

aa/ 2155
Universidad Católica Andrés Bello.

Facultad de Letras y Humanidades.

Escuela de Comunicación Social.

*TESIS
Cos 985
26*

LA GUÍA DEL GUION

Manual para el libretista de T.V.

Trabajo Especial de Grado.

Autor: Mónica López Cifre.

Tutor: Xabier Celaya.

Caracas, Julio 1.985.

caab 2155

UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO.
FACULTAD DE LETRAS Y HUMANIDADES.
ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL.

NACIONAL

"L A G U I A D E L G U I O N"

TESIS DE GRADO ELABORADA POR: Mónica López C.

Trabajo Especial de grado presentado ante la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, en cumplimiento con los requisitos exigidos para obtener la Licenciatura de Comunicador Social.

Profesor Guía:



Lic. Xabier Celaya.

DEDICATORIA.

A MIS PADRES....

AGRADECIMIENTOS.

A Carlos Briceño, Director del Dpto. Audiovisual del INCE, a Norberto Díaz Granados guionista histórico de VTV, a Manuel Bermúdez y Rocco Mangieri, del Dpto. de Semiología de RCTV; a Morela, coordinadora del Dpto. de Programación de Venevisión, a los productores Tirso Leal y Nardi Hernández de VTV; al Lic. José Ramos, Jefe del Servicio de Biblioteca y Documentación de la Casa Andrés Bello, a la lic. Erika Mendoza, encargada del Dpto. de RRPP de VTV, a los rocheleros guionistas Carlos Sisilia, Valenotti y Martínez, al coordinador de las telenovelas de RCTV, Manuel Manzano, a la Universidad Católica Andrés Bello...

A mis padres, a mi esposo y a Soraya...

A la generosa y desinteresada colaboración del Canal 8.

Y muy especialmente a mi tutor, Xabier Celaya.

I N D I C E

AGRADECIMIENTOS.	PAG.	4
INDICE	PAG.	5
INTRODUCCION	PAG.	11
CAPITULO I. EL FORMATO	PAG.	13
1. LA TECLA: PROLONGACION DEL ESCRITOR.....		PAG.	18
2. ESTRUCTURA DEL GUION.	PAG.	25
2.1. LA CUBIERTA	PAG.	25
2.2. LA PORTADA.	PAG.	27
2.3. ESTRUCTURA GRAFICA DEL LIBRETO.		PAG.	29
2.3.1. LA COLUMNA IZQUIERDA: IMAGEN....		PAG.	33
A. FADE IN - FADE OUT.....		PAG.	36
B. ENCABEZADOS DE ESCENA.....		PAG.	37
C. FINALES DE ESCENA.....		PAG.	42
D. DIRECCIONES DE ESCENA.....		PAG.	43
2.3.2. LA COLUMNA DERECHA: AUDIO.....		PAG.	47
A. PAUTA DE PERSONAJES.....		PAG.	48
B. EFECTOS DE SONIDO.....		PAG.	49
C. DIRECCIONES PERSONALES.....		PAG.	50
D. LOS DIALOGOS.		PAG.	52
2.3.3. TITULACION Y NUMERACION DE			
PAGINA.	PAG.	55
2.4. REVISION DE PAGINAS.	PAG.	56

CAPITULO II. COMPONENTES FILMICOS.	PAG.	59
1. LOS PLANOS	PAG.	61
1.1. LA ESCALA	PAG.	62
1.2. LOS ANGULOS	PAG.	71
2. LOS MOVIMIENTOS	PAG.	75
2.1. MOVIMIENTOS DE CAMARA	PAG.	76
2.1.1. DE ROTACION	PAG.	76
2.1.2. DE TRANSLACION	PAG.	80
2.2. MOVIMIENTO POR LENTES: ZOOM	PAG.	82
2.3. RECURSOS TECNICOS PARA ALTERAR LOS MOVIMIENTOS.	PAG.	82
3. MONTAJE	PAG.	83
3.1. TIPOS	PAG.	84
4. TRANSICIONES	PAG.	87
4.1. TIPOS	PAG.	88
4.2. APLICACIONES	PAG.	90
4.3. RECURSOS	PAG.	99
5. EFECTOS ESPECIALES	PAG.	102
6. ILUMINACION	PAG.	104
7. ESCENOGRAFIA	PAG.	106
8. SONIDOS	PAG.	107
 CAPITULO III. DRAMATURGIA	PAG.	112
1. LOS ELEMENTOS DEL DRAMA	PAG.	114
1.1. EL TEMA	PAG.	114
1.2. EL TRAMA VS. LOS PERSONAJES	PAG.	116
1.2.1. LOS PERSONAJES	PAG.	118
A. EL ESQUELETO	PAG.	118

B. EL AMBIENTE	PAG. 122
C. APROXIMACION DIALECTICA	PAG. 122
D. CRECIMIENTO DEL PERSONAJE ..	PAG. 124
E. FUERTE VOLUNTAD	PAG. 125
F. PERSONAJES TRAMANDO SU PROPIA OBRA	PAG. 127
G. EL PROTAGONISTA	PAG. 130
H. EL ANTAGONISTA	PAG. 131
I. OPOSICION	PAG. 132
J. ORQUESTACION	PAG. 133
1.2.2. LA TRAMA	PAG. 134
A. INTRODUCCION.....	PAG. 136
B. DESARROLLO	PAG. 138
C. CLIMAX	PAG. 142
D. DESENLACE	PAG. 143
CAPITULO IV. ESCRIBIENDO PARA TELEVISION	PAG. 147
1. CARACTERISTICAS DEL MEDIO TELEVISIVO	PAG. 148
1.1. PROPIEDADES	PAG. 148
1.2. LIMITACIONES	PAG. 150
2. CONCEPTOS DRAMATICOS APLICADOS A LA TV.....	PAG. 154
2.1. TIEMPO Y ESPACIO	PAG. 154
2.2. TRAMA	PAG. 154
2.3. PERSONAJES	PAG. 157
2.4. RECURSOS DRAMATICOS	PAG. 159
2.4.1. SUSPENSE	PAG. 159
2.4.2. LA PERSECUCION	PAG. 161

2.4.3. HUMOR	PAG. 162
2.4.4. LOS INDICIOS	PAG. 162
3. VALOR DE LA IMAGEN Y EL AUDIO	PAG. 164
3.1. AUDIO.	PAG. 165
3.1.1. DIALOGOS	PAG. 165
3.1.2. SONIDO	PAG. 179
3.1.3. MUSICA	PAG. 181
3.2. IMAGEN	PAG. 182
3.2.1. APRENDIENDO DE VER	PAG. 184
4. GENEROS TELEVISIVOS.....	PAG. 187
4.1. LAS TELENVELAS	PAG. 188
4.2. PROGRAMAS INFANTILES	PAG. 195
5. ADAPTACIONES.....	pag. 197
CAPITULO V. LA AUDIENCIA.....	pag. 205
1. LA ESPERANZA EN LOS GUIONISTAS.	pag. 206
CAPITULO VI. EL GUION CREATIVO.	pag. 210
1. HABILIDADES DE UNA PERSONA CREATIVA.	pag. 210
1.1. LOS CONOCIMIENTOS.	pag. 212
1.2. LA IMAGINACION.	pag. 213
2. EL GUIONISTA: ARTISTA CREADOR.	pag. 216
3. EL PROCESO DE CREACION ARTISTICA.	pag. 220
4. METODOLOGIA RECOMENDADA.	pag. 222
4.1. ORGANIZANDO TUS IDEAS.	pag. 222
BIBLIOGRAFIA	pag. 230

ANEXO 1	pag. 236
ANEXO 2	PAG. 240
ANEXO 3	PAG. 250
ANEXO 4	PAG. 254
ANEXO 5	PAG. 283
ANEXO 6	PAG. 296
ANEXO 7	PAG. 299

"A pesar de todas las restricciones que lo aquejan provenientes de las necesidades de producción y de patrocinio, el escritor sigue siendo aún el primer motor, el elemento sobre el cual descansan todos los demás elementos. Con guiones de alta calidad, de mérito artístico y ético, el escritor podrá al menos, tener el orgullo de saber que ha hecho su parte para que la TV cumpla y realice algunas de sus infinitas posibilidades".

ROBERT L. HILLIARD.
"La Televisión"

I N T R O D U C C I O N

Bienvenidos al fascinante y emocionante mundo del teledrama.

Este manual pretende ser una guía para tí, escritor novel, que desees incursionar en el masivo y potente medio de la TV.

Nuestro propósito es capacitarte para que puedas comunicar ideas y transmitir emociones a la gente de todo tu país. Y ello lo harás a través del guión. Si tienes algo que decir y sabes cómo escribirlo en la forma más eficaz, podrás influir poderosamente sobre la gente, haciendo - como será tu responsabilidad - aportaciones de grandísimo valor.

El guionista requiere conocimientos especializados sobre la técnica de TV. Ellos los trataremos de suplir de una forma amena y sencilla:

Inicialmente (CAPITULO EL FORMATO) se expondrá el modo de realizar - en su forma - un guión televisivo. Luego (CAPITULO COMPONENTES FILMICOS) se dará a conocer los elementos de producción que afectan directamente las técnicas de escribir.

En el TERCER CAPITULO se dictarán los principios de la técnica dramática que darán al escritor los elementos para utilizar con eficacia su talento.

Se ideó ESCRIBIENDO PARA TV a fin de que el escritor sepa lo que puede y lo que no puede hacer en un programa en particular, profundizando en las limitaciones y posibilidades de la TV.

El capítulo de LA AUDIENCIA busca concientizar al futuro profesional acerca de su responsabilidad de respetar a su público inculcándole cultura y educación siendo en última instancia, promotor del desarrollo de su país.

Finalmente en el CAPITULO EL ARTISTA CREADOR se explica cómo nace y se desarrolla un relato en la mente humana. Para ello, se describen las cualidades que debe cultivar quien desee ser creativo y artista en su obra. A continuación, se propone un método para organizar las ideas a la hora de crear guiones televisivos.

En la parte posterior del trabajo se incluyen ANEXOS con los siguientes contenidos: cubiertas de guiones, portadas, formato americano, estructura de formato venezolano, stencils, código de ética de la televisión y muestra de una adaptación de

EL FORMATO

VIDEO

XXXXXX XX

XXXX XXXX

XX XXX XX

XX XXX XX

AUDIO

XXXXXXXXX XXX X

XX XXX XXXXXX

XXXXXXXXXX XXXX

XXXXXXXXXX XXXX

Capítulo I.

I. EL FORMATO

"...Aprender el formato llama a estudio, a memorizar y sobre todo, a una gran cantidad de práctica..."

Judith H. Haag

Un programa, antes de empezar a grabarlo, debe estar totalmente escrito y planificado. Este texto previo en el que se describe toda la acción, (todas las imágenes del programa) y en el que figuran todos los diálogos, es el guión.

Un guión no es otra cosa que un programa "sin realizar" explicado totalmente por escrito. Este libreto debe idearse en un lenguaje propio de la televisión - o sea, imágenes y sonidos - porque así será comunicado a la audiencia. También debe ser presentado bajo un formato propio del medio.

En el siguiente capítulo pretendemos dictar una serie de reglas prácticas (producto de la experiencia de un gran número de guionistas) con el objeto de estandarizar el formato televisivo.

"¿Qué importa el formato si lo que interesa es el contenido?" Se dirán muchos.

Sepan bien, que hay muchos detalles y trucos que ayudan a SER MAS PRODUCTIVOS. Por ejemplo, el omitir un punto o subrayado innecesario que a la larga consume tiempo o el agregar ciertas señales las cuales ahorrarán al director o productor el trabajo de buscarlas.

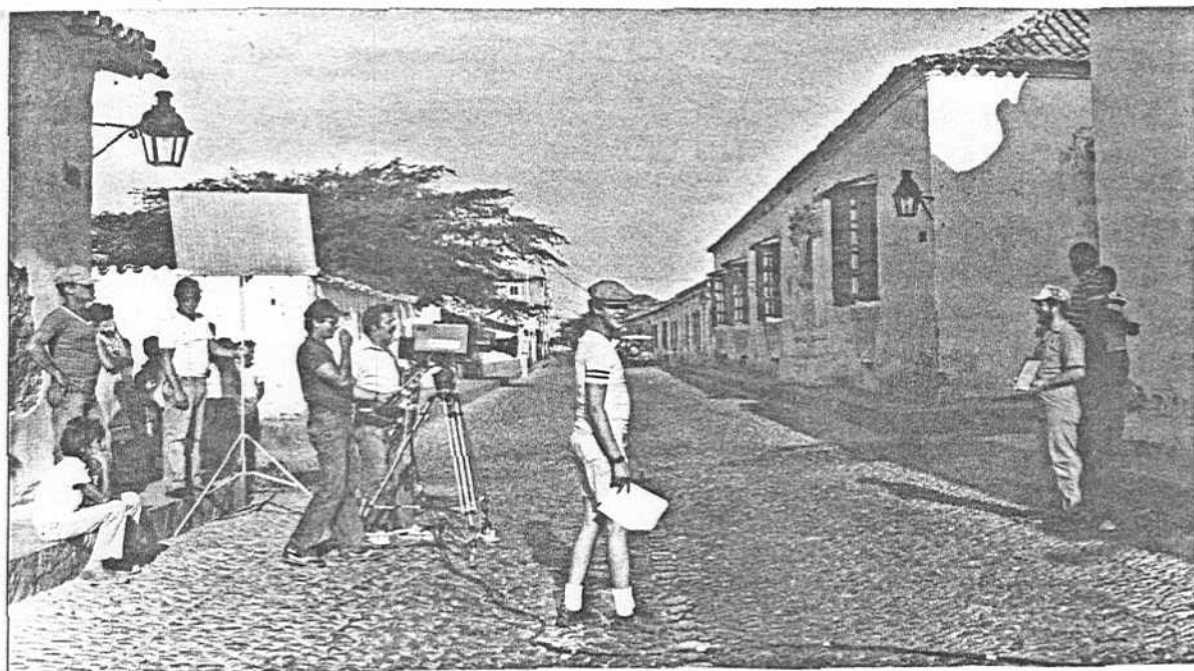
NOTA: El siguiente capítulo está basado en el manual de HAAG, Judith H. y Cole Jr. Hillis R.: "The Complete Guide to Standard Script Format". 1980, California. Traducción: Mónica López.

de buscarlas.

Además, un formato debe ser INDICADOR DE TIEMPO para que producción y dirección puedan calcular con bastante exactitud la duración de las escenas. Una página de un guión estructurado apropiadamente significará aproximadamente un minuto en pantalla.

Un libreto no sólo estructura un programa audiovisual sino también organiza el trabajo del gran equipo que participará en él: actores, director, productor, asistentes, escenógrafos, musicalizador, camarógrafos, sonidistas, lumineros entre tantos.

El guionista deberá pues, COMUNICAR por partida doble. Por un lado, a la audiencia y por el otro al productor y director, quienes se ocuparán de materializar su idea en la pantalla.



Si se trabaja en base a un guión no sólo bien elaborado, sino estructurado por un formato común a todo el equipo, el trabajo se facilitará notablemente y se logrará una MAYOR cohesión y CALIDAD en el producto final. (Momentos antes de grabar una escena de "Doña Perfecta", Cortesía de VTV).

Finalmente, el guión debe ser diseñado de forma tal, que invite a ser leído. Una BUENA PRESENTACION da la sensación que el contenido, diálogo y estilo es bueno.

Nos proponemos diseñar un formato estándar, no para encasillar la creatividad del escritor sino para organizar y mejorar el trabajo de un equipo donde, en definitiva, el guión no es más que un significativo engranaje. Estandarizar para que sea fácilmente leído y comprendido por todos.

En Venezuela, no existe todavía un formato estándar (compruébalo revisando los anexos). La siguiente propuesta es producto de algunas fórmulas comunes a la mayoría de los guiones de nuestro país y de muchas recomendaciones procedentes de la Academia de Guionistas Norteamericanos.

EL GUIÓN COMO INDICADOR DE TIEMPO

Un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página, un minuto por página...y una página por minuto.

Gracias a esta regla podrás tener la seguridad que tu programa de una hora de duración (cuarenta y cinco minutos al quitar los negros para comerciales) debe ocupar cuarenta y cinco páginas en tu guión.

Mas, ¿cómo saber que la página dura realmente un minuto?.

En primer lugar, porque habrás seguido una serie de normas que te llevarán a esa medida, pero más que nada, la experiencia te dará esa intuición temporal.

Para describir la cocina de la protagonista sería errado listar cada olla, cada sartén o cada pepino que la componen...más que una dirección de escena sería una lista de autormercados. Hay que limitarse a citar los elementos importantes para el desarrollo de la trama como quizás, el cuchillo con que asesinará a su madrastra o el ambiente que deseamos evocar. El resto, es trabajo del escenógrafo.

Un escritor puede haber ideado a un personaje y tiene mil quinientas palabras para describirlo. Pero ¿Cuánto tiempo estará ese personaje en pantalla? ¡Un breve segundo!. Entonces también deberá aparecer brevemente en la página, unas dos o tres líneas a lo máximo.

En un guión no te puedes extender como en una novela. Debes hacerlo claro y conciso para que funcione como indicador de tiempo.

¿Y en el caso contrario, cuando hay tiempo que rellenar y no hay suficientes palabras en nuestra imaginación? Si queremos presentar tres minutos de una batalla, ¿hay que rellenar tres páginas?.

Judith H. Haag, en su libro "The Complete Guide of Standard Script Writing" responde un 'sí' tajante. "Su trabajo será rellenar ese espacio con ideas que muestren el progreso de la

lucha mientras manipula las emociones. De la pelea, por supuesto, se encargará el director quien generalmente no usará las sugerencias específicas del autor pero sí la totalidad de su visión, logrando una aproximación del concepto."



Escena de "Bolivar" de Norberto Díaz Granados. Cortesía de VTV

Una técnica recomendada para extender el minuto se ilustrará en el siguiente ejemplo.

TECNICA NORMAL.

EXT. CAMPO DE CARABOBO - DIA.

EL SOLDADO CAE DEL CABALLO. DESENVAINA SU ESPADA CON LA MANO IZQUIERDA - EL BRAZO DERECHO CHORREA DE SANGRE - Y SE PONE EN GUARDIA FRENTE AL ENEMIGO QUE SE ACERCA. EL ENEMIGO LE ASESTA UN GOLPE EN LA ESPADA, PARTIENDOLA EN DOS.

TECNICA RECOMENDADA.

EXT. CAMPO DE CARABOBO - DIA.

EL SOLDADO CAE DEL CABALLO.

DESENVAINA SU ESPADA CON LA MANO IZQUIERDA - EL BRAZO DERECHO CHORREA DE SANGRE -Y SE PONE EN GUARDIA FRENTE AL ENEMIGO QUE SE ACERCA.

EL ENEMIGO LE ASESTA UN GOLPE EN LA ESPADA, PARTIENDOLA EN DOS.

Esta técnica, aparte de extender el tiempo, realza la importancia de la acción y resulta más fácil de leer.

Como autor deberás ajustar el contenido de tu guión suprimiéndolo o agregándolo, para conformar el espaciado estándar.

1. LA TECLA: PROLONGACION DEL ESCRITOR

Antes de seguir tecleando, leamos lo que dice el docente y libretista Gustavo Michelena acerca de los instrumentos del guionista:

" El libreto se elabora a máquina y debe ir sin tachaduras que confundan. Sin embargo es corriente ver libretos con enmiendas que se hacen a mano, por el propio libretista o por el director. Este último frecuentemente hace anotaciones al margen. Esta costumbre a pesar de todo no perjudica al libreto sino que lo enriquece. La letra "a mano" no entorpece, más bien aclara porque siempre es(...) un añadido para mejorar".

" Generalmente un programa requiere de varias copias de libreto, porque todas las personas intervinientes en la realización necesitan de esta guía, incluso distintos departamentos como: producción, censura, archivo etc. Estas copias no las hace el libretista. De ello se encarga un departamento de reproducción de la empresa, pero como la cantidad es imprecisa y generalmente grande, se evita la fotocopia por costosa y se prefiere el multígrafo."

"Dentro de los multígrafos el más usado es el de alcohol por su bajo costo; es por eso por lo que el escritor generalmente escribe directamente sobre un stencil comunmente llamado "Ditto". (Vea en el Anexo 5 una muestra de guión reproducido por Stencil). Cuando el programa es urgente y no hay mucho tiempo para la confección del libreto, la escritura directa constituye uno de los dramas del libretista, el cual debe estar muy bien entrenado para saber que no puede dar marcha atrás y que lo hecho, hecho queda."

"Este sistema de escribir contra el tiempo, muy usado en nuestro país, determina una calidad no óptima y ha dado forma a una estética muy precisa; aunque a veces esta manera de hacer, se alimenta de hallazgos interesantes y puros que de otra forma no se obtendrían, pues el exceso de corrección en la mayoría de los casos estropea la espontaneidad. Pero aún así, el libreto debe ser siempre lo más planificado posible." 1*

1* MICHELENA, Gustavo: "Manual de Principios Generales para la Elaboración de Guiones". pag.10-11. Fundación Academia Nacional de ciencias y Artes del Cine y la Televisión.

Es importante que ENGRAPES tus guiones para evitar perder las páginas.

El tamaño de papel usado por la mayoría de los guionistas es el de carta.

Y no olvides guardar siempre una copia para tí.

Para tratar sobre los márgenes, espacios y otras normas del formato, queremos citar los tipos de máquinas con que el escritor se podrá enfrentar: microcomputador, máquina eléctrica de escribir y máquina manual.

MICROCOMPUTADOR:EL PROCESADOR DE PALABRAS

Lo más recomendable es que el guionista use como instrumento de escritura el Procesador de Palabras (WordStar). Este es un programa que se suministra a un microcomputador (IBM Personal, Epson, Commodore, Kaypro, Apple entre otros) y que te ofrecerá entre muchas, las siguientes ventajas:

- 1.- Permite agregar o retirar letras, palabras, oraciones, líneas, párrafos y hasta bloques de párrafos sin necesidad de tachar, borrar o iniciar una nueva página.
- 2.- Alinea automáticamente los márgenes.
- 3.- Imprime la cantidad de copias que necesites.
- 4.- Busca la palabra que le pidas, y en caso deseado, te la sustituye por la que le indiques.
- 5.- Almacena información que luego podrás insertar en el espacio del guión que desees.

6.- Permite, una vez finalizado el libreto, hacer todos los cambios que desees sin necesidad de escribir uno nuevo. Además, te imprime, si así lo quieres, todos los diálogos de un sólo personaje para que éste los pueda estudiar con comodidad.

7.- Algunas impresoras admiten hojas sueltas. En este caso podrás hacer stencils, de una forma rápida y sin preocuparte de las equivocaciones, debido a que uno no lo manda a imprimir hasta no estar totalmente satisfecho.

8.- Puedes programarlo para que ciertas teclas, al apretarlas, coloquen el nombre del personaje. De esta forma te evitarás el trabajo de repetirlo al inicio de cada diálogo.

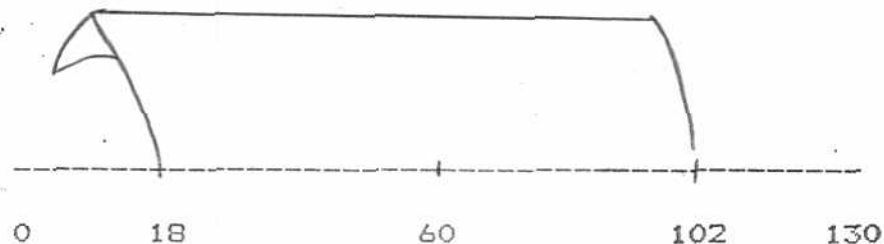
El microcomputador te ahorrará tiempo y trabajo. No hay que tenerle miedo porque está hecho para nuestro servicio y su uso es realmente sencillo. Aunque su precio no es todavía accesible a todos los guionistas, en pocos años hasta los niños tendrán su propio ayudante electrónico.

LA MAQUINA DE ESCRIBIR.

La máquina de escribir más recomendada en la escritura de guiones es la IBM Selectric, pues tiene borrador incorporado. El tipo de letra más claro y legible es el Courier 72, de 10 caracteres por pulgada.

Cuando el guionista, por la premura de producción se vea obligado a trabajar sobre Stencil, es preferible que use el tipo de letra Pica 72 de 10 caracteres por pulgada, debido a que corta con más precisión el papel.

La Selectric tiene un carro más ancho que las máquinas portátiles* por lo que resulta más cómodo tipear con el papel en el centro - al frente de la vista - que a un lado donde se inicia el índice con "0". Para ello, coloca el filo izquierdo del papel bajo el índice número "18". El filo derecho quedará en el número "102" y el centro corresponderá al "60".



A continuación, mueve la guía del papel al lado del filo izquierdo para que todas las hojas subsecuentes queden en el mismo punto.

En las máquinas de escribir portátiles, donde el carro se acomoda sólo al ancho de la página, el filo izquierdo del papel

deberá estar en el número "0" del índice y el derecho en el "85". El centro de la página quedará entonces en "42".

Es por ello que en el transcurso de este capítulo daremos tres tipos de tabulación: la de la Selectric (S) que se inicia desde el índice "18", la de la portátil (P) y la del Procesador de Palabras (PP).

Para el cuidado del rodillo de la máquina, recomendamos poner dos hojas tamaño carta debajo de la página que vayas a tipear, de manera tal que amortiguen los golpes de la tecla. Una de éstas puede estar trazada con indicaciones del formato (vea la página siguiente) lo cual te evitará hacer las mismas mediciones para cada página.

NOMBRE DEL PROGRAMA	CAP/ESC/PAG ESC.	PAG.
<u>VIDEO</u>		<u>AUDIO</u>
(S26) (P8) ←	(S59) (P41) →	(S64) (P46) ←
(PP1) ←	(PP35) →	(PP37) ←
		(S95) (P77) →
		(PP65) →

2. ESTRUCTURA DEL GUIÓN

2.1. LA CUBIERTA.

Es poco común en Venezuela, ver guiones de TV con cubierta. Sin embargo, si Uds. deciden ponérsela para mayor estética y protección del libreto, éstas deberán ser de cartulina blanda, de cualquier color.

Las letras deben ser siempre mayúsculas. Nunca las haga a máquina sino dibujadas, mandadas a imprimir o con "letras sets" para mayor rapidez.

