

Carta a nuestros lectores

La primera entrega de Chasqui del siglo XXI inaugura una serie especial sobre el Diagnóstico de la Comunicación en América Latina, con el informe nacional de Brasil. En el amplio y detallado documento se analizan medios de comunicación tan importantes como los diarios Folha de São Paulo y O Globo de Rio de Janeiro, las revistas Veja y Epoca, las radios CBN y Bandeirantes, la red O Globo de television, entre otros.

El consultor político internacional, Ralph Murphine, reflexiona en el artículo de opinión sobre los cambios que registra la comunicación política en la región, como resultado de nuevos mensajes y protagonistas tales como Hugo Chávez en Venezuela, Abdalá Bucarám en Ecuador y Alberto Fujimori en Perú.

Dos noticias han llamado últimamente la atención política: la desinformación en la campaña electoral de los Estados Unidos y el sistema peculiar de comunicación del Presidente Chávez para mantener su popularidad. Miguel Sarmiento desde Miami y Xiomira Villasmil desde Caracas, nos escriben al respecto.

¿Cuáles son los esfuerzos que la prensa diaria del mundo entero hace para competir, en cuanto a imagen, con la televisión? El maestro y experto español Miguel Urabayen escribe sobre lo que él denomina como "Cultura de la Imagen Periodística Impresa" o, en una sola palabra la "Infografía"

Muchos siguen preguntándose si Internet liquidará o no a la prensa. Hannelore Döbler nos da una respuesta aprovechando su experiencia de periodista residente en Alemania.

También desde Europa, más concretamente, desde la República Checa, el venezolano Ramón Salgueiro Pérez escribe sobre la elaboración de los guiones cinematográficos. Iris Morera, desde Buenos Aires, nos cuenta su experiencia en cuanto al manejo de la imagen de un banco argentino.

CHASQUI

Nº 73 Marzo 2001

Director

Edgar Jaramillo

Editor

Luis Eladio Proaño

Consejo Editorial

Washington Bonilla	Nelson Dávila
Lolo Echeverría	Héctor Espín
Luis Espinosa	Guadalupe Fierro
Florha Proaño	Francisco Vivanco

Consejo de Administración de CIESPAL

Presidente, Víctor Hugo Olalla,
Universidad Central del Ecuador
Paulina García de Larrea,
Ministerio de Relaciones Exteriores
Gabriel Pazmiño,
Ministerio de Educación y Cultura
Juan Centurión,
Universidad de Guayaquil
Carlos María Ocampos, OEA
Consuelo Feraud, UNESCO
Luis Espinosa, FENAPE
Florha Proaño, UNP
Washington Bonilla, AER

Asistente de Edición

Jorge Aguirre

Corrección de Texto

Manuel Mesa

Portada y diagramación

Mateo Paredes

jmparedes@andinanet.net

Impresión

Editorial QUIPUS – CIESPAL

Chasqui es una publicación de CIESPAL

Apartado 17-01-584

Quito – Ecuador

Tel.: (593-2) 506149 – 544624

Fax (593-2) 502487

e-mail: chasqui@ciespal.org.ec

web: www.comunica.org/chasqui

Registro M.I.T., S.P.I.027

ISSN 13901079

La colaboraciones y artículos firmados son responsabilidad exclusiva de sus autores y no expresan la opinión de CIESPAL.

Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido, sin autorización previa de Chasqui.



PORTADA

DESINFORMACIÓN EN LA CAMPAÑA ELECTORAL AMERICANA

Miguel Sarmiento

OPINIÓN

CAMBIOS EN LA COMUNICACIÓN POLÍTICA

Ralph Murphine

ENSAYOS

ESTADO DE LOS MEDIOS

LA COMUNICACIÓN EN AMÉRICA LATINA: INFORME DEL BRASIL

Carlos Alberto Di Franco

OPINIÓN PÚBLICA

¿CÓMO CHÁVEZ MANTIENE SU POPULARIDAD?

Xiomira Villasmil

PRENSA

LENGUAJE ESCRITO Y LENGUAJE VISUAL

Miguel Urabayen

EL PERIODISMO "ON LINE":

¿AMENAZA DE MUERTE AL PERIODISMO TRADICIONAL?

