, menos aún los que los mandan a encuadernar o los coleccionan". Sin embargo una película documental necesita sin duda la escritura de un guión -con desarrollo y desenlace- con protagonistas y antagonistas, con escenarios predeterminados, una iluminación calculada, diálogos más o menos previstos y algunos movimientos de cámara fijados de antemano. Se trata de un ejercicio tan abierto y arriesgado como necesario; es como la partitura para un concierto de jazz; es casi como el común acuerdo de "lo general y lo particular"; es una pauta que presupone toda clase de cambios. Pero sigue siendo un guión.

PRIMERAS REFLEXIONES

¿Guión cerrado o guión abierto?

De todas las precondiciones que pide la industria, la escritura del guión documental es la más difícil de cumplir satisfactoriamente. Si es demasiado "cerrado" anula el factor sorpresa y los hallazgos espontáneos del rodaje. Si es demasiado "abierto" supone un importante riesgo de dispersión. Entre los dos el director está obligado a encontrar un punto de equilibrio, junto con explorar los lugares de filmación y hacer una investigación temática exhaustiva. La única ventaja del género es que el guión documental se "reescribe" más tarde en la moviola (porque se mantiene abierto hasta el final). En realidad el montaje documental no presupone sólo ensamblar los planos, sino concluir el trabajo de guión iniciado al principio de una manera prospectiva.

EL VALOR DE UNA ESCRITURA TAN LARGA

- 1) Hallazgo de la idea y la historia. Sinopsis (1 mes).
- 2) Investigación previa. Guión imaginario (2 meses).
- 3) Localización de los escenarios y personajes (1 mes).
- 4) Preparación del rodaje. Tercera versión (1 mes).
- 5) Montaje en Moviola o Avid. Cuarta versión (¿2 meses?).

Este largo período de trabajo en el guión -siete meses o más- establece con claridad su enorme importancia frente a los nueve meses que dura la realización completa de un filme documental tipo (de 52 minutos).

LA IDEA, LA HISTORIA

La búsqueda y el hallazgo de una idea son la causa frecuente y punto de partida de una película documental. La idea original desencadena todo el proceso. Para mí, una idea buena se reconoce porque propone un relato o el desarrollo potencial de una historia. Si la idea original

² Publicado por el documentalista chileno Patricio Guzmán

carece de esta facultad, no significa nada para nosotros. Una idea original debe estar preñada de algo; debe contener en el fondo una fábula, un cuento. Por el contrario, un enunciado, una simple enumeración temática, no tiene ninguna utilidad para nuestro trabajo. Ante todo, una película documental debe proponerse contar algo; una historia lo mejor articulada posible y además construida con elementos de la realidad. Una historia bien narrada con la exposición clásica del argumento, a veces con la aplicación del plan dramático que todos conocemos (exposición, desarrollo, culminación y desenlace), el mismo que utiliza la mayor parte de las artes narrativas.

LA SINOPSIS

La sinopsis tiene una importancia decisiva. Cuenta lo más destacado de la historia en pocas páginas. Concreta la idea. Visualiza algunos elementos. Hace posible la ejecución de un presupuesto. Permite hacer circular el proyecto entre los interesados (los productores independientes y los jefes de las unidades de producción de los canales de TV). A veces, la sinopsis nunca es superada por otras versiones sucesivas. Contiene toda la energía del primer paso. Permite soñar más que las versiones "definitivas". Presenta la idea en tono "más abierto", de tal forma que cada lector puede imaginarla a su manera. Representa un importante primer paso y a la vez un peligro... ¿podremos mejorarla o empeorarla con la investigación que se nos viene encima? Cinco clases de ideas Veamos algunos de los tipos de ideas más comunes que, con frecuencia, emplea el cine documental (utilizando una lista de títulos conocidos):

Idea nº 1 (ELEGIR UN PERSONAJE)

Nanook (1922) de Robert Flaherty

El misterio Picasso (1956) de Henri-Georges Clouzot

Los belovs (1992) de Victor Kossakovsky

Idea nº 2 (ELEGIR UN ACONTECIMIENTO)

