

## **La estructura del guión**

En la entrega número 4 de este curso vimos que Aristóteles, al referirse a la acción, dividía ésta en partes: exposición, problema, etc. En la Poética se dice que una acción está bien tramada cuando tiene momentos de tensión seguidos de momentos de relajación. Ya en la Iliada Homero, tras describir un aspecto particularmente cruento de una batalla, relaja la tensión con momentos líricos o pasajes amables, como la diosa Palas Atenea que se transformó en paloma pero, como caminaba bamboleándose, pronto volvió a su aspecto.

Para Roland Barthes en una obra encontramos que el protagonista o actante (véase Curso de Guión 4) pasa por estas etapas:

- Situación de equilibrio.
- Pérdida del equilibrio.
- Intentos de recuperación del equilibrio.
- Desenlace (se recupera el equilibrio o no).

Cierta preceptiva escolar nos decía que todas las obras estaban estructuradas en Introducción, Nudo y Desenlace. La Introducción sería la situación de equilibrio; el Nudo comienza cuando dicho equilibrio se pierde y el Desenlace puede llegar con la recuperación del equilibrio o con la pérdida total de éste.

Este tipo de estructuras de algún modo suponen un tratamiento cronológico lineal (tipo "Veni, vidi, vici"), pero, como veremos a continuación, las posibilidades de estructurar un guión exceden esa linealidad.

### **Estructura tradicional**

Es la de Introducción, Nudo y Desenlace. La Introducción responde a las preguntas quién, cuándo, dónde, qué. El Nudo supone lo que Aristóteles llamaba problema: el protagonista pierde su situación de equilibrio y debe esforzarse por recuperarlo. En ese intento realiza acciones que se van encadenando con otras en un proceso que implica cambios permanentes de equilibrio. Las acciones no tienen un número determinado, pero cada una de ellas deberá reproducir la estructura total. Para que se entienda, supongamos que usted escribe la historia de un hombre común que es obligado a espiar para su gobierno. Cuando lo conminan a hacerlo, comienza el Nudo. Si primero debe lograr introducirse en un ministerio, es posible que estén a punto de descubrir que es un impostor, pero logrará salir de allí. La secuencia ingreso al ministerio-peligro-salida, debe tratarse otra vez como Introducción, Nudo y Desenlace.

En televisión hay que mantener el ritmo, por lo tanto cada vez que el protagonista logra algo que lo acerca a su súperobjetivo, ya lo está acechando otro momento de tensión. Recuerde que conviene dejar los desenlaces de las secuencias después del corte comercial, o sea en el bloque siguiente.

Una vez que las tensiones llegan a su punto máximo, cuando hay una gran implicancia emocional, cuando se pone en juego lo máximo, se llega al clímax, o sea al momento de definir y cerrar la historia, y ese cierre es el Desenlace.

Algunos guiones fallan porque agregan situaciones después del Desenlace, no sólo del desenlace final sino de los desenlaces de final de bloque. Recuerde que vivimos en lo que Gilles Lipovetzky llamó La era del vacío, o posmoderna: todo el mundo está apurado – aunque no se sepa bien para qué se apura – y el público, una vez que sabe cómo se libra el protagonista de los problemas, cambia de canal.

Syd Field, en un par de obras muy valoradas entre los guionistas norteamericanos (El libro del guión y el Manual del guionista, ambas editadas por Plot), elabora lo que se conoce con el nombre del paradigma de Field. Este "paradigma" consiste en atribuir porcentuales a las partes de la estructura de un guión. Así, la Introducción debería abarcar el 25% del libro, el Nudo el 50% y el Desenlace el otro 25%. Field se apoya en ciertos filmes exitosos de Hollywood, pero deja de lado muchísimos más ... que no siguen el paradigma. Dijimos en otra entrega que no creemos en las "recetas". Sólo le sugerimos que su Introducción sea breve y que el Desenlace esté en el quinto bloque, lo más cerca posible de los títulos finales.

### **Estructura "in media re"**

Comienza un programa de televisión o un filme. El comienzo es un enfrentamiento a tiros entre dos bandos. Luego nos enteramos quiénes son y porqué se enfrentaron. Estamos en una estructura in media re.