Hanelore Döbler

CINE

¿CÓMO HACER UN GUIÓN CINEMATOGRAFICO?

Por Ramón Salgueiro Pérez

COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL

¿CÓMO SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS DE UN BANCO?

Iris Morera

LENGUAJE

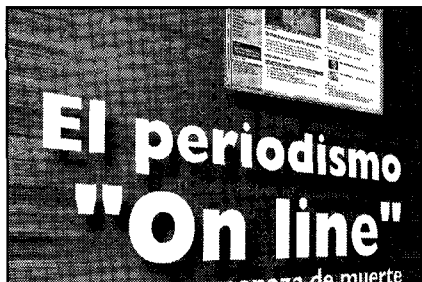
ERRORES COMUNES EN EL LENGUAJE PERIODÍSTICO, EL "QUE" NEURÓTICO

Simón Espinosa

INFORMÁTICA

MICROSOFT WORD:

¿CÓMO HACER MEJOR UNA MACRO?



CIESPAL

PERISCOPIO TECNOLÓGICO

BIBLIOGRAFÍA SOBRE COMUNICACIÓN

ACTIVIDADES DE CIESPAL

MODELO DE GUIONES CINEMAT



TOGRÁFICOS

Ramón Salgueiro Pérez ■

¿La literatura es el arte de la palabra? ¿Pero la literatura es sólo la suma de sonidos y vocablos? ¿Es tan sólo el hecho de hablar?

La aliteración, como sabemos, es un especial tratamiento sonoro que se integra en la obra literaria. La literatura es más que los sonidos y las palabras. También es más que su transcripción. La literatura está a un nivel más alto. Además del código de la lengua en sí, la literatura posee una serie de códigos que le son propios. Lo mismo pasa con el guión cinematográfico, que posee sus propias bases.

En la base de todo método de composición o construcción guionística se une una serie de elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto, que se entrelazan en sus definiciones, y forman la base de la estructura dramática. Ahora tomémos-

nos el trabajo de revisar cada uno de estos elementos por separado.

El personaje: las diversas exploraciones en torno al problema de la construcción del personaje, en una película de ficción, se orienta alrededor de un eje en cuyos polos se sitúan:

1.- Una visión básica del personaje que lo constituye en recipiente de atributos o cualidades (es decir, el personaje definido por su ser, que se va completando o rellenando según los datos de su biografía, de sus aspectos físicos o sus datos psicológi-

cos más o menos estáticos).

2.- Una visión dinámica del personaje que se lo entiende como un conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórficas, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que representa un hacer.

Si damos una ojeada a los manuales de escritura del guión podemos notar que tal concepción se reparte en ellos sin demasiada autoconciencia: si acaso, un mayor énfasis en los aspectos dinámicos en los libretistas norteamericanos y cierta confesada preocupación por los personajes en los europeos, es una muestra de divergencia entre dos corrientes dramáticas distintas.

No obstante, una relativa homogeneidad en las metodologías, coloca el énfasis en ciertos elementos de construcción: la biografía del personaje, el diseño de su "crecimiento", la formulación de sus motivos y sus intenciones, etc.

Por ejemplo, Lajos Egri sostiene que el diseño de la biografía cobra proporciones de exhaustividad, es decir, el quiere un escritor capaz de conocer a su personaje a la manera de Ibsen, de listar, en una suerte de análisis inconsciente, todas y cada una de las cualidades relevantes en el plano "fisiológico", psicológico y social y que conforman lo que el autor llama tridimensionalidad del personaje.

Otros autores como Swain prefieren una cualificación limitada a los requerimientos de la acción: la impresión dominante, el punto de vista, la actitud dominante, los intereses y lo que se denomina el clímax, todas están entrelazadas en la esfera de las acciones posibles. La biografía no va más allá del plano de la manifestación particular e individual del personaje.

Field -posiblemente el más popular guionista norteamericano- relega esta construcción biográfica del personaje a la acción en forma contundente: el





personaje es lo que hace. Su interior es todo lo que suponemos que le ha acontecido antes del tiempo presente, narrado en la película y que conforma su carácter actual.