Olimpia (1936) de Leni Riefensthal

Woodstock (1970) de Michael Wadleigh

Idea nº 3 (ELEGIR UNA SITUACION CONCRETA)

Drifters (1929) de John Grierson

Mein kampf (1960) de Erwin Leiser

Morir en Madrid (1963) de Frédéric Rossif

Idea nº 4 (HACER UN VIAJE)

El Sena ha encontrado París (1957) de Joris Ivens

América insólita (1958) de François Reichenbach

Ruta número uno (1989) de Robert Kramer

Idea nº 5 (VOLVER AL PUNTO DE PARTIDA)

Hombre marcado para morir(1984) de Eduardo Countinho

Shoah(1986) de Claude Lanzmann

Réminiscences d'un voyage en Lituanie (1990), de Jonas Mekas

LA INVESTIGACION PREVIA

El realizador debe llegar a convertirse en un verdadero especialista amateur del tema que ha elegido: leyendo, analizando, estudiando todos los pormenores del asunto. Mientras más profunda sea la investigación, mayores posibilidades tendrá el realizador para improvisar durante el rodaje y por lo tanto gozará de una mayor libertad creativa cuando llegue el momento. No solamente se reduce a una investigación de escritorio y en solitario. Casi siempre hay que moverse: localizar peritos, visitar bibliotecas, archivos, museos o centros de

documentación. Sin embargo una película documental -hay que recordarlo- no es un ensayo literario. No necesariamente contiene una exposición, análisis y conclusión (tesis, antítesis, síntesis) como el género ensayístico lo exige en el mundo de las letras y las ciencias. Puede aspirar a serlo. Pero por regla general un documental suele ser un conjunto de impresiones, notas, reflexiones, apuntes, comentarios sobre un tema, por debajo del valor teórico de un ensayo, sin que por ello deje de ser un buen filme documental. Puede afirmarse que una película documental se sitúa por encima del reportaje periodístico y por debajo del ensayo científico, aunque a menudo utiliza recursos narrativos de ambos y está muy cerca de sus métodos. La investigación arroja como resultado una segunda versión del guión, más extensa y completa, a menudo un trabajo que nadie lee (muchos ejecutivos están siempre demasiado ocupados). Pero es de gran utilidad para el realizador y los colaboradores más próximos. Es una forma de detectar los fallos en la historia y el tratamiento. Esta segunda versión es también un trabajo prospectivo. Todavía falta por conocer a la mayoría de los implicados. Se trata de un guión "imaginario" (completamente inventado a veces). Un guión IDEAL donde uno sustituye la verdadera realidad, donde uno escribe lo que anhela encontrar.

LOCALIZACION DE LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES

Esta fase empieza cuando el realizador conoce a todos los personajes y lugares, cuando visita por primera vez el sitio de los acontecimientos y puede respirar, observar, pasear por "adentro" de la historia que desea narrar. Aquí todo cambia. La realidad se encarga de confirmar el trabajo previamente escrito o lo supera, lo niega y lo transforma. Las premisas teóricas pasan a segundo plano cuando aparecen, por primera vez, los personajes reales de carne y hueso y los agentes narrativos auténticos. Empieza un proceso bastante rápido para reacomodar situaciones, personajes, escenarios y demás elementos no previstos. A veces la obra previamente concebida se transforma en una cosa bastante distinta. Los recursos narrativos Los agentes narrativos son los elementos que utiliza el guión para contar la historia. El lenguaje original del autor es sin duda el primero y el más obvio. Pero hay muchos tipos de recursos narrativos -la lista puede ser interminable- y por eso mismo conviene clasificarlos por orden de importancia y a la vez descartar los secundarios. Estos son los que yo utilizo: Los personajes, los sentimientos, las emociones, la acción, la descripción, la voz del narrador, la voz del autor, las entrevistas, las imágenes de archivo, las ilustraciones fijas, la música, el silencio, los efectos sonoros, la animación, los trucajes ópticos, y como ya se ha dicho: el lenguaje del autor.