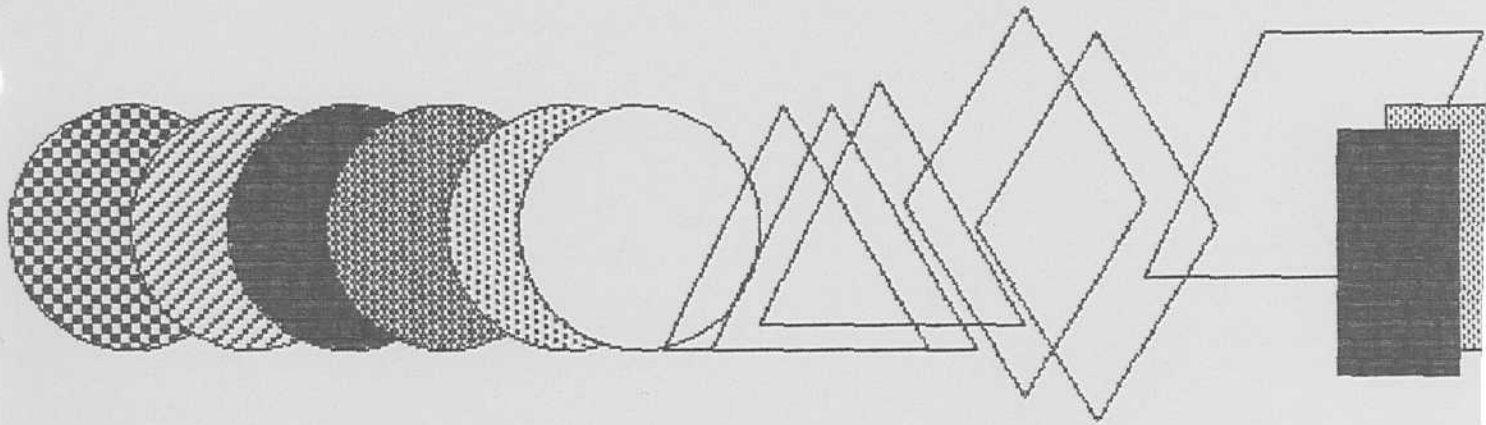
También se puede incluir en la portada un dibujo referente al programa el cual ayudará a reconocer al guión enseguida.

Si el programa es único o de poca frecuencia, la información requerida en la cubierta será el título del programa. Pero si el programa es diario, deberá dar más detalles debido a que es probable que varios libretos se estén grabando con simultaneidad y es preferible prevenir equivocaciones.

En la página siguiente vea un modelo de nuestra propuesta de cubierta.

(Vea en el Anexo 1, las cubiertas-portadas de Radio Rochela y el Show de Joselo).

El Mundo de las FIGURAS



por Mónica López

2.2. LA PORTADA

Es la primera hoja del libreto e incluye en mayúsculas:

EMPRESA QUE HACE EL PROGRAMA (centrados estos elementos si
fuera posible).
NOMBRE DEL PROGRAMA
NOMBRE DEL AUTOR

NUMERO DEL CAPITULO, ACTO O PARTE
Y CUANTOS CONFORMAN LA SERIE. SI
LO TIENE, INCLUYA AQUI EL NOMBRE
DEL CAPITULO.

PARTICIPANTES:

NARRADORES, PERSONAJES Y EXTRAS SE CITARAN CON LOS NOMBRES QUE
LLEVARAN EN EL PROGRAMA. SI ES EL PRIMER CAPITULO DE LA SERIE SE
DEBE INCLUIR LA DESCRIPCION FISICA Y PSICOLOGICA DE ESTOS; EN LOS
CAPITULOS RESTANTES SOLO SE AGREGAN LAS DE NUEVOS PERSONAJES.

TOTAL DE PAGINAS
DEL LIBRETO.

ESPACIO PARA FECHA DE
ENTRAGA. Y FIRMA DE QUIEN
LO RECIBIO.

NOTA: UNA SEGUNDA PAGINA DE PORTADA CON ESPECIFICACIONES DE
VESTUARIO, DECORACION, MAQUILLAJE O RESUMEN DEL CONTENIDO PUEDE
SER AGREGADA PARA MAYOR CLARIDAD.

EJEMPLO DE PORTADA

RADIO CARACAS TELEVISION PRESENTA...

AVENTURA

ORIGINAL DE MONICA LOPEZ.

"EL SISTEMA SOLAR"

CAPITULO UNICO

PERSONAJES:

- ROLDANA
- ISABEL.
- CARLOS
- BERNARDO
- FRANCISCO.
- WAIKA.
- SATURNIANO..... HOMBRE CALVO, 35 AÑOS, DE PIEL PLATEADA, TRAJE CON HOMBRERAS PUNTIAGUDAS, BOTONES Y LUCES QUE SE APAGAN Y PRENDEN EN EL PECHO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS. AMABLE Y SIMPATICO.
- NEIL ARMSTRONG..... 28 AÑOS, TIPO AMERICANO, ALTO, ACENTO INGLÉS, VISTE UN PIJAMA DE INVIERNO, SU PUESTAMENTE LO QUE SE LLEVA BAJO EL TRAJE DE ASTRONAUTA.

CARACAS, 18 - 10 - 84.

RECIBIDO:

NOTA: Vea ejemplos de portadas en el Anexo 2.

2.3. ESTRUCTURA GRAFICA DEL LIBRETO

Para facilitar el trabajo de los directores, se ha adoptado en todos los guiones audiovisuales, el presentar separadamente lo que se verá en la pantalla y lo que se oirá. Por ello es muy importante aprender a pensar en términos de imágenes, de sonidos y de efectos, para comunicar el argumento.



Sin embargo, el formato de los libretos varía mucho. En algunos países como Estados Unidos se acostumbra que las direcciones de escena ocupen todo el ancho de la hoja, en letras corrientes. Separado por dos espacios y centrado, se coloca la Pauta del Personaje y bajo ésta, en una columna más estrecha, el diálogo. Ejemplo:

"El Encuentro"

52

37 INT. SALON - NOCHE - PM EN MARINA.

37

a medida que ella se mueve para servirse un trago del bar dispuesto en el piano. Carlos está todavía muy preocupado.

CARLOS

Marina, yo tampoco lo puedo creer...
¡Es imposible! (se seca la frente)
Pero mírame...anda, deja de llorar.
A mí me ha afectado más que a nadie,
más que a ti.

MARINA

Yo también tengo tres hijos...

(Vea un guión con este tipo de formato en el Anexo 3)

En otros países se deja un espacio libre en el lado derecho de la hoja para que el director haga sus anotaciones.

En Venezuela se divide la página en dos columnas (vea los ejemplos en las páginas siguientes).

** COLUMNA IZQUIERDA: (en mayúsculas) es la de VIDEO donde se coloca la acción, todo lo que hacen los personajes, los efectos de cámara y de control -switchera -, en pocas palabras, todo lo referente a la imagen.

** COLUMNA DERECHA (en mayúsculas y minúsculas) es la del audio, donde se oirán todos los diálogos, efectos sonoros y algunas direcciones personales.

Una de las ventajas de este formato es que permite a los actores doblar el libreto para concentrarse exclusivamente en sus diálogos y al director poderse ocupar del video.

Por razones obvias, nosotros adoptaremos este último formato. En la columna izquierda colocaremos indicaciones sobre la IMAGEN y en la derecha las de AUDIO.

(Vea en el Anexo 4 la estructura de guiones de TV).

INT. CLUB SECRETO - DIA

ROLDANA, ISABEL, CARLOS, BERNARDO Y FRANCISCO SE ASOMBRAN DE LA ARAÑA INTERGALACTICA QUE APARECE EN LA HABITACION Y FLOTA DE UN LADO A OTRO DESPIDIENDO UNA ESTELA ROSADA.

LOS CINCO NIÑOS SE PONEN EN POSICION DE TOMAR UNA FOTO NAS NIEPCE SE LOS IMPIDE.

NIEPCE CLAQUEA SUS DEDOS.

UN RELAMPAGO ILUMINA LA HABITACION. NIEPCE TOMA LA FOTO Y LOS NIÑOS LO SECUNDAN.

LA ARAÑA SE ASUSTO MUCHO Y REVOLTEA POR TODOS LADOS POSANDOSE EN LA CAMARA DE ROLDANA.

ROLDANA LA SACUDE CON ASCO. Y LA ARAÑA DESAPARECE QUEDANDO UN HALLO ROSADO SOBRE SU CAMARA. NADIE SE PERCATA DE ELLO.

CARLOS SE QUITA LA CAMARA DE LA CARA.

ISABEL

(ASUSTADA) !Miren eso!!!
(SEÑALA A LA ARAÑA)

ROLDANA

!Ultrachispas! Una araña intergaláctica. !Vamos a fotografiarla!.

NIEPCE

Un momento. Nos falta luz! Necesitamos un flash para iluminar o todo saldrá oscurísimo
(BUSCA EN SU BOLSA)
!Caramba! Creo que me olvidé de mi flash.
Bueno (MIRANDO AL CIELO) intentaremos esto.

EFECTO: TRUENO.

MUSICA: LA CUAL SUBE RAPIDO DE INTENSIDAD.

EFECTO: CHILLIDOS DE LA ARAÑA.

EFECTO: SONIDO DE DESAPARECER DE LA ARAÑA.

CARLOS

¿A dónde se fue esa araña loca?

ROLDANA

(RIENDO) Es que te falta velocidad, Carlos.

FADE IN.

INT. PATIO DE BERNARDO - DIA

ROLDANA, APRESURADA, REPARA EL R544. ISABEL, MOLESTA CON BERNARDO LE DA LA ESPALDA CONTINUAMENTE.

ROLDANA APUNTA CON EL R544 A BERNARDO.

BERNARDO HACE INTENTOS DE HABLAR PERO NO EMITE NINGUN SONIDO.

ASUSTADO, BERNARDO SE PONE DE RODILLAS FRENTE A ISABEL IMPLORANDOLE PIEDAD.

ISABEL LO HACE SUFRIR UN POCO PERO AL MOMENTO ACCEDE.

BERNARDO CON MIMICA LE HACE ENTENDER QUE LA CARTA ESTA EN SU MORRAL DEL COLEGIO.

BERNARDO HACE MUECAS QUE NO, QUE ES EN SU MORRAL.

BERNARDO SE HALA LOS PELOS CON DESESPERACION.

MAMA DE BERNARDO

(EN OFF) !Bernaaardo! ¿Trajiste la carta de la maestra?

BERNARDO

(VOZ DE ISABEL; A ISABEL) Dile que no la tengo.

ISABEL

(VOZ DE BERNARDO) Yo no digo mentiras.

EFECTO: SONIDO DEL R544.

MAMA DE BERNARDO.

(EN OFF) !Bernardo! ¿Es que no me has escuchado?

ISABEL

(VOZ DE BERNARDO) Sólo si me dices la verdad.

ROLDANA

¿En tu camisa?

ISABEL

¿En tu espalda?

Originales de: Mónica López

2.3.1.LA COLUMNA IZQUIERDA: EL VIDEO

"El escritor anotará en esta columna su visualización de la acción, de manera que el Director capte la intención buscada y la traduzca en las imágenes correctas" 2*

Así pues, en esta columna se señalará, como dijimos antes, la acción, todo lo que hacen los personajes, los movimientos, escenografía, vestuario, utilería básica, ambiente percibido por la visión, efectos de cámara y de control; en definitiva, todo lo referente a la imagen.

Escatimar u omitir direcciones en puntos cruciales puede ocasionar malas interpretaciones acerca de cómo deseas que quede la película. Tienes por tanto, que ser muy claro y preciso en tus indicaciones, pensando que no vas a estar en el estudio de grabación para poder explicar tus intenciones.

"En esta columna sólo se considera "lo que se ve", lo que se puede percibir a través del órgano de la vista. Los sentimientos, estados de ánimo, emociones, sensaciones, ambientes psicológicos etc. deben comunicarse mediante expresiones visuales puras o apoyadas con sonidos" 3*. En vez de decir 'lo mira con rabia' es preferible anotar 'lo mira con lágrimas en los ojos, los puños cerrados y la mandíbula apretada.'

Recuerda que todo se está describiendo desde el punto de

2* MICHELENA, Gustavo: "Manual de Principios Generales para la Elaboración de Guiones" pag. 5.

3* CELAYA, Xabier: "Seminario de Introducción al Guión Cinematográfico." Fotocopia, 1984, pag. 4.

vista de la cámara, el cual es el que percibirá la audiencia. Si dijéramos: 'La cámara toma el sombrero del protagonista' sería lo mismo que decir 'el público va a ver el sombrero del protagonista'.

En ocasiones la cámara puede ubicarse en los ojos de uno de los personajes (cámara subjetiva) para mostrar lo que él ve.

Ejemplo:

PP DE ANTONIO SONRIENTE,

(TOMA SUBJETIVA) EL DALMATA
SE ACERCA MOVIENDO SU COLA
CON EMOCION.

"Cada imagen propuesta -dentro de lo posible- debe transmitir una idea, un concepto; ser algo más que una copia al carbón de la realidad. Un hombre maltratado y tras las rejas puede expresar el estado de cosas de todo un pueblo".4*

A continuación, veamos cómo Gustavo Michelena nos describe cómo se trabajó en Venezuela la columna de la imagen.

" En esta columna izquierda, la ACCION se indica en forma aproximada pues es imposible predecir eventuales situaciones que sólo se presentan al momento de la grabación. Además, el resultado final del programa no es, en definitiva, lo que el escritor anota, sino lo que resulta de la participación de todas las personas intervinientes, de las cuales la clave que las totaliza es el Director. Ideal sería que la columna izquierda viniera llena de la mayor cantidad de indicaciones y detalles, incluso de carácter técnico, pero en la práctica no sucede así. El escritor se limita a una indicación general, lo más justa posible a su visualización de lo que ha de suceder en el programa, partiendo del supuesto que el Director

4* CELAYA, Xabier: Seminario de Introducción al Guión Cinematográfico". Fotocopia, 1984. pag. 5.

completará con sus conocimientos, experiencia y creatividad lo necesario para el éxito."

"Por eso es por lo que generalmente después de hecho un libreto, este se somete a discusión entre el escritor, el director y el productor para ajustar los detalles necesarios o corregir lo que sea preciso. Sin embargo es importante saber que no siempre se cuenta con el tiempo requerido para ello o por lo menos para llevar esta revisión hasta el máximo detalle y eso generalmente se traduce en fallas inevitables, aunque un equipo experimentado y bien comunicado logra superar debilidades".5*

Los distintos elementos que componen la columna izquierda son:

- * Fade-in y Fade-out.
- * Encabezados de Escena.
- * Finales de Escena.
- * Direcciones de Escena.

Ejemplo:

FADE IN

(Uso del Fade In)

INT.- HABITACION - NOCHE.

(Encabezado de Escena)

LA HORMIGA SE LEVANTA DE SU CAMA,
SE PONE SUS ZAPATILLAS MIENTRAS
SE ESTIRA Y BUSCA ENTRE LAS
SABANAS EL PLANO SECRETO.

(Dirección de Escena)

CORTE.

(Final de Escena)

FADE OUT

(Uso del Fade Out)

5* MICHELENA, Gustavo: "Manual de Principios Generales para la Elaboración de Guiones". Fundación Academia Nacional de Ciencias y Artes del cine y Televisión. Pag. 6.

A. FADE IN - FADE OUT.

Todo guión debe empezar obligatoriamente con FADE IN. Igualmente cerrará con un FADE OUT.

FADE significa en inglés "palidecer" que aplicado a la TV sería ir de una pantalla blanca u oscura progresivamente a la imagen. El caso contrario sería para FADE OUT.

Ambos términos deben ser escritos en mayúsculas, en el margen izquierdo (S26,P8,PP1) y separados por dos espacios del Encabezado de Escena en el caso del FADE IN, y del texto superior en el caso del FADE OUT. Ejemplos:

FADE IN

EXT. CASA DE MUÑECAS - NOCHE.

o al final,

Y LA BRUJA SALIO VOLANDO POR
LA VENTANA.

FADE OUT.

B. ENCABEZADO DE ESCENA

El guión está dividido en escenas para facilitar la grabación.

Los encabezados de escena resumen el dónde, cuándo, cómo y qué de cada escena. Para que esta información básica sea fácilmente captada por la mirada, son separados por dos espacios de la Dirección de Escena.

Constan de los siguientes elementos:

*. (INT.) o (EXT.): Indican si la escena se grabará en interiores (localizará la escena en una habitación, un estudio, cuarto o cualquier set) o exteriores (cuando la escena se desarrolla fuera, una calle, playa, montaña etc.)

El tiempo y trabajo de movilizarse es costoso así que debes confinar la mayor cantidad de acción posible a estudios interiores. Discute este punto con el productor - cuántos exteriores puedes usar - para lograr que tu película sea estética y resulte rentable.

* Ubicación de la escena. El lugar específico donde se desarrollará la acción. Ejm: el Hospital J.M. de Los Rios, El Parque del Este, El Centro Asturiano o el Colegio Washington.

* DIA o NOCHE. Limitate a especificar si es de día o de noche. Esto es una ayuda para ordenar los bloques en producción. Indicaciones como si es atardecer o si hay neblina, van en las direcciones de escena, en letras corrientes.

Ejemplo:



INT. SALON DE LA MANSION - DIA.

(Cortesía de VTV).

Características de los Encabezados:

- Se escriben siempre en mayúsculas.
- Sus elementos se separan por guiones, nunca por comas.
- Empieza en el margen izquierdo (tab S26,P8,PP1) y termina en el derecho (tab S59, P41,PP33).

Cuando un encabezado es muy largo, no pases los límites del tab S59,P41,PP33. Continúa escribiendo en la próxima línea, sin dejar ningún espacio entre ellas. Ejm:

EXT. CASA BOLIVARIANA DE PEDRITO
PEREZ MARTINEZ - NOCHE.

4. Usa dos espacios entre el encabezado y la dirección de escena.

Ejemplo:

INT. HABITACION DE PATRICIA. DIA

PATRICIA LIMPIA EL POLVO DE LA
MESITA.

- Nunca se subrayan los encabezados de escena.
- El encabezado nunca estará sólo al final de la página. Debe estar acompañado, al menos, de una oración de dirección de escena o de una línea de diálogo.
- Cualquier información adicional que pueda clarificar dudas, debe ser encerrada en paréntesis. Ejemplo:

EXT. PUERTO AZUL - DIA (ARCHIVO)

EXT. GRANADA (1933) - CASA ANTIGUA
- NOCHE.

EXT. RUSIA (PRINCIPIOS DE SIGLO)
- DIA - ORIENTACION

La información entre paréntesis debe ser colocada cerca del elemento específico del encabezado a que se aplica. La regla dicta evitar que dos entidades informativas en paréntesis se sigan una a la otra.

- El numerar escenas es poco común en la versión del libretista. Sin embargo, de requerir numerarlas, te recomendamos el siguiente formato:

1 INT. CONEJERA - NOCHE.

Generalmente las escenas se numeran en el lado izquierdo de cada encabezado (a veces se hace en los dos lados). El problema de reenumerar después que se hacen cambios, puede dar bastante trabajo en orden de cuidar que no falte ninguna escena.

~ *Modalidades especiales de Encabezados de Escena:*

P.D.V. DE MARCELO = MAR.

El P.D.V. (Punto de Vista) Nos indica que nosotros, la audiencia, estamos viendo el mar a través de los ojos de Marcelo. Siempre debe de haber una indicación acerca de quién es el punto de vista (el sujeto) y qué es lo que el PDV de ese sujeto ve (el objeto).

INSERCIÓN = RELOJ DE BETAMAX.

Una toma de inserción cifrará generalmente sobre un objeto inanimado (el encabezado de un periódico, un mapa, una fotografía u otro objeto). Lo más común es que se acompañe de una corta explicación en la dirección de escena. Cuando se haga uso de este encabezado, es necesario que sea seguido en la siguiente escena por un encabezado de "VUELTA A ESCENA" o por otro de una nueva escena. Ejemplo:

INSERCIÓN - RELOJ DEL BETAMAX.

El cual da las 5:15.

DE VUELTA A LA ESCENA.

DE VUELTA A ESCENA

El encabezado "De vuelta a escena" indica que hubo una corta escena interviniente la cual momentaneamente nos sacó de la escena original y que ahora regresamos a ella. Este encabezado se usa después de tomas de PDV o tomas de INSERCIONES. Este es uno de los casos donde se comprueba que debes pensar en relación a la cámara, creando instrucciones estructuradas.

SERIES DE TOMAS.

Como el encabezado lo indica, esto es una serie de tomas cortas, usualmente tipo acción, que sirven para mover rápidamente a la audiencia a través del tiempo o de una secuencia de eventos. Cada toma se numera con una letra. Ejemplo:

SERIES DE TOMAS.

- A) LA CAMARA SIGUE A MARIBEL
CORRIENDO POR LA PRADERA.
- B) UNA VACA SE METE DENTRO
DEL RIACHUELO.
- C) MARIBEL TIRA UNA SOGA
HACIA LA VACA.

C. FINALES DE ESCENAS

Cuando acabamos una escena y pasamos a otra se hace necesaria una forma de transición. Entre ellas tenemos el corte, el wipe, la disolvencia y el fade los cuales serán explicadas más adelante.

Los finales de escena van siempre en mayúsculas, seguidos de dos puntos (lo que implica que viene algo más).

Van separados de la última línea de dirección de escena por dos espacios. Ejemplo:

AGARRA EL POTE DE GALLETAS Y
LO ESCONDE TRÁS DE SI.

CORTE A:

Otro tipo de final de escena es el CONGELADO el cual va seguido por un sólo punto. A continuación de este, separado por tres espacios más, se coloca la forma de transición a usar. Ejm:

CONGELADO

CORTE A:

Al final de la obra se usa FADE OUT que a diferencia de los otros finales de escena, no lleva dos puntos sino uno sólo. Esto indica que se acabó. Baja cuatro espacios más y, centrado en la página, coloca "FIN DEL CAPITULO" o "FIN".

No lo olvides, al principio de la obra has debido colocar un FADE IN: en mayúscula y seguido de dos puntos, para poder acabar con FADE OUT.

D. DIRECCIONES DE ESCENA.

En las Direcciones de Escena se incluye cualquier información que describa un escenario, situación dramática, personaje, instrucciones técnicas, largas direcciones personales, vestuario y todo lo que incumba a la parte visual.

Estas direcciones deberán presentarse con claridad e interés para beneficio del director y productor. Recuerda, la audiencia no las va a leer, así que evita sobrecargarlas con alardes literarios. Tu objetivo aquí no es "deleitar" sino "comunicar con efectividad" porque probablemente no estarás presente en la grabación para explicar lo que deseabas decir.

Tampoco debes omitir direcciones en puntos esenciales lo que podría ocasionar malas interpretaciones.

Características de las Direcciones de Escena:

- Sepáralas del encabezado por dos espacios.
- Usa espaciado simple entre las direcciones. Los párrafos se separan por un espacio. Ejm:

INT. CUARTO DE ANDRES - DIA.

ARTURO REGISTRA NERVIOSO LAS GAVETAS, DEBAJO DE LA CAMA, LOS ESTANTES, EL CLOSET. FINALMENTE ENCUENTRA EN EL BOLSILLO DE UN PANTALON, LA CARTERA ROBADA.

ENTRA ANDRES ENCONTRANDO A ARTURO CON LA CARTERA EN SUS MANOS.

- No pongas sangrías en las direcciones.

- Las direcciones de escena llegarán hasta tab (S59,P41,PP33) para dejar espacio a la columna de audio.

- En ocasiones se requiere que las direcciones de escena se separen en párrafos para diferenciar una descripción local de una de acción o de la escena en sí. El uso de párrafos, si es hecho con efectividad, puede ser una fuerza creativa.

Ejemplo:

LAS OLAS SE MECEN Y LAS PALMERAS
SE MUEVEN AL COMPÁS DEL VIENTO.

EL SURFISTA ESTA EN LA ORILLA,
CON LA MIRADA EN EL OCEANO. NO
HAY RASTRO DE SU TABLA.

VOLTEA LENTAMENTE Y VEMOS LA
ANGUSTIA EN SU ROSTRO.

- La dirección de escena puede ser dividida entre dos páginas, siempre que el corte ocurra al final de la oración. Si es posible, córtala cuando acabe el párrafo.

- Hay ciertas instrucciones necesarias para producción que se subrayan para ser resaltadas. Entre ellas tenemos:

Cada personaje al entrar en escena. Cuando un personaje es introducido a la dirección por primera vez y tiene líneas de diálogo, su nombre es subrayado. Esto sólo se hace la primera vez que el personaje se introduce.

Direcciones de Cámara: "Aunque a los directores y productores no les gusta que los escritores se metan en lo que ellos consideran su dominio exclusivo (las direcciones de cámara) cuando el escritor idea un efecto visual como parte de la acción, o cuando sirven en lugar del diálogo, constituyen un aparte tan

esencial del guión como el propio diálogo"*6

Comúnmente los escritores no incluyen los ángulos de cámara, tomas y movimientos en sus guiones (todo esto se estudiará en el capítulo de los componentes filmicos). Y en caso de anotarlos, muchas veces los directores las ignoran. Sin embargo, en ocasiones es importante para la trama que se vea un PP de la causa del delito o que el personaje se vea en contrapicado para dar una sensación de magnificencia.

Estos datos son importantes y se incluirán en las direcciones de escena subrayados, para que el director los pueda identificar. Recomendamos al guionista que discuta sus guiones con el director y productor para llegar a acuerdos sobre sus ideas. Ejemplos:

ZOOM DE CAMARA A UN PP DEL ANILLO SECRETO.

SEGUIMOS AL LADRON ENTRE LA MUCHEDUMBRE.

UN MOMENTO MAS TARDE VEMOS AL INSPECTOR QUE APARECE.

LA CAMARA ENCUENTRA Y SIGUE A LEONORA A MEDIDA QUE ESTA SALE DE LA MALEZA Y CORRE A LA TUMBA.

MUEVASE CON EL ENCAPUCHADO.

PLANO-CONTRAPLANO DE LA PAREJA.

*6 HILLIARD, Robert R. (Compilador): "La Televisión" Edt. Asociados S.A. México 1974. pg. 179

Efectos de Switchera: Como CHROMAKEY, INSERCIONES DE LOS TITULOS DE LA PELICULA. Estos últimos es preferible que se aislen para distinguirlos mejor. Ejemplo:

EXT. CARACAS - DIA (VISTA AEREA)

GPG DE LA CIUDAD DE CARACAS: LOS EDIFICIOS, EL AVILA, PARQUE DEL ESTE, SABANA GRANDE, PARQUE CENTRAL.

EMPIEZAN LOS TITULOS

LENTO PANEO DEL HELICOPTERO QUE DESCIEDE HASTA EL EDIFICIO DEL PARQUE CENTRAL. SE VE UNA FIGURA AISLADA EN LA TORRE.

