



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN: ARTES AUDIOVISUALES
AÑO ACADÉMICO 2004-2005
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO
CÓDIGO: AA-19

Adaptación de “El hijo” de Horacio Quiroga a un cortometraje de bajo presupuesto en video

Tesistas:

Jesús Alberto Rojas
Cédula: 14.202.678 Expediente: 101841 Mención: A.A.
Teléfono: (0212)6902072
Email: jesusalbertorojas@cantv.net

Guillermo Andrés Sebastiani
Cédula: 16.246.140 Expediente: 101955 Mención: A.A.
Teléfono: (0212)6619383
Email: gsebastiani@gmail.com

Tutor:

Miguel López
Email: miguellopezp@hotmail.com

CARACAS, SEPTIEMBRE DE 2005

A todos los que ya no están entre nosotros, pero su espíritu sigue presente: Cricaida, Minerva, Juan Carlos, Yuca, Happy, Ignacio, Marvia, Cristina, Yenson, Mariana, Buda y al profesor de educación física, cuyo nombre ya no recordamos.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias, por el apoyo incondicional a través de nuestras vidas y de nuestras carreras.

A nuestros profesores a lo largo de estos cinco años, por las enseñanzas impartidas.

A nuestro tutor Miguel López, por guiarnos a través de esta travesía.

A Max Römer, por sus invaluable aportes.

A Jesús Daniel Domínguez y Peter Ponce por darnos su voto de confianza y creer en nuestro proyecto.

A Luis González, Braulio Rodríguez, Irelis Durand, Giancarlo Sebastiani, Ernesto Tovar, Enghel Mata, Daniel Monserat, Carolina González y Marisela Ponce por su colaboración y aportes en la realización del proyecto.

¡Gracias!

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Introducción	5
Marco referencial	8
Capítulo I: La adaptación	8
Capítulo II: La historia	12
Capítulo III: El tema	19
Capítulo IV: Los personajes	24
Capítulo V: El estilo	30
Capítulo VI: Lenguaje literario y lenguaje cinematográfico	32
Capítulo VII: Guía para realizar una adaptación	36
Marco metodológico	45
Delimitación	45
Justificación, recursos y factibilidad	45
Formulación del problema y terminología básica	46
Objetivo general y objetivos específicos	47
Tipo de investigación y diseño de la misma	48
Idea y sinopsis	49
Escaleta	51
Tratamiento	52
Guión literario	56
Desgloses	65
Presupuesto	83
Storyboards	86
Plan de grabación	96
Conclusiones y recomendaciones	97
Fuentes de información y bibliografía	101
Anexos	102

INTRODUCCIÓN

El lenguaje literario posee una serie de características que lo hacen un medio muy eficaz al momento de contar una historia y transmitir sensaciones a quien lo lee, utilizando como única herramienta a las palabras. Además, a través de la literatura es posible hacer llegar al lector los pensamientos y sentimientos más profundos del protagonista y permitirle que haga una recreación mental de las diferentes situaciones que se presentan, explorando los diferentes temas en un formato que no impone limitaciones de tiempo.

En comparación, el lenguaje cinematográfico posee códigos muy distintos. Se trata de un lenguaje eminentemente audiovisual en el que, en lugar de transmitir ideas y sensaciones mediante palabras, se hace a través del uso de imágenes y sonidos. Se exteriorizan los aspectos internos de cada personaje a través de acciones que los representen y que puedan ser comprendidas e interpretadas por el espectador al ser vistas en la pantalla.

Esto hace que el uso de la imaginación del espectador pueda quedar limitado, ya que la pieza audiovisual presenta una visión del contenido preestablecida por el creador de la obra, y no le brinda la misma libertad de interpretación y hasta de tipificación de los personajes que le puede dar una novela o un cuento. El público acepta las ideas tal como le son presentadas en la película, las asume como verdades, en cambio al leer una novela, ésta se puede prestar más para diferentes interpretaciones y lecturas de los contenidos expuestos.

Además, los formatos de realización audiovisual llevan implícitos diferentes limitaciones de tiempo que hacen que el realizador, en muchos casos, no pueda profundizar en el tema o transmitir las diferentes ideas potencialmente contenidas en la historia. Éste, no posee la misma capacidad de hacer énfasis en algún aspecto de la obra a través de la reiteración de contenidos durante el desarrollo de la historia, de la forma que puede hacerlo un escritor.

Adaptar un texto literario al lenguaje audiovisual implica entonces tener que transformar lo expresado por el autor del texto a través de recursos literarios, mediante imágenes, intenciones actorales, planos y encuadres que le transmitan a quien lo ve la esencia de la historia original, la intención de su autor, sin necesidad de tener que leerla, ajustándose además a una serie de parámetros inherentes al medio audiovisual.

Para la realización de éste proyecto audiovisual nos planteamos el siguiente problema: ¿Cómo adaptar el cuento “El hijo”, del autor uruguayo Horacio Quiroga, en un cortometraje de bajo presupuesto, grabado en formato de video?

Este proyecto se justifica por permitirnos aplicar los conocimientos y las destrezas adquiridas a lo largo de la carrera, relacionadas con el lenguaje audiovisual y, a partir de éstas, diseñar una pieza audiovisual desde el proceso de preproducción hasta su exhibición a partir de una obra literaria, en este caso, el cuento “El Hijo” del escritor uruguayo Horacio Quiroga.

Para ello, nos proponemos hacer una investigación previa, tomando en cuenta a diferentes autores reconocidos y expertos en el tema, que nos brinde los instrumentos necesarios para llevar a cabo la adaptación y, de esa forma, realizar la escritura del guión y la preproducción, producción y postproducción de la pieza.

El objetivo general del proyecto es llevar a cabo la adaptación de dicho cuento, del lenguaje literario al lenguaje cinematográfico para producir un cortometraje de bajo presupuesto, en video. Igualmente, se busca la creación de un marco referencial para el desarrollo del proyecto, haciendo especial énfasis en el área de las adaptaciones y en la manera en la que los diferentes autores estudiados tratan la historia, los personajes, el tema y el estilo dentro de una adaptación cinematográfica.

También se estudiarán las características tanto del lenguaje literario como del lenguaje audiovisual y las diferencias existentes entre éstos. En el último capítulo se tomará como referencia una guía para realizar adaptaciones propuesta por el escritor estadounidense Ben Brady.

Los objetivos específicos de este trabajo incluyen por consiguiente la elaboración del guión literario para el cortometraje, basado en el cuento, la realización de la

preproducción del cortometraje, incluyendo el desglose de las diferentes escenas del guión literario, la búsqueda de las localizaciones y de los actores, y la elaboración del presupuesto.

El trabajo incluye además como objetivo la producción y grabación de la pieza audiovisual y su postproducción, incluyendo tanto la edición del cortometraje, la musicalización, la limpieza del audio y la implementación de efectos especiales, en caso de considerarse necesario.

La realización de un proyecto audiovisual representa un proceso largo, que requiere de esfuerzo y dedicación por parte de quienes lo emprenden. Sin embargo, permite también la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de los años de estudio invertidos en la carrera.

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I

LA ADAPTACIÓN

En el medio audiovisual se escucha con frecuencia el término «adaptación». En las premiaciones de la industria del cine existen categorías especiales para galardonar a las mejores adaptaciones. Si se tomara la tarea de revisar los créditos de cada película que se proyecta, se encontrarían frecuentemente en las mismas palabras como «basado» o «inspirado», citando como material original libros, novelas, cuentos e incluso hechos de la vida real. Y esto no solo se aplica al ámbito cinematográfico, ya que puede verse además en el mundo de la televisión, el teatro o en cualquier otro campo que permita contar una historia.

Los autores estudiados a lo largo de este proyecto no se toman la tarea de definir el término «adaptación» de forma puntual. En efecto, en los libros consultados nunca se enuncia explícitamente un concepto de adaptación, sino que su definición se presenta de forma implícita en el texto cuando el autor habla de las características del proceso o, en algunos casos, se da por sentado.

Linda Seger (1992), en su libro *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*, plantea que la adaptación es un proceso de transición y de conversión de un medio a otro. De acuerdo a sus planteamientos, esta conversión implica cambios, pensar de nuevo y volver a plantearse el concepto del material original.

Por su parte, Ben Brady (1994) señala en su libro *Principles of Adaptation for Film and Television* que una adaptación puede ser descrita como la traducción dramática de los elementos de una novela. Para evitar confusiones, en el desarrollo de este trabajo se manejará el concepto de adaptaciones considerando como formato final el del guión cinematográfico o televisivo.

Al realizar la adaptación de un texto original de un formato a otro se tiene como punto de partida un material que presenta una historia determinada, que involucra a una serie de personajes con diferentes características, en una situación específica que

se lleva a cabo en un lugar y tiempo definido. Sin embargo, diferentes autores parecen estar de acuerdo en una cosa: este proceso no implica el tener que seguir fielmente lo planteado en la historia original.

La persona que realiza la adaptación, para Seger (1992), debe aportar algún tipo de creatividad, ya sean cambios ligeros del material original como son el de nombres o lugares, o incluso cambios cuyo fin sea esencialmente dramático, como podría ser el añadir nuevos personajes o situaciones. De hecho, afirma que seguir el original al pie de la letra puede imposibilitar el proceso de construcción del drama.

Por su parte, Richard Krevolin (2003) en su libro *How to Adapt Anything Into a Screenplay* señala que, cuando se adapta un texto, no se hace para cambiar completamente la historia, sino porque ese trabajo original de alguna forma tocó a la persona que lo quiere adaptar y quiere hacer que otras personas también sean tocadas por el mismo. Sin embargo, también afirma que, al momento de hacer una adaptación, no se le debe nada al texto original e indica que las buenas adaptaciones nunca pueden incluir todos los elementos del material original, por lo que el arte de la adaptación puede ser comparado con el de la destilación.

Miguel Rodríguez (1994), en su trabajo de grado *Ladrando: Adaptación Fílmica del Cuento «El otro salchicha» de Armando José Sequera* señala: «Tenemos que recordar siempre que el objetivo de la adaptación es lograr trasponer la idea propuesta por el autor original, e interpretada por el adaptador, en un lenguaje distinto al original» (Rodríguez, 1994, p. 12).

Seger (1992) mantiene que, al realizar una adaptación, lo único que no debe ser cambiado es el espíritu del texto, es decir, las ideas generales y la esencia de lo que transmite el autor. No obstante, se pueden crear o inventar historias nuevas a través de las cuales también se expresen esos mismos contenidos. Para la escritora, una adaptación constituye un nuevo material original en el que se busca un balance entre dos factores: la preservación de la esencia del material a ser adaptado y la creación de algo nuevo.

Al adaptar un texto, la persona que emprende el proceso debe enfrentarse a un material cuya extensión es probablemente mayor o menor que lo preciso para

realizarlo. Por esto, Seger (1992) considera que el primer trabajo del adaptador consiste en ajustar el material original a los parámetros de tiempo definidos por el formato al que se adapta. En el caso de un libro, es necesario condensar el material mientras que si se trabaja con un cuento es necesario expandirlo.

Como señala Seger (1992), condensar un texto lleva implícita la pérdida de material, bien sea por tener que eliminar subtramas, combinar o eliminar personajes o incluso eliminar algunos temas manejados en el original. Al condensar el material, es necesario conseguir en el mismo el principio, el intermedio y el final de la línea dramática. Esta tarea, como lo indica la autora, puede convertirse en un proceso frustrante, ya que en muchas ocasiones no es sencillo determinar estos puntos.

Por otra parte, el trabajo con historias cortas, según Seger (1992), implica entre otras cosas el tener que expandir y agregar diferentes subtramas, añadir personajes e incluso alargar escenas preexistentes. Sobre este tema, Brady (1994) menciona que el peso de tener que inventar toda la sucesión de escenas y diálogos que pueden ser necesarios para traducir lo expresado en un cuento corto puede llegar a ser una tarea poco productiva si se hace con el simple propósito de estudiar el tema de las adaptaciones.

Brady (1994) señala además que el material seleccionado para realizar una adaptación no solo provee los personajes, sino además la historia que va a ser contada. No obstante, Krevolin (2003) plantea que, en el contexto de una adaptación, el escritor lleva sobre sus hombros la responsabilidad de mejorar la historia. Para éste autor, la historia resultante del proceso de adaptación debe ser más clara, moverse más rápido, ser más estremecedora y tener más gracia y acción.

Las historias cortas, según Brady (1994), presentan como problema adicional el estar contadas, en muchos de los casos, en primera persona. Esto hace que, en consecuencia, la historia se cuente desde una postura interna, a través de los pensamientos más íntimos del personaje central y esto haga que adaptarla en términos dramáticos represente un desafío adicional.

Esto se debe a que, según indica el autor, la «internalización» no puede ser tolerada en el ámbito del drama, ya que la única forma en la que un dramaturgo puede

revelar los pensamientos de un personaje es a través de acciones, diálogos e imágenes. En resumen, un escritor solo puede transmitir a la audiencia lo que ocurre en la mente de los personajes a través de lo que éstos dicen y hacen.

CAPÍTULO II

LA HISTORIA

Cuando un escritor se plantea la idea de realizar una adaptación de una obra a un formato audiovisual o cinematográfico, lo hace sabiendo que ese material en el que se está basando establece de antemano la historia que se va a contar. En muchos casos, el escritor puede incluso utilizar su creatividad para inventar nuevas historias que complementen a la obra y le den más movimiento. Sin embargo, delimitar o incluso establecer cuál es esa historia principal no siempre es tarea fácil.

Seger (1992), señala que en el proceso de adaptación, uno de los primeros pasos que el adaptador debe dar al enfrentarse al material original es precisamente el de identificar cuál es la historia.

Para Brady (1994), una historia es el recuento de un asunto de interés, por lo que si una historia no resulta refrescante, curiosa o suficientemente diferente como para cautivar la atención de quien es expuesto a ella, entonces no vale la pena adaptarla. Sin embargo, indica también que eso no implica que una historia que ya la gente conozca no pueda contarse de nuevas formas.

La historia, para Seger (1992), es una serie de eventos e incidentes relacionados entre sí, que tienen un principio, un intermedio y un final. El realizador busca la historia, que suele estar escondida entre información de personajes, temas y descripciones, dentro de la obra, para luego estructurarla en forma dramática y así comenzar a escribir el libreto.

El escritor del libreto cinematográfico ordena los eventos e incidentes propios de la historia y los convierte en escenas. Cada una de las escenas dentro de la historia hace avanzar la acción, dirigen a la audiencia hacia alguna parte. Seger (1992) indica que este movimiento hace que el espectador centre su atención en los eventos que están ocurriendo, se vea envuelto en la historia que se desarrolla ante sus ojos y se mantenga expectante a medida que las acciones van progresando, tratando de anticipar que es lo que ocurrirá en la escena siguiente. Esta intensidad continúa en

aumento hasta llegar a una resolución denominada clímax, que es el momento en el que la historia se resuelve.

El clímax es muy importante en una película ya que una historia que termine con un «gran final», dramático y emocionante, le da al espectador una sensación de culminación a todo lo que vivió antes junto al protagonista, por esto el adaptador debe cuidar que la acción no pierda velocidad o se disipe, siempre debe intensificarse. (Seger, 1992).

Tipos de Historia

Por lo general, las historias más sencillas tratan acerca de una misión, de conseguir o lograr algún objetivo. Un personaje quiere algo y va detrás de ello. Para Seger (1992) las historias basadas en la búsqueda de un objetivo son las más fáciles de adaptar ya que usualmente se puede encontrar el principio, intermedio y final dentro del material original, haciéndose tres preguntas: ¿Qué quiere el personaje? (cuando lo consigue la historia culmina) ¿Qué hace para conseguirlo? (intermedio) ¿Cuándo comienza esa búsqueda? (principio).

Otras historias son acerca de problemas o asuntos concernientes a uno o varios personajes que necesitan ser resueltos. Seger (1992) propone que en estos casos se puede encontrar la historia dentro del material original haciéndose las siguientes preguntas: ¿Cuál es el problema que necesita ser resuelto? (Al resolverlo llegamos al final de la historia) ¿Qué hacen los personajes para resolver el problema? (intermedio) ¿Cuándo aparece el problema? (principio).

Según Seger (1992), cuando se trabaja con este tipo de historias el adaptador debe preguntarse qué es lo que debe cambiar o qué es lo que tienen que aprender los personajes. En la mayoría de estas historias existe un personaje cuya necesidad de resolver el problema o reconocimiento de éste, es lo que inicia la historia y la va desarrollando.