Los personajes, los sentimientos

La mayor parte de las emociones, en las películas de ficción, proviene del trabajo que hacen los actores. Sin embargo esta difícil tarea de los intérpretes -una labor ensayada y planificada minuciosamente siguiendo las órdenes del director- no existe, no tiene lugar en los filmes documentales. En los documentales, la única manera de transmitir sentimientos es aprovechando las condiciones espontáneas de los personajes reales que aparecen. De modo que, si estos personajes se limitan a exponer y repetir de manera mecánica nuestro tema, no podemos extraer ninguna emoción para los espectadores. Son insustituibles: casi todos los filmes documentales --hoy día-- se estructuran con la intervención de personajes. Ellos articulan la historia, exponen las ideas y concretan el tema. Son los agentes narrativos más necesarios. Por lo tanto, su elección es fundamental. No sólo hay que buscar a los sujetos que conozcan más el tema sino a los mejores expositores del mismo; a quienes sean capaces de transmitir una vivencia, implicándose, ofreciendo un testimonio poco común. Si los personajes no son capaces de mostrar sentimientos delante de la cámara se convierten inmediatamente en personajes secundarios. Obligan a los "otros" recursos narrativos a efectuar un trabajo doble:

contar la historia correctamente sin sus apoyos naturales. La ausencia de protagonistas desequilibra el relato. Hay que repetirlo una y otra vez: una película documental muy raras veces funciona sin emociones.

Elegir los personajes

Es quizá la tarea más importante del director cuando explora sus escenarios. No es la búsqueda acumulativa de algunas personas vinculadas al tema sino el arduo trabajo de detectar, descubrir verdaderos personajes y "construirlos" cinematográficamente. Hay que localizarlos, fotografiarlos y después rodarlos en muchas dimensiones de su vida: monologando, dialogando, trabajando, viajando o guardando silencio. Los personajes principales constituyen el cuerpo dinámico de la idea central. Son los portavoces del guión y casi siempre son mucho mejores que el guión. Hay que jugar con protagonistas y antagonistas, es decir, hay que localizar personas que entren en conflicto y se contradigan delante de nosotros, buscando siempre el contrapunto, para que el tema fluya por si mismo. Así nos separamos de partida --y para siempre-- de los documentales explicativos que tienen un narrador omnipotente. Una última observación. Los personajes del cine documental no son pagados. Para tomar algo de ellos hay que previamente convencerlos, persuadirlos. Muy raras veces se construye un personaje con sus imágenes robadas. Aún cuando el director discrepe con alguno, tiene la obligación de respetar su punto de vista. El autor documentalista debe tener una mirada que comparta con ellos. Esta generosidad en ambos sentidos no se da en la ficción. En el cine documental se establece un compromiso ético del autor con sus personajes. Naturalmente, esto no quiere decir que el director asuma como propias las opiniones ajenas. Pero cada personaje tiene el derecho a ser "lo que es" adentro de la pantalla (no afuera). Uno puede ejercer presión, discutir, callar, mostrar desconfianza, ironía, sarcasmo, etc., con ellos, pero siempre ADENTRO del cuadro y por lo tanto delante del espectador.

La acción

No siempre los personajes principales ofrecen una rica acción que mostrar en la pantalla. Muchas veces narran su historia sin abandonar el sillón, estáticos, sin moverse un centímetro. En estos casos hay que tomar nota de las acciones implícitas que nos están contando -- acciones en el pasado o en el presente-- para visualizarlas más tarde con la ayuda de imágenes complementarias o con el concurso de fotos, dibujos, ilustraciones fijas en general, o con imágenes de archivo. De esta manera el personaje abandona el sillón y empieza a desplazarse por el "interior del relato", creando así un poco de acción para nuestra película. Precisamente, una forma de evaluar la calidad del personaje es anotando las acciones, hechos y situaciones que nos propone. Es una forma de medir su elocuencia cinematográfica. Un sujeto demasiado parco o que calla todo el tiempo puede convertirse en algo interesante, singular, pero lo habitual es que hable --poco o mucho-- del tema, aún cuando tenga dificultades para expresarse. Los personajes más apetecibles son aquellos que no sólo recuerdan y evocan una determinada historia, sino que empiezan a reconstruirla, a REVIVIRLA delante de nosotros, frente al equipo, desplazándose de un lugar a otro, moviéndose, y por lo tanto generando acciones (y reforzando su credibilidad). En una oportunidad Chris Marker me confesó que para él no existía nada tan importante, adentro de un documental, "como la acción" Por ejemplo, decía, si estamos haciendo una película sobre el cuerpo de bomberos hay que mostrar con detalles un incendio completo, como mínimo. Nunca tendrá el mismo efecto para los espectadores filmar a posteriori los restos de la casa destruida. El equipo de documentalistas debe saber estar cerca de los hechos, de las acciones. Sin embargo no somos periodistas. Estamos dispuestos a trabajar mucho tiempo en una determinada historia, sin la urgencia, superficialidad o rapidez a la que están obligados los periodistas. Nos interesan las emociones