TERMINAN LOS TITULOS.

Notas para el Director. Deben ser subrayadas y aisladas por espacio doble de la última línea de dirección. Deben ser seguidas por dos puntos. Además, toda la nota se pondrá entre paréntesis. Ejemplo:

EXT. UNIVERSIDAD CATOLICA - DIA.

DE LOS MODULOS 5 Y 6 SALE UN GENTIO CORRIENDO CON PANICO.

(NOTA: LA ESCENA DEBERA ESTAR MUY ILUMINADA).

2.3.2. LA COLUMNA DERECHA: EL AUDIO.

La columna derecha es tan importante como la izquierda y resulta evidentemente imprescindible, aún en los programas sin voz donde se dedicará a los efectos musicales y ambientales. En ella se anotan: los diálogos, narración, música, efectos de sonido, direcciones personales y pauta de los personajes.

"Se trata generalmente de llevar un paralelismo entre las indicaciones de la columna izquierda y las de la derecha, sin embargo, a veces esto no es posible porque la extensión de las dos impide la correspondencia. Pequeño problema que se supera con la claridad y precisión de las indicaciones, de manera que aún cuando visualmente haya desnivel, en el contenido se nivelarán."7*

Esta columna está conformada por los siguientes elementos:

- A. Pauta del Personaje
- B. Diálogos
- C. Direcciones Personales
- D. Sonidos, Música, Efectos.

7* MICHELENA, Gustavo: "Manual de principios generales para la elaboración de Guiones". Fundación Academia Nacional de Ciencias y Artes del Cine y la Televisión. Pag. 6-7.

A. PAUTA DEL PERSONAJE.

Es el simple nombre del personaje a quien se le asignan las líneas del diálogo. Puede ser llamado por su nombre, apellido o algún rol específico (CARPINTERO, ASTRONAUTA, PIRATA etc.) pero la misma designación deberá ser mantenida durante todo el guión. No es positivo que el autor empiece denominando a su personaje por el nombre y luego decida llamarlo por el apellido el resto del libreto. Esto traería confusiones.

En los casos requeridos, el rol específico de un personaje puede ser designado, junto a la pauta, en mayúsculas y entre paréntesis. Ejemplo:

RAMIRO (NARRADOR)

OCTAVIO (GOBERNADOR)

Si hay más de un personaje desempeñando un mismo rol, deberán ser designados usando números. Ejemplo:

HERMANO 1

ROBOT 5

Es importante mantener corta la pauta del personaje para evitar confusiones. En lo posible, los títulos deberán ser abreviados: (DÑA JACINTA, SR. CONFUCIO, DN. RAMON).

B. EFECTOS DE SONIDO

Para incluir cualquier sonido, deberás primero identificarlo (sea MUSICA:, EFECTO:, O RUIDO:) en mayúsculas, seguidas de dos puntos. A continuación, la explicación en mayúsculas y minúsculas. Esto resulta un buen llamado de atención para el musicalizador. Ejemplo:

CAPERUCITA PASEA POR EL CAMINO

MUSICA: Sube el tema de "CAPERUCITA".Luego se esfuma.

CAPERUCITA SE DETIENE A RECOGER UNA FLOR.

NARRADOR.

(EN OFF) Pero Caperucita no obedeció a su mamá y se detuvo en el camino.

PMC DE CAPERUCITA DE ESPALDAS CONTEMPLANDO LA FLOR.

EFECTO: Crujir de ramas, como si alguien las apartara.

REPENTINAMENTE APARECE EL LOBO QUIEN ASUSTA A CAPERUCITA.

LOBO

¡Qué niña tan linda pasea por estos caminos!. (MIRANDO AL CIELO) Con lo triste y solo que me sentía.

Los títulos de canciones deben ser puestos en mayúsculas y entre comillas.

AD LIB llama para conversación general, no descriptible, risa y otros detalles que sirven de atmósfera de fondo. Siempre va en mayúsculas.

PLAY BACK significa que el personaje no se ve en la pantalla pero que oímos su voz a través de un teléfono o grabador. La situación puede ser la del individuo que está pensando en voz alta. Oiremos esa voz de una pre-grabación.

C. DIRECCIONES PERSONALES

Consisten en pequeñas instrucciones dirigidas a un personaje específico y nadie más. Ejemplo:

LORENZO

(CORTANTE) Mirame.

Aparece bajo la pauta del personaje, en mayúsculas y entre paréntesis. Pero también pueden ser dada dentro de un segmento de diálogo. Las reglas seguirán siendo las mismas.

NOVIA

(BRAVA) ¡Cállate! No quiero mirar nada. (RIE DIABOLICA - MENTE) ¿No será que viniste por otro motivo?

La dirección personal no debe ocupar más de cuatro líneas. De lo contrario, será colocada en la Dirección de Escena.

También hay que saber colocar la dirección bajo el personaje respectivo.

INCORRECTO

MARCUCHO.

(A ANACLETO EN EL PATIO) No lo encuentro, aquí no está...

(ANACLETO ENTRA)
Esto es muy sospechoso.

CORRECTO

MARCUCHO

(A ANACLETO EN EL PATIO) No lo encuentro, aquí no está...

ANACLETO ENTRA

MARCUCHO

(CONTINUANDO)
Esto es muy sospechoso.

Cuando vayas a quebrar un diálogo de una página a otra, la dirección personal nunca debe ser dejada sola en la parte inferior de la hoja, sino ser situada en la página siguiente.

JORGE

Es que el profesor me tiene
rabia... (VOLTEA)
(SIGUE)

JORGE (cont.)

Deja que sea millonario para
que vea el muy cretino.

LO CORRECTO SERIA:

JORGE

Es que el profesor me tiene
rabia...

(SIGUE)

JORGE (cont.)

(VOLTEA)... Deja que sea
millonario para que vea
el muy cretino.



Las direcciones personales van dirigidas a cada personaje en específico. (Doña Perfecta. Cortesía VTV).

D. LOS DIALOGOS

El guionista nunca debe permitir que le cambien o alteren los diálogos de su libreto sin antes haber sido consultado. Las palabras que expresa el personaje son generalmente el vehículo por medio del cual la acción se mueve y por ende, son sagrados.

Características de los diálogos

- Empiezan en tab (S64,P46,PP37) y terminan en tab (S95,P77,PP65). Se usan mayúsculas y minúsculas. Para denotar énfasis, se puede colocar alguna palabra completa en mayúscula.
- Respetar las normas de ortografía y gramática.
- Deletrear los números de uno o dos dígitos (de tres en adelante pueden estar en números)
- Escribir todos los títulos personales excepto Sr., Sra., Srta. o las abreviaciones comunes como Dr. En la duda, es preferible escribirlo completo para hacerse comprender bien.
- Escribir las indicaciones de tiempo. Ejm: las dos y cuarto.
- Las palabras no deben ser cortadas al acabar la línea. No importa que el margen no quede perfectamente lineado.
- Nunca cortar una oración de una página a la próxima. Terminarla antes de moverte a la siguiente o dejarla para la próxima.

Para indicar que un diálogo va a ser cortado, usa la palabra (SIGUE) la cual siempre aparecerá en paréntesis, en mayúsculas y separada por doble espacio de la última oración del diálogo.

Después de poner (SIGUE) para indicar más diálogo en la próxima página, el término (cont.) debe ser colocado al lado de la siguiente pauta del personaje, en minúsculas, abreviado y entre paréntesis. Ejemplo:

GOCHO

Orashh..la verdad que yo no entiendo porqué no sirven estos fósforos

(SIGUE)

GOCHO (cont.)

Si esta mañana los probé y funcionaban toditos.

- Las pausas en una oración pueden ser indicadas con tres puntos suspensivos (elipsis). Un espacio debe ser dejado después del tercer punto.

La elipsis es también usada cuando una oración es interrumpida por una dirección personal. En este caso, deberá debe aparecer en ambos lados: el final cortado y el inicio que faltaba. Ejemplo:

COCOLISO

Este olor es... extraño.
Parece... (HACE UNA MUECA
DE ASCO)... !ug! !El
chorizo!.

- Pausas también pueden ser indicadas mediante el uso de dos guiones. Deje un espacio entre ellos. Ejm:

CARAOTICA

Voy a huir -- sin dejar rastro.

- Cuando el diálogo de un personaje es interrumpido por una Dirección de Escena, la pauta del personaje debe ser nuevamente escrita. Bajo él, en el espacio de las direcciones personales se

colocará en minúsculas y entre paréntesis (continuando). Ejem:

TURCO

Hijo, pórtate bien.

EL HIJO DEJA TRANQUILO AL PERRO.

TURCO

(continuando)

Si te portas bien te
llevaré al parque para que
veas cómo los niños comen
helado.

Cuando a la vez que continúa, se desea agregar otra Dirección Personal, estas deben ser separadas por un punto y coma. Ejemplo:

VICTORIA.

(continuando; GOLPEA)

Para determinar la duración de tus mensajes, cuenta el número de palabras. Dependiendo del país y de la rapidez con que se hable, hay muchas variaciones pero se pueden establecer más o menos las siguientes bases:8*

10 segundos	- 22 palabras.
20 segundos	- 40 palabras.
30 segundos	- 58 palabras.
45 segundos	- 90 palabras.
1 minuto	-111 palabras
120 segundos	-220 palabras.

Cuando la acción visual influye en el tiempo - y este es el caso de la TV - es difícil aplicar la escala de conteo.

8* HILLIARD, Robert R. (Compilador):La Televisión. Edt. Asociados S.A. México, 1974. pag 174.

2.3.3. TITULACION Y NUMERACION DE LAS PAGINAS.

Cada página debe llevar su título y número con el fin de evitar confusiones y dispersión del material. Ejemplo:

"AVENTURA

(2/4/3)

20

Aventura es el título del programa y "20" el número de página. Entre paréntesis se ha colocado el número del capítulo, el número de escena y el número de página de esa escena. Esto se puede colocar siempre y cuando las personas que vayan a manejar el libreto entiendan las pautas ahí resumidas.

Las páginas siguientes de una misma escena suelen ir sin el título del programa, aunque resulta mejor que lo incluyas para evitar confusiones en el caso tan común que se desengrape el guión.

El ejemplo citado pertenece a la escena cuatro y tiene tres páginas. Habrá una escena cinco la cual tendrá su página uno también y quizás una página dos. De igual manera pasará con el resto de las escenas y con las anteriores.

La numeración de las páginas siguientes a un mismo asunto no se corresponde con la numeración de las páginas del libreto como unidad. La numeración de la página será en la esquina superior derecha. Se colocará únicamente el número (cualquier raya, punto o indicación de página consume tiempo a la larga). La numeración comenzará desde la página siguiente de la portada y terminará en el número perteneciente a la última hoja.

2.4. REVISION DE PAGINAS.

Cuando el libreto llega a producción, siempre hay cambios que se sugieren. Las páginas que deben modificarse se convierten en páginas de revisión.

Una misma página puede reescribirse muchas veces. En algunos países se usa un código de color para designar cuántos cambios se han hecho. Veamos:

Primera revisión	-----	Azul
Segunda revisión	-----	Rosado.
Tercera revisión	-----	Amarillo
Cuarta revisión	-----	Verde
Quinta revisión	-----	Dorado
Sexta revisión	-----	Regreso a blanco.

De esta forma se puede saber rápidamente qué páginas han sido modificadas y cuantas veces.

RECOMENDACIONES:

- a. El número de la página y de la escena debe mantenerse en la hoja de revisión. De esta forma, la numeración continuará siendo consecutiva.
- b. Hay veces que el material nuevo no cabe en la cuartilla dada y se extenderá a más páginas adicionales. En este caso se deletrean las páginas. Ejemplo: 3, 4, 4A, 4B, 4C, 4D, 5.
- c. Cuando tenga que omitir trozos del guión, tipee las partes restantes en páginas completas, hasta llegar al sitio donde no halla realizado más modificaciones.

Pero si el material omitido es muy largo, es posible que

"pierda" algunas páginas. Como un indicativo, numere de la siguiente forma:

- * 5/6 : significa que dos páginas se han sintetizado en una, o
- * 5-9: se usa cuando el texto suprimido es mayor de 3 páginas.



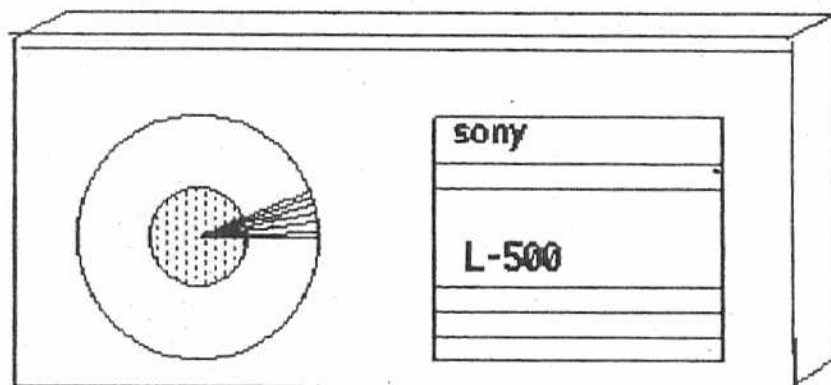
Personajes leyendo sus respectivos papeles del guión "Doña Perfecta" (Cortesía de VTV).

d. Junto al encabezado de cada página revisada, se deberá incluir la fecha. Ejemplo:

"AVENTURA" Rev. 03/11/84.

12

LOS COMPONENTES FILMICOS



Capítulo II.

II. COMPONENTES FILMICOS

"Lo importante no es
manejar la cámara, sino
saber comunicar con ella"
M.L.C.

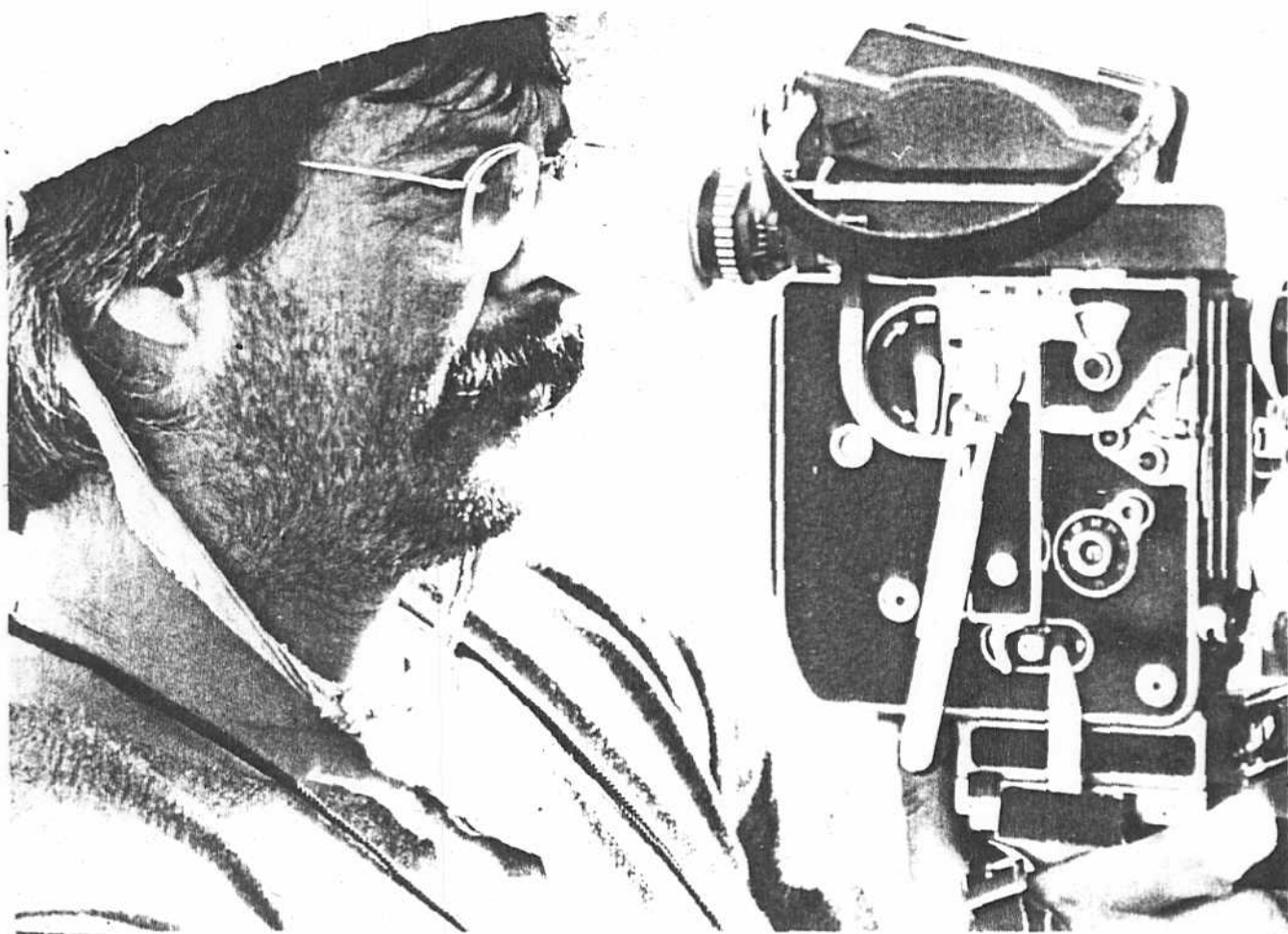


Foto Cortesía VTV.

Hacer TV no es agarrar una cámara y registrar una acción improvisadamente, preocupándose exclusivamente que entre en el encuadre aquello que se quiere mostrar. Debe existir una planificación del decorado, los personajes, los planos, los movimientos de cámara, las transiciones, la iluminación, los sonidos etc. para que el conjunto pueda comunicar la idea deseada... y quien mejor conoce esa idea, por ser el creador, es el guionista.

Si aparte de tener conocimientos de dramaturgia, el escritor maneja los recursos audiovisuales, podrá transmitir con mayor efectividad su mensaje. Por ello es que te recomendamos incluir en tus libretos las direcciones de cámara, de escenografía, de iluminación, de vestuario, de transición etc. que necesites para lograr un efecto dado.

A la mayoría de los directores no les gusta que se metan en lo que ellos consideran "su campo" y generalmente obvian estas sugerencias del escritor. Sin embargo, hay efectos visuales que constituyen parte esencial del guión y como escritor debes indicarlos y defenderlos. Por tanto, procura desde un principio un buen diálogo con el director y productor para lograr un mejor producto final.

Este capítulo pretende introducirte al mundo de las imágenes con la intención de enseñarte a expresarte correctamente con ellas. Un buen uso del lenguaje televisivo dará claridad a tu narración.

1. LOS PLANOS.

Al estudiar el formato aprendimos a dividir la obra en escenas. A su vez, las escenas están compuestas por un grupo de tomas o planos.

Plano "es todo lo que abarca la cámara desde que se acciona la grabación de la imagen hasta que se interrumpe, es decir, de corte a corte." *1



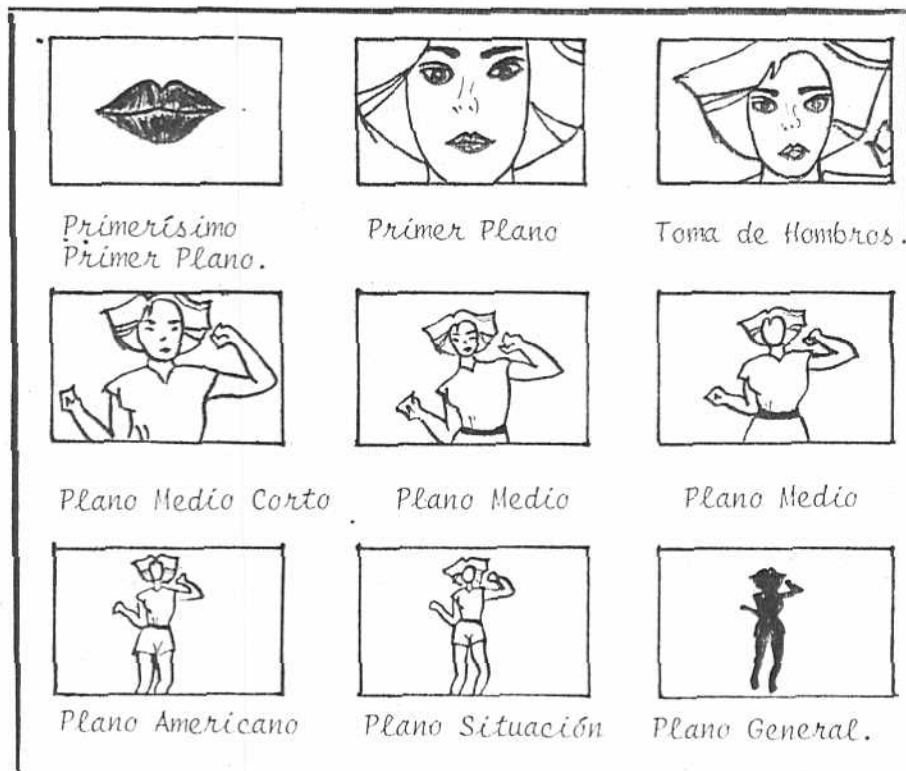
Este plano es amplio (PG) pues abarca también el paisaje. En el momento que cortemos para incluir un PM del general furioso, (PM), el plano anterior habrá terminado. Cuando cambiemos de espacio o tiempo, culminará esa escena. (Foto Cortesía VTV).

*1 SANZ DE GALLARDO, Beatriz: Audiovisual I. U.C.A.B. 1980.

1.1. LA ESCALA

Los planos se han clasificado dependiendo del espacio que ocupe la imagen en la pantalla, es decir, en relación con su escala. Ya te habrás fijado que en una pantalla el tamaño de los objetos no siempre es igual. Los soldados apenas se distinguían mientras que el general se presentaba más ampliado.

La medida de referencia que se ha establecido en las escalas ha sido la figura humana porque es la que más atrae la atención del espectador. Según el espacio que ocupe el hombre en la pantalla, el plano se llamará:



***NOTA:** Los temas de la escala, movimientos y ángulos están basados en la obra de Herman Lewis: "Screen Playwriting", p.93-165. Traducción: Mónica López.

CLASIFICACION DE LOS PLANOS SEGUN SU ESCALA.

1. PLANOS GENERALES

- A. GRAN PLANO GENERAL (GPG): Predomina el decorado. La figura humana dentro de él se ve muy pequeña.
- B. PLANO DE SITUACION(PS): La cámara sitúa a un conjunto de personas (7 u 8).
- C. PLANO ENTERO (PE): Los márgenes superior e inferior de la pantalla, coinciden con los pies y la cabeza de la figura humana.

2. PLANOS MEDIOS:

- A. PLANO AMERICANO (PA): Corta la figura por las rodillas.
- B. PLANO MEDIO CORTO (PMC): Corta la figura por la cintura.

3. PLANOS CERCANOS

- A. TOMA DE HOMBROS (TH): Corta la figura por los hombros.
- B. PRIMER PLANO (PP): Capta desde el cuello o el mentón y puede cortar la parte superior del cabello.
- C. PRIMERISIMO PRIMER PLANO (PPP): Destaca cualquier detalle.



El PS es la forma más común para presentar reuniones.
(Foto Cortesía VTV).

¿Cómo saber que lo mejor para nuestra acción es un PM? ¿o que un PP comunicará eficazmente nuestro mensaje?.

En primer lugar, debes tener presente que las medidas de los planos son relativas. Un director puede considerar un PM como la imagen que incluye las rodillas del sujeto, mientras que para otro puede abarcar desde las caderas hacia arriba. Igualmente un PG de un paisaje puede encuadrar un PP y es posible situar los actores a diversas distancias. Por lo tanto, este material no debe ser tomado rigurosamente al pie de la letra.

A continuación presentamos los mejores efectos que te ofrece cada plano.

1.1.1. PLANOS GENERALES:

A. GRAN PLANO GENERAL:

Cuando se necesita mostrar una acción o un escenario completo, se acude al GPG. Este es el plano característico de filmes épicos (el emperador hablando frente a la colosal muchedumbre, los gladiadores peleando ante el abarrotado público), o del oeste (persecución en un inmenso valle).

En TV las figuras presentadas en este tipo de plano, quedan tan diminutas que se hacen imperceptibles para el público. Por lo tanto, se recomienda no usarlos mucho o al menos, no suministrar en ellos detalles e informaciones importantes que se pudieran perder. En caso contrario, se deberá mostrar la figura humana suficientemente grande como para poder identificarla. Puedes ofrecerle algún apoyo, como un sombrero, un paraguas, que le permita ser reconocida fácilmente.

Muy común es el uso que se le da al PG como "toma de orientación": Cuando hacemos planos muy cercanos es necesario incluir un pequeño fragmento de referencia sobre un local o acción para sirva de guía a la audiencia. Ejemplo:

Vamos a presentar una pelea de gatos. Primero hacemos un PG del callejón. Después nos acercamos poco a poco para revelar detalles como rasguños, mordiscos, arañazos, caras fieras etc. Después dejaremos estos planos medios y cortos para reorientar nuevamente la escena con un plano medio amplio o general. De esta manera la audiencia podrá obtener una completa comprensión de lo que vió en detalle.

Estas tomas de orientación también se usarán cada vez que se corte a una acción cuya ubicación sea difícil de situar para la audiencia. Advierte el frecuente uso de estos PG en cualquier serie norteamericana (Los Angeles de Charlie, Dinastía...).

Dijimos anteriormente que frente a los grandes decorados del GPG, el hombre se ve minúsculo. Psicológicamente este plano "expresa la pequeñez del ser humano, soledad, pesimismo..."*2, sobretodo cuando se hace desde un alto picado. Por lo tanto el PG tiene grandes posibilidades dramáticas. En los casos de ejércitos y grandes multitudes tomadas en un PG se produce la sensación de grandiosidad.

B.- PLANO DE CONJUNTO (PC) O PLANO DE SITUACION (PS)

En TV el PS generalmente no capta más de siete u ocho personas por entero y a éstas se les distinguen algunos rasgos y expresiones. Es la forma más común de presentar un salón de clases, una reunión, una fiesta, etc.

B. PLANO ENTERO (P.E.)

El personaje o las figuras se ven enteras, generalmente de pie. Pueden tomarse aisladas o en algún sitio específico del escenario.

*2 COLMENARES, Thays: "La Telenovela de Carácter Histórico". Tesis UCV. 1983.

1.1.2. PLANOS MEDIOS:

Tanto el PA como el PMC, son ideales para llevar movimiento. La acción no se pierde en el vasto escenario como en el GPG sino que se concentra. Además, retienen expresiones faciales y gestos físicos que nos detallan el impacto que un hecho causa en un personaje, así como su reacción ante el mismo.