Algunas historias hacen énfasis en la transformación de un personaje. Seger (1992) propone que para encontrar el principio, intermedio y final el adaptador se

debe hacer una serie de preguntas. ¿Cómo el personaje está siendo transformado o influenciado? ¿Qué o quién contribuye con esta transformación? Estas preguntas ayudan al escritor del libreto a encontrar el intermedio de la historia, que es el momento en el que se dan lugar las relaciones y hechos que transforman al personaje, y se observa cómo es que dicho proceso de cambios ocurre. Para encontrar el principio de la historia se deben hacer las siguientes preguntas: ¿Cuándo comenzó la transformación del personaje? ¿Cuál fue la motivación? ¿Ocurrió algo que obligó a este cambio? Para encontrar el final de la historia se hacen las siguientes preguntas: ¿Cuándo se observa un cambio en el personaje? ¿Qué sugiere o hace pensar que se ha llevado a cabo la transformación?

Para Seger (1992) este tipo de historias, que hacen énfasis en una transformación, son más delicadas. El espectador puede perder la pista de la historia. A veces no se llega a un clímax claro, se disfruta de la travesía pero puede que se llegue a la resolución sin entender bien el proceso que condujo hacia ella.

Los Tres Actos de una Historia

Cuando se define el principio, el intermedio y el final de la historia también se establecen cuales serán los tres actos de ésta. El material comienza a tomar forma dramática y ya se puede hablar de un libreto (Seger, 1992).

El primer acto se refiere al material que prepara o alista la historia. Según Seger (1992) este acto introduce a los personajes que participarán en ella y establece cuál es el problema, asunto, necesidad u objetivo. Provee al espectador de la información que necesita antes de que se comience a desarrollar la historia.

El segundo acto desarrolla la historia. En él se llevan a cabo las acciones que los personajes realizarán para conseguir el objetivo o resolver el problema. También nos muestra las relaciones en las que se verá envuelto el personaje y los obstáculos que el personaje tendrá que sortear para llegar a la resolución. (Seger, 1992).

En el tercer acto se resuelve la historia. Para Seger (1992) el drama ha sido construido por el escritor para llegar a un clímax, a un «gran final». El protagonista finalmente consigue lo que se ha propuesto durante el desarrollo de la historia.

La escena en la que se establece el problema, asunto u objetivo que tiene que resolver o conseguir el personaje es denominada escena catalizadora y es cuando comienza realmente la historia. El protagonista se entera de este suceso y se dispone a resolver el problema. Hasta que no ocurre no sabemos de que trata la historia, por eso debe estar ubicada en los primeras diez o quince paginas del libreto. (Seger, 1992).

Seger (1992) denomina las escenas que mueven la historia de un acto a otro como escenas de transición. Cada acto tiene un enfoque propio así que estas escenas son las que transportan al espectador de una situación a otra diferente. Se puede dar el caso de que no existan en el material original por lo que el adaptador debe crearlas para que la acción pueda avanzar a través del principio, el intermedio y el final de la historia

Las escenas de transición del primero al segundo acto y del segundo acto al tercero suelen ser el primer y el segundo punto de giro respectivamente. Estos puntos de giro nos muestran decisiones que toma el personaje principal para continuar en su búsqueda. (Seger, 1992).

Para Seger (1992) el primer punto de giro (transición del primer acto al segundo) en una película de dos horas debe ocurrir a los treinta minutos. Si el primer acto es muy largo no habrá suficiente tiempo para desarrollar el segundo y el espectador puede llegar a aburrirse ya que se ocupó demasiado tiempo estableciendo la situación.

La mayoría de los libretos, según Seger (1992), deben enfocar gran parte de su atención en el desarrollo de la historia, así que el segundo acto debe ser el más extenso. El segundo punto de giro (transición del segundo acto al tercero) debe ocurrir a veinticinco minutos del final. Si el tercer acto es menor a los quince minutos, no habrá suficiente tiempo como para crear un clímax, y si se torna muy largo, la tensión comenzara a disiparse y la historia perderá intensidad.

En una novela usualmente habrá más de una historia. Algunas hacen avanzar la acción y otras le dan dimensión a la obra, profundizan a los personajes y transmiten

las ideas que tienen que ver con el tema propuesto por el autor. El adaptador debe procurar que en su película los elementos de dirección (movimiento de la historia) y dimensión (profundidad de ésta) estén balanceados. (Seger, 1992).

Seger (1992) indica que la historia que le da movimiento a la obra es llamada trama o «Historia A». Las historias que le dan dimensión, desarrollando a los personajes, las relaciones de éstos y los temas e ideas, son las llamadas subtramas (Historias B, C, D, etc.). El realizador debe procurar no tener demasiadas subtramas dentro de la película ya que pueden hacer confusa la película y el espectador puede perder el hilo de la obra ya que no sabe en cuál enfocar su atención.

Muchas novelas tratan sobre relaciones, o sobre el estado psicológico de algún personaje en particular. En estas, según Seger (1992), la historia no es tan importante como lo es el entendimiento del personaje por parte del lector. Cuando se adapta este tipo de material se debe buscar si existe alguna subtrama que se pueda transformar en la «Historia A» que aporte el dinamismo necesario para que la película funcione. No necesariamente debe ocupar la mayoría del tiempo de la película, es suficiente con que esté presente a lo largo de ésta.

Puede que el aporte más importante de una película venga a través de las ideas expresadas por el autor a través de los temas que se manejan dentro de ésta, o de las relaciones que existen entre los personajes, pero para hacerla funcionar necesitamos una historia, necesitamos de movimiento.

El Arco Dramático

Cuando el personaje principal pone de manifiesto su intención, o declara qué es lo que quiere conseguir, se comienza a formar el arco dramático general de la obra. Luego, el personaje ejercerá una serie de acciones y el arco se cerrará cuando se consigue ese objetivo. Todas estas acciones nos conducen hacia la resolución de la historia. (Seger, 1992).

Para Seger (1992) dentro del arco general habrá arcos más pequeños que lo componen. Éstos se forman cuando algún personaje declara que quiere algo y se completarán cuando esa intención sea llevada a cabo.

Hay arcos que hacen avanzar la historia más que otros, algunos solo le agregan dimensión a algún personaje. Los arcos se deben mantener hasta el final de la película ya que los hechos que ocurren dentro de ellos están relacionados entre sí y la audiencia mantendrá la atención hasta que se cierren. (Seger, 1992).

Las Secuencias

Seger (1992) indica que una vez estructurado el material original en trama y subtramas, e identificados los arcos que se encuentran dentro de la historia, se deben buscar las secuencias de escenas.

Una secuencia es una serie de escenas, repartidas a lo largo de la película, que tienen la misma idea y poseen un principio, un intermedio y un final. Estas escenas están conectadas entre sí y cada una nos conduce a la siguiente haciendo avanzar la acción, llevándonos a través de la historia. Una secuencia necesita ser lo suficientemente larga como para crear un drama que vaya en ascenso pero lo suficientemente corta como para mantener el interés del espectador. (Seger, 1992).

A veces un libro contiene tantas escenas, que, para Seger (1992), el adaptador debe escoger solo aquellas que le aporten algo a la historia. A veces se deben crear escenas para la película, que están implícitas en el libro, mas no desarrolladas, que contribuyan con la dirección y el movimiento de la historia y le ayuden al espectador a llevar el ritmo de ésta.

Estas escenas, a las que Seger (1992) llama «implicadas» aparecen cuando uno de los personajes dentro de la novela hace alusión, por ejemplo, a alguna anécdota de su pasado, o a alguien en particular. El adaptador debe considerar desarrollar cualquiera de estas situaciones si eso le diera más dinamismo a la historia.

Para Seger (1992), una novela u obra literaria, a diferencia de una película, puede manejar historias y temas muy complejos ya que tiene más tiempo para explicar,

informar, clarificar y hasta repetir si es necesario, para que así el lector pueda seguir el ritmo de la historia. Para el cine es necesario simplificar.

Yo creo que el espectador debe entender la mayor parte de la historia solo observando las imágenes. Ciertamente, el diálogo aclarará ciertas cosas (...) pero una historia que es contada a través de palabras no es cinematográfica y generalmente no podrá ser entendida.

(Seger, 1992, p. 107)¹.

Con cualquier material original, ya sea ficción o hechos de la vida real, para Seger (1992) hay adaptaciones fáciles y adaptaciones complicadas. Si se encuentra una estructura de tres actos, trama y subtramas, arcos dramáticos y secuencias de escenas, es una buena señal de que la adaptación funcionará. Si no se tiene una buena historia, se debe reconsiderar adaptar el material, a menos que el adaptador esté dispuesto a hacer cierto número de modificaciones que la hagan funcionar. Se debe recordar que los personajes y los temas no pueden construir una buena película por si solos.

El adaptador no debe rendirse si los arcos no están claros o si la historia es débil. Se debe reconstruir, cambiando el orden de las escenas en procura de una dirección, extrayendo las subtramas que no lleven a ningún lado o hasta creando una historia nueva que refuerce el tema y los personajes. Para Seger (1992), es posible hacer cambios sin destruir la esencia del material original.

¹ Original en inglés: «I believe an audience should be able to understand much of a film by looking at the moving pictures. Certainly the dialogue will round things out (...) but a story that is communicated mainly through words will not be cinematic, and usually will not be understood»

CAPÍTULO III

EL TEMA

Cuando un público es expuesto a una historia, sea ésta presentada en forma escrita o audiovisual, siempre puede extraer de la misma una conclusión o moraleja. Ese significado es lo que Brady (1994) denomina el «tema» de la historia y es alcanzado una vez que la audiencia reflexiona acerca del problema del protagonista y la forma en la que fue resuelto o enfrentado a lo largo de la trama. El tema de una historia puede ser resumido en una palabra, una frase o una oración.

En toda obra hay un tema que circula a través del material, una idea que profundiza a la historia y le da dimensión a los personajes que participan en ella. El adaptador debe buscar un balance entre la historia y el tema, la dirección y la dimensión, contando algo que sea interesante y que a la vez transmita algo. (Seger, 1992).

Según Brady (1994), el propósito principal de un tema es mostrar bajo una nueva luz una experiencia común, y se alcanza cuando el público reconsidera sus posiciones después de haber sido expuesto a la historia. Un buen tema puede entonces producir una reacción positiva en el público al dejarlo satisfecho. No obstante, el autor señala que el tema tiene un valor adicional para quien escribe, ya que extraerlo de la historia antes de escribir el guión le permite eliminar el material que no está relacionado directamente con el problema.

Ésta es una ventaja que tiene el adaptador en comparación a quien escribe un drama original, ya que el adaptador puede determinar el tema con anticipación y, como señala Brady (1994), puede explorarlo de forma efectiva y estudiar más a fondo la estructura dramática. A su vez, quien parte de una idea original puede no saber cuál es el tema de su obra hasta haber terminado el guión, a no ser que lo haya creado con el propósito de transmitir un mensaje específico.

Aunque una historia puede contener varios temas o ideas dentro de sí misma, siempre habrá un tema central, decidido por el escritor o director, que llame más la atención y que será servido y reforzado por otros temas menos relevantes. Los temas siempre deben guardar algún tipo de relación entre sí. Los temas menores, expuestos en las subtramas, siempre deben darle dimensión al tema principal, que generalmente será expuesto en la Historia A. Si los temas no están relacionados, el significado de la película o lo que el realizador quiso transmitir, no será claro. (Seger, 1992).

Para Seger (1992), las novelas tienden a orientarse más hacia el tema que las películas ya que tienen más tiempo para explorarlo a través de la narración y la descripción, explicando el significado de la historia y qué fue lo que el escritor quiso transmitir. Según la autora, trasladar el tema de la literatura al cine no es fácil ya que el adaptador debe encontrar nuevos medios para transmitir las ideas que originalmente se plantearon de forma literaria.

El tema, en una película, no se puede transmitir a través del diálogo. Si en un libro el tema es transmitido al lector únicamente a través de la narración, la adaptación será difícil de realizar, quizás imposible. (Seger, 1992).

Hacer que los personajes hablen explícitamente del tema puede restarle fuerza y efectividad en cuanto a su capacidad de reacción sobre el público, por lo que Brady (1994) señala que es importante que los personajes no compartan la información acerca del mismo. El autor opina que si los personajes se hacen eco de pronunciamientos sociales, el tema termina por dominar al problema y los personajes terminan por reflejar lo que está en la mente de quien escribe la historia y no en las suyas.

Antes de decidir como se va trasladar el tema a la película, se debe encontrar dentro del material original. Los temas, en un libro, pueden ser transmitidos de varias formas. Para identificarlos, Seger (1992) recomienda explorar las siguientes áreas:

La Narración

En las novelas antiguas, el tema le era presentado al lector de una manera obvia. El narrador hacía un paréntesis en la narración de los hechos para plantearle al lector de qué trataba la historia. En las novelas contemporáneas se explora el tema de una manera más sutil, a través de la narración de acontecimientos que estén relacionados con éste. (Seeger, 1992).

Cuando el narrador es un personaje dentro de la historia, aparte de narrar los acontecimientos, reflexiona sobre éstos, dándole al espectador la oportunidad de adentrarse en sus pensamientos y así poder interpretar y comprender el significado de los hechos que acontecen en la historia. (Seeger, 1992).

Decisiones en Cuanto a la Historia

El escritor asume el rol de dios cuando escribe una novela o libreto ya que tiene la oportunidad de decidir que les ocurrirá a los personajes dentro de este mundo ficticio, del cual es dueño. Estas decisiones del escritor, según Seeger (1992), le ayudan al lector a entender el tema, ya que cuando una cosa pasa en vez de otra, se le está dando un significado a los hechos. Si el escritor escribe acerca del amor y hay un final feliz para la pareja de la película, esto puede implicar un tema: «el amor puede con todo». Si la pareja rompe relaciones hacia el final de la película, el tema quizás sea: «el amor es difícil de encontrar».

Decisiones de los Personajes

En una historia, los personajes deciden actuar de una manera en vez de otra. Para Seeger (1992), cuando se está ante un buen escritor estas decisiones que toman los personajes no son arbitrarias. Estas decisiones no solo le dan dimensión a los personajes sino que también comunican el tema a través de sus acciones. A veces estas decisiones son de carácter moral y tienen que ver con sus valores, ambiciones,

deseos y metas. Aparte, pueden ayudar a expresar temas como el bien y el mal, la integridad y la identidad.

Cuando los personajes toman decisiones activas que contribuyen con el desarrollo de la historia habrá más posibilidades de éxito al llevar a cabo la traslación de medio a otro. Si los personajes toman decisiones internas o reflexivas, será más difícil de demostrar por las características del lenguaje cinematográfico. (Seger, 1992).

Descripciones e Imágenes

En una novela o cuento, el escritor necesita describir para contextualizar al lector y así ir construyendo la historia a partir de detalles. Aunque algunas de estas descripciones solo sirven para decirle al lector cómo es el lugar en el que se encuentra el personaje o cómo lucen en determinada situación, algunas son cuidadosamente escogidas para crear ciertas imágenes en la mente del lector. Para Seger (1992), estas imágenes tienen un significado y el escritor las escoge para transmitir una idea. Un ejemplo de esto es cuando a través de imágenes oscuras y sombrías se intentan comunicar ideas que tienen que ver con la maldad o la tristeza.

Una vez que se ha determinado el tema, Brady (1994) recomienda volver a leer la historia, buscando en ella aquellos elementos que le sean ajenos para luego desecharlos. Esto se debe a que dichos elementos, al no estar relacionados directamente con el tema, no forman parte del hilo dramático principal y son por lo tanto, prescindibles, siendo esto de especial ayuda al momento de condensar una historia muy larga o compleja.

Muchos escritores y productores acuden a las novelas para encontrar material adaptable, ya que en éstas los temas pueden ser más profundos que en muchos libretos originales. Pero en el cine, el tema debe estar balanceado con la historia y los personajes, más que en la literatura.

Si el tema es presentado de forma abstracta o abruma a las acciones que se llevan a cabo dentro de la historia, la película será considerada lenta o aburrida por la audiencia. Si el tema es trabajado a través de las acciones, revelaciones e imágenes de los personajes, la película se hará mas accesible a publico y por lo tanto más exitosa. (Seger, 1992).