y los sentimientos que emanan de la gente junto con sus acciones, acompañándolos durante semanas, meses --o años-- si es necesario.

PREPARACION DEL RODAJE

Así llegamos a la tercera versión del guión, que surge inmediatamente después del viaje de localizaciones. Muchas veces ni siquiera se "escribe" esta versión sino que aparece de forma fragmentada: pequeñas anotaciones al borde de la página, rápidos apuntes manuscritos en papeles separados, cuadernos de viaje con observaciones, escaletas con nuevas secuencias. Son los primeros síntomas de una eficaz improvisación avalada por la investigación ya hecha. Con estos papeles en la mano uno puede empezar el rodaje de manera más o menos controlada, siempre atento a la aparición de cualquier sorpresa. Mantener la mirada "abierta" es un requisito insoslayable. Si uno actúa demasiado apegado al guión primitivo corre el riesgo de abandonar la "energía" de los hechos inesperados que nos presenta el rodaje. Una película documental constituye una búsqueda --una expedición-- donde los imprevistos son tan importantes como las ideas preconcebidas. Esta es la esencia de la creación documental (como ocurre también en la ejecución del jazz). Mantener el equilibrio entre lo nuevo y lo ya previsto es una facultad que el cineasta documental debe aprender a ejercer todo el tiempo, tanto como el operador a dominar la luz en las condiciones más inesperadas y al sonidista a buscar la acústica y sortear los ruidos molestos. Todo ello sin renunciar al nivel técnico. Abrirse a la realidad no significa abandonar la buena factura ni justificar los fallos artesanales que puedan ocurrir. Asimismo hay que respetar la frontera económica --el presupuesto-- que es el resultado de las versiones anteriores del guión. Hay que jugar con los números, intercambiando las necesidades económicas originales por otras nuevas, pero del mismo valor ("moviendo las piezas"), sin asfixiar los medios previstos o hablando inmediatamente con el productor cuando sobrevienen cambios justificados y más allá de todas las previsiones. Aunque a primera vista pueda aparecer complicada la relación "dinero-improvisación" no lo es tanto en el género documental. Las obras documentales pueden tomar varios caminos a la vez sin traicionar su significado. Al contrario que en la ficción, la estructura de un guión documental permanece "abierta" todo el tiempo. El trabajo de guión continúa en el montaje. Esto permite muchos cambios y reajustes de la película (del guión) y de su presupuesto. Al menos más que en la ficción.