El término "in media re" del latín significa "en medio del asunto". Es como si la Introducción se desplazara – por lo que no podríamos llamarla "introducción" - .

Este tipo de estructuras es apto para captar de inmediato la atención, y es muy empleada en obras de acción (ver entrega 5 del Curso de Guión).

No se trata, sin embargo, de un "descubrimiento" de la cinematografía. ¿Acaso la Iliada no comienza en el décimo año de la guerra de Troya?

### **Estructura cíclica**

En ella hay una Introducción y un Nudo, pero al llegar al Desenlace se vuelve a la situación inicial. Supongamos que se trata de un jugador que en el comienzo pierde todo, su esposa lo abandona, logra rehacer su vida, se vuelve a casar, y al final lo vemos otra vez jugando y perdiendo. En el comienzo puede jugar en un casino, y en el final en el Hipódromo, no importa tanto el lugar sino la situación.

Las obras con estructura cíclica tienen personajes que, aunque evolucionan, no cambian.

### **Estructura enmarcada**

Se trata de un relato dentro del relato. Cada vez que alguien le dice "¡No sabes lo que me pasó!", estamos en una estructura enmarcada. El "marco" es el relator, el "lienzo", la "pintura", el hecho que narra.

En la literatura hay infinitos ejemplos de este tipo de estructuras, desde El Quijote con los episodios intercalados, pasando por Don Segundo Sombra o Las Mil y Una Noches. Pero ya vimos que una cosa es narrar y otra mostrar. El cine y la televisión no aceptan de buen grado estas estructuras. En la pantalla televisiva un ejemplo fue La familia Ingalls, en la que Laura Ingalls comenzaba cada capítulo con un off tipo "Aquel otoño en la casa de la pradera..."

Si para mantenerse un programa necesita del rating, y si la televisión es una sucesión de paroxismos, esta estructura enmarcada nos priva de un elemento de suspenso, pues ya sabemos que al menos el que narra salió vivo.

### **Final abierto**

Es cuando el desenlace no supone la recuperación total del equilibrio, y es el espectador el que debe "completar" la trama. El final puede ser totalmente abierto (se cae un avión y un periodista dice "sólo habría dos sobrevivientes"... y se termina. ¿Se habrá salvado nuestra pareja estelar?) El final semiabierto es cuando el equilibrio se pospone: la pareja tuvo muchos problemas, finalmente ella viaja. Él le pregunta "¿Volverás?" y ella responde "Puede ser". Y cierre.

Este tipo de finales, absolutamente atractivo para muchos, no debe emplearse en cualquier tipo de guión, porque requiere un espectador "entrenado". No debe usarse en programas para niños, por ejemplo. O sea que es mejor que lo reserve para ciclos nocturnos.

Cuando usted escribe una miniserie o una serie, en cada capítulo pasa una cosa distinta, pero la unidad está dada por los personajes; usted está "apilando" hechos. Es como una torre de panqueques: podemos separarlos uno por uno,

### **Estructura apilada**

pero todos ellos tienen harina, huevos, leche, azúcar. O sea sus protagonistas. En estos casos, suele emplearse capítulo a capítulo la estructura tradicional, pero hay un tema de fondo, un conflicto de base que se continúa de capítulo en capítulo: el Increíble Hulk que crecía y amenguaba pero siempre con el recuerdo de la muerte de su esposa y la persecución de alguien (variante de la primera versión de El fugitivo); los "buenos" de Poliladron que desentrañaban casos policiales pero siempre en la base la posibilidad de ser pareja, etc.

### **El caso Tarantino**

Si bien hubo otros filmes que rompieron con las estructuras conocidas, fue Quentin Tarantino quien más notoriedad tuvo con su filme Pulp Fiction (Tiempos violentos). Lo que hizo Tarantino fue armar una historia, filmarla y luego desarmarla en la compaginación a la manera de un rompecabezas. Al final, todas las piezas encajan. Creemos que no es aconsejable para la televisión. En casa, instalados frente al televisor, con la dispersión del hogar, si no entendemos, si no hay ilación evidente, quizá nosotros mismos hagamos zapping. Y el control remoto es uno de los verdugos más terribles para un autor.

---