CAPÍTULO IV

LOS PERSONAJES

Cuando se lee una novela, se encuentran personajes que atrapan al lector tanto o incluso más que la propia historia. Para Seger (1992), la historia es la base de una película, pero son sus personajes los que le añaden la riqueza necesaria para que tenga éxito.

La obra literaria puede estar llena de seres fascinantes, pero a la hora de llevarlos a una película de dos horas pueden resultar demasiados. Seger (1992) considera que el realizador cinematográfico debe enfocar su obra en pocas personas ya que tiene poco tiempo para contar las historias.

Seger (1992) encuentra que la mayoría de los libretos tienen tres, cinco o siete personajes relevantes y considera que se pueden manejar muchos personajes menores, pero no deben ser más de siete los personajes que el público debe llegar a conocer y de los que debe estar al tanto.

Como los personajes ya están creados en el material original, uno de los primeros trabajos del adaptador consiste en escogerlos, redefinirlos, combinarlos y quizás necesite eliminar algunos para que el espectador enfoque su atención en otros más importantes. Una vez tomadas estas decisiones, Seger (1992) considera que el escritor debe estudiar si es necesario crear personajes para contribuir con la línea dramática de la historia.

Funciones de los Personajes

El adaptador debe evaluar la función de cada personaje para saber si es necesario llevarlo del libro a la película. Seger (1992) propone cuatro funciones que puede tener un personaje dentro de la historia. Algunos personajes pueden cumplir más de una función, pero si no cumple al menos una de ellas, el realizador debe considerar la

eliminación del personaje, y si varios personajes ejercen la misma función, puede combinarlos.

La función de contar la historia

Los personajes que cuentan la historia, es decir, que permiten que ésta avance mediante sus acciones, son los principales: el protagonista y el antagonista, quienes establecen el conflicto. Existen también los personajes catalizadores, quienes llevan a cabo acciones que ayudan u obstaculizan a los personajes principales, o le proveen información al espectador permitiendo que la historia siga su rumbo. (Seger, 1992).

La función de «revelar» a los personajes principales

Esta función es ejercida por personajes con intereses amorosos en los protagonistas o confidentes. Se necesitan para que, mediante sus relaciones, se revelen aspectos de los personajes principales que no se conocerían de otras maneras. Estos personajes no siempre son necesarios para el flujo de la historia pero suelen ayudar a darles dimensión y profundidad a los personajes principales. (Seger, 1992).

La función de contribuir con el tema

Como muchas novelas están orientadas hacia el tema, usualmente contienen personajes que le ayudan al lector a entender mejor las ideas principales manifestadas por el escritor. En la novela, no siempre están relacionados con la historia, pero en una película es importante que el adaptador procure conectarlos con la acción, darles un rol que cumplir dentro de la historia, ya sea de catalizador, confidente, etc. (Seger, 1992).

La función de añadir color y textura a la historia

Existen personajes menores que son utilizados por el escritor para darle color y textura a la película (crean una situación graciosa, llaman la atención de uno de los protagonistas, etc.). Seger (1992) considera que se les debe dar algún rol que tenga relevancia para el desarrollo de la historia.

En las novelas puede haber varios personajes que desempeñen la misma función. Combinarlos puede contribuir a que el espectador pueda manejar mejor el ritmo de la historia. Esto no significa necesariamente tomar las características de uno o varios de los personajes y dárselas a otro, se puede tomar algún dialogo importante de alguno de los personajes que fue eliminado y dárselo a otro. (Seger, 1992).

Cuando Seger (1992) hace referencia al cine americano, considera que los personajes simpáticos son sinónimo de éxito comercial. El espectador necesita gustar de alguien lo suficiente como para acompañarlo por varias horas durante la búsqueda de sus metas.

Los personajes carismáticos pueden reemplazar a los personajes simpáticos si son lo suficientemente fascinantes como para que el público entienda sus razones y la audiencia se siente identificada con la historia. Si la historia está llena de personajes negativos, Seger (1992) señala que el adaptador puede crear personajes simpáticos de apoyo para que la audiencia se pueda identificar con ellos.

El Conflicto de los Personajes

A veces las novelas o las historias cortas exploran los pensamientos y sentimientos de un personaje que reflexiona sobre una situación determinada. A veces el conflicto es inexistente y se debe crear mediante hechos o escenas que no existan en el material original. (Seger, 1992).

Podemos encontrar conflictos en los momentos emotivos de una historia, en los que los personajes sienten o reaccionan gracias a algo o a alguien. Según Seger (1992), es en estos momentos cuando el espectador se conecta más con los personajes

y a su vez con la historia que éstos cuentan. Si el conflicto de alguno de los personajes es interno será difícil de mostrar en la película.

Brady (1994) argumenta que las decisiones de un individuo al enfrentarse a una situación importante se ven gobernadas por sus valores e impulsos. Según sus planteamientos, estos valores pueden ser de dos tipos: los razonados, como lo pueden ser los principios, creencias o compromisos establecidos, y los sentidos, como lo es la voluntad subconsciente de cada persona.

Como el conflicto es esencial para el drama, la mayoría de las películas establecen un conflicto entre dos personas. De acuerdo a lo expresado por Brady (1994), cuando los impulsos de un individuo chocan con una fuerza opuesta producida por otro individuo y sus valores se ven amenazados, se produce una acción emocional que en términos dramáticos se puede definir como un conflicto «persona contra persona».

Siguiendo con esta clasificación, Brady (1994) señala que el mismo efecto emocional se puede producir cuando el adversario que se opone es en realidad una fuerza natural o un obstáculo, conflicto que puede definirse como «persona versus naturaleza». Además, menciona el tipo de conflicto en el que un individuo tiene valores opuestos, a los que les da igual prioridad y que no pueden coexistir dadas las circunstancias del problema al que se enfrenta, definiéndolo como «persona versus sí misma».

Cuando se escribe un libreto, es imposible poder expresar los valores internos de cada personaje a través de las palabras. Además, los valores no son algo observable. Por esto, Brady (1994) indica que los valores deben darse a conocer de forma implícita o explícita a través de las características superficiales del comportamiento, la conducta y la forma de comunicarse de los personajes al enfrentarlos a diferentes situaciones y mostrar sus reacciones. Estas características observables pueden ser descritas como rasgos y son altamente perceptibles.

Brady (1994) resalta la importancia de los valores del personaje principal, indicando que son éstos los responsables de que el conflicto se vuelva cada vez más crucial a medida que se va avanzando en la historia ya que son la energía que hace que siga adelante. Señala que la motivación del personaje es directamente

proporcional a la importancia que le dé al valor en cuestión y que la respuesta del público ante el conflicto también es proporcional a lo significativo que éste sea para el protagonista.

El peso de hacer que la historia avance recae, según Brady (1994), en el protagonista, ya que son sus acciones y decisiones las que gobiernan la forma en la que se desarrollan los diferentes eventos y la dirección que tomará la trama. En consecuencia, es importante que el dramaturgo conozca hasta los aspectos más íntimos del protagonista. El autor indica que, para fortuna de quien decide realizar una adaptación, este conocimiento es brindado por el autor del texto original y que, lo que ameritaría una ardua investigación si se trabajara con una idea original, puede alcanzarse a través de la lectura repetida del material. Sin embargo, es importante que al final de dicho proceso el adaptador conozca a los personajes tan bien como si los hubiese inventado.

Para analizar a los personajes y obtener un entendimiento más profundo acerca de los mismos, Brady (1994) recomienda evaluarlos haciendo un «análisis tridimensional» sobre la base de sus características físicas (edad, altura, peso, porte, apariencia, impedimentos, etc.), sociales (clase, raza, religión, trabajo, ingresos, educación, historia familiar, habilidades, estado civil, etc.) y psicológicas (ambiciones, metas, fallas, decepciones, forma de ver la vida, sexualidad, temperamento, talentos, etc.).

Los Diálogos

En el desarrollo de un guión es posible encontrar amplias descripciones de las localizaciones, las acciones y algunas características de los personajes. Sin embargo, el elemento que probablemente tiene más peso al momento de hacer avanzar la trama y enunciar los hechos de la historia está dado por lo que expresan verbalmente los personajes, es decir, los diálogos.

Para Brady (1994), el objetivo principal que tiene un buen diálogo es el de darle a la audiencia la información que necesita saber para poder seguir la historia, aunque

sin limitarse a enunciar hechos. En este respecto, señala también la importancia de que a través de esas líneas de parlamento, los sentimientos aparentes y escondidos de los personajes se dejen ver.

El público, según Brady (1994), considera que los personajes son artificiales de forma inmediata cuando éstos son usados por el dramaturgo simplemente para desarrollar la historia a través del diálogo, ya que sus líneas no suenan reales. Por esto, el autor indica que para hacer diálogos genuinos, es necesario que crezcan de las emociones de los personajes y que no presenten a las situaciones en sí mismas, sino cómo la sienten y la viven los personajes involucrados en ellas.

Es muy importante además que los diálogos suenen naturales. Como lo señala Brady (1994), en las conversaciones diarias se hace uso de un vocabulario informal, lleno de expresiones coloquiales, «slang» y, en general, expresiones que no son necesariamente elegantes, refinadas y gramaticalmente correctas. Además, las personas no piensan las cosas antes de decirlas de la forma en la que lo hacen al escribir y muchas veces las ideas quedan inconclusas.

Para darle naturalidad a los diálogos es además importante el analizar a fondo a los personajes para los que son escritos. Brady (1994) indica que para encontrar las palabras que describan cómo se siente un personaje, es necesario conocer bien su composición emocional, ya que esas palabras son un resultado de la mezcla de valores y rasgos que se presentan en el texto original.

En conclusión, independientemente de lo interesante que pueda ser una historia, se necesita que los diálogos de sus personajes puedan transmitirla a través de conversaciones simples, breves y acordes a quienes las dicen.

CAPÍTULO V

EL ESTILO

Para Seger (1992), el estilo es la manera particular en la que una película está hecha. No tiene nada que ver con el contenido de esta, consiste en la manera particular en la que la historia, el tema y los personajes le son presentados al público. El estilo es lo que le da el aspecto general a la película.

La mayoría del material adaptable es realista. Para Seger (1992) este estilo es el más accesible al público, ya que es una imitación de la vida real, por lo tanto funciona ante cualquier espectador. Algunas películas utilizan otros estilos pero extrañamente tienen éxito, ciertos estilos funcionan bien en los libros pero a la hora de pasarlos al medio cinematográfico fracasan.

Para que una película sea efectiva, los realizadores necesitan hacer que la audiencia se relacione y se identifique con el espíritu de la pieza, que está transmitido a través del estilo, específicamente por el tono y el «mood», elemento que crea una respuesta emocional en el espectador como por ejemplo romance, nostalgia, etc. (Seger, 1992).

El tono está relacionado con la actitud. Según Seger (1992) «Tenemos una actitud hacia nosotros mismos y hacia los demás» (p. 158). El tono aplicado al estilo en las películas tiene que ver con la actitud del escritor y del director hacia el material, la actitud de los personajes hacia ellos mismos y hacia los espectadores y por lo tanto la actitud que tomará el espectador al ver la película.

El estilo es uno de los elementos más difíciles de trasladar de literatura a cine. Como generalmente las películas que tienen un estilo realista tienen éxito y las que tienen un estilo irreal o diferente fracasan, una alternativa para el adaptador es hacer solamente películas realistas. Es una elección segura, pero no le aporta nada al arte cinematográfico ni le ofrece nada nuevo al espectador. (Seger, 1992).

El realizador debe estar al tanto de cuál es el estilo que está expresado en el material original a través de los recursos propios del lenguaje literario. El estilo está

establecido a través de la longitud de las oraciones, el uso de ciertas palabras, la repetición, los simbolismos, las descripciones, etc. Dependiendo de cómo sea la descripción en la novela, el director debe escoger el lenguaje fílmico con el cual expresará esas ideas (planos cortos, largos, longitud de escenas, colorido, etc.) (Seger, 1992).

Para los casos en los que se quiera adaptar una novela que esté escrita en un estilo particular, Seger (1992) señala que tomará más trabajo y precaución, ya que encontrar los medios del lenguaje cinematográfico convenientes y necesarios para transmitir esas sensaciones puede presentarle muchas dificultades al escritor del libreto, exigiéndole más riesgos.

Cualquiera que sea el estilo que se escoja se debe tener mucho cuidado al establecerlo. La audiencia ya debe saber en los primeros minutos de la película en qué estilo está hecha, por lo que debemos plasmar de inmediato los diversos elementos que lo caractericen. (Seger, 1992).

Sin embargo, para Seger (1992) no es suficiente con establecer el estilo. Éste debe integrarse y continuar a lo largo de toda la película de forma balanceada. Cuando el realizador se compromete con un estilo debe mantenerlo. Si el estilo varía, el espectador se confundirá y no entenderá cuál es la sensación o aspecto que se quiso expresar.

El estilo no mantiene el interés en el espectador. Esta expresión artística original del realizador se aprecia, pero según Seger (1992) se le debe ofrecer a la audiencia más que eso. Si la audiencia no se llega a identificar con el estilo planteado por el realizador, aún pueden involucrarse con la historia, tema o personajes. La audiencia disfruta de la película en tanto la historia, personajes y temas estén claros, así como también esté clara la manera en la que estos elementos están expresados.

CAPÍTULO VI

LENGUAJE LITERARIO Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Las novelas y las películas expresan su contenido de diferentes formas. A continuación se plantean una serie de diferencias entre cada uno de estos lenguajes en cuanto a cómo se trabajan ciertos elementos de una historia al tratar de llevarlos de un medio a otro.

La literatura usa palabras para contar la historia, describir a los personajes y construir ideas. Las películas usan imágenes y acciones. Son medios en esencia diferentes y se resisten el uno al otro, así como cooperan entre sí. (Seger, 1992).

Las películas se preocupan por la representación externa, visual y auditiva de los conflictos internos. La acción y los movimientos son las piedras angulares de su base. La novela se preocupa por las ramificaciones internas, viscerales, emocionales y psicológicas de los eventos externos. La reflexión, meditación e introspección son el cemento que mantiene los ladrillos de una novela en su lugar. (Krevolin, 2003).

Según Brady (1994), el autor de una novela espera oportunamente que el lector haga una contribución, se espera que use su imaginación. Desafortunadamente, un realizador cinematográfico no tiene esta ventaja. Como la película presenta la historia como si realmente estuviese ocurriendo, necesariamente rechaza la imaginación del espectador ya que éste debe aceptar lo que ve como algo real. En otras palabras, la película se aventura más allá de la imaginación del espectador ya que no pretende sino que presume ser real.

En cuanto a la manera en la que se construyen detalles, en un libro la información que se da en cien páginas, en una película se da en tres minutos. En el cine es más rápido porque los detalles se construyen a través de imágenes. La cámara capta tres dimensiones y en cuestión de segundos nos transmite detalles que tomarían muchas páginas en una novela. La película puede darnos información de historia, personajes,

ideas e imágenes al mismo tiempo. Según Seger (1992): «Una buena escena en una película hace avanzar la acción, desarrolla personajes, explora el tema y construye imágenes. Un capítulo o escena de una novela puede enfocarse solamente en alguna de esas áreas a la vez» (Seger, 1992, p. 16)².

En su libro *Literatura y cine: Una aproximación comparativa*, la escritora Carmen Peña-Ardid (1992) menciona al respecto:

«Al utilizar como herramienta narrativa a la imagen, el cine tiene la posibilidad de exponer al mismo tiempo una cantidad de elementos, acciones, atmósfera, decorados, etc., que la literatura debe ir exponiendo poco a poco, de manera sucesiva»

(Peña-Ardid, 1992, p. 19).

Además, Peña-Ardid (1992) señala que un plano, como unidad mínima del discurso fílmico, tiene la capacidad de ofrecer una cantidad mucho mayor de información a través de sus imágenes que lo que puede transmitir una palabra, como unidad mínima del discurso literario.

Cuando el lector lee una novela, alguien lo lleva a través de la historia. El narrador puede ser uno de los personajes de la historia o alguien ajeno a ella que nos explica el significado de los eventos que ocurren en ella. El cineasta puede mostrar una imagen muy detalladamente pero no hay explicación de significados simbólicos propios del autor. (Seger, 1992).