EL GUIÓN FINAL SE REESCRIBE EN LA MESA DE MONTAJE

La versión número cuatro y definitiva del guión se hace en la oscuridad de la sala de montaje. Es aquí donde por primera vez se pondrán a prueba los distintos métodos del rodaje y la eventual eficacia de los guiones precedentes. Al llegar a la sala de montaje, en primer lugar, hay que considerar que la obra sigue abierta. Esta abierta por una razón poderosa: porque los resultados de la filmación fueron ligeramente (o incluso profundamente) distintos que los propósitos que estaban marcados en el guión. Siempre son distintos los resultados. Esto es normal. Nunca las premisas establecidas pueden trasladarse intactas a los planos filmados. Pero en este género incluso una filmación que modifica --un poco o mucho-- el guión acordado es una garantía para ser visto como un buen copión. Así ocurre siempre. Pueden citarse muchos ejemplos: algunos personajes que eran claves se convirtieron en secundarios y viceversa; ciertos escenarios resultaron mejores que lo planeado; aquella secuencia explicativa quedó en realidad muy confusa; etc. Esto nos obliga, en la sala de montaje, a buscar una estructura nueva (o varias estructuras nuevas), reescribiendo con estas imágenes la película definitiva. No es que el montaje "nos fabrique" la película, al ensamblar milagrosamente algunas pocas (o muchas) imágenes sueltas o improvisadas. Lo que realmente ocurre es que tanto el montaje como la escritura del guión --unidos en la búsqueda común de una estructura

nueva-- avanzan juntos en la oscuridad de la sala. Hay un momento en que el montaje "se adueña" de la película y avanza más allá de su propio terreno (el ritmo, la continuidad, la síntesis) entrando en otra fase, codeándose con el guión. Pero hay otros momentos en que el montaje sucumbe, cuando la fuerza documental de las imágenes --con su tiempo real-- no admite más manipulación; cuando la energía de los planos --de la vida real-- se sitúa por encima del ritmo convencional. Es decir, cuando la realidad supera al cine. Lo mismo le pasará al director-guionista cuando se le pase por la cabeza imponer cambios inesperados, giros bruscos, falsas relaciones, adentro de una historia real, cuya lógica escapa muchas veces a su oficio de cineasta. En todo caso, buscar una estructura nueva al pie de la moviola o del Avid no significa rechazar íntegramente lo que se ha hecho en el rodaje. Muy por el contrario. La mayoría de los aciertos se mantienen. Si no se conservaran estos elementos de la obra --su fuerza, su energía original-- no podríamos montarla con ninguna estructura nueva. Los sentimientos, las emociones, por ejemplo, que proyectan algunos personajes se mantienen; las contradicciones que hay entre ellos también; el efecto realidad que emana de las principales situaciones también, así como la elocuencia y extensión de algunos planos; etc., etc. Estos materiales de buena calidad nos conducirán a un montaje de buena calidad. No es milagroso el montaje documental. Unos planos débiles darán como resultado un montaje mediano. Muy raras veces el montaje documental altera la substancia primitiva del material.

El narrador, las entrevistas

Sin abandonar la sala de montaje, es oportuno hablar de otros dos agentes narrativos ya señalados en la lista precedente: las entrevistas y la voz del narrador, esta última muy fomentada por la escuela inglesa de John Grierson en los albores de la historia del género. Al principio --en los años 20 y 30-- todo era imagen. No había nada que disminuyera la grandeza de la imagen. La totalidad de los documentales de los tiempos de la fundación eran pura imagen, desde "Nanook" (Flaherty) hasta "Tierra sin Pan" (Buñuel). Después, con la aparición del sonoro, llegaron los documentales cubiertos de palabras. Eran filmes narrados, explicados y a menudo gritados por la voces de los "narradores". Durante muchas décadas los documentales habrían podido ser escuchados en lugar de ser vistos, como los programas de la radio. La voz en OFF invadía y hacía polvo el significado de las imágenes. Afortunadamente hoy día estamos atravesando un período intermedio. Con la invención del sonido sincrónico --en los 60-- gradualmente apareció una tendencia nueva: algunos documentales consiguieron expresarse por sí mismos (sin texto en OFF ni tampoco con letreros escritos); por ejemplo, las obras de Marker, Haanstra, Rouch, Weisman, Malle, Van Der Keuken, etc. El sincrónico, sin embargo, nos trajo una calamidad nueva: las entrevistas convencionales que hoy día ocupan tanto espacio como el antiguo narrador. Muchas películas se llenaron de rostros, figuras y bocas parlantes que echaron por tierra toda la evolución conseguida. Creo que ya lo dije antes: una entrevista deja de ser convencional cuando "desde ella" empieza a surgir un personaje auténtico, de carne y hueso, que nos conmueve y nos lleva hacia otra dimensión de la comunicación --una dimensión más honda--. Deja de ser convencional cuando se alternan los escenarios donde aparece; cuando la iluminación y los movimientos de cámara se ponen a su servicio; cuando el lenguaje cinematográfico supera al "busto parlante"; cuando se ejercita una puesta en escena. Las entrevistas rápidas y convencionales quedan reducidas a los personajes secundarios, dosificando su utilización. Las entrevistas más brillantes son reservadas para los protagonistas y seguirán llamándose "entrevistas", en la jerga del cine, pero sólo desde un punto de vista técnico. En realidad se trata de secuencias. ¿Evolucionó del mismo modo la voz en OFF? También el narrador ha recuperado su verdadero lugar. Ahora se le emplea cuando hace falta: para explicar o añadir algunos pormenores necesarios en la historia o para sintetizar otros. Una mayoría de realizadores lo utiliza de esta manera o más ampliamente. Hoy como ayer, sigue habiendo grandes "cineastas de la palabra" (Chris Marker en Francia y Pierre Perrault en Québec, los ejemplos más clásicos) y también continúan existiendo