También se usan como tomas de orientación, antes de detallar una acción con una serie de PP los cuales, vistos aislados, podrían crear confusión. Así mismo, es obligatorio su uso para pasar de un PP a un PG, evitando un cambio brusco en la escala.

En ocasiones, será necesario mostrar dos personas en la pantalla en un PMC que permita acomodar las dos cabezas. Ejm: un beso. Esta Dirección de Cámara se llama "Dos Tomas".



TH. Dos Tomas. (Cortesía VTV)

1.1.3. PLANOS CERCANOS.

"Los planos cercanos tienden a hacer lento el movimiento del fondo y a impedir la acción dramática."^{3*} Sin embargo la compensación es que con éstos se puede concentrar la atención del público en los detalles significativos: un rostro, un objeto etc. Esta relación de cercanía con el personaje, le permite al espectador penetrar en su psicología.

A. TOMA DE HOMBROS (TH)

La figura, de hombros para arriba, permite incluir algunos detalles como vestuario y decorado que pueden ofrecer informaciones históricas o del tema.

B. PRIMER PLANO (PP)

Uno de los mayores aportes del cine ha sido el PP. Con este, el guionista puede "centrar la atención del público en el detalle que considere significativo: un rostro, manos, pies, objetos."^{4*}

Para llevar una escena a su máximo impacto dramático, nada hay más efectivo que un PP. Ejm: una mujer ve a su pequeño asomado en el balcón, en peligro de caerse. Corre con locura hacia él. De pronto se detiene. Un PP de su cara aterrorizada, acompañada del sonido de cornetas de carros nos indica que el niño se cayó.

*3 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting". pag. 65. Traducción: Mónica López.

*4 Idem 3. pag. 78.

El PP aparte de describir externamente, lo hace internamente, correspondiendo a una tensión mental. "Es la meta natural del



dolly adelante que no hace generalmente más que reforzar el contenido dramático que posee el PP en sí mismo."*5

Uno de los mayores usos está en las inserciones: el PP de una carta, de un encabezado perio-

dístico, una nota. Recomendamos que si se trata de un escrito, te asegures que sea breve y con grandes letras. Más aún, evita mostrar esa inserción haciendo que el personaje la lea, al menos una parte. Busca situaciones originales (lectura por teléfono por ejemplo) para dar impacto en vez de monotonía.

C. PRIMERISIMO PRIMER PLANO (PPP)

Se utiliza cuando el escritor necesita resaltar sobremanera un detalle como una expresión en los ojos, una verruga, un dedo en un gatillo, una huella digital. Debes cuidar de que el PPP esté integrado al guión como totalidad. Igualmente, no abuses de ellos porque perderían su valor dramático.

*5 MARTIN, Marcel: "La Estética de la Expresión Cinematográfica" Edc. Rialp, 1962. p. 39.

Por tanto, al elegir el plano debes tomar en cuenta:

La cantidad de información que necesitas transmitir: Cuanto más cercano sea el plano, menos cosas habrá que ver. A su vez, el plano correcto facilitará a la audiencia percibir el detalle deseado. Ejm: para presentar una uña rota no la encuadraremos en un GPG. Un PP centra más la atención que un PG.

El contenido dramático que deseemos a comunicar: Cuanto más cercano, el plano ofrecerá mayor descripción subjetiva de los personajes. Recuerda, los extremos GPG y PP poseen mayor valor dramático.



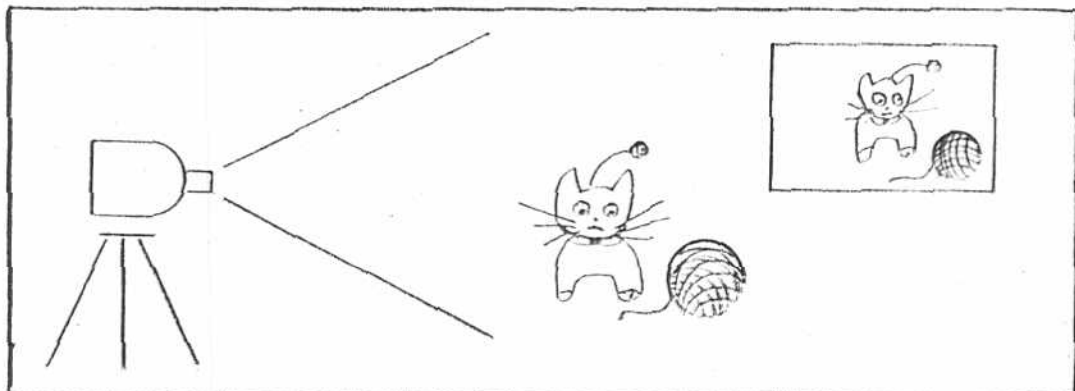
Angulación Picada (Foto Cortesía VTV).

1.2. LOS ANGULOS.

Angulación "es la posición que tiene la cámara con respecto al sujeto que capta."*6 Los distintos ángulos agregan a la obra una intensificación del impacto dramático.

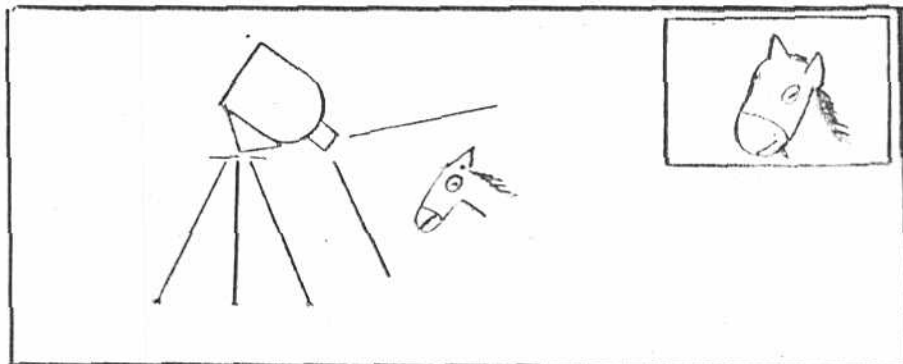
1.2.1. TIPOS DE ANGULOS

-a. NORMAL:



Es el situado a nivel de la mirada de la gente (línea recta desde nuestros ojos al horizonte), por lo tanto, no tiene cualidades dramáticas. Sin embargo, cuando un personaje se acerca mirando y hablando a la cámara con angulación normal, como si se dirigiera a un oponente, el efecto es impactante.

- b. PICADO:



En el picado, la cámara se halla inclinada hacia el suelo

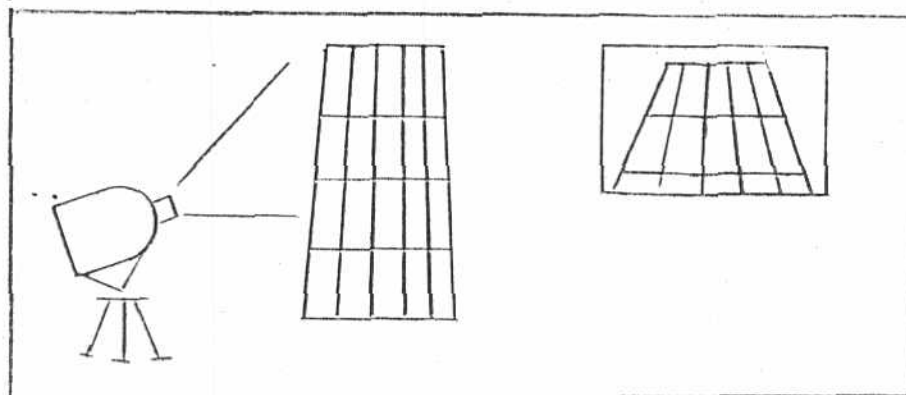
*6 SANZ DE GALLARDO, Beatriz: Audiovisual I.1980.p.7.

por lo cual contemplamos la acción desde un nivel superior. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personas.

Como el picado reduce la altura del sujeto, psicológicamente provoca en la audiencia la ilusión "de superioridad, de dominación, de disfrutar del espectáculo de los humanos"*7. Por lo tanto, la acción que presentemos en este ángulo deberá ser lo suficientemente importante como para ameritar este tratamiento.

Respecto al personaje achicado provoca sentimientos de "inferioridad, opresión, pequeñez, cobardía, horror y soledad."*8

-c. CONTRAPICADO:



Es la visión de quien mira hacia arriba, mostrándose las figuras extremadamente largas. Ello da la impresión de "grandeza, superioridad, exaltación, triunfo, potencia, dominación, poderío, prepotencia, pues destaca a los personajes".*9

Si deseáramos representar un hombre importante y orgulloso

*7 COLMENARES, Thays: "La Telenovela de Carácter Histórico", p.9.

*8 Idem 3. p.9.

*9 Idem 3. p.10.

se le tomará desde un extremo contrapicado. Y cuando le dé propina a un mendigo, éste último se representará con un picado para lograr el efecto opuesto.

Un contrapicado puede "presentar el punto de vista de un niño o un animalito, mirando a personas mayores".*10 A su vez un picado puede mostrar el punto de vista de un adulto.

En los estudios no se utiliza el contrapicado porque es costoso construir techos. Cuando es indispensable se realiza en las esquinas.

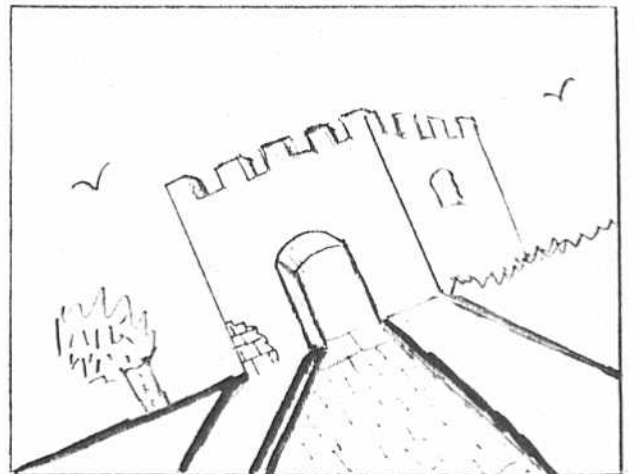
- d. IMPOSIBLES:

La cámara se ubica en lugares de acceso imposible al ser humano.



-e. DE HORIZONTE TORCIDO:

Es el caso del punto de vista de un borracho.



*10 HERMAN, Lewis: Screen Playwriting. p. 121. Traducción M.López.

El escritor debe pensar cómo percibiría normalmente una persona los ángulos. Imaginemos una niña entrando en la alcoba de la abuelita: puede ver primero una muñeca de cerámica sobre el armario. Después, recorriendo el cuarto con la mirada, se detendrá en un juego de maquillajes en la mesita de noche (picado). Luego se sobresaltará ante el sonido de unas campanillas movidas por el viento en el techo (contrapicado) y finalmente el chirrido de la puerta la obligará a voltear (ángulo lateral), pudiendo contemplar a su abuelita sonriente.

Esa misma variedad de ángulos son las que debes escribir en tus direcciones de cámara. Ello le dará belleza, expresividad y dramatismos a tus imágenes. Pero no abuses de los ángulos raros demasiados llamativos que puedan opacar tu trama.

Evita cambiar de un emplazamiento a otro muy parecido, como una toma de un niño con el perro a otra con los mismos personajes y en el mismo lugar, sin variar el ángulo de toma o la escala. Recuerda por lo tanto:

**"CAMBIA DE ANGULO DE CAMARA O DE ESCALA
CUANDO TE MUEVAS DE UNA TOMA A OTRA" *11**

****11 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting". pg.119. Traducción: Mónica López.**

2. LOS MOVIMIENTOS

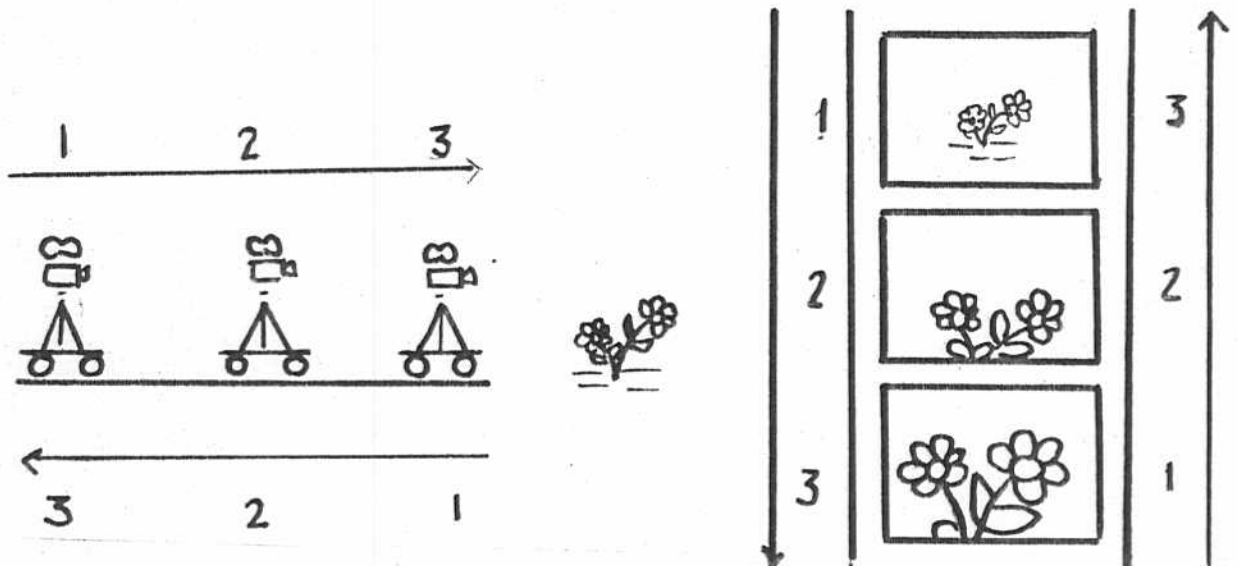
La grandeza de la televisión y del cine radica en que reproducen imagen en movimiento.

En todo programa hallarás dos tipos de movimientos:

1. El que hacen los actores, y
2. El que realiza la cámara

En las primeras películas de cine la cámara quedaba inmóvil mientras que los personajes se movían dentro del cuadro que captaba la cámara.

Con el tiempo se incluyeron los movimientos de cámara los cuales, al combinarse con el de los personajes, crean una sensación de mayor naturalidad.



MOVIMIENTO DE DOLLY (ADELANTE O ATRAS).

2.1. LOS MOVIMIENTOS DE CAMARA:

Existen dos movimientos de cámara: ROTACION, cuando gira sobre su eje y TRASLACION cuando el eje de asentamiento se desplaza. También se utiliza en ocasiones la GRUA la cual ofrece otra serie de efectos.

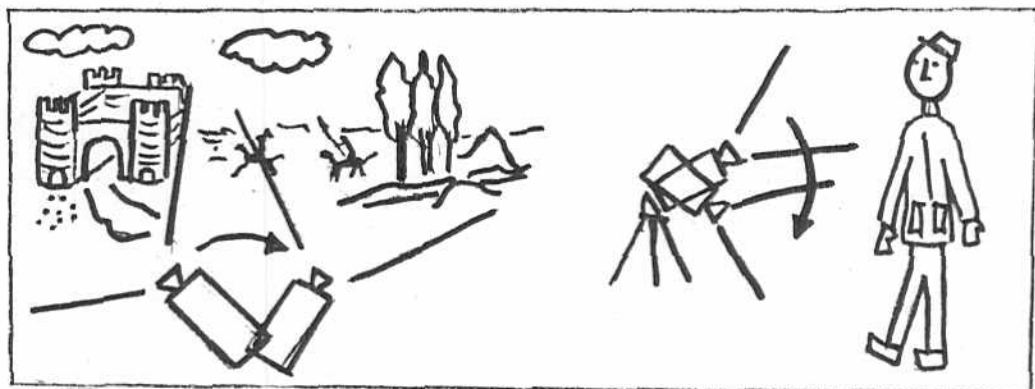
A fin de no debilitar los efectos de estos movimientos, deberás tener siempre presente la siguiente regla:

"LA CAMARA SERA MOVIDA SOLO CUANDO
EXISTA UNA RAZON PARA HACERLO."*12

Por ello es que nosotros nos avocamos a que el escritor señale las direcciones de cámara básicas. De lo contrario, al director, dentro de un clima de apresuramiento e improvisación, no le queda más remedio que abusar de paneos y dollys sin razón de ser.

2.1.1.- MOVIMIENTOS DE ROTACION:

Son los movimientos obtenidos cuando la cámara gira sobre su propio eje, sea horizontal (paneo) o verticalmente (tilt).



*12 LEWIS, Herman: Screen Playwriting.p.115. Traducción: M.López.

A. EL PANEEO:

Es una contracción del término "panorámica" que fue usado en los primeros tiempos para describir la rotación de la cámara de izquierda a derecha o viceversa, obteniendo una completa visión de una vista escénica distante.

A.1. APLICACIONES DEL PANEEO:

* SEGUIR LA ACCION: siempre y cuando ésta sea significativa. Ejm: Captamos un vehículo a gran velocidad acercándosenos. Al pasar, paneamos rápidamente y lo volvemos a tomar alejándose.

* ENTRADAS Y SALIDAS de una habitación a otra. Si el movimiento no es fundamental para el desarrollo de la historia, es preferible hacer corte. Pero si es necesario seguir a un personaje de una habitación a otra, entonces el corte directo podría ser ambiguo. Ejemplo: el individuo está parado en una ventana, corte directo, está entrando en un salón. La audiencia se confundirá por el salto abrupto.

* REVELACIONES: Cuando concluye con un descubrimiento para la audiencia. Ejemplo: se panea lentamente por un cuarto vacío y oscuro para repentinamente detenerse frente a un cadáver.

* SORPRESA: Después que el policía explica a la familia que el hijo probablemente murió en manos de los mafiosos, la audiencia descubre, por un paneo, al hijo escondido detrás del escritorio.

* ACERCAMIENTO: Va de lo general a lo particular. Ejemplo: Se toma un PM de la cara de alegría de la muchacha para luego girar a la mesa y enfocar un PP del anillo. Con esto se suple al dolly el cual es más lento.

* REACCION: Mientras hablan dos mujeres, se panea desde sus cabezas a una esquina donde el malvado escucha la conversación.

* DESCRIPTIVO: Explora un espacio. Ejemplo: paneo de la ciudad de Caracas el cual se detendrá en las Torres del Silencio donde se desenvolverá la trama.

También puede imitar la mirada de un personaje. Ejemplo: el detective entra en el dormitorio ensangrentado. La cámara panea alrededor de la habitación, como si fuera los ojos de éste.

* TRANSICION: Une dos acciones simultáneas pero geográficamente separadas. El efecto se realiza paneando al final de la primera acción y mezclando con el paneo de la segunda.

B. EL TILT:

Se produce cuando la cámara gira en su eje vertical (tilt arriba y tilt abajo). Este movimiento es ideal para captar acción importante que se eleve o caiga. Ejm: el frasco de veneno que cae de la mesa al lado del niño pequeño; una persona que se levanta de su silla.

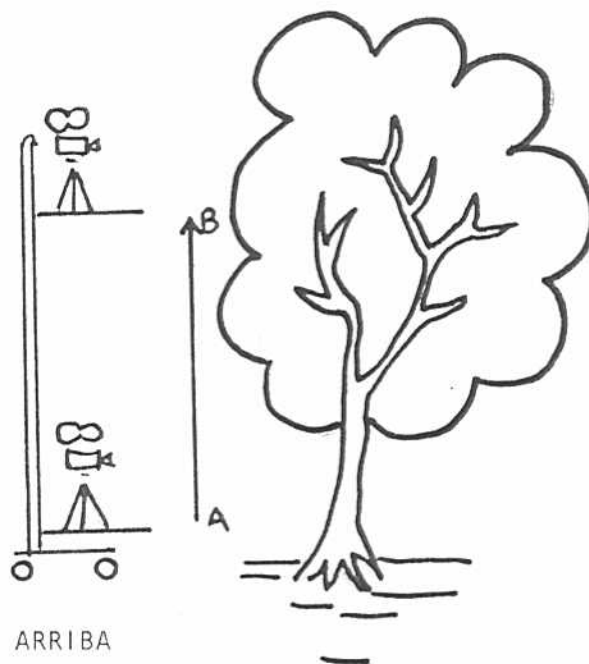
B.1. APLICACIONES DEL TILT.

* ENFATIZAR ALTURA: Para que parezca más imponente algo alto como un edificio, un abismo, se hace un lento tilt hacia arriba desde la base de éste, quedando en un extremo contrapicado.

* TRANSICION: Una persona camina. La cámara hace tilt abajo a un PP de sus pies andando rápidamente. Esta toma se disuelve en un PP de los pies de la misma o de otra persona caminando en otro escenario. A continuación un tilt arriba descubre a la persona.

C. OTROS MOVIMIENTOS:

Las cámaras de TV no están limitadas a estos movimientos "puros" horizontales o verticales. Ellas pueden combinar el paneo y el tilt en cualquier momento. Por lo tanto es posible hacer un movimiento diagonal para seguir a alguien al subir las escaleras.



DOLLY HACIA ARRIBA

2.1.2. MOVIMIENTOS DE TRANSLACION:

En éstos la cámara se desplaza hacia adelante, atrás, arriba, abajo, o de lado. Para ello requiere una especie de carro llamado dolly el cual evita cualquier vibración molesta.

A. TIPOS DE DOLLY:

A.1 DOLLY ARRIBA O ABAJO: La cámara sube o baja como si estuviese situada en un ascensor. Permite acompañar a los personajes en sus desplazamientos verticales (subir o bajar unas escaleras) y también se usa para describir. Poco usado en TV.

A.2. DOLLY LATERAL a la derecha o a la izquierda, acompaña a los personajes y también describe un ambiente o decorado. Ejm: un niño desde la ventanilla de su carro sigue los espectáculos de la calle.

A.3. DOLLY ADELANTE Y ATRAS Se traslada la cámara de un plano lejano a otro más cercano o viceversa.

B. APLICACIONES DEL DOLLY:

B.1. DOLLY HACIA ATRAS:

REVELACIONES: un niño en PMC trata de levantar unas tremendas pesas. En su segundo intento empieza a elevarlas lentamente hasta izarlas sobre su cabeza. En ese instante, un dolly atrás muestra a dos jugadores de rugby, sujetando los dos extremos de las

pesas.

TRANSICIONES: Un PP de una mano haciendo una figura de arcilla se disolverá en una mano haciendo pasteles. Se hace "obligatorio" a continuación, que la cámara haga un dolly atrás para presentar los detalles de alrededor.

Psicológicamente este movimiento expresa: "conclusión, soledad, transformación moral, abrumamiento, impotencia".*13

B.2. DOLLY HACIA ADELANTE:

Este movimiento es usado frecuentemente en las introducciones de las películas pues describe el lugar donde se desarrollará la acción para luego centrar la atención del espectador -poco a poco- en algún elemento de la escena.

También puede aplicarse al PUNTO DE VISTA de alguien avanzando. Ejm: equilibrista, motociclista, esquiador etc.

Igualmente al llegar al PP nos hace entrar en la interioridad de un personaje, para pasar al recuerdo o al sueño.

En los movimientos de dolly la cámara se desplaza. Ello ocasiona que la escena sea difícil de iluminar consumiendo tiempo y dinero. Recomendamos que antes de señalarlos, consultes con tu productor y director, las posibilidades técnicas de hacerlo.

Un sustituto del dolly adelante es cortar y luego hacer PP del objeto. La ventaja del corte es que reduce tiempo.

*13 COLMENARES, Thays: "La Telenovela de Carácter Histórico" p.13.

2.1.3. LA GRUA: MOVIMIENTOS COMPLEJOS:

Cuando la cámara se monta sobre una grúa se pueden lograr toda clase de movimientos. Evita idear movimientos extraños que sean demasiado llamativos o que no se integren a la narración.

Las limitaciones de la grúa son que por la necesidad de acomodar la luz, hacer pruebas, y repasos, constituye una exagerada consumidora de tiempo. En Venezuela su uso es escaso.

2.2. MOVIMIENTO POR LENTES: EL ZOOM.

El Zoom es un multilente que se acopla a la cámara y que produce el efecto de acercar o alejar el objeto al espectador. Por lo tanto, es un movimiento artificial. En cada caso se denominará Zoom in o Zoom back, respectivamente.

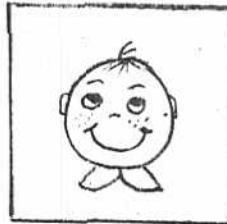
El zoom hace el mismo efecto que el dolly de una forma menos complicada permitiendo rápida y silenciosamente abrir una toma e incluir a otros personajes, o al contrario cerrarla en uno sólo. Por ello su uso está muy extendido.

2.3. RECURSOS TECNICOS PARA ALTERAR LOS MOVIMIENTOS:

Cambiando la aceleración del video, se puede alterar la velocidad de los movimientos. Es lo que llamamos cámara lenta o cámara rápida. También la marcha atrás de las figuras o la imagen congelada son efectos especiales que alteran los movimientos normales de los personajes.

3. EL MONTAJE

Montaje es "la unión de los planos en el orden que serán vistos por el espectador".*13



Supongamos una toma de Jaimito riendo. Este plano aislado tiene su sentido propio. Pero al lado de otro, o entre otros dos, adquirirá un significado completamente diferente. Veamos:



- 1.) Jaimito comiendo un caramelo.
- 2.) Jaimito riendo.
- 3.) Mama de Jaimito.
- 4.) Jaimito llorando.

El montaje expresó que la madre regañó a Jaimito. Pero si cambiamos el orden de las tomas, se modificará también la significación.

1. Jaimito llorando.
2. Mamá de Jaimito.
3. Jaimito comiendo un caramelo.
4. Jaimito riendo.

El orden de los planos varía el sentido de la narración. El montaje es un lenguaje que el guionista debe dominar y aplicar a su narración.

El montaje produce un fenómeno psicológico en el espectador: la Asociación de Ideas. Dos directores de cine, Kuleschov y Pudovkin lo comprobaron mediante el siguiente experimento. Montaron un rostro inexpresivo con las siguientes tomas:

rostro inexpresivo + ataud.

rostro inexpresivo + plato de comida.

rostro inexpresivo + mujer.

El público que no sabía de la prueba quedó sorprendido de la magnífica interpretación de tristeza, hambre y pasión que el actor representó. ¡Y el rostro era el mismo en los tres casos!.

La explicación radica en que el hombre al percibir dos cosas juntas tiende a relacionarlas. Ese es el logro expresivo del montaje.