En la novela se cuenta la historia desde cierto punto de vista. A muchos realizadores les gusta traer el narrador del libro a la película directamente, para darle una sensación más literaria. A veces se usa para darle un toque reflexivo a la película, aunque usualmente este método es aplicado para darle al espectador información acerca de detalles que, para Seger (1992), podrían ser transmitidos de una forma más cinematográfica. En muchos casos, esta técnica atenta en contra del carácter

² Original en inglés: «A good scene in a film advances the action, reveals character, explores the theme, and builds an image. In a novel, one scene or an entire chapter may concentrate on only one of those areas»

inmediato de la película, separando al espectador de la acción y poniendo el énfasis en lo que se dice y no en lo que está ocurriendo.

En novelas escritas en tercera persona, se observa el personaje a través de los ojos de un escritor-narrador. A veces la historia es contada por el protagonista y está escrita en primera persona. En otros casos está escrita en primera persona pero no es el protagonista quien cuenta la historia, sino que es un narrador-observador que cuenta la historia de alguien más. Otro tipo, los narradores-actores cuentan la historia pero a su vez forman parte de ella. (Seger, 1992).

Los narradores-observadores funcionan bien en los libros por los fascinantes detalles que provee ese guía. No solo presenta al personaje sino que también el lector puede introducirse en sus pensamientos y conocer sus reflexiones, explicando o clarificando el significado de la historia. Esto le ayuda a el lector a entender incluso a los personajes «negativos» ya que conoce sus motivaciones y puede llegar a identificarse con él psicológica o emocionalmente.

Quando vemos una película, somos observadores objetivos de las acciones. Lo que vemos es lo que obtenemos. Aunque los personajes nos digan mediante una voz en off como se sienten, puede que no les creamos. Sin el narrador para guiarnos no sabemos si los personajes mienten o no. ¿Eso importa? Si, porque podemos confiar en el narrador cuando leemos una novela pero no siempre podemos confiar en el personaje. El narrador es omnisciente.

(Seger, 1992, p. 19)³.

El narrador en la novela conecta el pasado, presente y futuro. En la mayoría de las novelas, el narrador está contando e interpretando hechos que ya ocurrieron. (Seger, 1992).

Para Brady (1994), en la novela ocurre una serie de circunstancias que presumiblemente tuvieron lugar en algún momento del pasado. Aunque una historia

³ Original en inglés: «When we watch a film, we are an objective observer of the actions. What we see is what we get. Even if characters tell us their feelings through a voice over in a film, we may not believe them. Without the narrator to guide us, we may not know whether characters are lying or not. Does it matter? Yes, because we can trust the narrator in a novel but we don't always trust the character. The narrator is omniscient»

sea acerca del futuro (ciencia ficción, por ejemplo) es contada como si los eventos ya hubiesen ocurrido. Una película, sin embargo, parte del supuesto de que la historia está ocurriendo ahora, frente a los ojos del espectador, aunque la época en el que esté ubicada la representación sea la historia antigua o un futuro distante.

El tiempo en la novela es fluido, se mueve una y otra vez a través del pasado, presente y futuro. Los personajes en el presente suelen dar información acerca de su pasado. Estos recuerdos e historias pasadas de los personajes enriquecen las novelas, hacen ir más allá de lo que ocurre en el presente del personaje, haciéndole entender al lector como esos hechos pasados afectan las acciones actuales del personaje. (Seger, 1992).

En una película, se puede viajar al pasado a través de un «flashback», pero Seger (1992) insiste en que puede alterarse la fluidez de la historia. La película toma lugar en el presente, es inmediata, es ahora. Una novela puede ser reflexiva, enfatizando el significado, contexto o consecuencias de un evento, pero la película pone el énfasis en el evento.

La película se enfoca en el presente y en el futuro, importa más lo que va a pasar que lo que ya ha pasado. El espectador está en la misma posición que los personajes, no sabe qué es lo que va a pasar y no tiene tiempo para reflexionar, solamente participa en el desarrollo de los hechos. (Seger, 1992).

CAPÍTULO VII

GUÍA PARA REALIZAR UNA ADAPTACIÓN

A lo largo de su libro, Brady (1994) plantea que, después de seleccionar el material que se piensa adaptar y tomar en cuenta las consideraciones necesarias con respecto a su contenido y su capacidad de acción dramática, es necesario pasar por una serie de pasos en el proceso de realización de la adaptación que pueden ser agrupados en cinco bloques.

1. Definir la Premisa

En primer lugar, es necesario establecer el núcleo dramático de la historia, alrededor del cual tendrá que girar el guión o libreto a medida que se vaya desarrollando y del que nunca se podrá separar. Ese concepto dramático que le sirve de columna vertebral a la historia es lo que viene a conformar la premisa.

Para Brady (1994), la premisa constituye la trama de una historia con capacidad de acción dramática, destilada hasta su esencia. Esta capacidad de acción dramática viene dada por la habilidad que pueda tener dicha historia para generar una respuesta emocional en quien la lee o la ve.

Brady (1994) señala que, como paso previo antes de realizar la premisa, puede ser útil escribir un sumario detallado luego de haber leído el material a adaptar por lo menos dos veces. En este sumario se deben incluir todos los desarrollos narrativos que toman lugar a lo largo de la obra, partiendo desde el inicio cronológico y llegando hasta el final de la misma.

Una vez terminado, el sumario debe contener en su desarrollo las respuestas a las preguntas básicas relacionadas con la historia: quién es el personaje central, cuál es el problema que lo afecta, quién o qué es la fuerza opuesta, cuál es la necesidad o motivación del protagonista, cuál es su objetivo, en qué momento se encontró el protagonista a sí mismo en una situación inaceptable, qué inició dicha situación, cuál

es el objeto de conflicto y cuál es el tema. Este sumario se hace con el propósito de obtener una visión más profunda y amplia de la historia que se va a adaptar y de esta forma, facilitar la tarea de redactar la premisa.

A nivel formal, una premisa debe estar compuesta por tres partes, de un largo aproximado de un párrafo cada una. Cada una de estas partes determina lo que se convertirá más adelante en los tres actos de la obra: el inicio, en el que se plantea el conflicto, el desarrollo, en el que el conflicto alcanza un punto crítico, y el final, en el que la historia llega a un clímax.

Teóricamente hablando, Brady (1994) establece que una premisa debe seguir la siguiente estructura:

1. En el primer acto, ocurre un evento que rompe con la cotidianidad del personaje principal y hace que sus valores se vean amenazados. En consecuencia, el protagonista busca eliminar esa fuerza que se opone a su voluntad. Sin embargo, el problema se va agravando hasta volverse irreversiblemente opuesto al bienestar del personaje. El lograr el propósito de eliminarlo se convierte entonces en el objetivo del personaje.

2. En el segundo acto, el personaje principal continúa intentando vencer esa fuerza antagonista, aumentando sus esfuerzos. Sin embargo, la situación se complica cada vez más, volviéndose cada vez más intolerable hasta alcanzar un punto crítico que exige que se tome una decisión dramática.

3. En el tercer acto, el protagonista logra salir de esa situación crítica y la lucha continúa hasta que, finalmente, se llega al clímax de la historia. En este punto, el personaje principal puede ganar o perder, pero es necesario que se enfrente con sus propios valores y el problema llegue a una resolución.

Brady (1994) propone cinco preguntas que, al ser respondidas en función de cada uno de los actos de la historia, ayudan a reducir el material y facilitan la redacción de la premisa en tres párrafos. Estas preguntas son: cuál es el problema que ha surgido para el protagonista, cuál es el tema del conflicto, cuál es el significado del tema del conflicto, en qué punto emerge el tema del conflicto y cuándo se unen el problema y el conflicto.

El propósito de redactar la premisa para Brady (1994) está en que, una vez definido el objetivo del protagonista y el clímax hasta el que llega la historia, se hace más fácil la tarea de determinar la línea dramática de la obra, que va desde el momento en el que surge el problema hasta su resolución final.

2. Establecer el Punto de Partida

Una vez definida la premisa, Brady (1994) propone como segundo paso el determinar el punto a partir del cual empezará la historia en la adaptación, al que denomina punto de partida. Dicho punto no tiene por qué coincidir con el del material original que se está adaptando. Debido a las características del medio audiovisual, es necesario que ese punto de la historia permita que, en términos dramáticos, el protagonista se enfrente rápidamente al problema y además que lo motive a enfrentarlo.

Al establecer el punto de partida es necesario tomar una serie de consideraciones en relación a los personajes ya que, a diferencia del texto original, el guión resultante del proceso de adaptación deberá empezar presentando el problema al que se enfrenta el protagonista. Como bien señala Brady (1994), este problema no surge de la nada, sino que es el resultado de circunstancias que ocurrieron previamente y que muchas veces el público necesita conocer para poder comprender bien la historia.

Para esto, es necesario determinar qué ocurrió antes de que empezara la historia y contribuyó al problema o planteó elementos que produjeron la situación de dilema presente en el protagonista. Brady (1994) menciona que, en caso de que dicha información sea esencial para poder entender de forma clara lo que está ocurriendo, es necesario lograr incluirla en el desarrollo del libreto, procurando que no interrumpa el flujo de la historia ni evite que el público logre involucrarse de manera continua con el problema que afecta al protagonista.

3. Escribir el Tratamiento

Una vez definido el punto de partida, Brady (1994) plantea como tercer paso en el proceso de adaptación el escribir el tratamiento de la historia, es decir, un desarrollo escena por escena de lo que terminará por ser el guión de la adaptación. Para poder realizar esta actividad, es necesario entonces tener claro de qué trata la obra, cuál es el tema central y, partiendo de esa base, se hace más sencilla la tarea de depurar el material. Una vez que se define el tema central, la trama principal se puede fortalecer y los personajes, escenas e incluso subtramas de la historia que no le son esenciales pueden ser eliminados.

En este paso, como el nombre lo indica, se determina también la forma en la que se va a tratar la historia. Es necesario entonces determinar el género bajo el que se va a manejar la adaptación. Brady (1994) advierte que los géneros de drama y comedia no se deben intentar combinar ya que no se mezclan entre sí aunque es factible incluir elementos de un género en el otro, que pueden funcionar como «leit motif» y aumentar la efectividad dramática de la historia.

El tratamiento debe ser escrito usando verbos en tiempo presente y transmitir la historia desde el punto de partida hasta el final. La redacción del tratamiento, más que contar la historia de la forma en la que el autor lo hizo en el texto original, debe traducir el material en función de las acciones de los personajes, es decir, lo que los mismos dicen y hacen. Brady (1994) señala que solo de esta forma se puede transmitir a la audiencia lo que el autor del libro trasmite a quien lo lee.

El largo del tratamiento, especialmente cuando se hace sin la intención de comercializarlo, queda por parte del criterio personal de quien emprende la tarea de realizar la adaptación.

4. Escribir el Guión

El cuarto paso del proceso de adaptación según la metodología de Brady (1994) es redactar el guión utilizando como guía el tratamiento escrito en el paso anterior. El guión debe redactarse siguiendo los formatos estándares de acuerdo al medio en el que se piense desarrollar (guión cinematográfico, libreto para televisión, etc.) y puede incluir en el mismo indicaciones relacionadas con el manejo de cámara cuando el escritor lo considere necesario para poder transmitir de forma adecuada su visión.

Al momento de escribir los diálogos del guión, Brady (1994) recomienda buscar que los mismos suenen conversacionales, le queden bien a los personajes que los dicen, revelen los valores y rasgos de éstos y a su vez hagan que la historia avance. Además, señala que estas características tienen que ser alcanzadas utilizando la menor cantidad posible de palabras, exceptuando los casos en los que expresarse con muchas palabras sea una característica específica del personaje en cuestión.

5. Verificar la Adaptación

En diferentes campos como lo son la matemática y la química, una vez que se termina un ejercicio, siempre es importante revisarlo para comprobar que los resultados obtenidos sean los correctos. El realizar una adaptación no tiene por qué ser diferente. Como paso final en el proceso de adaptar un texto determinado a un guión audiovisual, Brady (1994) plantea un ejercicio de revisión o comprobación del resultado final, bajo la premisa de que estar capacitado para autoevaluar un trabajo no es tarea fácil, y mucho menos en un área tan subjetiva como lo es el arte.

Para este último paso, Brady (1994) sugiere que el adaptador se realice a sí mismo la siguiente serie de preguntas:

1. Desde el inicio, ¿se confrontó a la audiencia con un personaje que ya está o está a punto de estar en problemas? Si no, ¿la situación es al menos problemática? O, al menos, ¿la situación promete que hay problemas por venir?

2. ¿Está el protagonista a punto de hacer algo o de tomar una decisión que se convertirá en un punto de giro en su vida?
3. ¿El protagonista atrae las emociones de la audiencia (afinidad, empatía, antipatía)?
4. ¿El problema emerge rápidamente y de forma clara? ¿Representa un reto de carácter humano? ¿Hay al menos una persona cuyas emociones estén siendo puestas a prueba?
5. ¿Se ha orientado a la audiencia hacia la información que necesita saber para entender de forma clara la historia?
6. ¿Se ha manejado la exposición de ideas de forma tal que haga que la audiencia esté ansiosa por tener información?
7. De haberse usado el recurso del «flashback», ¿hace que la acción de la historia avance?
8. ¿Las cosas empeoran a medida que el protagonista intenta solventar la situación?
9. ¿Se ha considerado alguno de los siguientes artificios para obtener la atención de la audiencia:
 - 9.1 Presentar una situación con la que la audiencia no esté familiarizada: una experiencia extraña o novedosa, una localización o set fuera de lo común, un evento inusual o confuso?
 - 9.2 Presentar un lugar común o una situación familiar que sea compartida por la audiencia?
 - 9.3 Presentar un personaje que es extraño, inusual o llamativo?
10. En general, ¿el inicio de la historia muestra una historia que ya está en marcha, en un momento crucial y emotivo?
11. ¿Se ha creado una respuesta emocional en la audiencia, generando una sensación de afinidad o empatía hacia el protagonista?
12. ¿Se ha establecido una relación íntima con los personajes?
13. ¿La fuerza que se opone al protagonista se vuelve más fuerte a medida que la historia avanza?

14. ¿El antagonista crea la necesidad de que el protagonista tome decisiones cada vez más cruciales, generando de esta forma mayor suspenso?
15. ¿El tema de conflicto tiene un gran significado para el protagonista?
16. ¿El problema se desarrolla a través de una sucesión de eventos que culminan?
17. ¿Los personajes son únicos y originales?
18. ¿Los valores y cualidades de los personajes son siempre consistentes?
19. ¿La trama requiere que alguno de los personajes tome decisiones que sean inconsistentes con los valores previamente sostenidos por el mismo?
20. ¿A los personajes solo les importa el problema de la historia?
21. ¿Cada evento sucesivo es mayor que el que lo precede y cada uno culmina en su más alto punto de acción?
22. ¿Cada desarrollo culmina en una mayor intensificación del choque entre el problema y el conflicto?
23. ¿Las revelaciones son distribuidas en pequeñas dosis a intervalos regulares, reteniendo el conocimiento total hasta que la historia casi termina, manteniendo la anticipación de la audiencia al máximo?
24. ¿Se eleva el interés en los personajes de forma continua, creando afinidad, empatía o antipatía adicional hacia ellos?
25. ¿La audiencia se preocupará y estará cada vez más curiosa acerca de cómo será el desenlace de la situación?
26. ¿La incertidumbre acerca de los resultados hace que la ansiedad de la audiencia aumente justo hasta llegar al clímax de la historia?
27. ¿Se suspende el resultado de la decisión final de forma constante hasta llegar al final de la historia?
28. Si la meta es obvia, ¿el suspenso aumenta al preguntarse cómo se alcanzará la solución con todos estos obstáculos aparentemente imposibles?
29. ¿Se han encontrado momentos para utilizar un suspenso menor?
30. ¿Se ha empleado la técnica de desarrollar expectativas y simplemente revertirlas para sorprender?