Su exterior es lo que se cuenta en el presente particular e individual del personaje y se revela, casi exclusivamente, a través de la acción.

Los demás aspectos, vinculados a la composición del personaje, están ligados a la acción dramática: motivación, intención y objetivo, para Vale; condición, aspiración, realización en Cucca; condiciones sociales, fuerza de voluntad.

3.- En lo que se refiere a presentar una sola línea de pensamiento o de producir diálogos personales, el personaje debe ser coherente, es decir, conservar una identidad (un carácter) en el curso de sus transformaciones menores; debe crecer y modificarse a través de la obra, debe estar caracterizado por los rasgos distintivos que conforman sus diálogos y sus acciones que lo diferencian del resto de los personajes; debe finalmente llenarse de una fuerza de voluntad tal que sea capaz de llevar la acción hasta sus últimas consecuencias.

La acción: El aspecto más notable en relación al concepto de acción, tal y como se recoge de la lectura de los manuales de dramaturgia, se inscribe en la siguiente paradoja: el término acción es quizás el más nombrado, y sin embargo, el que menos rigor merece en su tratamiento. El crítico y el lego, por lo demás, en el ejercicio de su evaluación inmediata de un film. El término de acción dramática constituye poco menos que un comodín, con el que se designa una cualidad de la narración, cuya "apa-

rición" parece intuitivamente indudable.

Howard Lawson, por ejemplo, considera que las acciones deben irse creando en forma de ciclos y con una exposición de ascenso hacia el momento de cho-

que y climax, que articulan a niveles mínimos para reproducir la misma estructura a nivel macroscópico, y aconsejando al escritor en relación con su ritmo, de su cualidad compleja y de las tensiones que regulan su intensidad. Tenemos que esforzarnos, al escribir un guión cinematográfico, en mantener una estructura simple y comprensible en la narración de la historia, para poder ir creando la atmósfera necesaria y creíble (dentro de la narración) para las acciones y que estas sirvan para crear el conflicto, manteniendo una unidad lógica.

El conflicto: Contrariamente a lo afirmado en relación a la acción, el término conflicto está muy bien definido en cualquier manual de dramaturgia: oposición de fuerzas contrarias, de voluntades y obstáculos, su formulación es tal que resulta sencillo e identificable para el escritor.

Debemos tener siempre presente como regla dramática que a la hora de hacer un guión, la historia debe tener una disposición lógica y cronológicamente ordenada de los acontecimientos que integran una película, sin olvidar los tiempos cinematográficos, de los que aquí no vamos a hablar.

Teoría de la composición del guión

Partiendo de los tópicos que hemos revisado hasta ahora, hagamos las siguientes observaciones aisladas para poder estudiar y tener más o menos claro las bases para poder escribir un guión.

Para empezar, citemos a Vladimir Propp que toma en cuenta el modelo expresivo propio del análisis greimasiano, que podría formularse en una hipótesis según la cual, todo personaje dramático es construible a partir de lo que podemos denominar su falta o su carencia constitutiva.

El personaje deberá ser fiel a su búsqueda, lo que es también un modo de asegurar su consistencia

Este concepto, de obvia extracción lacaniana (falta de color o definición) permitiría una concepción del personaje, en virtud de la cual, la investidura constructiva y con ella, todos los esfuerzos del dramaturgo para diseñar el personaje, convergerían hacia un polo que, dinámicamente, aglutine aquellos aspectos que movilizan su acción y su crecimiento en el relato de la historia, porque el protagonista quiere algo, desea o, dicho de otra forma, carece de algo.

En este sentido, conviene recordar algunos postulados de la semiótica contemporánea. Es sabido que cada personaje es susceptible de desempeñar un rol expresivo, según realice o sufra determinados actos. La representación de un acto puede demostrarse así:

$$F(S1) \longrightarrow \text{à} [(S \vee O) \longrightarrow \text{à} (S \wedge O)]$$

o bien:

$$F(S1) \longrightarrow \text{à} [(S \wedge O) \longrightarrow \text{à} (S \vee O)]$$

En el cuadro **S1** designa al sujeto operador que mediante el acto **F**, logra el cambio de estado de **S** respecto al objeto **O**.