Por lo tanto, el montaje será "la unión de una serie de imágenes, una detrás de otra, que el público asociará e interpretará mentalmente." *15

3.1. TIPOS DE MONTAJE.

3.1.1. MONTAJE CONTINUO.

"Es el que representa las acciones en su totalidad sin omitir ningún detalle:"*16 Ejm: Un actor en PP se está levantando de su silla. Inmediatamente se corta a un PM que permita completar y visualizar la acción.

*15 Revista Video, No. 18. "El Montaje" p. 284.

*16 Idem 15, p.285

3.1.2. MONTAJE IDEOLOGICO:

"Es el que transmite ideas abstractas."*17 Ejm:

Unos soldados marchando, disolvencia a un rebaño de ovejas.

Un grupo de mujeres cuchicheando, corte, un gallinero.

3.1.3. MONTAJE DE YUXTAPOSICION:

"Consiste en una acumulación de imágenes aparentemente inconexas, pero que en conjunto, crean la unidad deseada."*18

Ejm:

Plano 1: Payaso vendiendo unas entradas.

Plano 2: Público mirando con expectativa.

Plano 3. Jaula con leones hambrientos.

Plano 4: Moderador señalando a la izquierda.

Plano 5: Manos aplaudiendo.

Plano 6. Domador haciendo reverencias.

3.1.4. MONTAJE TEMPORAL:

El tiempo en ficción es flexible pues en un minuto se puede resumir la vida completa de un personaje, o extender mediante una repetición, el gol victorioso cuyos detalles de otra forma hubieran sido imperceptibles.

Este fenómeno puede ser aprovechado en los montajes siguientes:

* MONTAJE LINEAL:

"El tiempo fluye hacia delante y las acciones se suceden unas a otras (continuidad)."*19

*17 Revista Video no. 18: "El Montaje" p. 285..

*18 Idem 17.

*19 Idem 17.

*** MONTAJE PARALELO:**

Dos acciones ocurren a la vez. Se representan alternando una y otra sucesivamente. Este es el caso del villano colocando a la chica en las vías del tren y simultáneamente, al héroe apresurándose para llegar a tiempo.

*** MONTAJE POR OMISION:**

Presenta una imagen diferente de la acción que se está produciendo. Ejm: Van a cortarle la cabeza al prisionero. En el momento que el hacha cae sobre la nuca se coloca el gesto de terror de uno de los testigos.

*** MONTAJE POR EVOCACION FLASH BACK:**

Se hace una breve ruptura en la narración para retroceder a acciones de épocas anteriores las cuales, de alguna manera, inciden en la trama principal.

*** MONTAJE ELIPTICO:**

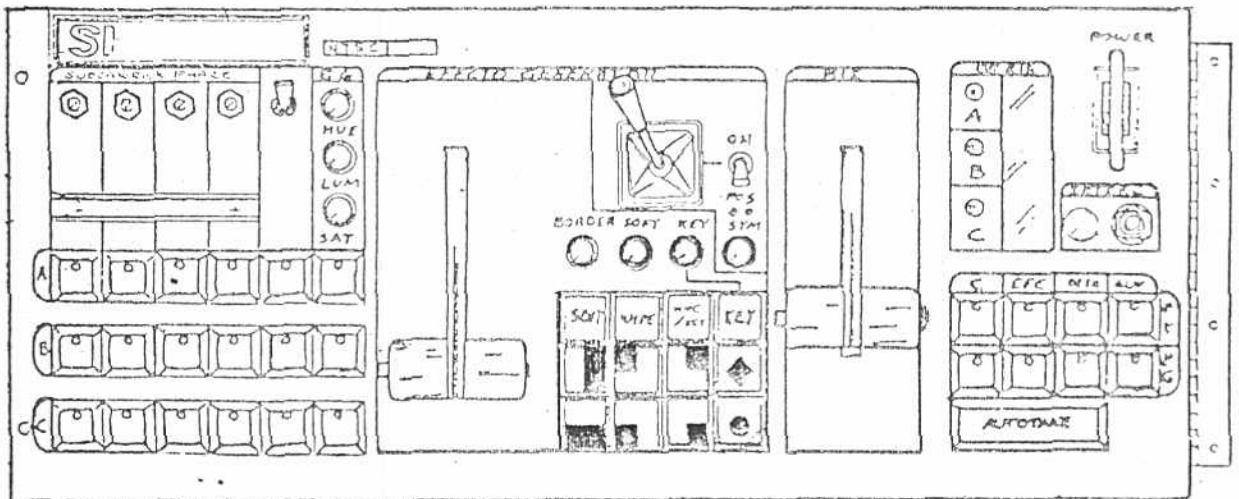
"En este se suprimen las acciones innecesarias sin romper con la continuidad temática."*20 Es el montaje más común: condensar la historia lo más posible aportando sólo lo necesario. Ejm: La actriz echa unos huevos en la masa. Corte. La actriz saca unas galletas del horno.

*20 Revista Video No.18: "El Montaje". p.286.

4. TRANSICIONES.

Es probable que ya te estés preguntando, ¿cómo el director hace las transiciones entre una toma y otra?.

Lo hace a través de la switchera, su instrumento de trabajo.



Esa mesa con botoncitos ha sido diseñada para seleccionar y combinar las distintas imágenes de las cámaras del estudio o de otras fuentes. Esta selección la realiza en base a su criterio y sobre todo, a los señalamientos del guión.

El trabajo del Director, -aparte de coordinar a la gente y a los camarógrafos - es de montar el video en el aire.

Y para unir unas tomas con otras, la switchera le permite técnicamente las siguientes alternativas:

4.1. TIPOS DE TRANSICIONES

4.1.1.- CORTE DIRECTO: Conocido como "ponche" es el empalmamiento instantáneo de dos tomas, de tal forma que la transición no sea visible para el espectador.

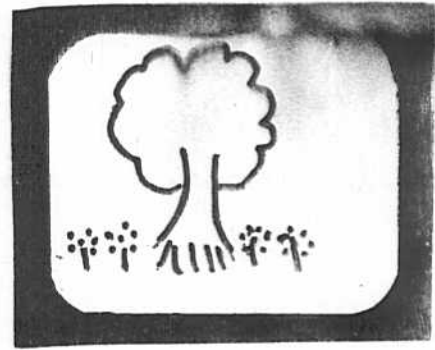
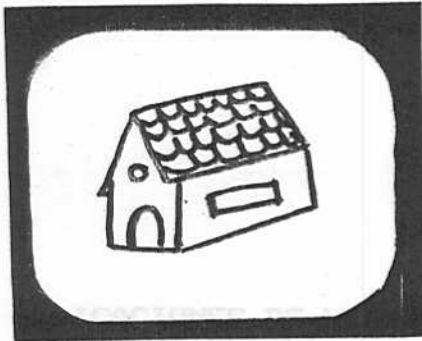
4.1.2. ENCADENAMIENTO CON TIEMPO DE TRANSICION VARIABLE:

En este caso la transición sí es visible para el espectador. El Director les puede dar mayor o menor velocidad dependiendo del ritmo de la acción.

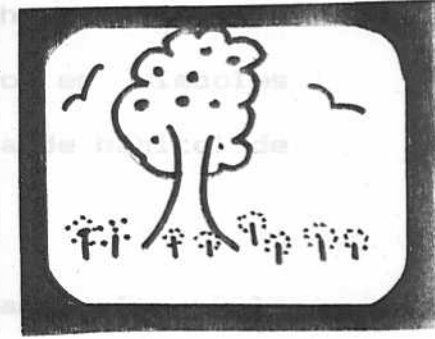
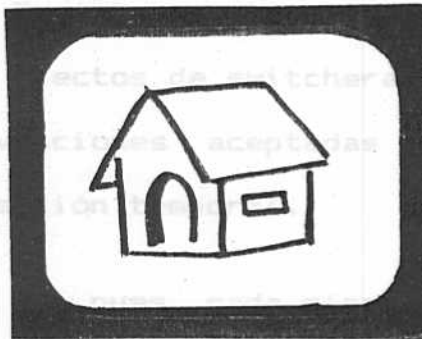
Entre ellas tenemos:

- A **DISOLVENCIA (MIX):** Una imagen desaparece en pocos segundos al diluirse en otra imagen que aparece progresivamente en el mismo lapso.
- B **FADE OUT - FADE IN:** También llamado fundido, una imagen se oscurece hasta quedar en negro o color y es sustituida por otra que se aclara hasta alcanzar su nitidez natural.
- C **EFFECTOS:**
 - a. **WIPE:** Una imagen entra en el cuadro y "empuja" a la anterior hasta desplazarla totalmente.
 - b. **INSERION. (KEY):** Monta una imagen dentro de otra. Se usa para sobreimponer cualquier tipo de leyenda o crédito.

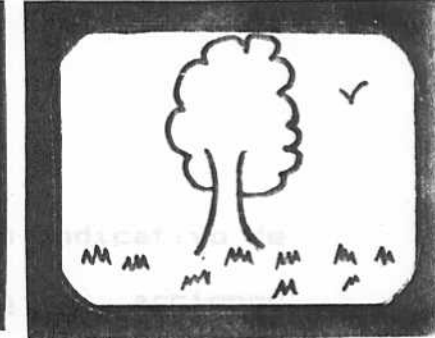
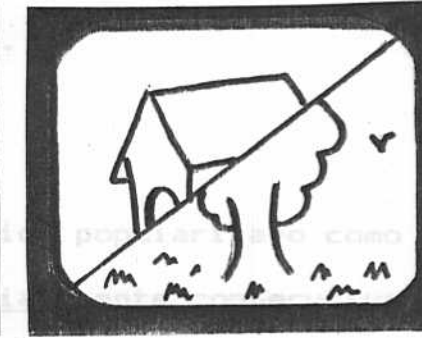
TRANSICIONES PARA TELEVISION



DISOLVENCIA



FADE



WIPE



INSERION.

paso en las corrientes, paletas empujándose en las aguas, mandíbulas contorsionadas por el esfuerzo, frentes sudorosas.. nos permiten construir mentalmente la escena de una competencia de piraguismo.

A su vez, una SERIE DE CORTES da emoción a la acción: Un policía picando cauchos de izquierda a derecha (I a D) de la pantalla. Inmediatamente se presentan a los ladrones huyendo del banco (D a I). Otras tantas tomas similares -en distintos ángulos y lugares, por supuesto- hasta que finalmente, se muestran (toma de orientación) a los bandidos sorprendidos por el policía.

La acción debe cortarse cuando el personaje inicia un movimiento o cuando la lógica lo indique: el sujeto mira algo, corte al objeto observado. "También cortamos en el diálogo para tomar reacciones de los personajes presentes y para acercarnos así más a la figura que es el centro dramático de la acción"*21

El ritmo, la longitud y brevedad de los cortes estarán relacionados con el valor dramático de la escena. Hay secuencias lentas que exigen tomas largas, un zoom in muy lento a una cara; mientras que luchas o comedias, exigen tomas breves.

Al presentar a los personajes moviéndose en direcciones opuestas nos sugiere que se trasladan a sitios diferentes. El mostrarlos avanzando hacia el mismo sentido será interpretado como que se dirigen a un mismo punto.

*21 BERWANGER, D.: "Cine y Televisión a bajo costo" 1 Edc. Junio 1977 Ediciones Ciespal.

La misma técnica se aplica a las historias de misterio donde asesino y víctima avanzan en la misma dirección. Los sucesivos cortes de uno al otro darán emoción a la persecución y a medida que los cortes sean más rápidos, indicarán que el asesino se acerca más a su víctima.

DISOLVENCIA O MIX

Comúnmente se usa para conectar dos escenas que están separadas por cierto lapso de tiempo.

Usando la disolvencia es posible mostrar cómo cierto personaje viaja de Chacaito al Nuevo Circo en metro, de ahí a Maiquetía en autobús, a Mérida en avión y luego a su caserío a pie.

Cuando la elipsis es larga (días, meses..) es preferible acompañar la disolvencia con algún recurso que especifique el lapso de tiempo transcurrido. Esto es mejor que incluir una disolvencia larga, las cuales frenan el rápido ritmo de la TV.

"Cuando se encuentra un detalle común entre las dos escenas a unir se logran efectos bien interesantes: manos haciendo algo se disuelven en manos haciendo otra cosa (un zoom back mostrará el dueño de las manos); pies corriendo se empatan a pies caminando o corriendo. Hombre rico disuelto en su contraste, un mendigo; olas rompiendo contra la costa pueden disolver en una persona golpeando desesperadamente la puerta... Las posibilidades son ilimitadas sin necesidad de caer en los gastados clichés.." *22

*22 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting", p.152.

En vez de hacer sus disolvencias siempre en PM es preferible hacerlo en PP y luego la cámara se abrirá para revelar el nuevo local. Así aprovechará el flujo natural del PM a PP y viceversa.'

Una variación de la disolvencia, conocida como superimposición es usada para mostrar los sueños despiertos. Se toma primero un PP de un sujeto. Aparte se unen varias tomas ilustrando los pensamientos en la mente del sujeto. Estas dos secuencias (la del sujeto y la de sus pensamientos) son impresas simultáneamente y el resultado es una imagen doble.

EFFECTOS

WIPE O BARRIDO

Este efecto agiliza las transiciones entre escenas separadas por períodos cortos de tiempo.

Existen infinitas variantes del barrido: círculo, diamante - entre tantas figuras geométricas-, lluvia (los últimos fragmentos de la primera toma son empujados por los nuevos fragmentos que simulan gotas cayendo), humo etc. Con ellos se puede producir "figuras dobles, reducir o aumentar el tamaño natural de una escena, un objeto o una persona. Todas las variedades imaginativas pueden realizarse con el wiper. " *23

También existe la posibilidad de demarcar los efectos con un borde y a su vez, a éste se le puede elegir el color.

*23 FONT, Hugo: El Mundo de la Televisión.p.62.

La recomendación de Herman Lewis es que evite usar wipe, especialmente sus variantes, porque llaman demasiado la atención, lo cual va en detrimento de la trama. Estos efectos son más útiles para programas educativos, musicales o documentales.

"Sería aceptable usar la disolvencia para indicar lapsos de tiempo y recurrir al wipe sólo con propósito de indicar movimientos de personajes o vehículos de un lugar a otro. De esta forma, si la dirección del wipe, de D a I o de I a D, coincide con la dirección del movimiento del sujeto, el wipe perderá gran parte de su espectacularidad al estar integrado a la acción"*24

Veamos unos ejemplos que ofrece Herman Lewis:

Un personaje sale y se le quiere mostrar entrando en la habitación adjunta, al otro lado de la puerta. El CORTE DIRECTO sería la transición perfecta. Pero supongamos que el personaje debe cruzar muchas puertas antes de llegar a su destino. ¿Qué hacer?.

Si no se desea mostrar esa cantidad de habitaciones, se presentará al personaje entrando por la primera puerta. Un WIPE nos lo unirá con el individuo en la mitad de la acción que realiza en la habitación destinada (Ejm: haciendo una maleta). Si se le tomara entrando en ese cuarto y no a la mitad de su acción, la audiencia creería que sólo ha atravesado una puerta.

Pero si tu deseo es crear SUSPENSE, entonces muestra esa cantidad de puertas. El asesino está buscando su víctima. Sube

*24 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting".p.153.

las escaleras crujientes, abre las puertas, revisa los dormitorios. De vez en cuando se incluirá un corte directo a la víctima el cual contribuirá a aumentar la tensión.

INSERCIONES

"Inserción es la operación de introducir una escena o detalle tomado por una cámara, en otra escena tomada por una segunda cámara o proveniente de otra fuente de video, sin hacer disolven-
cia".*25

Se usan generalmente para sobreimponer cualquier tipo de leyenda o crédito, sobre la imagen básica. Mediante una combinación de la inserción y el barrido se logra el conocido efecto donde los títulos van apareciendo por la parte superior de la pantalla y saliendo por la inferior. También se ha logrado hacer que la imagen vaya apareciendo desde el centro de la pantalla hacia afuera.

Los tradicionales cartones para hacer los títulos se han eliminado gracias a la invención del "Generador de Caracteres" el cual inserta letras o símbolos sobre la imagen de video.

Otro recurso útil es el "Ubicador" el cual inserta una imagen dentro de otra pero enmarcado por un círculo el cual puede moverse y situarse en el lugar deseado de la pantalla. Con el ubicador es que se hace la traducción para sordomudos del

*25 DE TORRES, Ramón: "Guía Descriptiva e Instructiva sobre el mezclador de video". UCAB, 1981.

informador. En las obras dramatizadas se usa para poder ver a los dos interlocutores telefónicos conversando. En obras fantasiosas son ilimitadas las posibilidades, como por ejemplo! una pelota mágica.

Un efecto de inserción es el Chroma key el cual es usado para, económicamente, mostrar al individuo volando por diversos paisajes, y el cual se presta para infinidad de fascinantes efectos.

Primero se toman los distintos lugares por donde el sujeto pasará. En un estudio se graba al individuo con fondo azul "chroma" caminando, corriendo, volando (mesa en la que se posa el sujeto es también azul chroma). Al insertarse las imágenes, la cámara obviará el azul, dando la sensación de que el individuo está corriendo o flotando por esos lugares.

"Si se viste al personaje con una malla azul, exceptuando las manos, se da el efecto de una cabeza humana sin cuerpo pero con manos que flota por el decorado. Si la primera cámara toma la figura de un PS podemos colocarla en tamaño diminuto en la mano de otro personaje, captado por la segunda ".*26

FUNDIDO O FADE

Es cuando una imagen de video se desvanece totalmente a negro u otro color (Fade out) antes que la próxima imagen aparezca (Fade in).

El Fade in es usado siempre al empezar una película pues da

*26 WAGNER, Fernando: "La Televisión". p. 34.

la impresión de adentrarse paulatinamente en la acción. El Fade out sugiere lo contrario: distanciamiento (no hay final abrupto), por lo que siempre se usa para terminar las obras.

Pero el fade in, fade out también se usan dentro de la obra para insinuar que transcurre un largo tiempo entre una escena y otra. Por ello los fundidos son los que separan los distintos capítulos o partes que pudiera tener un programa. Igualmente las transiciones para ir a comerciales se realizan con este efecto.

Un ejemplo del interesante uso que ofrece el fade sería el siguiente: queremos pasar de una discoteca a una hacienda en el campo. Se hace un dolly in a la chaqueta de un individuo bailando u otra cosa que pueda ennegrecer la imagen. Los últimos fragmentos oscurecidos se disuelven en los primeros de la escena de la hacienda, también ennegrecidos. Esta segunda toma se irá aclarando poco a poco.

Sin embargo, no abuses de estas transiciones y evita los fundidos lentos porque frenan la acción lo cual es inconcebible en TV, un medio que necesita mantener despierta a la audiencia con movimiento constante.

DESENFUQUE ENFOQUE:

En vez de disminuir la luz en los últimos fragmentos del programa, estos son desenfocados y mezclados con los primeros de la siguiente escena que luego es enfocada.

Aparte de tener las mismas características de la disolvencia como efecto de paso de tiempo, puede ser usado el desenfoque-enfoque subjetivamente para simular la visión de un individuo desmayándose o falleciendo



Las tomas en exteriores son más costosas debido a que implican traslado del equipo técnico y humano.

(Foto Cortesía VTV)

4.3. RECURSOS DE TRANSICION

Es importante que domines dos tipos de recursos porque constituyen herramientas efectivas para sugerir el paso o el retroceso del tiempo.

4.3.1. RECURSOS PARA EXPRESAR LA ELIPSIS

Muchas obras fallan por estar llenas de detalles insignificantes que impiden avanzar la acción. Elipsis es la omisión de estos elementos, pero ofreciendo los suficientes datos para poderlos suponer.

Con el fin de sugerir transiciones de tiempo entre una escena y otra, los libretistas han ideado miles de originales recursos: Las famosas manecillas del reloj; el calendario al que se le caen rápidamente sus hojas. Las botellas y los periódicos apilados en la puerta; el pavo asado que por disolvencia queda sólo su esqueleto; el cigarrillo consumido, el cenicero lleno de colillas, una vela derretida, un niño que crece, una barba encanecida, el polvo sobre una mesa; la última línea del diálogo "no pueden hacerme esto" y en la siguiente escena "mira lo que me hicieron"; la ventana pasando de día a noche; el reloj de arena; el nuevo par de zapatos disolviendo a los mismos ya usados, los cambios de estación...

Todos estos recursos están bastante gastados. Recurrir al reloj o al calendario sería confesar pobreza inventiva.

" La recomendación es si bien no caer en estos viejos clichés,

tampoco ignorarlos completamente pues pueden ser sugerencias para versiones originales." *27

En las escenas donde se produce algo, se puede acelerar la acción suprimiendo algunos pasos. Ejm: Se empieza a hacer una muñeca de trapo. Disolvencia. Se termina de hacer la muñeca.

También los diálogos sugieren transiciones de tiempo. Ejm: En una conversación telefónica: "Arturo, te recogeré después de ir al teleférico". Si a continuación lo presentamos con Arturo sabremos que ya fue al teleférico.

El protagonista se despide de su madre: "Te escribiré cuando llegue a Cumaná". Si en la siguiente toma la madre está leyendo su carta, sabremos que ha pasado cierto tiempo.

Cenicienta termina de producir su muñeca de trapo y entonces su madrastra le recrimina "perdiste todo el día en esa tontería.

Si al colgar el teléfono, el médico ya está en la puerta tocando el timbre, la audiencia se sentirá engañada. Hay que cuidar que el tiempo transcurrido sea lógico.

Para abreviar una acción a veces se usa interrumpirla para presentar un comercial. Al regresar a escena, esta se hallará casi terminada.

*27 HERMAN, Lewis: "Screen Playwriting" p.144. Traducción: M.L.

4.3.2. RECURSOS PARA REPRESENTAR EL SALTO ATRAS O FLASH BACK.

El flash back introduce el recuerdo dentro de la narración. Nos encontramos con una acción presente que se va desarrollando hasta el final y al mismo tiempo vamos conociendo hechos que ocurrieron en el pasado. Estos hechos no son narrados como diálogos de personajes sino que, suponen una breve ruptura en la acción principal en la que vemos en imagen y sonido, los eventos que ocurrieron. Estos, de alguna manera, deben incidir en el comportamiento de los personajes en el momento actual.

El procedimiento clásico de flash back es acercarse al rostro de quien recuerda, como si se quisiera penetrar en su pensamiento. A continuación se encadena con el pasado. El regreso a la realidad es inverso. Se vuelve al PP del personaje y se va abriendo la cámara para volvernos a situar en el presente.

Pero existen miles de posibilidades para expresar un flash back. Una tonalidad azulada, rosácea, sepia, o un margen coloreado y difuso, representa perfectamente una evocación. También es muy usado el efecto de sobreimpresión donde se mantiene la doble imagen: la persona recordando y su pensamiento:

"El flash back frena el desarrollo fluido de las acciones, las cuales de por sí se ven cortadas por las cuñas publicitarias. Por lo tanto, su uso debe reducirse a suministrar cierta información que vaya a construir suspense o a crear un impacto dramático." *28

.5. EFECTOS ESPECIALES:

Todos conocemos los efectos de erupciones volcánicas, viajes intergalácticos, durrumbes, terremotos, tormentas, lluvias... pero ellos son demasiado costosos para el presupuesto de las emisoras venezolanas.

Por lo tanto debemos conocer los efectos que estén a nuestro alcance y que ofrecerán "magia" y encanto a nuestros programas.

Con camarógrafos diestros se puede crear el efecto de una persona bailando en el techo o una escena bajo el agua (colocando ciertos filtros frente al lente), distorción de la imagen (una fina capa de aceite en el lente), el efecto de un actor hablando con su gemelo o saliendo de su propia imagen; cosas que aparecen o desaparecen (deteniendo la cámara y poniendo o quitando lo que se quiera), el volar o flotar por los aires (chromakey), el traspasar una pared sólida; acción suspendida, retardada o acelerada; el eco visual que multiplica la figura, disminuir el tamaño de un personaje de tal forma que se puede colocar o en el interior de una copa.

También se puede recurrir a "efectos mecánicos de telarañas, viento, humo, niebla, lluvia, vapor, explosiones, reflejos de fuego y agua, rotura de muebles u objetos en escena...", *29

Existen muchos más trucos guardados en secreto para que la competencia no los popularice. Te recomendamos que te informes con tu director acerca de los efectos que conoce y de las posibi-

*29 FONT, Hugo: "El Mundo de la TV". p. 63.

lidades de aplicarlos en tus guiones.

Los efectos especiales pueden ayudarnos a narrar la historia si no se abusa de ellos y sólo se emplean con motivo verdadero.



Mediante el maquillaje también se pueden lograr efectos especiales. (Foto Cortesía VTV).

6. ILUMINACION

La luz también constituye un elemento expresivo y a través de ella puedes comunicar estados de ánimo, ambientes y apariencias de los personajes.