31. ¿Se ha usado la expectativa prometiéndole una confrontación entre dos adversarios? De ser así, ¿se ha cumplido finalmente con esa obligación?
32. ¿Se ha disminuido el peso de la historia por simplificar o explicar demasiado las cosas?
33. ¿Se ha halagado la inteligencia del público al permitirles llegar a conclusiones a partir de las implicaciones planteadas en la historia?
34. ¿Existe alguna parte de la historia en la que se hable acerca de la acción en lugar de revelarla?
35. ¿El público siente el conflicto básico, la crisis y el clímax?
36. ¿Existe algo que no parezca ser posible o creíble?
37. ¿Se ha preparado de antemano al público para aquellos desarrollos o hechos que puedan parecer ser irracionales, remotos o increíbles?
38. ¿Se ha activado la violencia en la historia cada vez que se pueda hacer?
39. ¿Se ha evitado religiosamente la violencia gratuita o la brutalidad?
40. ¿Existe una progresión constante de la anticipación y la ansiedad, o algunas escenas vagan sin objetivo y sin profundizar la acción?
41. ¿Se tienen suficientes complicaciones para asegurar un aumento constante en la tensión emocional creciente de la historia?
42. ¿Cada escena finaliza con un diálogo enfocado y poderoso? ¿Los diálogos suenan como conversaciones cotidianas?
43. ¿Cada acto finaliza con un desarrollo mayor que crea suspenso y expectativa?
44. ¿La historia alcanza un clímax satisfactorio? ¿El público se sentirá complacido o recompensado por haber asistido?
45. ¿La historia contiene algún desarrollo extraño o innecesario que no se relaciona con el problema?
46. ¿Se le ha dado dimensión adicional a los personajes a través de manierismos?
47. ¿Cada línea de diálogo motiva claramente a la próxima?
48. ¿Cada escena motiva a la siguiente?
49. ¿Todos los cambios de tiempo y lugar son claros?

50. ¿Se han indicado claramente la ubicación y los movimientos de la cámara para que cubran todos los matices y toques dramáticos que se consideren necesarios mientras que, al mismo tiempo, se han evitado los ángulos de cámara y planos innecesarios que deterioran la legibilidad y sugieren falta de profesionalismo?

Brady (1994) indica que esta actividad puede servir para que algunos escritores realicen una revisión final de su adaptación, pero además permite obtener un mayor grado de entendimiento sobre los diferentes matices y sombras que posee el arte dramático.

MARCO METODOLÓGICO

DELIMITACIÓN

En el desarrollo de todo proyecto es necesario delimitar el tema a investigar, ya que esto permite simplificar el problema y llevarlo a dimensiones manejables que nos permitan poder llevar a cabo los estudios correspondientes, enfocando nuestros esfuerzos hacia un punto concreto. Esta delimitación debe ser efectuada en términos del tiempo y el espacio, para de esta forma colocar a nuestro problema en un contexto definido y homogéneo.

En el caso específico de nuestro proyecto, por tratarse de la creación de una pieza audiovisual basada en un cuento literario, la delimitación viene dada de manera implícita en la elección del cuento que será adaptado y del formato en el que se llevará a cabo dicha adaptación. El proyecto es delimitado entonces por el hecho de ser una adaptación del cuento “El Hijo” de Horacio Quiroga en un cortometraje de bajo presupuesto, en video.

JUSTIFICACIÓN, RECURSOS Y FACTIBILIDAD

Todo proyecto tiene que tener una razón de ser, algo que justifique su realización para que sea relevante y que aporte algo al entorno en el que nos desenvolvemos, independientemente de tratarse de un requerimiento académico. Nuestro proyecto se justifica por permitirnos aplicar los conocimientos relacionados con el ámbito audiovisual que hemos ido adquiriendo a lo largo de la carrera y, con los mismos, crear una obra audiovisual, desde el proceso de preproducción hasta su exhibición.

Para este proyecto contamos con muchos de los equipos básicos necesarios para cada etapa de su realización: la escritura del guión y demás fases de preproducción, la grabación del cortometraje y la edición final del mismo. Además, es posible conseguir mediante el departamento audiovisual de nuestra escuela y otros

compañeros de clase equipos adicionales que se puedan requerir en el desarrollo de estas etapas.

Consideramos que es posible llevar a cabo este proyecto porque nuestra escuela nos ha permitido formarnos académicamente y poseer las herramientas necesarias para hacerlo. Tenemos además el tiempo y la disposición para cumplir con cada una de las etapas de elaboración del mismo y, por tratarse de un proyecto de bajo presupuesto, no tendríamos que incurrir en gastos que se encuentren fuera de nuestro alcance.

Decidimos emprender este proyecto entre dos personas porque, en la realización de un proyecto audiovisual, es más apropiado trabajar en equipo que de forma individual. Además, los gastos que implique la producción se dividirán entre dos personas y es más fácil mantener la perspectiva al momento de producir una pieza audiovisual cuando más de una persona forma parte del proceso creativo.

Este proyecto servirá como punto de referencia para futuros tesis, estudiantes y demás personas interesadas en el tema de la adaptación literaria al mundo audiovisual y la realización de cortometrajes.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA Y TERMINOLOGÍA BÁSICA

La pregunta fundamental que pretende ser respondida por nuestro proyecto es:

¿Cómo adaptar el cuento “El hijo” de Horacio Quiroga del lenguaje literario al lenguaje audiovisual para realizar un cortometraje de bajo presupuesto en video?

Algunos términos importantes en la definición de esta pregunta son:

Adaptar:

Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original.

Audiovisual:

Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

Cortometraje:

Película o filme de una duración menor a 30 minutos.

Video:

Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El objetivo general de nuestro proyecto es:

Llevar a cabo la adaptación del cuento “El hijo” de Horacio Quiroga del lenguaje literario al lenguaje cinematográfico para producir un cortometraje de bajo presupuesto, en video.

Los objetivos específicos que nos planteamos son:

- Establecer un marco referencial para el desarrollo del proyecto en el área de las adaptaciones.
- Elaborar el guión para el cortometraje, basado en el cuento “El hijo” de Horacio Quiroga.
- Realizar la fase de preproducción para la grabación del cortometraje, incluyendo el desglose del guión, la búsqueda de localizaciones y actores, la solicitud de los permisos necesarios y la elaboración del presupuesto.
- Realizar la producción del cortometraje.
- Realizar el proceso de postproducción del cortometraje, incluyendo la edición del video, la musicalización, la limpieza del audio y la implementación de efectos especiales, en caso de considerarse necesario.

TIPO DE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO DE LA MISMA

Nuestro proyecto no pretende dar conclusiones definitivas. Nuestra intención es brindar una visión general y contribuir a una mejor comprensión de dos corrientes diferentes a través de la adaptación, en este caso, la corriente literaria y la cinematográfica o audiovisual. Por este motivo, consideramos que este proyecto es de tipo exploratorio.

En cuanto al tipo de diseño que utilizaremos para realizar nuestra investigación, creemos que el tipo que más se ajusta a la aproximación que queremos darle es el no experimental, ya que es un tipo de diseño no intrusivo en el que se observan los hechos tal y como se dan en su contenido natural.

IDEA

Durante un viaje familiar a una finca, un niño va a cazar sin el consentimiento de su padre, quien sufre de alucinaciones. Al no encontrarlo en su habitación, el padre va a buscarlo y alucina acerca de su encuentro, ya que su hijo murió accidentalmente por un disparo de la escopeta.

SINOPSIS

Un niño, vestido con una franela y unos jeans, va caminando por el campo, acalorado por los rayos de sol que caen sobre la finca de su padre. El niño, que carga una vieja escopeta a cuestas, pasa bordeando un río y se detiene un momento a pensar, toma un crucifijo que cuelga de su cuello y lo aprieta. Luego de mirar hacia ambos lados por unos instantes, emprende de nuevo su travesía.

El niño está sentado en el asiento trasero de un vehículo, mirando el paisaje a través de la ventanilla. Su padre, un hombre mayor, alterna la mirada entre su hijo y la carretera por la que va manejando. El niño, pensativo, le pregunta a su padre si solía ir a la finca con su madre. El padre le contesta que a su madre no le gustaba mucho el campo, y que tampoco estaba de acuerdo con la cacería.

El hijo continúa caminando por el campo. Mira a su alrededor sin reconocer el paisaje. Con rostro de preocupación y de miedo se sienta sobre una piedra y apoya la cabeza en sus manos. El niño comienza a llorar.

El niño está acostado en su cama. En una mesa de noche hay una lámpara encendida y una escopeta está apoyada sobre la madera. El padre está sentado en el pie de la cama, observando a su hijo. El niño reclama la promesa que le hizo padre, a lo que el señor le contesta que es peligroso ya que podría perderse y le reitera que al día siguiente lo va a acompañar. De repente el padre se lleva las manos a la cabeza y sufre una alucinación, en la que se ve a él mismo cazando con su hijo, viendo un retrato de su difunta esposa y encontrando a su hijo muerto en el campo. El padre vuelve en sí y contempla, con rostro preocupado, el rifle que está apoyado sobre la

mesita de noche. El niño, preocupado, trata de hacerlo reaccionar pero el padre le dice que se acueste, a lo que el niño responde con otro reclamo. El padre le dice que cuando llegue el momento podrá hacerlo solo, le da un beso en la frente y sale de la habitación.

El niño continúa llorando, sentado en la piedra. De repente, escucha a lo lejos el grito de su padre, quien lo llama. El niño, se seca las lágrimas y se levanta reanimado corriendo al encuentro de su padre.

El padre entra en la habitación del niño y observa que está vacía. Al observar que la escopeta tampoco está, sale de la habitación preocupado a buscar a su hijo. El hombre corre por el campo mirando a su alrededor, de repente, se lleva las manos a la cabeza y con la mirada perdida comienza a alucinar de nuevo sobre su esposa e hijo. Al volver en sí, el padre continúa su búsqueda. Al escuchar un disparo, el hombre grita desesperado, llamando a su hijo y apura el paso. A lo lejos, distingue la figura de su hijo. El padre se acerca poco a poco, caminando con cuidado sobre las piedras y le pregunta a su hijo el por qué de su travesura, a lo que el pequeño le contesta con una disculpa.

Padre e hijo caminan de vuelta a la finca. Su padre, curioso, se detiene un momento a preguntarle si pudo cazar algo a lo que el niño le responde que no.

El padre, lloroso, observa en la habitación de su hijo, que está casi a oscuras, un retrato del niño. El padre camina lentamente por el campo, en medio de otra de sus alucinaciones. El cadáver de su hijo está tirado sobre unas piedras a un lado del río, con un disparo en el pecho.

ESCALETA

1. El hijo camina por la ruta del río llevando una escopeta a cuestas. Se detiene por un momento y empuña un crucifijo que cuelga de su cuello.
2. El hijo le pregunta a su padre sobre su difunta madre mientras van llegando a la finca en el vehículo del señor.
3. El hijo, desorientado, camina por la ruta del río. Al darse cuenta de que está perdido se sienta en el suelo e irrumpe en llanto.
4. Padre e hijo conversan en una habitación acerca de la jornada de cacería del día siguiente. El padre sufre de una alucinación en la que se observa diferentes cosas.
5. Padre e hijo apuntan y disparan una escopeta hacia la distancia.
6. El padre observa un retrato de su difunta esposa.
7. El cadáver del hijo reposa sobre las piedras del río.
8. El padre vuelve en sí y le ordena a su hijo que no vaya a cazar sin su compañía.
9. El hijo deja de llorar y se levanta animado, luego de que escucha el grito de su padre, quien lo llama.
10. El padre entra en la habitación del hijo y observa que no está, al igual que la escopeta de caza. El hombre sale rápidamente de la habitación.
11. El padre busca a su hijo desesperado por el río y sufre de otra alucinación.
12. Padre e hijo apuntan y disparan una escopeta hacia la distancia.
13. El padre observa un retrato de su difunta esposa.
14. El cadáver del hijo reposa sobre las piedras del río.
15. El padre vuelve en sí y escucha un disparo. Camina, observa a su hijo a lo lejos y acude a su encuentro. El hombre le pide a su hijo que lo acompañe y caminan hacia la finca mientras el hombre le pregunta por la cacería.
16. El padre, lloroso, está sentado en la cama del niño observando un retrato del pequeño.
17. El padre camina por el río dejando atrás el cadáver de su hijo.

TRATAMIENTO

ESC 1 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

Un niño, vestido con una gorra, una franela y unos jeans, camina por el campo, con paso acelerado y mirando hacia sus lados, como buscando algo. En sus manos lleva una escopeta. El niño se detiene un momento a pensar, toma un crucifijo que cuelga de su cuello y lo aprieta con su mano. Mirando dudoso hacia adelante, el niño sigue su rumbo.

ESC 2 – INT – CARRETERA / VEHÍCULO – DÍA.

El niño está sentado en el asiento de atrás, observando a través de la ventanilla del vehículo. Su padre, un hombre maduro, maneja por una carretera con paisajes boscosos. El niño rompe el silencio y mirando a su padre le pregunta si solía ir a la finca con su madre a lo que el padre le responde que a su madre no le gustaba la cacería, ni la vida en el campo. El niño sigue mirando por la ventanilla mientras el padre sigue conduciendo.

ESC 3 – EXT – FINCA/ RUTA DEL RÍO – DÍA.

El niño sigue su rumbo a través de la ruta. Con rostro preocupado, mira a su alrededor buscando algo que se le haga conocido. Unos metros más adelante, se rinde y luego de sentarse en una piedra, comienza a llorar.

ESC 4 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

Sobre una mesa de noche hay una lámpara que ilumina la habitación del niño. Una vieja escopeta está apoyada sobre la mesa de madera. El hijo, vestido para dormir, está acostado sobre una cama individual. Al pie de ésta se encuentra su padre,

sentado, mirándolo. El niño le dice a su padre, algo entristecido, que le había hecho una promesa a lo que el padre le responde que es peligroso que vaya solo y que es mejor que él lo acompañe. De repente el padre se lleva las manos a la cabeza y con la mirada perdida comienza a alucinar.

ESC 5– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

Padre e hijo apuntan el rifle hacia el monte. El niño dispara y su padre lo celebra. Ambos sonrían.

ESC 6– INT – HABITACIÓN – NOCHE.

En un viejo sillón, en una habitación oscura, el padre observa llorando el retrato de su difunta esposa, una mujer rubia, vestida de novia.

ESC 7– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El cadáver del niño yace en el río, con un tiro en el costado.

ESC 8 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

Luego de volver en sí, el padre mira hacia la escopeta. El niño lo llama, tratando de hacerlo reaccionar. El padre lo vuelve a mirar y le pone la mano en el hombro y le dice que se acueste, que cuando el pequeño esté preparado lo podrá hacer solo, lo besa y sale de la habitación.

ESC 9 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El niño, sigue llorando sentado. De repente, escucha un grito y reconoce que es la voz de su padre. Reanimado, se seca las lágrimas y comienza a correr en su búsqueda.

ESC 10 – INT – FINCA / HABITACIÓN – DÍA.

El padre entra a la habitación del niño y luego de abrir la puerta observa que la cama está vacía. Mira hacia la mesa de noche y ve que la escopeta no está. El hombre con rostro de preocupación, sale de la habitación.

ESC 11 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El hombre corre por el campo desesperado buscando a su hijo. Se detiene un momento, se pone las manos en la frente y con la mirada perdida comienza a alucinar.

ESC 12– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

Padre e hijo apuntan el rifle hacia el monte. El niño dispara y su padre lo celebra.

ESC 13– INT – HABITACIÓN – NOCHE.

En un viejo sillón, el padre observa llorando el retrato de su difunta esposa, una mujer rubia, vestida de novia.

ESC 14– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El caudal del río rompe en unas piedras, y el agua se va manchando de sangre.

ESC 15 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El hombre vuelve en sí y sigue buscando. De repente escucha un disparo y se detiene un momento, mirando a su alrededor. Al no ver a nadie grita asustado llamando a su hijo. Luego de seguir caminando ve a su hijo a lo lejos. El niño tiene la mirada perdida sobre el río, y el hombre, acercándose, le pregunta al niño el por qué del susto, a lo que el niño le responde con una tímida disculpa. El padre lo toma de la mano y comienzan a caminar hacia la finca. El hombre le pregunta si pudo cazar algo, a lo que el niño le responde negativamente

ESC 16– INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

El padre está sentado en la cama del niño, llorando, sosteniendo un portaretrato en el que observa la foto de su hijo.

ESC 17 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

El padre va caminando poco a poco, en medio de una última alucinación, ya que el cadáver del niño reposa en el suelo a un lado del río, con un disparo en el pecho.

ESC 18 – INT – HABITACIÓN – NOCHE.

El retrato del niño reposa sobre un viejo sillón, en una habitación oscura.