Si bien el interés de Greimas se sitúa a nivel del análisis del enunciado, nivel en el cual se ejecuta la distinción entre un estado de conjunción y otro de disolución.

Diseño de personajes

Volviendo al problema del diseño de personaje, en términos de sus carencias, podríamos nombrar las consideraciones previas, señalando que inventar un personaje implica escoger un conjunto de objetos de valor unitario con el mismo, es decir, formularlo como un sujeto carenciado, signado por la falta que representa la no conjunción con dichos objetos.

Cada personaje es en cierto sentido, como el sujeto tachado de falta de color, un sujeto definido por su falta. En términos de una metodología constructiva, podríamos comenzar diciendo que el primer paso en el diseño de un personaje consiste en la determinación de sus faltas y, en particular en la formulación del objeto de valor principal asociado al personaje. Esto nos permite abordar el pasado del personaje y por ende, nos sirve para construir su historia previa para que podamos establecer su perfil psicológico. Es de destacar que la composición del personaje debe estar orientada hacia el futuro, que dará cuenta del itinerario de alejamiento o acercamiento entre el sujeto y el objeto y constituirá la acción dramática misma.

Dicho de otra forma, la autonomía del personaje está relacionada con la esfera de intereses propios del personaje. El personaje deberá ser fiel a su búsqueda, lo que es también un modo de asegurar su consistencia.



La fuerza de voluntad de un personaje no es más que un síntoma de profundidad o de su falta. El empeño persecutorio de un policía no nos habla más que de su potencia reparadora. En términos generales, la orquestación demandará una repartición de faltas que resultarán ser de naturaleza diferente e incluso contrastante (el que tiene dinero, no tiene amor, es impotente; la de gran corazón, no es bonita, etc.).

Guiones de vida

Lo ya comentado nos sirve para crear lo que denominamos guiones de vida. Un guión de vida es un programa en marcha, desarrollado en la primera infancia bajo influencia parental que dirige la conducta del individuo en los aspectos más importante de su vida.

Así podríamos llegar a afirmar que existen cuatro niveles de guiones:

- guiones culturales,
- guiones subculturales,
- guiones familiares, y,
- guiones individuales.

Cada uno de estos niveles de guiones señala el rol del comportamiento humano.

El guión cultural sería el de un expedicionario español a comienzos del siglo XVI, que englobe el término de "civilizador", posición que nos determina un catálogo de actitudes más o menos previsible.

El guión subcultural se refiere al patrón de comportamientos y valores de posiciones homogéneas que comparten una identificación en el seno de la cultura.

El guión familiar define un cuerpo de comportamientos propio de un apellido, de una estirpe.

El guión individual define una suerte de programación individual, se refiere a las preguntas: ¿quién soy? ¿qué hago? ¿quiénes son los otros?