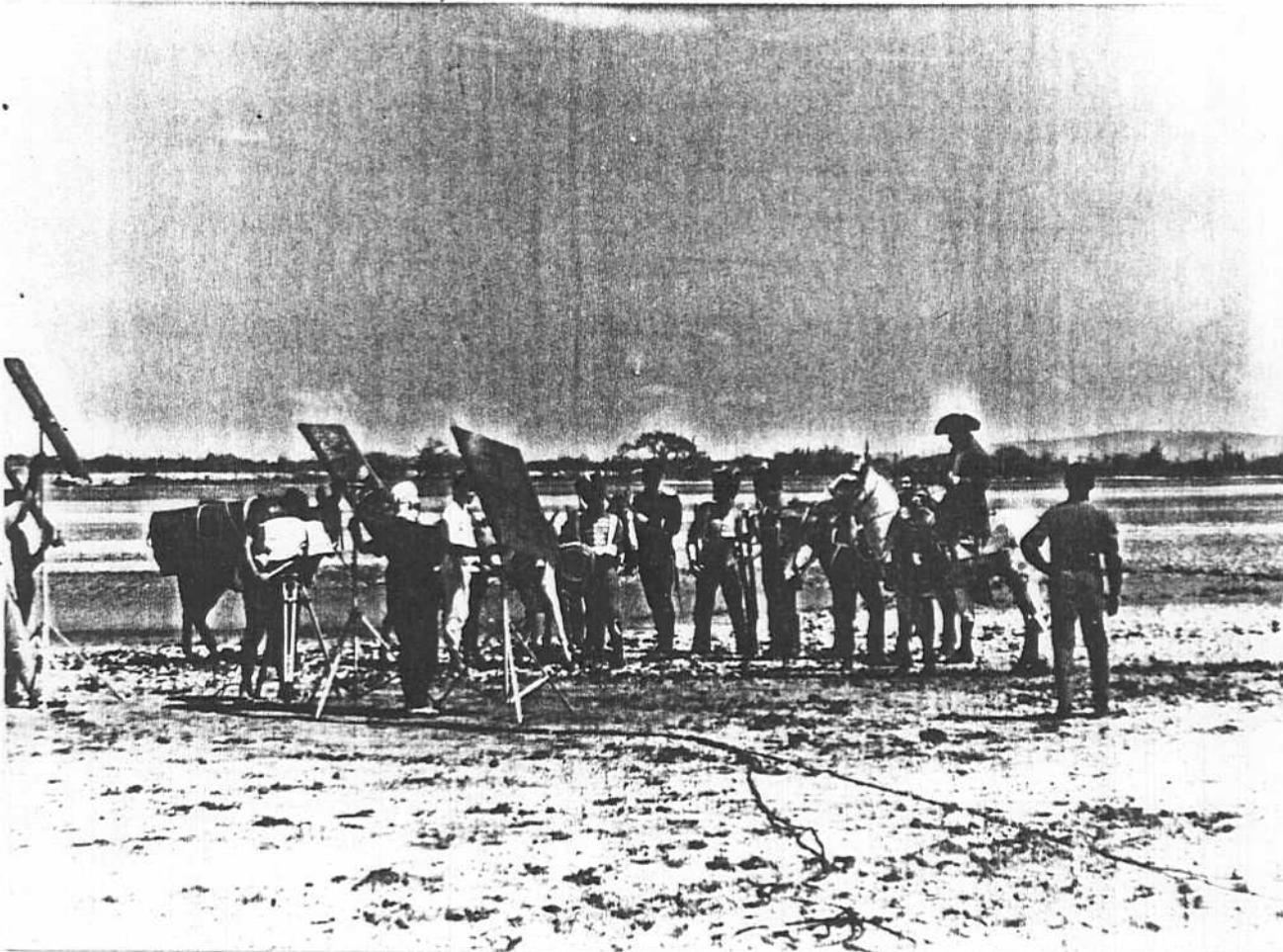
De la iluminación por supuesto, se encarga el director y el luminero, sin embargo, es necesario conocer las posibilidades para poder aportar ideas.

"Aunque se utilicen las fuentes naturales siempre es preciso tratar de que la iluminación sea intencionada y expresiva. La expresividad del sujeto variará considerablemente en función del lugar de donde provenga la luz. Así, por ejemplo, el rostro humano puede verse con una cierta dulzura y tranquilidad si es iluminado desde arriba; en cambio si recibe la luz de abajo se acentúan sus características siniestras, al desaparecer una serie de detalles y tener gran importancia la sombra de la nariz y de las órbitas de los ojos."

"Iluminado frontalmente denota una cierta ambigüedad. Lo mismo sucede con el grado de contraste. Cuando una parte de la cara está iluminada con mayor intensidad que la otra, se hace evidente alguna característica del personaje o de la historia que se está narrando."

"Cuando se ilumina con luz difusa se pone de manifiesto una suavidad general, con modelados poco abruptos contrariamente a lo que sucede cuando hay un gran contraste."

"La intensidad de la luz que ilumina la escena, depende de la atmósfera que se quiera crear. Mucha luz puede sugerir alegría, un buen estado de ánimo, esperanza. Poca luz todo lo contrario, desesperanza, tristeza etc. " *30



Para igualar la luz del sol en exteriores, se utilizan pantallas reflectoras. (Foto Cortesía VTV).

*30 Revista Video 20: Luz y Sonido". pg. 241.

7. ESCENOGRAFIA

Gran parte de la riqueza escénica se basa en los decorados apropiados. El guionista debe aportar ideas acerca de adornos de estilo y la época, muebles, cortinas, cuadros y demás objetos decorativos requeridos para crear el ambiente ideado. Este mobiliario, aparte de tener un atractivo apropiado, debe resultar barato y fácil de cambiarse a gran velocidad.



El vestuario constituye un elemento expresivo en TV.

(Foto cortesía VTV).

8. SONIDOS

Es importante lograr cierta intencionalidad expresiva en el audio. "El sonido por sí mismo, tiene un valor plástico de sugerencia visual. La voz de un personaje nos indica su presencia, su estado de ánimo, su procedencia, sus intenciones etc. Una sirena ululando nos indica una situación de emergencia o de peligro; además de poner en nuestra mente la imagen de una patrulla, una ambulancia o un camión de bomberos". *31

Podemos clasificar los sonidos en:

ruidos (efectos sonoros),
música,
silencios y
palabras.

8.1. LOS RUIDOS

"El autor debe ejercer su función selectiva. No interesan todos los ruidos que conforman la realidad, sólo algunos de ellos. No se trata la fidelidad absoluta a lo que nos rodea, sino la creación de una realidad interpretada." *32

Muchos de los ruidos a usar serán tomados de un archivo de efectos que posee el canal, donde se encuentra grabado desde un estruendoso relámpago, hasta el tic-tac del reloj. El guionista debes saber con qué tipos de sonidos cuentas para la realización de tus obras.

*31 KAPLUN, Mario: "Producción de Programs de Radio" p. 174.

*32 CELAYA, Xabier: "Introducción al Guión de Cine".p.4.

En el caso en que se oiga un sonido y se vea su origen en la imagen, puede darse la circunstancia de que uno de los dos elementos este de más. Ejm: si se oye el timbre de la puerta, es innecesario presentar la imagen del interruptor. Sin embargo esto no puede tomarse como una regla general porque cuando la imagen tiene mucha importancia por sí misma, el sonido natural que le corresponde ha de aparecer de alguna manera, motivo por el cual esta dualidad no molesta. Ejm: el interruptor del timbre acaba de ser barnizado y al accionarlo se estropea el trabajo.

Los sonidos pueden cobrar valor comunicativo en algunos momentos: al unir una imagen y un sonido sin relación aparente, puede originar una nueva idea. Ejm: un niño sentado en un rincón del patio de su colegio llora amargamente mientras contrasta con las risas, cantos y gritos de sus compañeros jugando, haciendo más evidente su soledad. Pero si en vez de llorar el niño se carcajea alegremente, el sonido de fondo reforzará, por paralelismo, su sentimiento de felicidad.

8.2. SILENCIO

El silencio puede sugerir:

- "* Pausa, relajación del clímax visual y sonoro.
- * Enlace entre dos sonidos, tomas, escenas, situaciones dramáticas diferentes.
- * Sugerencia de acciones (silencios prolongados entre los pasos de un extraño por la noche), estados de ánimo (silencio de un personaje ante una pregunta), ambiente

dramático o psicológico.

- * Crear expectativa. Esto se aplica en las escenas de terror.*33

8.3. DIALOGOS:

Generalmente constituye el elemento más importante de la banda sonora por ser la única manera de expresar lo que la imagen es incapaz de dar por sí misma, de acuerdo a como fue concebido en el guión. En el capítulo IV se explicará profundamente cómo deben realizarse los diálogos para la TV.

8.4. LA MUSICA

Desgraciadamente, son pocos los guionistas televisivos en Venezuela que tienen la oportunidad de incluir en sus obras, música especialmente compuesta para ella. Deberán, pues, conformarse con escoger temas musicales que se acoplen a ella.

El escritor no necesita ser un compositor o un excelente perito. Lo que debe dominar es cómo la música puede adaptarse a su guión de manera de aprovechar plenamente sus posibilidades.

8.4.1. TIPOS DE MUSICA:

- * La que está integrada al guión como parte de la acción: la que toca la víctima en el piano, la usada para bailar en una discoteca etc.

*33 KAPLUN, Mario: "Producción de Programas de Radio" p.175.

* La música de fondo que acompaña a la acción. Esta es la que debe preocuparte. La recomendación general es evitar la música conocida porque podría desviar la atención del espectador. "Más bien, la música debe pensarse de modo tal que el espectador no note su presencia y sirva para comentar la acción o transmitir y reforzar alguno de sus matices." *34.

La música de fondo es la que debe preocupar al guionista tanto en su calidad como en su vitalidad. La recomendación general es evitar la música conocida porque podría desviar la atención del espectador. Intente que ésta sea original.

Algunas funciones de este tipo de música:

- a. SUPLIR INFORMACION ADICIONAL: la música imita el sonido de ciertas acciones. Analízalo en los dibujos animados.
- b. INTENSIFICAR EL CONTENIDO EMOCIONAL: En las escenas de amor, miedo, ternura etc. la música hace más fuerte esta emoción. Igualmente es capaz de crear un clima emocional: alegría, tensión, esperanza, abatimiento etc.
- c. AUMENTAR EL IMPACTO DRAMATICO. Unos acordes pueden avivar considerablemente una conversación que no es suficientemente dramática. Con música apropiada, una situación cómica puede ser subrayada perfectamente. La música de fondo ha sido muy usada para crear suspense, avisando de eventos que vendrán.

*34 CELAYA, Xabier: "Introducción al Guión de Cine", p.5.

d. INTEGRAR ACCIONES Y ESCENAS SEPARADAS. Debido a que la música puede dar continuidad en el audio, puede ser usada como un recurso de transición.

e. IDENTIFICAR PERSONAJES, TIEMPO Y LUGARES: La introducción de un personaje puede acompañarse de cierta frase musical de manera tal que al escucharse ésta, se recuerde al sujeto sin necesariamente presentarse en la pantalla. Igualmente, épocas históricas pueden ser representadas musicalmente de tal forma que, sin la adición de la imagen, se puede deducir lugar y tiempo. Un rock and roll nos lleva instantáneamente a Norte América, en los años sesenta; un flamenco, a España, un Joropo a los llanos Venezolanos, un minuet, a Francia en el siglo XVIII. unos tambores, al Africa.

f. AMPLIAR ESTADOS PSICOLOGICOS DE LA MENTE;

g. DAR DINAMISMO A ESCENAS POCO INTERESANTES;

8.5. OTROS RECURSOS TECNICOS.

Las mismas voces humanas pueden ser tratadas con diversos efectos especiales.

A través de filtros se puede crear efectos de voz telefónicas, por un altavoz, de eco, de voces tétricas del más alla, de pensamientos etc. Anote FILTRO en el libreto como acotación. También se puede realizar FUNDIDOS o MEZCLA de voces.

DRAMATURGIA



Capítulo III.

III. D R A M A T U R G I A.

Sin embargo uno de los pocos que no sólo ha explicado la relación entre estos elementos, sino que ha innovado nuevas teorías dramáticas ha sido Laib. Es seguro que hay leyes del drama, en vista que es un arte; lo que no es seguro es cuáles son estas leyes. del siguiente capítulo.

CORNEILLE

Es importante que recuerdes en todo momento la definición de "liter"... los fundamentos de escritura para televisión son los mismos que los del medio teatral"1* por lo tanto, empezaremos explorando los principios dramáticos como una forma de comprender el mundo de la representación escénica.

En el teatro antiguo no se conocían más que los extremos de la gama emocional: la patética tragedia y la satírica comedia. Según Hegel, el drama vendría a ocupar un puesto intermedio, participando de las cualidades de ambos extremos. "...En él se combinan perfectamente las situaciones divertidas con las graves (...) el desenlace no es por fuerza dichoso, como la comedia, ni necesariamente funesto, como en la tragedia (...) se inspira en la vida real, pintando con los colores crudos de la verdad alguno de los muchos problemas que surgen a diario en la vida de los hombres..." 2*

Algunos escritores que han tratado de listar reglas en torno al drama, nos han dicho que una obra está compuesta de diferentes partes: tema, trama, incidentes, conflictos, complicaciones, escena obligatoria, atmósfera, diálogo y climax.

1* COLES, Trapnel: "Teleplay". p. IX. Traducción: Mónica López.

2* PAEZ, Rafael: "Lengua y Literatura". p.314

3* COLES, Trapnel: "Teleplay", p. I. Traducción: Mónica López.

1. LOS ELEMENTOS DEL DRAMA:

1.1. EL TEMA

La escuela de Lajos Egri insiste en que una obra debe tener un tema antes de pensar siquiera en sus personajes o en sus movimientos.

Otras escuelas sostienen, en cambio, que si bien una obra debe tener un tema, éste se desarrolla a medida que se escribe y algunas veces no es completamente aparente para el autor hasta que la obra se ha terminado.

El propio Egri reconoce que "...de mil escritores, novecientos noventa y nueve empiezan a escribir al ocurrírseles una idea o situación. Pero ello no es suficiente. Sin un buen tema preestablecido, nunca tendrán claro hacia dónde se dirigen..." 4*

Imaginemos a un profesor hablando frente a un abarrotado salón. Si al preguntarsele qué explica, respondiera que no lo sabe, diríamos que está loco.

Cada una de nuestras acciones tiene un motivo de ser, estemos o no conscientes de ello. Cada movimiento, cada paso que damos tiene un propósito.

De igual forma, nuestros personajes deben tener un propósito que conduzca sus vidas. Y en esencia, nuestra obra también

4* EGRI, Lajos: "The Art of Dramatic Writing", p.33. Trad. M. López.

poseerá una premisa o tema propio.

Veamos algunas premisas de obras conocidas planteadas por el autor:

ROMEO Y JULIETA: Grandes amores desafían la muerte.

MACBETH: La ambición cruel conduce a su propia destrucción.

OTELLO: Celos se destruyen a sí mismos y al objeto de su amor.

Existen temas universales que expresan verdades populares y que pueden ser usados para crear una obra.

No hay mal que por bien no venga.
La voluntad mueve montañas.
El que hace la ley hace la trampa.
Hombre precavido vale por dos.
La confusión lleva a la frustración.
El egoísmo conduce a la pérdida de la amistad.
El temperamento enfermo lleva al aislamiento.
La generosidad imprudente conduce a la pobreza.
La amargura conduce a falsa alegría.
La honestidad derrota a la corrupción.
El ser descuidado destruye la amistad.
La fanfarronería conduce a la humillación.
La astucia se cava su propia sepultura.

Por lo tanto, no empieces tu obra sin tener antes bien claro cuál será el tema que conduzca a los personajes y a todas sus acciones.

1.2. EL TRAMA VS. LOS PERSONAJES

Aristóteles, el padre del drama, consideraba más importante en una obra la trama que los personajes. Así lo manifestó en su "Poética":

"..Sin la acción no puede haber tragedia; puede haberla sin personajes (...) El drama nos interesa, no predominantemente por su descripción de la naturaleza humana, pero por las situaciones y únicamente secundariamente por los sentimientos de quienes están envueltos."*5

Lajos Egri, en cambio, considera al personaje como el elemento fundamental del drama:

"Un marido inicia un viaje de dos días pero olvida algo y regresa a su casa encontrando a su mujer en las manos de otro hombre. Supongamos que el marido mide 50 cms mientras que el amante es un gigante. ¿Que hará el marido?.

Si es un cobarde, puede pedir disculpas y salir por donde entró. Pero quizás su poca altura lo ha hecho insolente, lo ha forzado a ser agresivo por lo que se vuelve una furia sobre el grandulón. Quizás sea cínico y lo desprecie; quizás sea imperturbable y ría; quizás cualquier número de cosas - dependiendo del carácter". *6

Obviamente el conflicto surge del personaje y no lo contrario. Nunca podrás forzar un personaje en una situación

*5 EGRI, Lajos: "The Art of Dramatic Writing", p.47. Trad.M.López.
*6 Idem 5. p. 36.

donde no pertenece.

"...Cualquier obra literaria crece desde el personaje, aún si el autor planeó primero la acción. Tan pronto como crea a sus personajes estos toman prioridad y a la acción tiene que dársele nuevamente forma para que encaje en ellos." *7

El reconocido autor Trapnell Coles también defiende esa posición: "...Entre el carácter, el conflicto y la crisis la "c" más importante es la del carácter." *8

Herman Lewis en cambio busca el punto de equilibrio:

"Si analizamos las películas americanas frente las europeas, observaremos que las primeras enfatizan la acción... mientras que las segundas profundizan la línea de las motivaciones de los personajes."*9

"Cuando se colocan emocionantes acciones por sobre las motivaciones de los personajes, estos se convierten en marionetas. Lo contrario, personajes demasiado profundos, también es negativo debido a que frena el desarrollo de la acción, volviéndose la historia monótona." *10

Los personajes afectan a la trama y viceversa. Va en ambos sentidos. La solución reside en lograr el justo equilibrio entre estos dos importantes factores del drama.

*7 EGRI, Lajos: "The Art of Dramatic Writing", p.45. Trad. M. López.

*8 COLES, Trapnell: "Teleplay", p. 25. Trad. Mónica López.

*9 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting", p.25 Trad. Mónica López.

*10 Idem 9, p. 26.

1.2.1. LOS PERSONAJES.

Una historia no puede existir sin personajes. Los eventos por sí mismos no crean interés. Si lo dudas, abre el periódico en la página de las esquelas. ¿Qué puede ser mas dramático que una muerte?. Sin embargo nunca recordarás los detalles de esas columnas a no ser que se trate de alguien que conozcas.

Tu trabajo como autor es crear personajes reales. Para ello los deberás mostrar hablando, vistiendo, actuando y pensando. Más aún, deberás saber por qué se comportan como lo hacen. Para ello es preferible que previamente a tu historia estructures su esqueleto.

A. EL ESQUELETO.

Para poder comprender porqué tu personaje es rudo, amigable, maniático, egoista o sensual es importante que lo construyas bajo las tres dimensiones que dictamina Lajos Egri: *11

FISIOLOGIA
SOCIOLOGIA
PSICOLOGIA

A.1. FISIOLOGIA:

Es obvio que un paralítico ve el mundo de modo muy diferente a como lo ve un hombre físicamente perfecto. Un jorobado, un ciego, un sordo, un enano..ven cada uno el mundo de una forma particular. Un enfermo ve la salud como el bien supremo; mientras que una persona sana ni se acuerda de ella.

*11 EGRI, Lajos: "Screen Playwriting" p.32-43. Trad. Mónica L.

Nuestra apariencia física influye infinitamente en nuestras vidas, y en nuestro desarrollo mental ayudándonos a ser tolerantes, retadores, humildes, o arrogantes a sentirnos superiores o inferiores.

A.2. SOCIOLOGIA:

No pueden ser iguales las reacciones de un niño nacido en una pocilga a las de uno criado en un palacio.

De igual forma, hay que analizar en cada personaje a sus padres, sus gustos, el poder adquisitivo de la familia, sus amistades, sus tendencias religiosas, políticas, sus ambiciones, sus odios, sus lecturas...sociológicamente hablando, ¿quién es?.

A.3. PSICOLOGIA:

"Es el producto de la combinación de las dimensiones anteriores dando vida a la ambición, frustración, temperamento, actitudes y complejos de los personajes."*12

Para comprender porqué un individuo actúa como lo hace hay que analizar la motivación que lo obliga a tomar esa acción. Veamos su contextura física:

¿Está enfermo? Puede tener una leve enfermedad que afecte sus actitudes frente a las cosas. Nosotros no nos comportamos igual durante una enfermedad, convalecencia, o salud perfecta.

¿Odia hablar de calvicie? Quizás sea porque él la sufra.

*12 EGRI, Lajos: "Screen Playwriting" p.39. Trad. M. López.

¿Cómo afronta su problema?. Es posible que con resignación, burlándose de sí mismo, resentido...Lo cierto es que nadie escapa de tales cosas.

Si el personaje se siente insatisfecho de sí mismo lo reflejará de alguna forma: mayores conflictos con los otros, perezoso, resignado, cambiará su perspectiva de la vida...

* * * * *

Si comprendemos que estas tres dimensiones pueden proveer la razón para cada fase de la conducta humana, nos resultará más fácil escribir acerca de cualquier personaje y trazar sus motivaciones.

En la página siguiente presentamos un esquema modelo con los puntos que debes estudiar sobre tus personajes antes de iniciar cualquier obra. No es necesario que menciones todos esos detalles pues tu propósito es que te sirvan para poder estructurarlos consistentemente. De lo contrario, la audiencia no podrá identificarse en ellos.

Un método para empezar es estudiar las reacciones de ese personaje, con esas características, frente a una determinada situación.

Comienza con un pequeño problema como por ejemplo, una araña. Nuestro personaje, una mujer, está viendo TV y de pronto descubre que una arañita sube por su pierna. ¿Qué hará? Puede alarmarse y matarla. Puede asquearse y empezar a gritar. Puede sonreír y agarrarla con un papel y llevarla al jardín.

PERFIL DEL PERSONAJE.

NOMBRE DEL PERSONAJE:

FISIOLOGIA:

- * Sexo y edad.
- * Altura y peso
- * Color de pelo, ojos, piel.
- * Apariencia: atractivo, postura, gordo, flaco, limpio, forma del cuerpo, cabeza.
- * Defectos: deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento. Enfermedades.
- *. Salud general.

SOCIOLOGIA:

- * Lugar de nacimiento. Raza.
- * Clase social: baja, media, alta.
- * Ocupación: condiciones de trabajo, ingresos, comodidades, actitud frente a la organización. Ocupación de los padres.
- * Educación: tipo de colegios, aptitudes, títulos alcanzados, materias favoritas y odiosas.
- * Vida hogareña: costumbres e ingresos de los padres, desarrollo mental de éstos, vicios, trato al hijo. Si se divorciaron. Estado civil del personaje, número de hijos.
- * Religión.
- * Posición en su comunidad: líder entre sus amigos, clubs, deportes.
- *. Afiliaciones políticas.
- *. Diversiones, hobbies: libros, periódicos, revistas que lee.

PSICOLOGIA:

- *. Vida sexual, parámetros morales.
- *. Objetivos y metas personales, ambiciones.
- *. Frustraciones, mayores desencantos
- *. Temperamento: colérico, bonachón, pesimista, optimista.
- *. Actitud frente a la vida: resignado, combatiente, derrotista.
- *. Complejos: obsesiones, inhibiciones, fobias, supersticiones.
- *. Extrovertido, introvertido.
- *. Habilidades: idiomas, talentos.
- *. Cualidades: imaginación, razonador, gusto, equilibrio.
- *. Coeficiente intelectual.

B. EL AMBIENTE

"Cada hombre está influenciado por su ambiente, su salud y sus antecedentes económicos. Siendo cada uno de estos procesos un cambio constante, el hombre también se transformará."*13

Si un individuo recibe una herencia millonaria, si se le notifica que padece de cáncer, si tiene que mudarse a una mansión señorial o debajo de un puente...su visión de la vida se transformará completamente.

Por lo tanto, "los personajes son el producto de unos componentes físicos y las influencias ambientales en un momento dado."*14

C. APROXIMACION DIALECTICA.

"Este proceso se produce a diario en el hombre: Planeando una cosa, hace otra; amando él cree que odia; siendo oprimido aún profesa simpatía por quien lo humilló."*15

Estas contradicciones pueden ser explicadas a través de la dialéctica: " Cuando a una tesis se le opone su antítesis, surge un conflicto y de este enfrentamiento se produce la síntesis. Los personajes cuyas personalidades son opuestas crean conflicto"*16

Veamos un ejemplo: Carlos, el hijo del juez, muchacho educado moralmente, se convierte traficante de drogas.

*13 EGRI, Lajos: "Screen Playwriting". p.43. Trad. M. López.

*14 Idem 12. p. 45.

*15 Idem 12. p. 50.

*16 CELAYA, Xabier: "Guía de Dramaturgia", 1983.p.4.

Carlos ingresa en la carrera de derecho. Ahí conoce a una muchacha y al poco tiempo de salir juntos, ella lo acusa de dejarla embarazada. Su padre desea casarlos rápidamente pero Carlos quiere culminar sus estudios y realizarse como. Además niega ser el padre de la criatura.

El juez cree más los argumentos de la muchacha y avergonzado por su hijo, lo echa de la casa. Este, deseando realizar sus propias ambiciones, busca trabajo y al no encontrar, sucumbe a las necesidades fuertes y cae en el tráfico de droga.

Tesis: deseo del padre de casar a Carlos rápidamente.

Antítesis: Intención de Carlos de no casarse, pero de ser abogado a toda costa.

Síntesis: Expulsión de Carlos de su casa.

Otro muchacho en las circunstancias de Carlos no hubiera tenido igual destino. Supongamos un sordo mudo. En primer lugar nunca hubiera aspirado ser abogado. En segundo lugar es difícil que alguna muchacha lo acusara de dejarla embarazada. Tampoco el padre lo echaría tan fácilmente de la casa.

Pero, ¿por qué debía caer Carlos en el tráfico de drogas?. Porque nuestro tema nos forzó a ello. Por supuesto, Carlos puede conseguir un trabajo como dependiente o secretario y luego perderlo. Podemos hacerlo intentar todos los caminos posibles para evitar el narcotráfico. Pero en él debe caer. Si hubiera una forma en que pudiera evitar ese destino entonces habrá que buscar otro personaje cuyas cualidades permitan probar el tema.

D. CRECIMIENTO DEL PERSONAJE.

Una persona puede haber sido alegre en un pasado y ser actualmente un amargado por numerosas razones. El hombre, al igual que la naturaleza, está en constante transformación.

De igual forma tus personajes nunca deberán tener la misma posición de principio a fin de la obra. Deben crecer y cambiar como lo haría cualquier ser humano.

Supongamos a Tomás, un joven a quien le robaron su cuaderno de física un día antes del examen y no pudo estudiar. Suspendió la materia. Giovana es capturada por un robo similar en el colegio y Tomás está determinado a probar que también ella fue la causante de la desaparición de sus apuntes. El quiere probar que raspó por la falta de su cuaderno.

Pero al investigar, Tomás descubre que Giovana no cometió ningún robo... Entonces piensa que declarar la inocencia de esa muchacha es tan plausible como condenar a un culpable. En esta historia Tomás será más sensible al final.

Analiza cualquier personaje de la literatura universal y observarás "crecimiento" en ellos: Don Quijote, El Lazarillo de Tormes, Gulliver, Tom Sawyer, Hamlet ...

E. FUERTE VOLUNTAD DEL PERSONAJE.

Un personaje débil nunca podrá ser protagonista porque no es capaz de realizar una lucha, de llevar la carga del conflicto. Se daría por vencido. Y como no hay obra sin conflicto, el autor debe conseguir personajes que estén dispuestos a luchar por sus convicciones hasta las últimas consecuencias.

Pero analizando un poco, no existe persona que no haga lo que sea, si las condiciones de alrededor son suficientemente fuertes. Un hombre que vive bien, lleno de comodidades no tiene ningún problema de compartir su cena con su perrito. Pero situemos al mismo hombre, después de una catástrofe, después de dos días sin ver un alimento, qué reacción tomará cuando un niño le pida un mendrugo de su pan.