GUIÓN LITERARIO

ESC 1 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

LOS RAYOS DEL SOL SE DIFUNDEN A TRAVÉS DE LAS RAMAS DE LOS ÁRBOLES. UN NIÑO, VESTIDO CON UNA GORRA, UNA FRANELA Y UNOS JEANS, CAMINA POR EL CAMPO, CON PASO ACELERADO Y MIRANDO HACIA SUS LADOS, COMO BUSCANDO ALGO. EN SUS MANOS LLEVA UNA VIEJA ESCOPETA. SOLO SE ESCUCHA EL CAUDAL DE UN RÍO QUE ATRAVIESA EL CAMPO. EL NIÑO SE DETIENE UN MOMENTO A PENSAR, TOMA UN CRUCIFIJO QUE CUELGA DE SU CUELLO Y LO APRIETA CON SU MANO.

FADE OUT A:

CRÉDITOS INICIALES

ESC 2 – INT – CARRETERA / VEHÍCULO – DÍA.

EL NIÑO ESTÁ SENTADO EN EL ASIENTO DE ATRÁS, OBSERVANDO A TRAVÉS DE LA VENTANILLA DEL VEHÍCULO. AFUERA HAY UN PAISAJE BOSCOZO, EN EL QUE SE VE MUCHA VEGETACIÓN Y ALGUNOS CASERÍOS. SU PADRE, UN HOMBRE MADURO, CON LENTES Y VESTIDO CON CHEMISE Y JEANS, DE VEZ EN CUANDO DEJA DE MIRAR HACIA LA CARRETERA PARA MIRAR A SU HIJO. EL NIÑO ROMPE EL SILENCIO Y MIRANDO A SU PADRE LE PREGUNTA.

HIJO:

¿Papá, tú y mamá venían mucho para la finca?

LUEGO DE UNOS INSTANTES EL PADRE LE RESPONDE A SU HIJO.

PADRE:

Bueno, a ella no le gustaba mucho el campo, no le gustaba mucho lo de la cacería, lo de las armas de fuego menos, total, yo la entendía.

EL NIÑO VOLTEA PARA MIRAR A SU PADRE, MIENTRAS ÉSTE SIGUE MANEJANDO POR LA CARRETERA. EN EL ESPEJO RETROVISOR CENTRAL CUELGA UNA CRUZ DE MADERA.

DISUELVE A:

ESC 3 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL NIÑO SIGUE SU RUMBO A TRAVÉS DE LA RUTA, CAMINANDO CON CUIDADO POR LAS PIEDRAS HÚMEDAS DEL RÍO. EL NIÑO CON ROSTRO PREOCUPADO, MIRA A SU ALREDEDOR BUSCANDO ALGO QUE SE LE HAGA CONOCIDO. EL NIÑO SE RINDE Y SE SIENTA SOBRE UNA GRAN PIEDRA, Y DESCONSOLADO, IRRUMPE EN LLANTO.

DISUELVE A:

ESC 4 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

LA HABITACIÓN TIENE UNA LAMPARA ENCENDIDA. UNA VIEJA ESCOPETA ESTÁ APOYADA SOBRE UNA MESA DE NOCHE EN LA QUE REPOSAN TAMBIÉN VARIOS JUGUETES. EL HIJO, VESTIDO PARA DORMIR, ESTÁ ACOSTADO SOBRE UNA CAMA INDIVIDUAL. AL PIE DE ÉSTA SE ENCUENTRA SU PADRE, SENTADO, MIRÁNDOLO. EL NIÑO LE DICE A SU PADRE, ALGO ENTRISTECIDO.

HIJO (triste):
Papá, me lo habías prometido...

EL PADRE LE RESPONDE A SU HIJO, TODAVÍA MIRÁNDOLO.

PADRE:
Si, yo se que te lo prometí... tienes tiempo sin venir a la finca, te puedes perder. Yo te acompaño....

LOS DOS SE MIRAN FIJAMENTE HASTA QUE EL PADRE SE LLEVA LAS MANOS A LA CABEZA Y CON LA MIRADA PERDIDA ENTRA EN TRANCE.

DISUELVE A:

ESC 5– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

PADRE E HIJO APUNTAN EL RIFLE HACIA EL MONTE. EL NIÑO DISPARA Y SU PADRE LO CELEBRA. AMBOS SONRÍEN.

DISUELVE A:

ESC 6– INT – HABITACIÓN – NOCHE.

EN UN VIEJO SILLÓN, EN UNA HABITACIÓN OSCURA, EL PADRE OBSERVA LLORANDO EL RETRATO DE SU DIFUNTA ESPOSA, UNA MUJER RUBIA, VESTIDA DE NOVIA.

ESC 7– EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL CÁDAVER DEL NIÑO YACE EN EL RÍO, CON UN TIRO EN EL COSTADO.

DISUELVE A:

ESC 8 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

EL PADRE CONTINUA CON LA MIRADA PERDIDA Y AL VOLVER EN SÍ MIRA HACIA LA ESCOPETA EL NIÑO LO LLAMA, TRATANDO DE HACERLO REACCIONAR.

HIJO:

¡Papá!

EL HOMBRE VUELVE A MIRAR A SU HIJO Y LE PONE LA MANO EN SU HOMBRO. EL HOMBRE LE DICE, MÁS CALMADO.

PADRE:

Acuéstate, nos vemos mañana...

HIJO (molesto):

¡Pero papá!

PADRE:

Es por tu bien, cuando llegue el momento lo harás solo...

EL PADRE LE DA UN BESO EN LA FRENTE AL NIÑO, SE LEVANTA DE LA CAMA Y SALE DE LA HABITACIÓN.

DISUELVE A:

ESC 9 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL NIÑO, SIGUE LLORANDO SENTADO EN LA PIEDRA. DE REPENTE, ESCUCHA UN GRITO Y RECONOCE LA VOZ DE SU PADRE, QUIEN LO LLAMA.

PADRE (en OFF):

¡Hijo!

ALGO REANIMADO, SE SECA LAS LÁGRIMAS Y CORRIENDO EMPRENDE DE NUEVO EL RUMBO.

DISUELVE A:

ESC 10 – INT – FINCA / HABITACIÓN – DÍA.

EL PADRE ENTRA A LA HABITACIÓN DEL NIÑO Y MIENTRAS ABRE LA PUERTA VA PREGUNTANDO.

PADRE:

¿Te levantaste?

EL HOMBRE OBSERVA QUE LA CAMA ESTÁ VACÍA. MIRA HACIA LA MESA DE NOCHE Y VE QUE LA ESCOPETA NO ESTÁ. PREOCUPADO, SALE CORRIENDO DE LA HABITACIÓN.

DISUELVE A:

ESC 11 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL HOMBRE CORRE POR EL CAMPO DESESPERADO, ABRIÉNDOSE PASO ENTRE LAS RAMAS Y LAS PIEDRAS DEL TERRENO. SE DETIENE UN MOMENTO Y PONE SU MANO EN SU FRENTE, CON LA MIRADA PERDIDA.

DISUELVE A:

ESC 12 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

PADRE E HIJO APUNTAN EL RIFLE HACIA EL MONTE. EL NIÑO DISPARA Y SU PADRE LO CELEBRA.

DISUELVE A:

ESC 13 – INT – HABITACIÓN – NOCHE.

EN UN VIEJO SILLÓN, EL PADRE OBSERVA LLORANDO EL RETRATO DE SU DIFUNTA ESPOSA, UNA MUJER RUBIA, VESTIDA DE NOVIA.

DISUELVE A:

ESC 14 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL CAUDAL DEL RÍO ROMPE EN UNA PIEDRAS, Y EL AGUA SE VA MANCHANDO DE SANGRE.

DISUELVE A:

ESC 15 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL HOMBRE REGRESA DEL TRANCE Y CONTINUA LA BÚSQUEDA. DE REPENTE ESCUCHA UN DISPARO A LO LEJOS, EL HOMBRE SE DETIENE UN MOMENTO Y MIRA A SU ALREDEDOR. AL NO VER A NADIE GRITA ASUSTADO.

PADRE:

¡Hijo!

EL HOMBRE SIGUE CAMINANDO Y A LO LEJOS DISTINGUE UNA FIGURA, DÁNDOSE CUENTA DE QUE ES SU HIJO. EL NIÑO TIENE LA MIRADA PERDIDA SOBRE EL RÍO Y EL HOMBRE, MÁS CALMADO, LUEGO DE ACERCARSE LE PREGUNTA.

PADRE:

¡Hijo! ¿Por qué me das este susto?

EL NIÑO SE VOLTEA Y CON ROSTRO TRISTE LE RESPONDE.

HIJO (apenado):

Perdón papá...

EL PADRE, MIENTRAS TOMA DE LA MANO A SU HIJO, LE DICE.

PADRE:

Vámonos...

EL PADRE CAMINA POR LA RUTA, RUMBO A LA FINCA, JUNTO A SU HIJO Y SE DETIENE UN MOMENTO PARA PREGUNTARLE ALGO.

PADRE:
¿Pudiste cazar algo?

EL HIJO SE DETIENE TAMBIÉN Y CON UNA EXPRESIÓN MELANCÓLICA LE CONTESTA.

HIJO (triste):
No.

DISUELVE A:

ESC 16 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.

EL PADRE ESTÁ SENTADO EN LA CAMA DEL NIÑO, LLORANDO, SOSTENIENDO UN PORTARETRATO EN EL QUE OBSERVA LA FOTO DE SU HIJO.

DISUELVE A:

ESC 17 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.

EL PADRE VA ALEJÁNDOSE POCO A POCO, BORDEANDO EL RÍO, EN MEDIO DE UNA ÚLTIMA ALUCINACIÓN, YA QUE EL CADÁVER DEL NIÑO REPOSA EN EL SUELO A UN LADO DEL RÍO CON UN DISPARO EN EL PECHO.

CORTE A:

ESC 18 – INT – HABITACIÓN – NOCHE.

EL RETRATO DEL NIÑO REPOSA SOBRE UN VIEJO SILLÓN, EN UNA HABITACIÓN OSCURA.

FADE OUT A:

CRÉDITOS FINALES

DESGLOSES

el hijo							
Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo:	1	2	1
				x		Cont. Esc.	Pág.
				x		-	1
Locación - Decorados:							
Finca / Ruta del río.							
Narración de la acción:							
El hijo camina por la ruta del río llevando una escopeta a cuestas. Se detiene por un momento y empuña un crucifijo que cuelga de su cuello.							
Personajes Principales:				Vest:	Personajes Secundarios:		Vest:
Hijo.				1			
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Maquillaje básico.		
Total:							
Dolly:				Observaciones: La localización debe tener una vegetación abundante y un río.			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo									
Ext:	<input type="checkbox"/>	Dia:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:		Dia rodaje:	Crono:	Sec.	
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo:	x	2	1		2
				Refer.:			Cont. Esc.	Pág.	1-2
Locación - Decorados:									
Carretera / Vehículo.									
Narración de la acción:									
Padre e hijo van en el carro. El hijo le pregunta sobre su difunta madre a su padre, mientras van llegando a la finca.									
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:			Vest:		
Padre.			2						
Hijo.			2-A						
Extras:	F	M	Figurantes	Utileria		Make Up		Vehículos	
Niños:				1 lentes para el padre. 1 cruz pequeña de madera.		Maquillaje básico.		1	
Total:									
Dolly:				Observaciones: Debe grabarse en una carretera con vegetación y casas no muy modernas, de ambos lados de la carretera.					
Grúa:									
Cam. Car.:									
Rieles:									
Planta:									
Óptica:									
F/X - Armas:									

el hijo							
Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo:	1	2	3
				Refer.:		Cont. Esc.	Pág.
				x		1	2
Locación - Decorados:							
Finca / Ruta del río.							
Narración de la acción:							
El hijo, desorientado, camina por la ruta del río. Al darse cuenta de que está perdido, se sienta sobre una piedra y empieza a llorar.							
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:		Vest:	
Hijo			1				
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehiculos	
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Lágrimas.		
Total:							
Dolly:				Observaciones: Debe grabarse cerca de una piedra de gran tamaño para que el hijo se pueda sentar en ella.			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo

Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>		1	-	5
				Directo:			Cont. Esc.
				Refer.:	x		
						-	3

Locación - Decorados:
Finca / Ruta del río.

Narración de la acción:
Padre e hijo apuntan la escopeta hacia la distancia. El niño dispara y el padre lo celebra.

Personajes Principales:	Vest:	Personajes Secundarios:	Vest:
Padre.	3		
Hijo.	3		

Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos
Niños:				1 vieja escopeta.	Maquillaje básico.	
Total:						

Dolly:	Observaciones: El efecto de disparo será agregado en postproducción.
Grúa:	
Cam. Car.:	
Rieles:	
Planta:	
Óptica:	
F/X - Armas: Disparo de escopeta.	

el hijo							
Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input checked="" type="checkbox"/>		2	-	6
				Directo:		Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:	x	-	3
Locación - Decorados:							
Habitación.							
Narración de la acción:							
El padre observa una foto de su difunta esposa, sentado en sillón, en medio de una habitación oscura.							
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:			Vest:
Padre.			4				
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehiculos	
Niños:				Retrato de la esposa. Sillón antiguo.	Lágrimas.		
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

<h2 style="margin: 0;">el hijo</h2>							
Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo:	1	2	7
				Refer.:		Cont. Esc.	Pág.
				x		-	4
Locación - Decorados:							
Finca / Ruta del río.							
Narración de la acción:							
El cadaver del hijo yace sobre las piedras del río, con un disparo en el costado.							
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:			Vest:
Hijo.			1				
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehiculos	
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Disparo en el costado.		
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo

Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input checked="" type="checkbox"/>		2	1	8
				Directo:	x	Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:		4	4-5

Locación - Decorados:

Finca / Habitación.

Narración de la acción:

El padre vuelve en sí. Padre e hijo continúan la conversación. El padre se despide y sale del cuarto.

Personajes Principales:	Vest:	Personajes Secundarios:	Vest:
Padre.	2		
Hijo.	2-B		

Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos
Niños:				1 escopeta vieja. Varios juguetes. 1 mesa de noche. 1 lámpara encendida.	Maquillaje básico.	
Total:						

Dolly:	Observaciones: Padre e hijo continúan en la cama de la secuencia 4.
Grúa:	
Cam. Car.:	
Rieles:	
Planta:	
Óptica:	
F/X - Armas:	

<h2 style="margin: 0;">el hijo</h2>							
Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo:	1	2	9
				x		Cont. Esc.	Pág.
				x		3	5
Locación - Decorados:							
Finca / Ruta del río.							
Narración de la acción:							
El hijo deja de llorar y se levanta animado, luego de escuchar los gritos de su padre llamándolo.							
Personajes Principales:				Vest:	Personajes Secundarios:		Vest:
Hijo.				1			
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Lágrimas.		
Total:							
Dolly:				Observaciones: El niño continúa sentado en la piedra de la secuencia 3. Se escuchan los gritos de su padre (en off). Esto puede agregarse en postproducción.			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo

Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>		2	2	10
				Directo:	x	Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:		-	5
Locación - Decorados:							
Finca / Habitación.							
Narración de la acción:							
El padre entra a la habitación y observa que su hijo no está y que tampoco está la escopeta. Sale rápidamente de la habitación.							
Personajes Principales:		Vest:		Personajes Secundarios:		Vest:	
Padre.		1					
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				Varios juguetes. 1 mesa de noche. 1 lámpara (apagada).	Maquillaje básico.		
Total:							
Dolly:				Observaciones: La habitación debe tener los mismos elementos, pero la cama ya debe estar arreglada.			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo

Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo: x	1	2	11
				Refer.: x		Cont. Esc.	Pág.
						10	6

Locación - Decorados:
Finca / Ruta del río.

Narración de la acción:
El padre busca a su hijo, abriéndose paso entre las ramas y piedras del terreno. Se detiene y sufre de una alucinación.

Personajes Principales:	Vest:	Personajes Secundarios:	Vest:
Padre.	1		

Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos
Niños:					Maquillaje básico.	
Total:						

Dolly:	Observaciones: Debe grabarse en un terreno que de acceso al río. Preferiblemente que tenga alguna pendiente.
Grúa:	
Cam. Car.:	
Rieles:	
Planta:	
Óptica:	
F/X - Armas:	

el hijo

Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>		1	-	12
				Directo:		Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:	x	-	6

Locación - Decorados:

Finca / Ruta del río.

Narración de la acción:

Padre e hijo apuntan la escopeta hacia la distancia. El niño dispara y el padre lo celebra.