realizadores que escriben mal. Una importante cantidad de filmes zoológicos y de divulgación sigue anclada en la voz en OFF de los años cuarenta.

La voz del autor

Desde antes de la aparición del directo, un número de directores utilizó su propia voz para contar la historia que nos proponían: François Reichenbach en "América Insólita", Henri-Georges Clouzot en "El Misterio Picasso", el mismo Perrault en "Cabeza de Ballena". Otros utilizaron textos de gran intensidad, leídos por actores, controlados por el realizador, como "Morir en Madrid" de Frédéric Rossif. Eran las voces de los autores, que buscaban una comunicación más dramática o más acorde con su propio lenguaje. En realidad pasaban a formar parte de los materiales documentales. Más tarde --con la implantación definitiva de la subjetividad en los 80 y 90-- la voz del autor ocupó un espacio cada vez más protagónico. Barbara Kopple, Robert Kramer, Susan Meiselas, Johan Van Der Keuken y muchos otros relatan sus obras. También han surgido documentales contados en OFF por sus distintos personajes. Es decir que, mientras los estamos viendo ejecutar alguna acción, sus voces en OFF nos hablan de cualquier cosa, a veces sin ningún vínculo con lo que están haciendo, anulando de esta manera lo que tiene de lugar común el sonido sincrónico ("Only the Brave" y "Lágrimas Negras", de Sonia Herman Dolz; "Moscow X", de Ken Kobland, etc.). Todo lo anterior viene a indicarnos que el empleo de la voz en OFF como recurso ha superado el abuso y manierismo a que fue sometido durante tanto tiempo --como las lentes angulares o el zoom en el campo de la óptica-- y que hoy día está más libre, más cerca de los autores (y de la forma) para que cuenten su historia.

Patricio Guzmán

Veremos ahora dos estructuras de guión... el inicial y el final.

MODELO DE ESCALETA PARA DOCUMENTAL

Tipo de letra: Courier

Tamaño de letra: 12

Para cada escena en el encabezado numerar la escena, describir el lugar donde se desarrolla, indicar si es interior o exterior, y finalmente si es de día o de noche.

ESC 1 BIBLIOTECA MUNICIPAL DE SAYAGO INT/DIA

CONTENIDO:

La entrevista tendrá por objetivo que José (tallerista de poesía) describa su participación en trabajos con la comunidad local. Intentará profundizar en el aspecto sensibilizante de su intervención....*(la idea es que se describa con el mayor detalle posible, cual es la intención del realizador, porque eligió ese personaje, cual es su importancia, etc. También se pueden incluir un listado de preguntas a realizar)*

Pregunta 1:

Pregunta 2:

TRATAMIENTO:

Hemos elegido la biblioteca por ser el lugar donde se desarrolla la actividad cultural de José, y donde el mundo sensible al que apunta se ve reflejado en los objetos que allí se encuentran. La cámara se ubicarán en ángulo normal, sobre trípode y utilizando planos cortos...*(aquí el objetivo es dar una idea de cómo se realizará la entrevista desde el punto de vista estético).*

ESC 2 ESTACIÓN DE TRENES SAYAGO EXT/NOCHE

CONTENIDO:...