Muchos personajes fallan porque el autor los fuerza a actuar cuando aún no están listos para ello, no es su momento de luchar. Como resultado sus acciones son superficiales.

Otro error reside en que las decisiones que toman no están de acuerdo con su personalidad. De una semilla de aceituna sólo se esperará que nazca un olivo.

También es importante conocer los motivos que inducen a la acción. Una mujer acusa a su vecina de ladrona, quizás por odio, celos, defensa personal, venganza, irrespeto... Si la acusada decide abandonar la vecindad por ser cobarde, se frenará el ritmo de la historia. Es por ello que como escritor, debes tomar a tu personaje en el momento en que esa cobarde no sólo sea capaz de

enfrentársele sino también de ganar la batalla. Así la obra será dinámica y entretenida.

Si esa vecina débil repentinamente agarrara un cuchillo y asesinara a su acusadora, nos sorprendería porque no hubo transición. Esa acción fue ilógica. Deberían existir mayores choques, más profundos, que la llevaran a rebelarse.

En el drama se nos debe preparar para que entendamos ese clímax como el único paso posible a tomar por ese personaje. Debe mostrársenos los cambios que le ocurren. De la otra forma, nunca lo comprenderíamos.

En esa historia debería presentarse a la vecina a través de los siguientes estadios:

amor - desencanto - disgusto - irritación - ira
agresión - amenaza - premeditación - asesinato.

Si la vecina se mantiene mucho tiempo en uno de estos pasos, la obra se estatizará y será aburrida.

La transición de un estadio a otro va acumulando tensión lentamente hasta alcanzar la crisis, sin saltos. Con ella podemos conectar elementos aparentemente inconectables como el verano y el invierno, el amor y el odio.

Recuerda, no existen personajes débiles. La pregunta es: ¿lo atrapaste en el momento en que estaba listo para luchar?

F. PERSONAJES TRAMANDO SU PROPIA OBRA.

*17 Veamos cómo en "Casa de Muñecas" los personajes fueron tramando su propia historia de acuerdo a sus propias características y al tema de Ibsen: desigualdad de los sexos en el matrimonio conlleva a la infelicidad.

Para ello, el autor necesitaba un marido que encarnara el egoísmo de todos los hombres de su época (1879) y una mujer que simbolizara la subyugación de todas las mujeres.

Escogió a Helmer y Nora. El siguiente paso era redondearlos. El autor debería ser cuidadoso al construirlos porque después, en el conflicto, ellos tomarían sus propias decisiones.

Helmer se convirtió en un gerente de banco. Muy industrial, consciente de alcanzar el mayor rango de importancia en la institución. Respetabilidad sería su más alto propósito y sería capaz de sacrificarlo todo, aún el amor, por alcanzarla. Helmer es odiado por sus subordinados y admirado por sus superiores. Su amor por su familia es infinito, como ocurre con los hombres que son odiados por otros, y por lo tanto sus necesidades de amor son mayores que las del hombre promedio. Está satisfecho de sí mismo.

Nora sería infantil, derrochadora, irresponsable, mentirosa y engañadora dentro de su inocencia. Cariñosa, canta, baila, descuidada, pero ama a su esposo y a sus hijos sinceramente. Por su esposo es capaz de hacer cosas que no haría por nadie más.

*17 NOTA: Todo el tema "Personajes Tramando Su Propia Obra", constituye un resumen de "The Art of Dramatic Writing" de Lajos Egri, pag. 100-106.

¿Qué conflicto puede surgir de una pareja que se ama?. Si dudamos, debemos regresar al tema y a los estudios de los personajes donde encontraremos la clave. Ya que Nora es generosa y ama, deberá hacer algo por su familia, por su marido quien no la comprenderá. ¿Qué tipo de acto será?.

La acción de Nora socavará la posición de respetabilidad que Helmer mantiene. Pero esa acción será por amor a él. ¿Qué tipo de acto puede desequilibrar a este hombre que olvida todo cuando su posición es golpeada?. Algo concerniente al dinero.

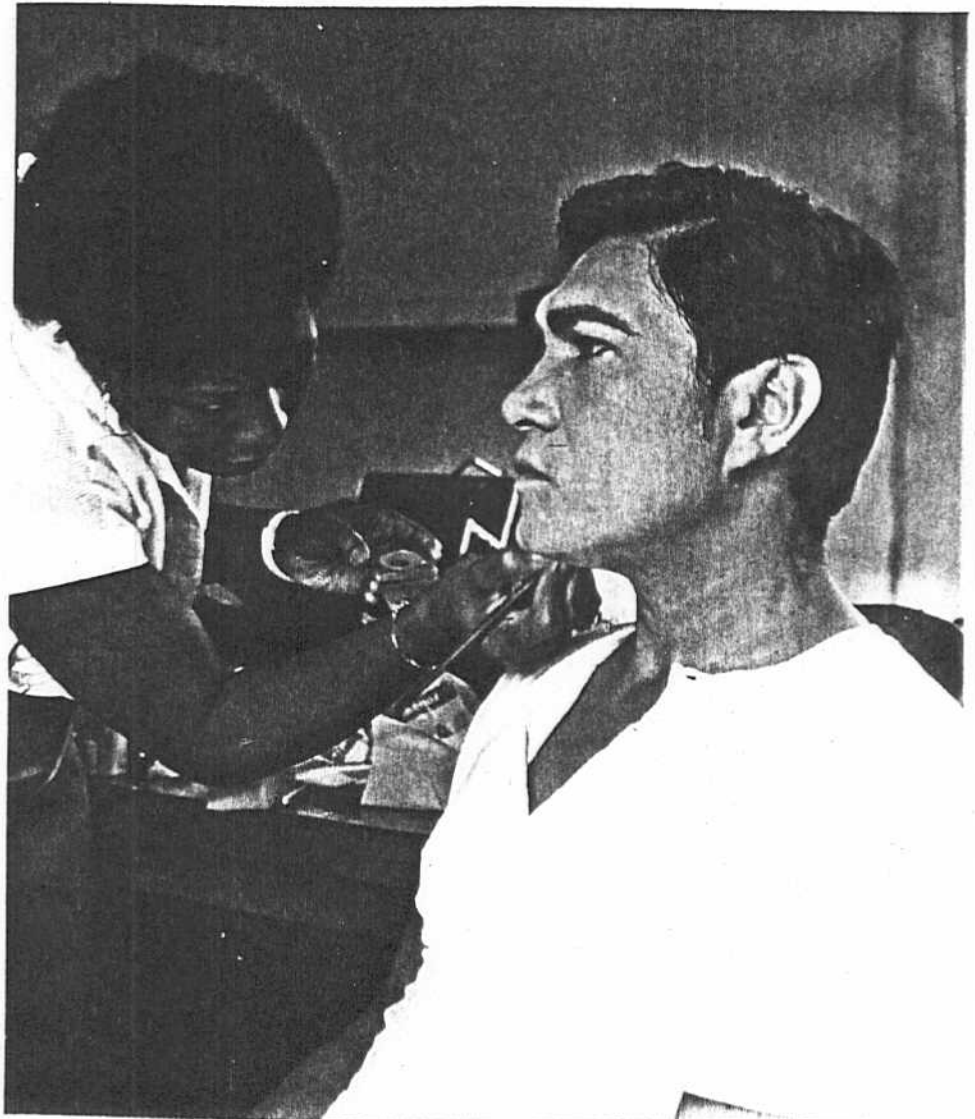
¿Robo?. Nora no es ladrona. Ella debería necesitar más dinero del que podría disponer en casa. ¿Para qué? Algo que ayude a su marido. ¿Una deuda?. Helmer nunca contraería deudas que no pudiera pagar. ¿Enfermedad?. Excelente. Nora necesita dinero para cuidar a Helmer.

Pero Helmer moriría antes de pedir el dinero. Nora no puede pedirlo a amigos pues Helmer se sentiría humillado. No puede robar. La única salida es pedir un préstamo. Pero como la firma de una mujer no es suficiente y no quiere pedírsela a un amigo - Helmer la descubriría- y menos a un extraño - podría sospechar alguna inmoralidad -decide recurrir a su padre. Pero este se halla moribundo. Sano, le hubiera ayudado a tomar el dinero pero entonces no habría obra de teatro. Los personajes deben probar el tema a través del conflicto; por lo tanto el padre de Nora necesariamente debe morir.

Entonces Nora falsifica la firma de su padre. Ella le dirá a Helmer que su padre le dejó ese dinero y él no será capaz de

rehusarse porque será de él.

Por un lado tenemos un tema y por el otro, un perfecto estudio de los personajes. Hay que permanecer derecho en la carretera marcada por estos límites. El tema sólo permite ir en una dirección: la de la verdad.



El maquillaje es un recurso para caracterizar a los personajes. (Foto Cortesía VTV).

G. EL PROTAGONISTA.

Un protagonista debe desear algo tanto, que destruirá o será destruido en el esfuerzo de obtenerlo. Este deseo no es un capricho sino una imperiosa necesidad que lo fuerza a actuar: honor, peligro, salud, dinero, protección, venganza, pasión...

Por lo tanto un hombre débil, indiferente o cobarde nunca podrá ser un protagonista. Tiene que ser alguien suficientemente activo, decidido para que la audiencia se identifique con él. De esta forma el público sentirá una especie de satisfacción propia cuando el protagonista resuelva el problema.

"Antes de preocuparnos por las cosas que pasan en la historia, nos preocupamos de las personas a quienes les pasan esas cosas" *18. Debido a esto, deberás crear cuidadosamente a tu protagonista. Deberás rodearlo de algunas cualidades que el público sueña con tener - ser atractivo, astuto, inteligente etc.- y tendrás que adjudicarle alguna característica que lo distinga de los demás y que permita recordarlo de una forma especial. Pero no lo hagas demasiado perfecto, perdería credibilidad.



*18 COLES, Trapnell: "Teleplay", p. 45. Trad. Mónica López.

H. EL ANTAGONISTA.

Es quien se opone al protagonista. Doña Bárbara, en la novela de Gallegos, es la antagonista de Santos Luzardo.

El antagonista en cualquier obra debe ser, en cierto momento tan fuerte y tan cruel como el protagonista. Si un bruto va a pegar a un niño, sabemos de antemano lo que ocurrirá. Una lucha es interesante cuando ambos tienen igual oportunidad de vencer.



La estructuración de los personajes y sus conflictos deben estar en función al tema prefijado por el autor. (Cortesía VTV)

I. OPOSICION

Entre el protagonista y el antagonista la reconciliación debe ser imposible.

Entre un facista y un demócrata, un hombre de ciencia y un supersticioso, un ateo y un religioso, un comunista y un capitalista no puede existir compromiso. Uno debe destruir al otro para sobrevivir. Debe producirse un conflicto cuya base es el ataque y el contra ataque.

Pero ciertas motivaciones pueden establecer unión entre ellos. Tu hija se enamora de un hombre que aborreces. ¿Puede ella dejar la casa? Por supuesto. Pero, ¿lo hará si ella espera que coloques a su futuro marido en tu negocio?.

Insultas a tu amigo. Furioso, él se va para nunca volver. Pero si le debes cien mil bolívares, ¿te podrá dejar tan fácilmente para no regresar?.

Después que escojas tu tema, debes probar inmediatamente si entre tus personajes hay antagonismos fuertes. De no ocurrir esto, tu conflicto nunca alcanzará un climax.

Deja que cada uno de estos adjetivos represente a un hombre e imagina los posibles conflictos cuando se encuentren:

frugal - derrochador.
moral - inmoral
sucio - inmaculado.
optimista - pesimista.
gentil - rudo.
listo - estúpido.
calmado - violento
saludable - hipocondríaco.
valiente - cobarde.

J. ORQUESTACION

Si seleccionas a todos tus personajes del mismo tipo, será lo mismo que una orquesta con tambores únicamente.

Puedes elegir dos policías, choferes y malandros para una misma obra pero cada uno deberá tener su propio temperamento, forma de pensar y de hablar. Uno será cruel, el otro amable; uno cobarde, el otro valiente. "El problema se crea cuando el autor escoge a personas con el mismo temperamento, la misma visión de la vida e intenta generar conflicto entre ellos". *19

Si hay un conflicto entre un caraqueño y un margariteño. resultará más excitante debido al contraste discursivo. Es importante resaltar las desigualdades y sustentarlos a través del crecimiento. El margariteño puede aprender español en el transcurso de la obra y el caraqueño puede engalletarse cada vez más en su hablar. Hay infinitas posibilidades de crecimiento de un personaje, pero éste debe existir, de lo contrario será imposible el conflicto.

*19 EGRI, Lajos: "Screen Playwriting", p.115. Trad. M. López.

1.2.2. LA TRAMA.

Trama es el plan de acción de una historia *20

Tu público quiere vivir las aventuras y situaciones que atravesarán tus personajes. Ello lo lograrás en primer lugar si tus personajes reúnen las cualidades para que la audiencia se pueda identificar en ellos, si el problema presentado es interesante y más aún si la solución de éste es satisfactoria.

Según Kay Bendel *21, para que un problema sea interesante deberá ser:

- a. UN PROBLEMA IMPORTANTE: Nadie se preocupará si el marido abandona a su infiel esposa. Pero haz que la mujer se desviva por su esposo, lo mime, lo cuide y de pronto sea abandonada. Le habrás dado a la trama una significativa importancia.
- b. DEBE AFECTAR SEVERAMENTE AL PERSONAJE: De lo contrario, no se preocupará en solucionar su problema.
- c. DEBE SER URGENTE: Nunca generará ansiedad si tienes todo el tiempo del mundo para resolverlo. Cuanto más tardes en descubrir al asesino, más posibilidades hay para que cometa su próximo crimen.
- d. DEBE PARECER IMPOSIBLE DE RESOLVER: No hay curiosidad frente a un problema sencillo.

*20 COLES, Trapnel: "Teleplay". p. 18 Trad. M. López.

*21 BENDEL, Kay: "Making Crime Pay". p. 34. Trad. M. López.

Para que el público se identifique con tu personaje, éste debe sufrir algún problema por el cual deberá luchar. Supongamos que Lysber está recibiendo amenazas de muerte. Sin embargo tiene una gran familia que la acompaña continuamente. Tiene sofisticadas alarmas instaladas en su casa y varios policías patrullan a toda hora su vecindario. No hay motivos para que nos preocupemos por ella.

Pero si ella no tuviera familia ni alarmas. Si la policía no creyera en esas amenazas y nadie la quisiera ayudar. En esas circunstancias el público siente la necesidad de preocuparse por ella.

El escritor debe evitar involucrarse demasiado en una trama interesante, descuidando a sus personajes. "En este caso el guión puede terminar siendo un grupo de títeres que se mueven a través de situaciones interesantes en vez de personajes tridimensionales, redondos" *22

Hay autores que afirman que sólo existe un número limitado de tramas. La diferencia la hacen los personajes y el tratamiento que le des. ¿Cuántas veces no se ha repetido la historia de Romeo y Julieta, la de Medea, la del Conde de MonteCristo?.

*22 COLES, Trapnell: "Teleplay", p. 54. Trad. M. López.

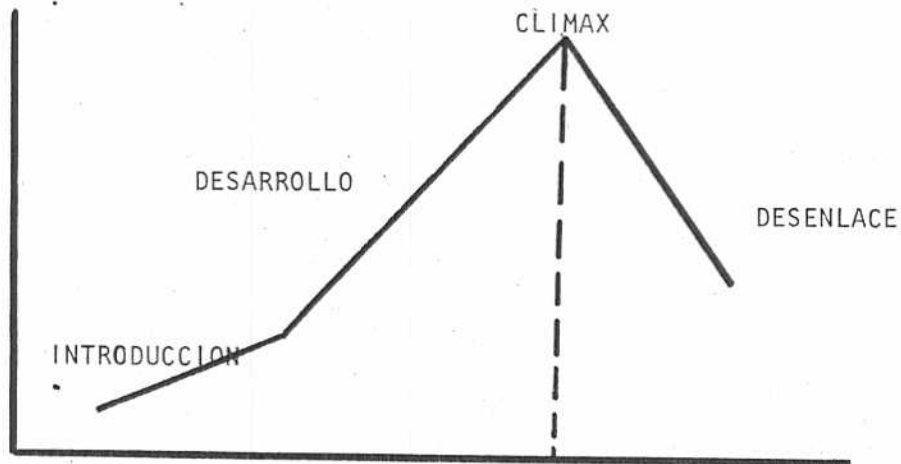
Todos los elementos de la obra deben orientarse hacia tu idea central (tema) la cual sufrirá un desarrollo vigoroso a través de diversos estadios.

INTRODUCCION

DESARROLLO.

CLIMAX

DESENLACE.



Esquema gráfico del desarrollo e intensidad dramática en el tratamiento de una historia.

A. INTRODUCCION.

Es el primer periodo de la obra donde el espectador se familiarizará con el ambiente, la época, los personajes principales y sus problemas.

Es una falla terrible dibujar unos antecedentes, crear una atmósfera, antes de empezar el conflicto. La primera línea hablada deberá iniciar el conflicto y el camino inevitable a la

comprobación de nuestro tema.

Una buena introducción es aquella donde "algo vital está en juego entre los personajes".

"Existen varias posibilidades para empezar una obra:

- * En un punto culminante, cuando el conflicto se torna crisis.
- * Cuando al menos un personaje ha alcanzado un giro en su vida.
- * Con una decisión que puede precipitar un conflicto."*23

En conclusión, es imperativo que tu historia comience por el medio y bajo ninguna circunstancia, al principio.

Por supuesto, esta regla tiene sus excepciones. "Las obras de Ibsen empezaban donde los dramas convencionales hubieran cerrado: empezaban con el climax y dedicaban toda la obra a lo que seguía a este debido a que los problemas encarnados por los personajes eran tan complejos, que había mucho que decir desde el primer acto."*24

Todo lo que pasó antes de empezar la obra se contará a través de la exposición la cual es "el arte de deslizar información vital, lo más imperceptiblemente posible a medida que la historia avanza." *25 Las explicaciones que la gente ofrece ser comentarios naturales.

*23 EGRI, Lajos: "The Art of Dramatic Writing".p. 183.Trad.M.L.
*24 COLES, Trapnell: "Teleplay".p. 67. Trad. Mónica López.
*25 Idem 24. p. 68.

un hombre o comunidad. Las otras pueden estar representadas por elementos no humanos (enfermedades, acontecimientos etc.). En toda obra dramática deben haber obstáculos, algunos de ellos se resuelven al final de la obra." *28 Un salón de clases donde todos se lleven bien en armonía, sin problemas sería ideal en la realidad pero terriblemente aburrido en un drama.

Cada conflicto, conformado por el ataque y contrataque, causa el siguiente. Cada uno más intenso que el anterior. La obra se mueve empujada por el conflicto creado entre los personajes en el deseo de alcanzar una meta: comprobar el tema.

En esta etapa surgen las subtramas, es decir, las tramas secundarias que al final desembocarán en la principal. Un método de crear subtramas es "darle al protagonista más de un problema al cual enfrentarse (...) o darle a más de un personaje un problema serio para resolver." *29

En el desarrollo es necesario valerse de la preparación. Una idea sorprendente no debe ser esparcida al público que no esté 'preparado' para aceptarla. Si vas a hundir el barco en el último acto debes informar anteriormente a la audiencia de que le está entrando agua y más adelante, que un huracán se avecina.

Hoy en día se enfoca más la preparación en cuanto al personaje. ¿Es lógica su evolución en la obra?

"Pongamos una situación de crisis: Una mujer observa

*28 MORAÑA, Oscar: "Aproximación Semiológica a la Telenovela". p. 9

*29 KAY BENDEL, Stephanie: "Making Crime Pay". p. 31. Trad. M.L.

impasiblemente a su esposo morir rehusándose a buscar la medicina, en el dormitorio contiguo, que podría salvarle la vida.

Este incidente es increíble. Pero dentro de su contexto no sólo es verosímil sino inevitable. Lo creemos y aceptamos porque se nos ha descrito profundamente cada personaje, preparándonos para sus reacciones frente a una situación dada. En el momento que llega el climax, sentimos que conocemos a ese individuo...aún cuando nos impresione lo que haga en un momento crucial, somos receptivos y lo entendemos. " *30

Enfrenta a dos fanáticos y tu audiencia permanecerá dos horas sin respiración, esperando la lucha.

"La sospecha de un conflicto es "tensión" esperando impacientemente que esa promesa se cumpla. En el conflicto se ofrece la revelación, la cual tendrá entonces una fascinación total." *31

Cuando el conflicto llega a su punto culminante se alcanza una crisis la cual constituye un punto donde una decisión cambiará el estado de cosas por un camino o por otro. Crisis es la muchacha que encuentra a su novio besándose con su mejor amiga; es el negro cuando descubre que los del Ku Klux Kan lo han rodeado y no tiene escapatoria; es una niña encontrando a su muñeca preferida sin pelos... "Una crisis no es necesariamente un cataclismo; puede ser algo (...) que sólo sea de importancia para

*30 COLES, Trapnell: "Teleplay", p. 20. Trad. Mónica López.
*31 Idem. 30. p. 23.

la persona que experimenta este suceso... Pero nosotros nos identificamos con estos personajes por lo tanto, la crisis será importante también para el público." *32

Por lo general, cada escena posee su crisis la cual contrasta con el comienzo suave de la escena siguiente.

Toda obra debe ir creciendo hasta su conclusión necesaria. Cada conflicto causa el siguiente. Cada uno es más intenso que el anterior. De todos ellos resulta el conflicto mayor, el climax.



Durante el desarrollo de la obra los personajes deben ir creciendo. (Fotos Cortesía VTV).

*32 COLES, Trapnell: "Teleplay". p.31. Trad.Mónica López.

C. CLIMAX

El interés nunca debe estancarse o disminuir. Debe ascender gradualmente hasta el final de la historia donde se producirá la crisis más importante, la cumbre emocional de la acción: el climax.

El climax puede ser violento, cómico, restringido, trágico, aterrador, silencioso, ruidoso, etc. Lo único importante es que sea satisfactorio. Es lo que la audiencia, conscientemente o no, deseaba que ocurriera. Y debe sentir que éste era inevitable. Pero nunca ha de ser esperado o previsible.

En Caperucita Roja se da crisis cuando la niña toca la puerta de su abuelita, ¿habrá llegado ya el lobo?, ¿qué le haría a la abuelita?, y de estar ahí, ¿qué le hará a Caperucita?. Ya conocemos al lobo y sus intenciones. Por lo tanto, la incertidumbre de si está o si no está, creará una crisis.

El climax, el punto culminante, viene cuando Caperucita encuentra al lobo disfrazado de abuelita. Al reconocerlo éste se vuelve contra la pequeña. La conclusión será la afortunada aparición de un cazador quién dando muerte al lobo, salvó la vida de Caperucita Roja. (este tipo de soluciones no es satisfactorio debido a que resulta coincidental, obra de la casualidad. La conclusión debe ser producto de las habilidades mentales o físicas del protagonista).

Todo el que ha contado un cuento sabe que debe dejar el interés y la sorpresa para el final. Eso es el climax. Después

de esta cumbre emocional, se supone monótona toda acción posterior, ajena al climax. Por ello es que a continuación vendrá el desenlace que será consecuencia lógica de todo lo anterior.

D. D E S E N L A C E

En esta etapa "se sueltan los lazos de la trama, se resuelve el problema, se aquieta la curiosidad, se termina. "*33

Las leyes dramáticas piden un desenlace corto (aunque existen excepciones como el caso de Ibsen). La idea está gastada, sobran explicaciones detalladas y curiosas. Es entonces más efectivo dejar muchos asuntos insinuados o al arbitrio del público.



*33 SANCHEZ, Rafael C.: "Guía Cinematográfica DOCLAM", p. 45.

A MANERA DE CONCLUSION

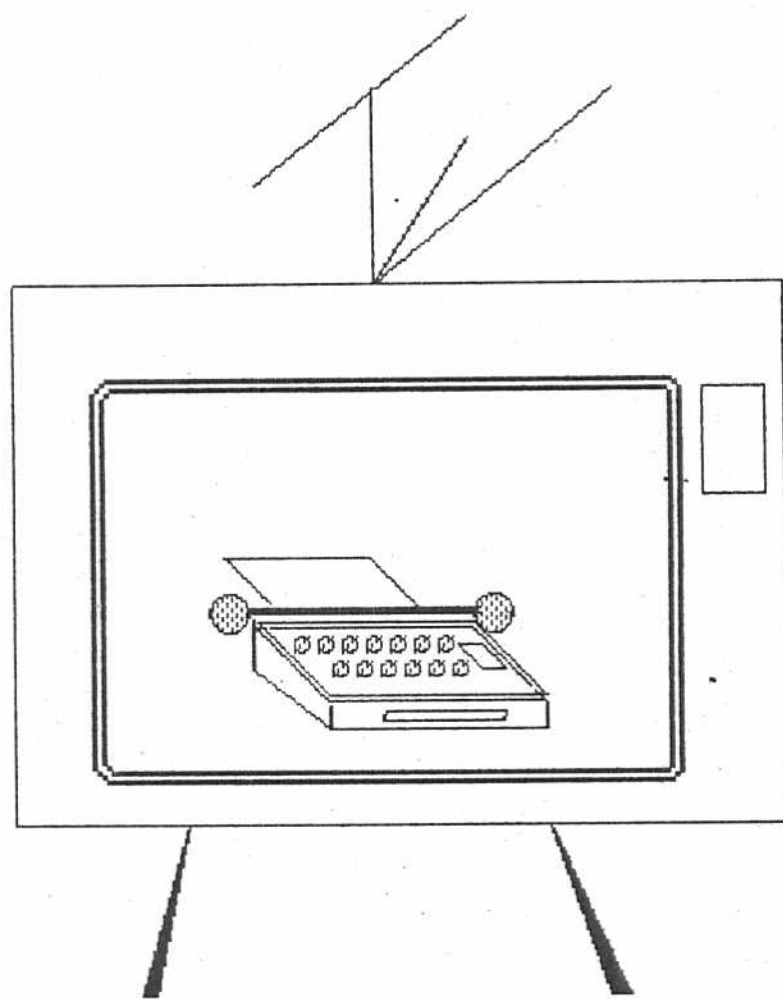
Nada de lo dicho representa reglas estrictas. Son principios dinámicos que funcionan con mucha eficiencia pero ...también se puede experimentar y crear algo nuevo... y eso es lo que esperamos de tí.

"Si no puedes diferenciar entre dos fragancias no podrás ser un creador de perfumes; si no tienes piernas, no podrás ser un corredor. Si eres sordo, no podrás ser músico.