Personajes Principales:	Vest:	Personajes Secundarios:	Vest:
Padre.	3		
Hijo.	3		

Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos
Niños:				1 vieja escopeta.	Maquillaje básico.	
Total:						

Dolly:	Observaciones: El efecto de disparo será agregado en postproducción.
Grúa:	
Cam. Car.:	
Rieles:	
Planta:	
Óptica:	
F/X - Armas: Disparo de escopeta.	

el hijo							
Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input checked="" type="checkbox"/>		2	-	13
				Directo:		Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:		-	6
Locación - Decorados:							
Habitación.							
Narración de la acción:							
El padre observa una foto de su difunta esposa, sentado en sillón, en medio de una habitación oscura.							
Personajes Principales:				Vest:	Personajes Secundarios:		Vest:
Padre.				4			
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				Retrato de la esposa. Sillón antiguo.	Lágrimas.		
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

el hijo

Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>	Directo: x	1	2	15
				Refer.: x		Cont. Esc.	Pág.
						11	7-8

Locación - Decorados:

Finca / Ruta del río.

Narración de la acción:

El padre regresa del trance y continúa la búsqueda. Escucha un disparo a lo lejos, se dirige hacia ese sentido y observa a su hijo. Acude a su encuentro, lo regaña, le pide que lo acompañe y se alejan, hablando de la cacería.

Personajes Principales:	Vest:	Personajes Secundarios:	Vest:
Padre.	1		
Hijo.	1		

Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehiculos
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Maquillaje básico.	
Total:						

Dolly:	Observaciones: El efecto de disparo puede agregarse en postproducción.
Grúa:	
Cam. Car.:	
Rieles:	
Planta:	
Óptica:	
F/X - Armas: Disparo de escopeta.	

el hijo							
Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input checked="" type="checkbox"/>		2	2	16
				Directo:			Cont. Esc.
				Refer.:	x		Pág.
						-	8
Locación - Decorados:							
Finca / Habitación.							
Narración de la acción:							
El padre observa, con lágrimas corriendo por su cara, una foto de su hijo.							
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:			Vest:
Padre.			1				
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				Retrato del hijo. Varios juguetes. 1 mesa de noche. 1 lámpara.	Lágrimas.		
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

<h2 style="margin: 0;">el hijo</h2>							
Ext:	<input checked="" type="checkbox"/>	Día:	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input type="checkbox"/>	Noche:	<input type="checkbox"/>		1	2	17
				Directo:	x	Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:	x	15	8
Locación - Decorados:							
Finca / Ruta del río.							
Narración de la acción:							
El padre camina por el río, dejando atrás el cadáver de su hijo.							
Personajes Principales:		Vest:		Personajes Secundarios:		Vest:	
Padre.		1					
Hijo.		1					
Extras:	F	M	Figurantes	Utilería	Make Up	Vehículos	
Niños:				1 escopeta vieja. 1 collar con crucifijo.	Disparo en el costado.		
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

<h2 style="margin: 0;">el hijo</h2>							
Ext:	<input type="checkbox"/>	Día:	<input type="checkbox"/>	Sonido:	Día rodaje:	Crono:	Sec.
Int:	<input checked="" type="checkbox"/>	Noche:	<input checked="" type="checkbox"/>		2	-	18
				Directo:		Cont. Esc.	Pág.
				Refer.:	x	-	9
Locación - Decorados:							
Habitación.							
Narración de la acción:							
Un retrato del hijo reposa sobre un viejo sillón, en medio de una habitación oscura.							
Personajes Principales:			Vest:	Personajes Secundarios:			Vest:
Extras:	F	M	Figurantes	Utileria	Make Up	Vehiculos	
Niños:				Retrato del hijo. Sillón antiguo.			
Total:							
Dolly:				Observaciones:			
Grúa:							
Cam. Car.:							
Rieles:							
Planta:							
Óptica:							
F/X - Armas:							

RESUMEN DEL PRESUPUESTO

CUENTA	PARTIDA	PRESUPUESTO	COSTE ACTUAL
001	Guión y derechos de autor	16.000,00	0,00
002	Productor	225.000,00	25.000,00
003	Director	225.000,00	25.000,00
004	Reparto	225.000,00	16.000,00
	TOTAL HONORARIOS FIJOS	691.000,00	66.000,00
005	Equipo	400.000,00	0,00
006	Equipamiento	926.500,00	68.500,00
007	Artístico	525.000,00	114.000,00
008	Localización	280.000,00	119.000,00
009	Película y laboratorio	48.000,00	48.000,00
	SUBTOTAL PRODUCCIÓN	2.179.500,00	349.500,00
010	Montaje	536.000,00	200.000,00
011	Sonido	300.000,00	0,00
	SUBTOTAL POSTPRODUCCIÓN	836.000,00	200.000,00
012	Gastos oficina	40.000,00	0,00
013	Contingencias	561.975,00	0,00
	SUBTOTAL GASTOS GENERALES	601.975,00	0,00
	TOTAL RETRIBUCIONES TEMPORALES	3.617.475,00	549.500,00
	TOTAL GENERAL	4.308.475,00	615.500,00

PRESUPUESTO DETALLADO

001	GUIÓN Y DERECHOS	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Derechos	1	x guión	0,00	1	0,00
	Fotocopias	10	x página	80,00	5	4.000,00
	Otros (revisiones del guión, etc)					12.000,00
	SUBTOTAL					16.000,00

002	PRODUCTOR	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Jefe de producción	1	x producción	100.000,00	1	100.000,00
	Asistentes de producción	1	x producción	50.000,00	2	100.000,00
	Otros (gastos de traslado, etc)					25.000,00
	SUBTOTAL					225.000,00

003	DIRECTOR	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Director	1	x producción	100.000,00	1	100.000,00
	Asistente de dirección	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Script	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Otros (gastos de traslado, etc)					25.000,00
	SUBTOTAL					225.000,00

004	REPARTO	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Protagonistas	1	x papel	100.000,00	2	200.000,00
	Gastos casting	1	x realización	20.000,00	1	20.000,00
	Varios					5.000,00
	SUBTOTAL					225.000,00

TOTAL HONORARIOS FIJOS						691.000,00
-------------------------------	--	--	--	--	--	-------------------

005	EQUIPO	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Dirección de fotografía	1	x producción	75.000,00	1	75.000,00
	Luminotécnico	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Dirección de arte	1	x producción	75.000,00	1	75.000,00
	Asistente de dirección de arte	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Operador cámara	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Operador sonido	1	x producción	50.000,00	1	50.000,00
	Otros					50.000,00
	SUBTOTAL					400.000,00

006	EQUIPAMIENTO	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Cámaras	1	x día	150.000,00	3	450.000,00
	Equipo sonido	1	x día	25.000,00	3	75.000,00
	Equipo iluminación	1	x día	86.000,00	3	258.000,00
	Artículos desechables (filtros, gelatinas, etc)	5	x filtro	10.000,00	1	50.000,00
	Coste vehículos	3	x día	10.000,00	3	90.000,00
	Gasolina	1	x tanque	3.500,00	1	3.500,00
	SUBTOTAL					926.500,00

007	ESCENOGRAFÍA	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Utilería	1	x utilería	100.000,00	1	100.000,00
	Vestuario	1	x cambio	50.000,00	6	300.000,00
	Ambientación	1	x set	20.000,00	4	80.000,00
	Útiles peluquería / maquillaje	1	x combo	15.000,00	1	15.000,00
	Gastos diarios	1	x día	10.000,00	3	30.000,00
	SUBTOTAL					525.000,00

008	LOCALIZACIÓN	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Alquiler de finca	1	x día	100.000,00	1	100.000,00
	Alquiler de casa	1	x día	50.000,00	1	50.000,00
	Permisos					0,00
	Comidas	8	x día	5.000,00	2	80.000,00
	Alquiler de vehículo	1	x día	20.000,00	1	20.000,00
	Gastos diarios	1	x día	10.000,00	3	30.000,00
	SUBTOTAL					280.000,00

009	PELÍC. Y LABORAT.	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Cintas virgen	3	x cassette	16.000,00	1	48.000,00
	SUBTOTAL					48.000,00

SUBTOTAL PRODUCCIÓN						2.179.500,00
---------------------	--	--	--	--	--	--------------

010	MONTAJE / EDICION	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Montador / editor (con su sala)	1	x proyecto	500.000,00	1	500.000,00
	Material	1	x cinta minDV	16.000,00	1	16.000,00
	Varios					20.000,00
	SUBTOTAL					536.000,00

011	SONIDO	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Editor sonido	1	x proyecto	100.000,00	1	100.000,00
	Compositor	1	x pieza	200.000,00	1	200.000,00
	SUBTOTAL					300.000,00

SUBTOTAL POSTPRODUCCIÓN						836.000,00
-------------------------	--	--	--	--	--	------------

012	OFICINA	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Material oficina	1	x combo	20.000,00	1	20.000,00
	Teléfono	1	x tarjeta	10.000,00	2	20.000,00
	Fotocopias					0,00
	SUBTOTAL					40.000,00

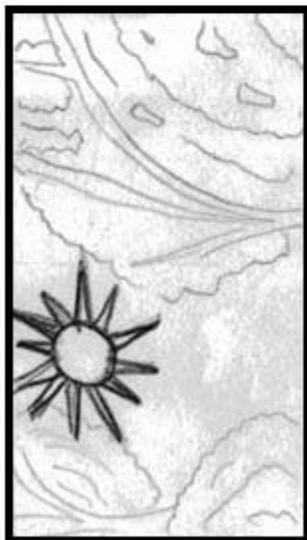
013	CONTINGENCIAS	CANTIDAD	UNIDAD	COSTO	X	TOTAL
	Fondo de contingencia (15%)					561.975,00
	SUBTOTAL					561.975,00

SUBTOTAL GASTOS GENERALES						601.975,00
---------------------------	--	--	--	--	--	------------

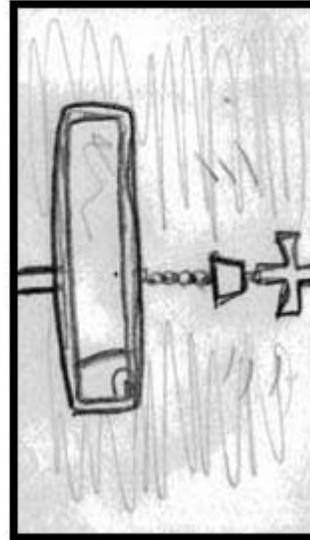
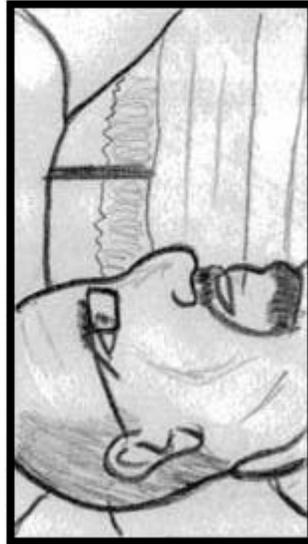
TOTAL RETRIBUCIONES TEMPORALES						3.617.475,00
--------------------------------	--	--	--	--	--	--------------

TOTAL GENERAL						4.308.475,00
---------------	--	--	--	--	--	--------------

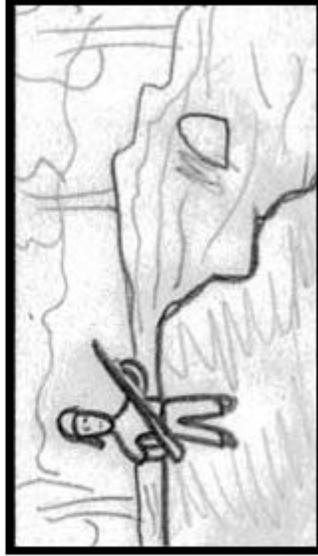
ESC 1 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.



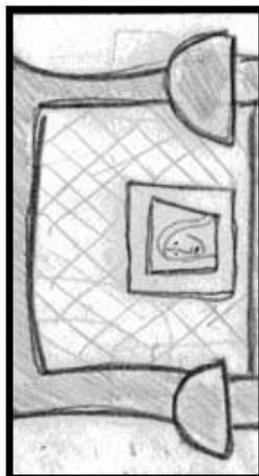
ESC 2 – INT – CARRETERA / VEHÍCULO – DÍA.



ESC 3 – EXT – FINCA/ RUTA DEL RÍO – DÍA.



ESC 4 – INT – FINCA / HABITACIÓN – NOCHE.
ESC 5 A LA 8 (ALUCINACIÓN Y DESPERTAR)



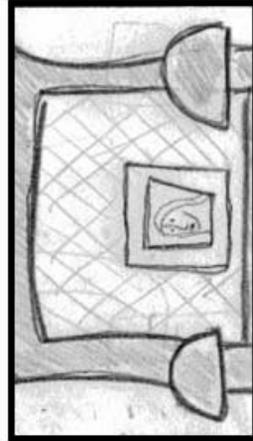
ESC 9 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.



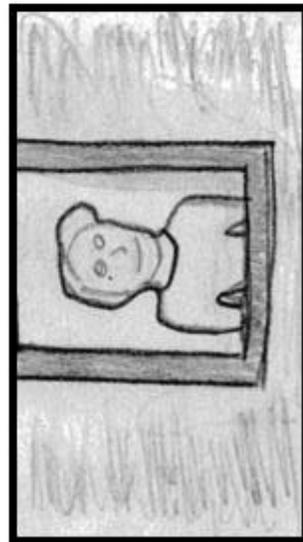
ESC 10 – INT – FINCA / HABITACIÓN – DÍA.



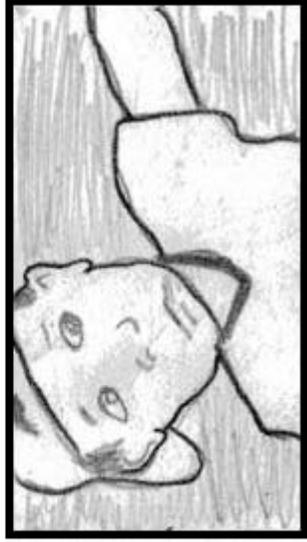
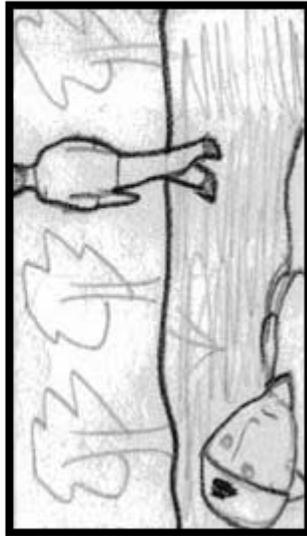
ESC 11 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.
ESC 12 A LA 15 (ALUCINACIÓN Y DESPERTAR)



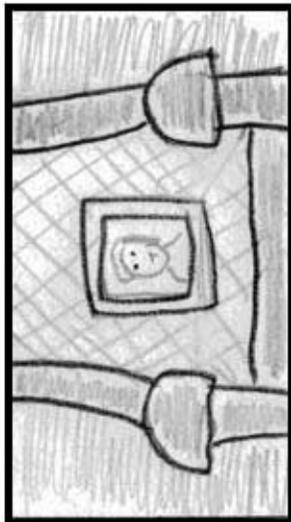
ESC 16- INT - FINCA / HABITACIÓN - NOCHE.



ESC 17 – EXT – FINCA / RUTA DEL RÍO – DÍA.



ESC 18 – INT – HABITACIÓN – NOCHE.



PLAN DE GRABACIÓN

DÍA 1:

SECUENCIA	LOCALIZACIÓN / DECORADO
1	Finca / Ruta del río
3	Finca / Ruta del río
9	Finca / Ruta del río
11	Finca / Ruta del río
15	Finca / Ruta del río
17	Finca / Ruta del río
7	Finca / Ruta del río
14	Finca / Ruta del río
5	Finca / Ruta del río
12	Finca / Ruta del río

Total: 10 secuencias / 2 cambios de vestuario.

DÍA 2:

SECUENCIA	LOCALIZACIÓN / DECORADO
10	Finca / Habitación
6	Habitación
13	Habitación
16	Habitación
18	Habitación
2	Carretera / Vehículo
4	Habitación
8	Habitación

Total: 8 secuencias / 3 cambios de vestuario.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Llevar a cabo una adaptación es un proceso complejo. Por tratarse de dos lenguajes diferentes que comunican el contenido de maneras distintas, la persona que realice una adaptación debe pasar por un proceso de análisis de la obra original, en el que necesita reinterpretar los elementos característicos de la literatura, convirtiéndolos en códigos visuales y sonoros que puedan ser comprendidos por el espectador.