TRATAMIENTO:...

MODELO DE GUIÓN (EN EL DOCUMENTAL ESTA ESTRUCTURA ES AL FINAL DEL MONTAJE)³

El guionista **no es responsable** de escribir en ángulos de cámara y terminología específica de planos. No es el trabajo del guionista. Su trabajo es decirle al director **qué** filmar, no **cómo** filmarlo. Si especifica cómo se debe filmar cada escena, probablemente el director lo deseche. Y con razón.

El trabajo del guionista es escribir el guión. El trabajo del director es filmarlo. Tomar las palabras sobre el papel y transformarlas en imágenes en la película. La función del director de fotografía es iluminar la escena y posicionar la cámara de manera de capturar cinematográficamente la historia. Una película es un medio en colaboración, las personas trabajan juntas para crear una película. ¡No se preocupe por los ángulos de cámara! Su trabajo es escribir el guión. Escena por escena, plano a plano.

Una escena está hecha de planos, tanto de un plano como de una serie de planos. Cuántos o de qué tipo es insignificante. Hay todo tipo de planos. Puede escribir una escena descriptiva como “el sol saliendo sobre las montañas” y el director puede usar uno, tres, cinco o diez **planos** diferentes para captar visualmente la sensación de “el sol saliendo sobre las montañas”.

Si quiere escribir una escena de diálogo en plano general, todo lo que necesita escribir es INT. RESTAURANTE

– NOCHE, y deje simplemente que sus personajes hablen sin ninguna referencia a la cámara o el plano.

Puede ser tan general o específico como quiera. Una escena puede ser un plano –un coche atravesando la calle– o una serie de planos de una pareja discutiendo en una esquina. Un plano es **lo que ve** la cámara.

Echemos otro vistazo a la forma del guión.

```
1) EXT. DESIERTO DE ARIZONA - DÍA

2) Un sol abrasador calcina la tierra. Todo es llano, árido. A l.
   distancia una nube de polvo se eleva mientras un jeep
   atraviesa el panorama.

3) EN MOVIMIENTO

   El jeep corre a través de atenuadas y cactus.

4) INT. JEEP - CON JOE CHACO

   Joe conduce alocadamente. (6) JILL está sentada junto a él, una
   atractiva chica en sus veinte.

           (7) JILL
           (8) (alzando la voz)
           (9) ¿Qué tan lejos está?

           JOE
           Como a dos horas. ¿Estás bien?

10) Ella sonríe cansinamente.

           JILL
           Lo lograré.

   De repente, el motor (11) CREPITA. Se miran preocupados.
```

```
DEEMER está sentado en su escritorio. Es un hombre ancho, de
barba. Al otro lado de la habitación está sentado JOHN, su
vecino adolescente.

           DEEMER
           Estás loco. Juega al golf profesionalmente,
           tendrás más oportunidad de triunfar.

           JOHN
           Nací para ser guionista. Lo sé.

   Deemer se levanta y va hacia el librero. Saca un libro y se l
   alcanza a John.

13) LA CUBIERTA DEL LIBRO reza: "Adventures in the Screen Trade"
   by William Goldman.

14) DE VUELTA A LA OFICINA

   Deemer vuelve a su asiento. John se levanta, sosteniendo el
   libro como si fuera la Biblia.

           JOHN
           Realmente aprecio esto.

           DEEMER
           Léelo cuidadosamente. Puede que cambies de
           opinión sobre ser guionista.

           JOHN
           No, ¡nada podría!
```

Esta es la forma apropiada, contemporánea y profesional del guión.

³ Extractos del “El manual del guionista” de Syd Field. Aquí Syd Field se refiere al guión de ficción, donde el guión debe dejar decisiones para el rodaje.