El caso del detective Columbo

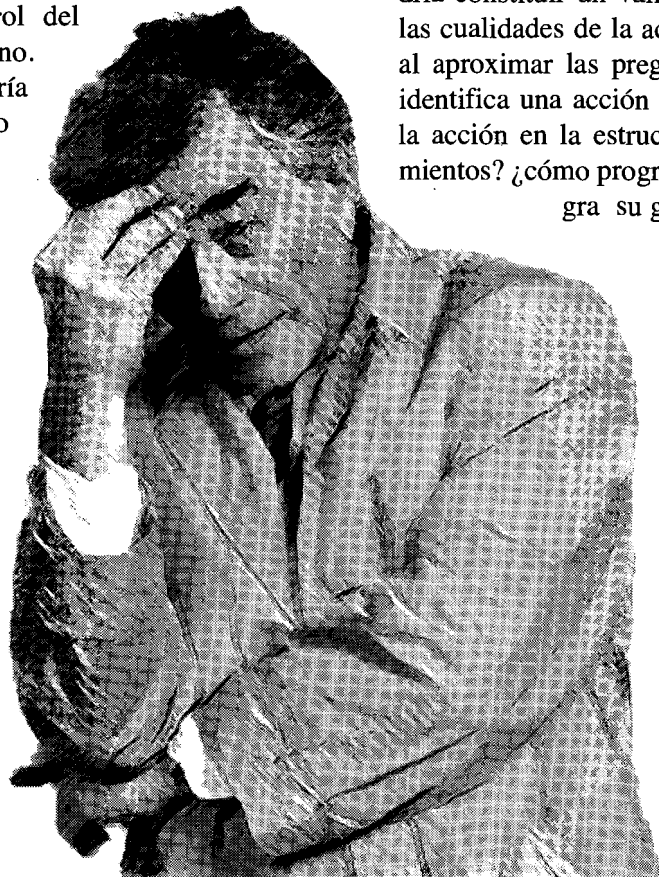
Tomemos como ejemplo a Columbo, el investigador de la televisión estadounidense, que usa siempre una gabardina vieja y desteñida. Es el caso del tipo que se dice: soy un despistado, me encanta meter las narices donde no me llaman, hay muchos que andan por allí jugando sucio. O como le responden la mayoría de los oponentes a Columbo: soy dueño de todo lo que me rodea, puedo hacer lo que quiera, soy muy inteligente.

Ahora bien, debemos entender por acto el cambio de estado de un sujeto en relación a la conjunción de un objeto de valor. Estos objetos, o bien representan cosas, entes materiales valorados, cuya posesión se disputa en el relato, o bien describen valores psicológicos abstractos.

Tal formalización, aparentemente abstracta, podría constituir un valioso acto de identificación de las cualidades de la acción diseñada por el escritor, al aproximar las preguntas obligadas: ¿cómo se identifica una acción dramática? ¿cómo se dispone la acción en la estructura general de los acontecimientos? ¿cómo progresa o se detiene? ¿cómo se logra su gradación?

Composición del guión

Debemos tener presente para la composición del guión que sí hay acción cuando hay intercambio de objetos, cuando el estado de un sujeto cambia. A la pregunta ¿qué pasa? se le podrá responder afirmativa o negativamente, siempre que se defina el sujeto con claridad.



La fuerza de voluntad de un personaje no es más que un síntoma de profundidad o de su falta

Cabe señalar que esta definición abarca incluso los llamados actos en los que se pueden distinguir varios niveles de acción: como actividad somática que pone en conjunción a un sujeto y un hacer gestual significativo como un hacer-saber, es decir, como un hacer que produce la conjunción del sujeto con un objeto del saber, y también como un hacer-hacer, es decir, es como una manipulación de un sujeto por otro mediante el habla.

Esta distinción revela un aspecto de importancia central para el dramaturgo cinematográfico y en particular para quien escribe los diálogos de un guión: la dimensión de los actos del habla en términos de la acción dramática, al descubrir para el escritor los diferentes tópicos en que el acto del habla es acción.

Colocados en este punto podemos distinguir en el personaje -y sobre todo en el personaje que habla, en esa instancia constitutiva del personaje que es el parlamento- diferentes niveles de su hacer lingüístico. Lo más común es que el escritor ponga su acen-

to en el nivel visible y se preocupe del decir del personaje, del contenido de ese decir.

Pero una visión más profunda nos lleva a postular como básicos los dos niveles restantes, destacando por ejemplo, los enunciados impredecibles, aquellos cuya función primaria e inmediata consiste en modificar los interlocutores, respetando de esta manera los parlamentos y los diálogos que participan de la acción de una manera distinta según prioricen uno u otro nivel: pueden ser portadores



de información unidimensional o, simultáneamente, remitir a diversos niveles de la acción y de la información.

Otros aspectos centrales de la acción dramática son, por ejemplo, las preguntas: ¿qué caracteriza la acción importante? ¿cómo se mide la intensidad de ésta? ¿qué diferencia dos acciones en la misma estructura dramática?

Cada una de estas preguntas están referidas a la problemática concreta del guión cinematográfico, que puede ser abordado desde una óptica que utilice elementos del modelo al que se podría hacer referencia en otro artículo. ●