Este proceso de adaptación abarca varias etapas, que van desde que el realizador cinematográfico acude a esa obra original, hasta que culmina el proceso de creación de un libreto adaptado al lenguaje audiovisual. Cuando el realizador audiovisual decide adaptar una obra literaria, a diferencia de cuando construye un libreto original, asume un enorme reto, ya que se enfrenta a algo que ya existe, a un material en el que hay una historia definida, que trata de personajes particulares que llevan a cabo acciones en un lugar y tiempo ya definidos.

Uno de los primeros pasos por los que debe pasar el adaptador es identificar la historia presente en la obra literaria. Para poder transmitir la esencia de la historia y hacer que ésta sea capaz de atrapar al nuevo espectador, es necesario tomar decisiones que implican el reestructurarla, convertirla en escenas y en secuencias, para luego enriquecerla a través de nuevos arcos dramáticos que refuercen las ideas principales y temas que se quisieron transmitir en la obra original.

Los personajes juegan un papel determinante ya que es a través de éstos y sus acciones que se procuraran transmitir las ideas y los temas presentes en la historia. Para los autores, es muchas veces necesario replantearlos, ya sea agregando personajes nuevos que refuercen las acciones de otros o eliminando los que no hagan mayores aportes a la línea dramática.

Cada historia lleva implícita una conclusión o moraleja que puede ser extraída por el público al ser expuesta a la misma. Ese significado de la historia constituye el tema

y determinarlo es un paso clave cuando se adapta una obra. El adaptador tiene una ventaja sobre el escritor de una pieza original, ya que puede determinar cuál es el tema de antemano y así explorarlo a fondo. Sin embargo, las herramientas audiovisuales y las limitaciones de tiempo del formato lo obligan a buscar formas nuevas y concisas para transmitir lo que originalmente se transmitía a través de las palabras.

Es necesario determinar además la forma en la que tanto la historia como el tema y los personajes serán presentados al público. Esto constituye el estilo y permite que los espectadores se identifiquen con la obra y tengan una respuesta emocional. El estilo debe quedar claro desde los primeros minutos y mantenerse constante para permitir que el público se integre y no se confunda ante lo que se le presenta.

Para la redacción del guión o libreto es necesario definir claramente la premisa o núcleo dramático de la historia y llegar hasta su esencia, elegir el punto desde el cual dicha historia será contada, independientemente del punto de inicio del material original, escribir el tratamiento, estableciendo claramente el género bajo el que se manejará la adaptación y, finalmente, escribir las escenas, haciendo énfasis en la redacción de diálogos acordes a los personajes, que suenen conversacionales y que muestren al público sus características.

Realizar una adaptación implica una serie de cambios en los que el adaptador tiene libertad de alterar los contenidos o incluso añadir elementos de su propia creación, siempre y cuando mantenga el espíritu original de la obra y se haga con el propósito de añadirle nuevas dimensiones a la historia. En este respecto, los autores recomiendan buscar un balance entre el preservar la esencia de la obra y la creación o aporte de algo nuevo que se pueda transmitir a la audiencia a la que se dirige la adaptación.

La realización de un proyecto de grado como éste implica tener que pasar por una serie de etapas, tanto de investigación como de creación. En ellas, los realizadores pasan por un proceso de ensayo y error que produce un aprendizaje, cuyos resultados pueden ser útiles para todas las personas que tengan inquietudes afines y que piensen emprender proyectos similares en un futuro.

Al momento de seleccionar el tema para desarrollar el proyecto, es necesario que ambos tesisistas se sientan identificados y comprometidos con el mismo, ya que la realización de un trabajo de grado representa un proceso largo y esa motivación adicional puede hacer que el trabajo resulte satisfactorio y no sea un requerimiento académico más para recibir un título universitario.

Además, es necesario considerar la disponibilidad de bibliografía actualizada del tema, tanto en bibliotecas como en el mercado comercial. La bibliografía específica para algunos temas puede ser difícil de conseguir, especialmente en nuestro país, por lo que en muchos casos puede ser necesario importar libros mediante intermediarios o a través de la red.

La elección del tutor es un paso fundamental en la realización de un trabajo de grado, ya que se trata de la persona encargada de guiar a los tesisistas a lo largo de todo el proceso. Es esencial que esa persona sea especialista en el tema, que tenga la disponibilidad de tiempo necesaria para acompañar a los tutoriados durante el desarrollo de la investigación y que además pueda adaptarse a las necesidades específicas del caso.

Para el desarrollo de proyectos audiovisuales, es necesario que lo que se proponga sea factible. Por esto, es recomendable considerar las limitaciones de presupuesto y recursos que normalmente posee un estudiante al momento de plantear sus metas. Esto no implica tener que irse por las opciones más sencillas o fáciles, ya que la creatividad y la capacidad de buscar soluciones inteligentes permiten hacer mucho con poco. Sin embargo, hay cosas que inevitablemente representan una inversión para poder obtener un resultado de calidad y es fundamental prevenir dichos gastos.

Para la realización de una pieza audiovisual es recomendable contar con un equipo de colaboradores que puedan aportar sus conocimientos, habilidades, equipos y servicios a un bajo costo o, en el mejor de los casos, de forma gratuita. De esta forma, se cuenta con un grupo de personas capacitadas, con quien consultar las ideas, propuestas y, además, con las que se puedan compartir o delegar responsabilidades durante las diferentes etapas de producción.

Al momento de elegir a los colaboradores es preferible trabajar con personas que tengan tanto la disponibilidad de tiempo como el nivel de compromiso con el proyecto que permitan que el desarrollo del trabajo pueda darse sin inconvenientes. Es aconsejable además el participarles con suficiente anticipación y de forma clara y precisa el cronograma de actividades para evitar que interfiera con otros compromisos.

Con respecto a los equipos a utilizar durante la grabación de una pieza audiovisual, sería beneficioso para los estudiantes que tanto la escuela como el departamento audiovisual pudieran facilitar los materiales o equipos requeridos mediante un sistema de préstamo, con previa reserva. Un trabajo de grado es una actividad académica y la universidad podría colaborar de esa forma con la disminución de los costos.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Brady, B. (1994). *Principles of Adaptation for Film and Television*. Austin: University of Texas Press.

Krevolin, R. (2003). *How to Adapt Anything Into a Screenplay*. Hoboken: Wiley.

Peña-Ardid, C. (1992). *Literatura y cine: una aproximación comparativa*. Madrid: Cátedra.

Seeger, L. *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. Nueva York: Owl Books.

Trabajos de grado:

Rodríguez, M. (1994). *Ladrando: adaptación fílmica del cuento «El Otro Salchicha» de Armando José Sequera. Realización de un corto cinematográfico de bajo presupuesto, utilizando, como basamento teórico y visual, los preceptos de la nueva ola francesa*. Tesis inédita, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Manuales:

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2004). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: Maritza Barrios Yaselli.

ANEXOS

EL HIJO (Horacio Quiroga)

Es un poderoso día de verano en Misiones, con todo el sol, el calor y la calma que puede deparar la estación. La naturaleza plenamente abierta, se siente satisfecha de sí. Como el sol, el calor y la calma ambiente, el padre abre también su corazón a la naturaleza.

—Ten cuidado, chiquito —dice a su hijo; abreviando en esa frase todas las observaciones del caso y que su hijo comprende perfectamente.

—Sí, papá —responde la criatura mientras coge la escopeta y carga de cartuchos los bolsillos de su camisa, que cierra con cuidado.

—Vuelve a la hora de almorzar —observa aún el padre.

—Sí, papá —repite el chico.

Equilibra la escopeta en la mano, sonrío a su padre, lo besa en la cabeza y parte.

Su padre lo sigue un rato con los ojos y vuelve a su quehacer de ese día, feliz con la alegría de su pequeño.

Sabe que su hijo es educado desde su más tierna infancia en el hábito y la precaución del peligro, puede manejar un fusil y cazar no importa qué. Aunque es muy alto para su edad, no tiene sino trece años. Y parecía tener menos, a juzgar por la pureza de sus ojos azules, frescos aún de sorpresa infantil.

No necesita el padre levantar los ojos de su quehacer para seguir con la mente la marcha de su hijo.

Ha cruzado la picada roja y se encamina rectamente al monte a través del abra de espartillo.

Para cazar en el monte —caza de pelo— se requiere más paciencia de la que su cachorro puede rendir. Después de atravesar esa isla de monte, su hijo costeará la linde de cactus hasta el bañado, en procura de palomas, tucanes o tal cual casal de garzas, como las que su amigo Juan ha descubierto días anteriores.

Sólo ahora, el padre esboza una sonrisa al recuerdo de la pasión cinegética de las dos criaturas.

Cazan sólo a veces un yacútoro, un surucuá —menos aún— y regresan triunfales, Juan a su rancho con el fusil de nueve milímetros que él le ha regalado, y su hijo a la meseta con la gran escopeta Saint-Étienne, calibre 16, cuádruple cierre y pólvora blanca.

Él fue lo mismo. A los trece años hubiera dado la vida por poseer una escopeta. Su hijo, de aquella edad, la posee ahora y el padre sonrío...

No es fácil, sin embargo, para un padre viudo, sin otra fe ni esperanza que la vida de su hijo, educarlo como lo ha hecho él, libre en su corto radio de acción, seguro de sus pequeños pies y manos desde que tenía cuatro años, consciente de la inmensidad de ciertos peligros y de la escasez de sus propias fuerzas.

Ese padre ha debido luchar fuertemente contra lo que él considera su egoísmo. ¡Tan fácilmente una criatura calcula mal, sienta un pie en el vacío y se pierde un hijo! El peligro subsiste siempre para el hombre en cualquier edad; pero su amenaza amengua si desde pequeño se acostumbra a no contar sino con sus propias fuerzas.

De este modo ha educado el padre a su hijo. Y para conseguirlo ha debido resistir no sólo a su corazón, sino a sus tormentos morales; porque ese padre, de estómago y vista débiles, sufre desde hace un tiempo de alucinaciones.

Ha visto, concretados en dolorosísima ilusión, recuerdos de una felicidad que no debía surgir más de la nada en que se reclusó. La imagen de su propio hijo no ha escapado a este tormento. Lo ha visto una vez rodar envuelto en sangre cuando el chico percutía en la morsa del taller una bala de parabellum, siendo así que lo que hacía era limar la hebilla de su cinturón de caza.

Horrible caso... Pero hoy, con el ardiente y vital día de verano, cuyo amor a su hijo parece haber heredado, el padre se siente feliz, tranquilo, y seguro del porvenir.

En ese instante, no muy lejos suena un estampido.

—La Saint-Étienne... —piensa el padre al reconocer la detonación. Dos palomas de menos en el monte...

Sin prestar más atención al nimio acontecimiento, el hombre se abstrae de nuevo en su tarea.

El sol, ya muy alto, continúa ascendiendo. Adónde quiera que se mire —piedras, tierra, árboles—, el aire enrarecido como en un horno, vibra con el calor. Un profundo zumbido que llena el ser entero e impregna el ámbito hasta donde la vista alcanza, concentra a esa hora toda la vida tropical.

El padre echa una ojeada a su muñeca: las doce. Y levanta los ojos al monte.

Su hijo debía estar ya de vuelta. En la mutua confianza que depositan el uno en el otro —el padre de sienes plateadas y la criatura de trece años—, no se engañan jamás. Cuando su hijo responde: “Sí, papá”, hará lo que dice. Dijo que volvería antes de las doce, y el padre ha sonreído al verlo partir.

Y no ha vuelto.

El hombre torna a su quehacer, esforzándose en concentrar la atención en su tarea. ¿Es tan fácil, tan fácil perder la noción de la hora dentro del monte, y sentarse un rato en el suelo mientras se descansa inmóvil...?

El tiempo ha pasado; son las doce y media. El padre sale de su taller, y al apoyar la mano en el banco de mecánica sube del fondo de su memoria el estallido de una bala de parabellum, e instantáneamente, por primera vez en las tres transcurridas, piensa que tras el estampido de la Saint-Étienne no ha oído nada más. No ha oído rodar el pedregullo bajo un paso conocido. Su hijo no ha vuelto y la naturaleza se halla detenida a la vera del bosque, esperándolo.

¡Oh! no son suficientes un carácter templado y una ciega confianza en la educación de un hijo para ahuyentar el espectro de la fatalidad que un padre de vista enferma ve alzarse desde la línea del monte. Distracción, olvido, demora fortuita: ninguno de estos nimios motivos que pueden retardar la llegada de su hijo halla cabida en aquel corazón.

Un tiro, un solo tiro ha sonado, y hace mucho. Tras él, el padre no ha oído un ruido, no ha visto un pájaro, no ha cruzado el abra una sola persona a anunciarle que al cruzar un alambrado, una gran desgracia...

La cabeza al aire y sin machete, el padre va. Corta el abra de espartillo, entra en el monte, costea la línea de cactus sin hallar el menor rastro de su hijo.

Pero la naturaleza prosigue detenida. Y cuando el padre ha recorrido las sendas de caza conocidas y ha explorado el bañado en vano, adquiere la seguridad de que cada paso que da en adelante lo lleva, fatal e inexorablemente, al cadáver de su hijo.

Ni un reproche que hacerse, es lamentable. Sólo la realidad fría terrible y consumada: ha muerto su hijo al cruzar un...

¡Pero dónde, en qué parte! ¡Hay tantos alambrados allí, y es tan, tan sucio el monte! ¡Oh, muy sucio Por poco que no se tenga cuidado al cruzar los hilos con la escopeta en la mano...

El padre sofoca un grito. Ha visto levantarse en el aire... ¡Oh, no es su hijo, no! Y vuelve a otro lado, y a otro y a otro...

Nada se ganaría con ver el color de su tez y la angustia de sus ojos. Ese hombre aún no ha llamado a su hijo. Aunque su corazón clama por él a gritos, su boca continúa muda. Sabe bien que el solo acto de pronunciar su nombre, de llamarlo en voz alta, será la confesión de su muerte.

—¡Chiquito! —se le escapa de pronto. Y si la voz de un hombre de carácter es capaz de llorar, tapémonos de misericordia los oídos ante la angustia que clama en aquella voz.

Nadie ni nada ha respondido. Por las picadas rojas de sol, envejecido en diez años, va el padre buscando a su hijo que acaba de morir.

—¡Hijito mío..! ¡Chiquito mío..! —clama en un diminutivo que se alza del fondo de sus entrañas.

Ya antes, en plena dicha y paz, ese padre ha sufrido la alucinación de su hijo rodando con la frente abierta por una bala al cromo níquel. Ahora, en cada rincón sombrío del bosque ve centellos de alambre; y al pie de un poste, con la escopeta descargada al lado, ve a su...

—¡Chiquito..! ¡Mi hijo!

Las fuerzas que permiten entregar un pobre padre alucinado a la mas atroz pesadilla tienen también un límite. Y el nuestro siente que las suyas se le escapan, cuando ve bruscamente desembocar de un pique lateral a su hijo.

A un chico de trece años bástale ver desde cincuenta metros la expresión de su padre sin machete dentro del monte para apresurar el paso con los ojos húmedos.

—Chiquito... —murmura el hombre. Y, exhausto se deja caer sentado en la arena albeante, rodeando con los brazos las piernas de su hijo.

La criatura, así ceñida, queda de pie; y como comprende el dolor de su padre, le acaricia despacio la cabeza:

—Pobre papá...

En fin, el tiempo ha pasado. Ya van a ser las tres...

Juntos ahora, padre e hijo emprenden el regreso a la casa.

—¿Cómo no te fijaste en el sol para saber la hora..? —murmura aún el primero.

—Me fijé, papá... Pero cuando iba a volver vi las garzas de Juan y las seguí...

—¡Lo que me has hecho pasar, chiquito!

—Piapiá... —murmura también el chico.

Después de un largo silencio:

—Y las garzas, ¿las mataste? —pregunta el padre.

—No.

Nimio detalle, después de todo. Bajo el cielo y el aire candentes, a la descubierta por el abra de espartillo, el hombre devuelve a casa con su hijo, sobre cuyos hombros, casi del alto de los suyos, lleva pasado su feliz brazo de padre. Regresa empapado de sudor, y aunque quebrantado de cuerpo y alma, sonrío de felicidad.

Sonríe de alucinada felicidad... Pues ese padre va solo.

A nadie ha encontrado, y su brazo se apoya en el vacío. Porque tras él, al pie de un poste y con las piernas en alto, enredadas en el alambre de púa, su hijo bienamado yace al sol, muerto desde las diez de la mañana.