Hay unas pocas reglas y estas son las indicaciones:

- (1): El número de página va en la esquina superior derecha seguida de un punto.
- (2): **Encabezado de escena.** Es la ubicación general o específica. Estamos afuera, EXT . , en algún lado del DESIERTO DE ARIZONA, el tiempo es DÍA. Nos dice dónde estamos y qué estamos viendo. INT . para interior y EXT. para exterior. Se escriben todo en mayúsculas y de margen a margen, seguido de un doble espacio hasta la otra línea, que usualmente es una línea de acción. Están precedidas por *uno* o *dos* espacios. El mismo encabezado nunca se repite... debe cambiar el lugar o el tiempo para una nueva. Si sólo cambia el tiempo, coloque (MÁS TARDE) al final del encabezado.
- (3): **Línea de acción o indicaciones de escena.** Precedido por un doble espacio. Describa los personajes, lugares o la acción, a espacio simple, de margen a margen. La descripción de personajes o lugares no debería ser más larga que unas pocas líneas. Se escriben en frases simples, evitando las construcciones complejas. Escriba en párrafos pequeños.
- (4): **Plano.** Doble espacio. El término general “en movimiento” especifica un cambio en el foco de la cámara. (**No** es una instrucción de cámara. Es una “sugerencia”).
- (5): Doble espaciado. Hay un cambio desde **afuera** del jeep hacia **adentro**. Estamos enfocándonos en el personaje, Joe Chaco.
- (6): Los personajes nuevos siempre están en mayúsculas.
- (7): **Línea de personaje.** El personaje que habla siempre está en mayúsculas y ubicado en el centro de la página. Un espacio simple separa el nombre del personaje del diálogo o la indicación para el actor.
- (8): **Paréntesis o indicaciones al actor.** Las indicaciones para el actor se escriben entre paréntesis debajo del nombre del personaje que habla. Siempre a espacio simple. No abuse de esto. Úselo sólo cuando sea necesario.
- (9): **Línea de diálogo.** El diálogo se coloca en el centro de la página, así el personaje que habla forma un bloque en el medio de la página, rodeado de descripción de margen a margen. Los diálogos se escriben siempre a espacio simple. Entre el diálogo y la siguiente línea va un doble espacio, sea esta una línea de personaje o una línea de acción.
- (10): Las indicaciones de escena también incluyen lo que los personajes hacen dentro de la escena. Reacciones, silencio y demás.
- (11): Los efectos de sonido o la música siempre se escriben en mayúsculas. No abuse de los efectos. El último paso en el proceso de filmación es darle la película al editor de sonido. La película esta “bloqueada”, es decir, las imágenes no pueden ser cambiadas o alteradas. El editor pasará rápidamente a través del guión en busca de referencias a los efectos de sonido y la música, y lo puede ayudar colocándolas en mayúsculas.
- (12): **Transición.** Si elige indicar el final de una escena puede escribir “CORTE A : ” O “DISOLVENCIA A : ” (**disolvencia** quiere decir que dos imágenes se superponen; una se desvanece y la otra se enciende), o “FUNDE A NEGRO”. Los efectos ópticos tales como “fundidos” o “disolvencias” son en realidad una decisión hecha por el director o el editor de la película.
No es la decisión del guionista.
- (13): El encabezado de escena no siempre es INT . o EXT., pero **siempre** nos dice qué estamos viendo. Aquí, el término INSERTO se usaba para indicar que la cubierta del libro es “insertada” en la escena, así podemos verla. Hoy día INSERTO quedó en desuso, así como cualquier referencia a la cámara. Ahora sólo describa lo que vemos en acción –algunos guionistas colocan en mayúsculas el foco para enfatizar, pero es opcional. Note que hay tres líneas entre un segmento de acción o diálogo y el siguiente encabezado de escena.
- (14): Antes, cuando se usaba INSERTO, se repetía un corto encabezado de escena (previamente introducimos la escena mucho antes) para retornar a la escena.

Bibliografía y artículos consultados y utilizados:

“El manual del guionista”. Syd Field.

“El guión en el cine documental”. Patricio Guzmán.

“Práctica del guión cinematográfico”. Jean-Claude Carrière, Pascal Bonitzer.