Para convertirte en dramaturgo deberás ser, para empezar, un hombre con imaginación y sentido común. Nunca debes estar satisfecho con los conocimientos superficiales. Debes tener paciencia para indagar las causas. Debes tener sentido del balance y del buen gusto. Debes saber economía, psicología, fisiología y sociología. Puedes aprender estas cosas con paciencia y fuerte trabajo -y si no las aprendes, ningún intento hará de ti un buen escritor. Frecuentemente nos sorprendemos de cuán fácilmente la gente decide ser escritor o dramaturgo. Toma aproximadamente tres años de aprendizaje para ser un buen zapatero; la misma verdad para carpintería o cualquier otra habilidad. ¿Por qué la dramaturgia - una de las profesiones más difíciles del mundo - puede adquirirse en una noche, sin un estudio serio?."

LAJOS EGRI. "THE ART OF DRAMATIC WRITING."

Escribiendo para



Capítulo IV.

"Es fácil llamar a la TV 'pantalla para idiotizar' pero yo prefiero pensar en algo más trascendente: en un fenómeno científico de nuestra era, a menudo mal utilizado (como lo han sido otras grandes invenciones a lo largo de la historia) pero con cuya ayuda estamos intentando nuestro camino hacia un mayor entendimiento entre los hombres"

ARTHUR HAILEY.

IV. ESCRIBIENDO PARA LA TELEVISION.

La comunicación se ve afectada por las características del medio. Para transmitir un mismo mensaje a través de la radio, el cine, la prensa, un suplemento animado, oralmente o la TV, nos valdremos de recursos muy diferentes.

Si deseas ser guionista televisivo es esencial que conozcas tanto las posibilidades como las limitaciones de este medio. De esa forma podrás presentar los personajes y sus conflictos eficazmente, captando, desde el primer momento, la atención de tu gran público.

"La TV es un instrumento potencial de cultura, entretenimiento, educación e información para el pueblo, el cual, como todo instrumento, exige conocerlo, saberlo manejar y adaptarse a sus limitaciones y posibilidades para hacer un buen uso de éste." *1

Esperamos que el siguiente capítulo te sirva de guía para que puedas comunicar correctamente a través de la penetrante pequeña pantalla.

*1 KAPLUN, Mario: "Producción de Programas de Radio". p. 43.

1. CARACTERISTICAS DEL MEDIO TELEVISIVO:

1.1. PROPIEDADES:

1.1.1.- La comunicación es:

PUBLICA: no va dirigida a nadie en especial.

TRANSITORIA: los mensajes no se registran permanentemente como en un periódico.

SIMULTANEA: Llega a muchas personas a la vez a diferencia de un revista, o un periódico. Esto permite compartir los programas entre personas aún distanciadas.

INSTANTANEA: El mensaje es recibido en el mismo momento en que se transmite y es distribuido sin necesidad de ningún intermediario (como en el periódico). Gracias a esto pudimos ver al hombre en el instante que pisó la luna.

PARCIALENTE GRATUITA: A las personas no les cuesta ver un programa televisivo, constituyendo el medio más barato de entretenimiento. Sin embargo, los productos promocionados en la TV ponen un recargo a sus precios para cubrir los costos de comerciales. Por tanto, indirectamente, el televidente está pagando la TV.

LARGO ALCANCE: La TV tiene un amplio radio de acción gracias a las repetidoras que le permiten cobertura nacional, y los satélites que tie -

nen un alcance internacional. Por tanto, es el medio de mayor cobertura.

ACCESO DIRECTO A LOS HOGARES: Llega al domicilio de cada usuario, sin que éste tenga que desplazarse como es el caso del cine.

1.1.2.- "Su auditorio es: GRANDE, HETEROGENEO Y ANONIMO" *2

1.1.3.- Se comunica a través de la IMAGEN, EL AUDIO Y EL MOVIMIENTO. Ello provoca un alto grado de recuerdo (superior a los medios no audiovisuales) por lo que se usa ventajosamente para la persuasión y pedagogía. Llega a los analfabetos.

1.1.4.- POSIBILIDAD DE GRABAR: Los programas no requieren ser en "vivo". Ello ofrece más fluidez en las transiciones de tiempo y espacio. Además se pueden corregir mejorando la calidad.

1.1.5.- POSIBILIDAD DE PRESENTAR MANIFESTACIONES SUBJETIVAS Y PENSAMIENTOS DE LOS PERSONAJES a través de los planos cercanos.

1.2.- LIMITACIONES

1.2.1.- EL TIEMPO: En la TV las horas son de (45) minutos y las medias horas de 22, de aquí que las obras deban ser extremadamente ajustadas y no admitan elementos extraños. Para alcanzar la efectividad verdadera, la obra de televisión deberá tener pocos personajes y una línea argumental simplificada.

*2 WRIGHT, Charles R.: "Comunicación de Masas", p. 11-14.

1.2.2.- EL ESPACIO: Existen dos problemas:

*.- las medidas físicas de la mayoría de los estudios dificulta poner muchos personajes al mismo tiempo y contar con muchos escenarios. Son muy limitados los exteriores y los efectos de la naturaleza como las inundaciones y los temblores.

*.- El tamaño relativamente reducido de la pantalla del receptor ocasiona que se pierdan muchos detalles. Para contrarrestarlo se hace necesario un ritmo rápido en el montaje y evitar el uso de GPG.

Las limitaciones de espacio y tiempo y las posibilidades para lograr una orientación subjetiva (planos cercanos) se combinan para apuntar hacia un enfoque especial de las buenas obras de TV: el sondear un BREVE LAPSO DE LA VIDA INTIMA DE UN PERSONAJE.

1.2.3.- LA CENSURA: Limita los temas a tratar pero en beneficio de la colectividad. (Ver el Código de Etica de TV en el anexo 6).

1.2.4.- CORTES COMERCIALES: Distraen la atención del espectador. Por ello es necesario planificarlos, colocando puntos culminantes antes de la interrupción para mantener al público en la expectativa. Debe tenerse la precaución de no cortar una escena o acción que no tendría igual importancia si se dividiera.

1.2.5.- LA LUCHA POR EL RATING: Obliga a escribir y programar al día conllevando la premura y presiones características de este trabajo.

1.2.6.- EL PUBLICO NO PARTICIPA: Por eso es que la TV presenta frecuentemente sus programas cómicos ante invitados que deben reirse y aplaudir para suplir en cierta forma la falta de audiencia auténtica y así, contagiar al pasivo televidente.

1.2.7.- FUGACIDAD: No le es posible al receptor retroceder para ver lo que no capturó en la emisión (a no ser que tenga un grabador de video). El televidente que se perdió una escena importante no podrá seguir el relato.

Esto impone la necesidad de: SER MUY REITERATIVOS especialmente en los programas educativos. Es lo que se denomina Ley de Redundancia: "Todo discurso televisivo debe, y de hecho lo hace, tener un 50% de información redundante y un 50% de información nueva. Así funciona la dinámica de la continuidad del relato sin caer en la repetición."*3 Una misma cosa puede ser comunicada a través de distintos recursos: (diálogo, sonido, mímica, acción, movimiento de cámara, luz etc.).

También es importante LIMITAR LA INFORMACION. Se debe expresar pocos conceptos por programa. Demasiadas ideas no podrán ser retenidas por el televidente.

1.2.8.- PELIGRO DE DISTRACCION: A diferencia de la sala de cine, donde se conjugan los factores ideales para hacer que la atención del público recaiga en la pantalla, la TV está situada generalmente en lugares donde existen elementos distraccionales. Si el programa no resulta interesante y no logra captar el

*3 ESCOVAR, Ma.Gabriela y otros: "El Ejercicio Literario en TV", UCAB 1982, p. 89.

interés desde los primeros segundos, el televidente fácilmente puede dejar de atender.

1.2.9.- ACTITUD CRITICA DEL ESPECTADOR: "Por más que nos propongamos mantenernos distanciados de una película en un cine, de verla con ojos críticos, los poderes de resistencia siempre acaban debilitándose hasta llegar a olvidar en cierto momento la obligación impuesta y sumergirnos en el drama." *4

La televisión no ejerce sobre nosotros tal fascinación como para hacernos perder el control crítico sobre nuestras sensaciones. Por el contrario, para seguir atentamente a una emisión debemos recurrir a toda nuestra capacidad de concentración.

Por lo tanto es necesario en los cinco primeros segundos impactar pero de una FORMA EMOTIVA. Ejemplo:

FADE IN

INT. HABITACION - NOCHE.

IRENE BORDA LA LUZ DE UNA VELA. LA PUERTA DEL CLOSET SE ABRE LEVEMENTE, REVELANDO ALGUIEN ESCONDIDO EN EL. EFECTO: CHIRRIDO DE PUERTA.

IRENE OYE UN RUIDO, LEVANTA LA CABEZA Y MIRA EN LA PENUMBRA. CREE QUE SE HA ENGAÑADO Y SIGUE BORDANDO. EL CLOSET SE ABRE OTRA VEZ. SE PUEDE VER UN SUJETO ENMASCARADO CON UN CUCHILLO.

Esta escena fuertemente emotiva es capaz de captar en seguida la atención del espectador de cine, pero no de TV. El televidente, sobretodo en el comienzo de la obra, conserva

*4 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de TV" p. 26.

intacto su poder de crítica.

En TV no basta mostrar una mujer que va a ser asesinada para crear suspense. Hay que diferenciar a esa mujer de las demás, mostrando cómo es. Hay que explicar que está bordando el pañuelo para su esposo. Esto se puede expresar con un PP al bordado: un corazón con el nombre de él (Pedro) y de ella (Irene) y una cita, "siempre unidos". Al escuchar el ruido, ella se sobresaltará y preguntará automáticamente "¿Eres tú Pedro?".

En ese momento, si vemos al hombre del closet con el cuchillo temblaríamos por aquella mujer de la cual ya sabemos lo necesario para interesarnos en la dramática situación que atraviesa.

2.- CONCEPTOS DRAMATICOS APLICADOS A LA TV

"...la historia (...) es la justificación de la película. El público, como es lógico, no se preocupa de la originalidad de los encuadres ni la pureza de la iluminación, ni siquiera de la buena lógica del montaje. Todo esto contribuye al éxito de una película pero de verdad, lo que el público quiere es que lo que la cámara le cuenta en imágenes tenga interés. Si el espectador durante todo el programa está pendiente de la pantalla, la película es buena. Este es el único axioma indiscutible..."

Adolfo Marsillach.

Los programas dramáticos televisivos se valen de los principios clásicos anteriormente estudiados. Sin embargo, las características de este medio exigen ciertas modificaciones que como escritor deberás conocer y aplicar.

2.1.- TIEMPO Y ESPACIO: Es mucho más flexible en TV que en teatro. "Basta un parpadeo para que la TV trascienda los linderos de lugar y de tiempo."*5

2.2.- TRAMA: "A veces el escritor se concentra en la trama a expensas de la acción, enfoque muy frecuente que ha conducido a las figuras estereotipadas que vemos en la mayoría de las series televisadas de hoy día, o bien se centrará en el personaje sin incluir acción de importancia. Ninguno de los dos sistemas es satisfactorio. Hay que buscar el término medio." *6

Arthur Hailey recomienda: "TENGA UNA FUERTE LINEA NARRATIVA:

*5 HILLIARD, Robert R.: "La Televisión", p. 215.

*6 Idem 5.

no importa cuán brillante sea el diálogo, cuán lograda esté la ambientación(...) a menos que exista una historia completa y bien delineada, fracasará en TV." *7

Por las restricciones del tiempo, es preferible orientar la trama hacia una línea de acción SENCILLA, en el sentido de que no acumule excesivas tramas accesorias y donde se busquen escenas cortas y de gran tensión. "Con ello no queremos decir que a un drama con un conflicto central no pueden añadirse otros periféricos pero ello ha de ser con la condición de que estén bien concatenados entre sí, de forma que el desarrollo de los primeros repercuta sobre los segundos y les haga desarrollarse a su vez." *8

Es muy importante aplicar en los programas televisivos el concepto dramático del "TODO ORGANICO" donde todos sus elementos son vitales, "...se debe representar una acción, un todo completo, con sus diversos incidentes tan estrechamente conectados que la transposición o retiro de cualquiera de ellos disgregaría y dislocaría al todo. Pues aquello que no produce ninguna diferencia perceptible con su presencia o ausencia no es parte del todo." *9

Además, en el medio televisivo la construcción argumental debe cumplir: arranque intrigante, interés creciente y final sorprendente.

*7 HAILEY, Arthur: "Prólogo de Close-up", p.II.

*8 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de Televisión", p.56.

*9 ARISTOTELES: "La Poética" p. 45.

EL ARRANQUE INTRIGANTE.

Debido a la escasez de tiempo el conflicto deberá llegar lo antes posible. Puede ocurrir que la introducción sea nada o casi nada y que la obra empiece en el conflicto en pleno desarrollo.

Debe ser dinámico y ofrecer tensión emotiva desde los planos iniciales para captar la atención de espectador antes que los créditos o las cuñas invadan la pantalla.

"Los escritores de TV americanos son de la opinión de que en el comienzo...debe incluirse en seguida un elemento clave que nos meta directamente en lo vivo de la historia que se quiere narrar"
*10. Por lo tanto, lo más recomendable es empezar en el medio de las cosas, con un evento ya en progreso."

Pero para crear un inicio impactante tampoco es que vamos a dislocar toda la historia. Recuerda, el objetivo es interesar a la audiencia.

INTERES CRECIENTE: EL DESARROLLO.

Es relativamente fácil escribir la secuencia introductoria de un guión. Atraer la atención y despertar la curiosidad. La dificultad radica al tener que trazar el desarrollo de la acción. Es el fragmento más largo y pone a prueba la pericia del libretista.

*10 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de TV", p. 219.

"Nuestra meta es lograr que el público esté más interesado en nuestros personajes al final del primer acto que lo que estuvieron al principio, más preocupados por sus destinos en el punto medio de lo que lo estuvieron al final del primer acto y totalmente envueltos a medida que el climax llega." *11

La clave es crecimiento. Desde el momento que introduzcas, tus personajes, la historia deberá crecer. Se apilan problemas, se levantan complicaciones (aunque éstas en TV han de ser pocas), nuevas personas llegan a la escena... No tiene sentido pensar que tu audiencia será absorbida instantáneamente por nuestros personajes después del FADE IN. El envolver a los espectadores es un proceso.

FINAL SORPRENDENTE: EL DESENLACE.

El climax debe ser el resultado de una acción continuada y cada vez más intensa. Debido a la misma falta de tiempo suele no presentarse la resolución detallada.*12

2.3.- LOS PERSONAJES:

Paddy Chayefsky recomienda: "cuenta con un buen personaje, con una buena relación emotiva y también con una buena crisis en esa relación. Eso es todo lo que hace falta para un buen drama" *13

*11 COLES, Trapnell: "Teleplay", p. 23. Trad.M. López.

*12 HILLIARD, Robert R.: "La Televisión" pag. 216.

*13 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de Televisión", p. 215.

Los personajes deberán ser los esenciales. El factor tiempo impide el desarrollo de la caracterización profunda de más de uno o dos personajes. Ellos han de contribuir al conflicto principal y a la línea unificada de la trama." *14

"La facilidad que tiene la TV de presentar la hondura del personaje es una ventaja y una desventaja. El escritor no puede presentar al grupo como protagonista con la misma fuerza que lo puede hacer el teatro. Puede, sin embargo, presentarse con más efectividad al individuo y orientar al público, mediante los acercamientos, hacia los sentimientos íntimos e internos de los personajes ..."*15. Ello implica que los conflictos entre individuos o del hombre consigo mismo sean más eficaces que los conflictos entre el hombre y una gran fuerza o bien entre grupos.

Sin embargo, no caigas en ensayos introspectivos, los cuales - según Arthur Hailey- no se prestan para la pieza de TV.

"Al escribir, muchas veces los personajes nos vencen. Hablan de otra manera y se comportan como nosotros no quisimos que se comportasen. Personaje y personalidad no van siempre unidos. No descubro nada, pero hago constar un hecho absolutamente increíble. Y además, toda la resistencia es inútil. El personaje es más fuerte y eso lo sabía Pirandello." *16

*14 HILLIARD, Robert R.: "La Televisión", p. 216.

*15 Idem 14.

*16 DE ARMIÑAN, Jaime: "Guiones de TV", p. 45.

2.4.- RECURSOS DRAMATICOS

Tu obra debe tener ciertos valores emocionales que hagan reaccionar a tu audiencia. Un carro atravesando una carretera es un fenómeno normal, pero puede crear inquietud simplemente al golpear peligrosamente una de las defensas de la carretera.

Si bien es necesaria en tus obras la "preparación", nunca reveles la trama prematuramente. Ejm: uno de los personajes dice: "Me temo que nos vamos a meter en problemas con ese tipo". La audiencia estará avisada y perderá el impacto dramático.

2.4.1.- SUSPENSE:

El suspense designa habitualmente una acción dramática cuya resolución viene retardada por otra acción paralela o secundaria, con el objeto de mantener sin desmayo la atención del espectador.

El suspense se confunde a menudo con la sorpresa. Alfred Hitchcock *17 nos explica las diferencias: "Dos individuos hablan. Hay una bomba debajo de la mesa y la conversación es bastante anodina, no sucede nada especial y de repente ¡Bum!, explosión. El público queda sorprendido pero antes se ha mostrado una escena desprovista de interés."

"Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto al malhechor que la puso. El espectador sabe que estallará a la una

*17 WOOD, ROBIN: "El cine de Hitchcock", Edt. Era, pg. 15.

y que es la una menos cinco (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el espectador participa de la escena. Tiene ganas de decir a los personajes de la pantalla "¡No deberías contar esas trivialidades mientras esa bomba está a punto de estallar!".

"En el primer caso se ha ofrecido cinco segundos de sorpresa, en el segundo, cinco minutos de suspense."

De aquí se desprenden algunos principios del suspense:

* **INFORMACION:** Es indispensable que al público se le revelen ciertos datos que los personajes no conocen todavía. Gracias a este principio, la audiencia sabe más que los protagonistas y puede preguntarse con más intensidad "¿Cómo podrá resolverse la situación?".

* **IDENTIFICACION:** Los personajes deben ganarse la simpatía y el interés de la audiencia para que ésta comparta sus experiencias y sienta ansiedad e incertidumbre por sus problemas.

* **RECURSOS TECNICOS:** Un argumento mediocre puede ser superado a través de los movimientos de cámara, iluminación, actuación, sonido, montaje con que se cuenta.

* **EL TIEMPO:** Las necesidades del suspense obligan a dilatar el tiempo. Esto se logra más que nada a través de la intercalación de acciones paralelas. "A veces se hace suspense malo - comenta Hitchcock- careciendo de toda implicación que vaya más allá de ¿podrá? o ¿no podrá?. Los cortes sucesivos de un personaje a

otro no tienen más propósito que de prolongar la agonía".*18.

El ejemplo clásico es el torturador preparándose para asesinar a su víctima ya amordazada, mientras que el héroe que la iba a visitar y quien es el único que la puede salvar, se dilata, en su camino: compra un periódico, se detiene ante las vidrieras, se peina. La audiencia se va preocupando más y más.

También crea suspense la lucha contra el tiempo donde el juez sabe que le quedan pocos minutos para evitar que sea electrocutado el inocente. En las comedias también da buenos resultados: el muchacho debe apresurarse en advertir a sus amigas que su padre lo visitará y no las debe encontrar.

2.4.2.- LA PERSECUCION:

Es otro recurso que da buenos resultados en las comedias, misterios, aventuras... Las persecuciones deben realizarse una vez que los personajes estén bien identificados y después que se haya establecido su lugar en la historia. Según la obra, el persecutor, puede no necesitar conocerse hasta el final.

A las persecuciones se les debe agregar suspense. Puede hacerse caer a la víctima en manos del malhechor y por un accidente, o preferiblemente por su astucia, lograr huir nuevamente de él.

Nunca obvies el uso de la música cuyo ritmo elevará o disminuirá la tensión.

*18 WOOD, Robin: "El Cine de Hitchcock", pg. 18.

2.4.3.- HUMOR:

La comicidad se vale de una gran variedad de técnicas. Una de ellas es la información, pues la sorpresa muchas veces no está en el espectador sino en los personajes. Ejm: El televidente no se ríe de cómo se cae el payaso si antes no se hubiera enfocado la cáscara de cambur en el suelo. La expectativa causa la risa.

También son recursos del humor las incongruencias (un mosquito volando pero haciendo sonido de avión), la regla de tres donde se repiten las respuestas (Ejm: el Chavo dice "sí lo hago" y no lo hace. Esto se reitera varias veces hasta que el interlocutor reacciona), malos entendidos, juego de palabras, identidades equivocadas, chistes, irreverencias; se revierte una situación (el que consolaba acaba siendo consolado, es decir, se cambian los papeles), exageración de cualquier emoción, etc.

2.4.4.-LOS INDICIOS:

Se ofrecen elementos para que el público los complete. Ejm:

FADE

INT. CUARTO ISABEL. DIA.?

ROPA DE ISABEL DOBLADA SOBRE LA
CAMA, COLONIA Y PEINE.

EFEECTO: SONIDO DE
DUCHA.

ISABEL: tararea una
canción.

Se deduce que Isabel se está bañando.

2.4.5.- SORPRESA

Si todos los personajes hablan bajo y de pronto uno grita, sorprenderemos al público. Cuando se quiere enfatizar un efecto, se le antepone el contrario para crear choque.

También se logra sorpresa omitiendo cierta información. Ejemplo: el protagonista abre el closet y encuentra ahí ¡al cadaver de su amiga!

En otros casos la audiencia puede anticipar lo que va a suceder, pero se sorprende porque no ocurre lo que imaginó. Le dimos indicios equivocados. Ejm: Vemos a todos los pasajeros de un barco mareados. Chaplin está asomado en la borda y pensamos que está vomitando. Al voltearse vemos que tiene entre las manos una gran caña con un pececito.

3.- EL VALOR DE LA IMAGEN Y EL AUDIO EN TV.

Muchas teorías se han expuesto en torno a la prioridad de la imagen o del audio en este medio. Ello ha conducido a exagerar la función de la una o del otro.

Se repite una y otra vez "una imagen vale lo que diez mil palabras" pero esto no es del todo aplicable a la televisión. "Hay veces que el sonido domina a la imagen y otras en que la imagen domina al sonido, pero la mayor parte del tiempo hay un equilibrio definido entre los dos, ya que uno no puede perdurar demasiado en la pantalla de TV, sin estar acompañado del otro."*19

Muchas técnicas teatrales han sido aplicadas erróneamente a la TV, y entre ellas, la del diálogo. "...El diálogo teatral debe ser espectacular y explicativo (...) El actor de teatro está obligado a decir: "¡Qué hermoso sol hace esta mañana" abriendo una ventana que da sobre los bastidores (...) la TV (...) no precisa recurrir a estos subterfugios (...) un PP de un rostro es infinitamente más elocuente que las más hermosas elevaciones líricas." *20

Evita que prevalezca la explicación sobre la expresión. El más común error en TV es decir con el diálogo factores que se podrían haber presentado visualmente, lo cual se asemeja más al teatro malo que a un moderno medio audiovisual. Según H. Haag, esto se hace por:

*19 HILLIARD, Robert R: "La Televisión" p. 237.

*20 MARTIN, Marcel: "La Estética de la Expresión Cinematográfica"
Edt. Rialp, p. 184.

- * Falta de imaginación al construir las escenas.
- * Falta de imaginación al escribir el diálogo.
- * Necesidad impuesta de llenar tiempo sin tener nada que agregar al relato.
- * Imposición de dar mayor tiempo de cámara a las "estrellas" (miden su aparición por el número de los parlamentos que les corresponde).

Es inútil que la mamá pregunte al hijo "¿te acabaste la sopa?" cuando se puede mostrar un PP del plato vacío. La imagen (tanto la acción como la reacción) puede presentar los acontecimientos sin necesidad de hablar.

"La palabra debe evitar ser una reiteración de la imagen(...) si se oye sonar una sirena, será inútil mostrarla al mismo tiempo (...); cuando sale un hombre de una habitación, es superfluo que diga "salgo" . *21

A continuación estudiaremos el tratamiento del lenguaje audio-visual.

3.1.- EL AUDIO.

3.1.1.- LOS DIALOGOS

El diálogo constituye un medio de expresión esencial en la TV. En cualquier forma de espectáculo, su objetivo es dar información, transmitir un contenido emotivo, hacer avanzar y crecer la historia, desarrollar el personaje u obtener una risa.

*21 MARTIN, Marcel: "La Estética de la Expresión Cinematográfica" p.189.

Anteriormente explicamos que frente a la televisión, el espectador adopta una actitud crítica. Para combatirla, "el diálogo - sobretodo al inicio de una escena o de la obra - debe ser usado, de forma tal que origine el pase de ese razonamiento a la EMOTIVIDAD. Esta última es fundamental para que el público se pueda IDENTIFICAR con los personajes." *22

El diálogo de TV tiene sus propias características que a continuación desarrollaremos:

a - ACORDE CON EL NIVEL CULTURAL DE SU PERSONAJE:

"De un discurso se revela la educación del personaje, su status social, ocupación, país de origen, temperamento y condiciones emocionales." *23

Un constructor podrá usar de vez en cuando algún término relacionado a su ocupación, ejemplo "eres un ladrillo". Evita atribuirle a tus personajes modismos demasiado personales que nadie entendería.

"Las caracterizaciones deben ser sutiles y sugeridas(...) no con líneas torpes y demasiado obvias..." *24

b - AFECTADO POR EL ESTADO EMOCIONAL DEL PERSONAJE.

Un hombre tranquilo, hablará normalmente. Furioso será atropellado, y sus oraciones cortas. Feliz, pronunciará con rapidez; triste será lento e indeciso en sus comentarios.

*22 D'ALESSANDRO, Angelo: " El Guión de Televisión", p. 32.

*23 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting", p. 268. Trad. M. López.

*24 HAILEY, Arthur: "Prólogo de Close-Up", p. 4.

c - REFLEJA EL CARACTER DE CADA PERSONAJE: El obstinado es cortante y determinado con sus palabras; el humilde se apoya en muletillas (esteee, eh, buenooo). El pedante usa largas oraciones, el seguro habla con determinación; el viejo es lento y contemplativo en su discurso, el joven inunda de sueños sus parlamentos, el poético usa floreos versículos, el idiota y poco imaginativo repite refranes y dichos gastados.

d - DEBE CREARSE PARA SER HABLADO, NO PARA SER LEIDO: El promedio de la gente -aún los más preparados- no se la pasan constantemente dando respuestas originales, comentarios ingeniosos o humorísticos... requiere horas de trabajo laborioso el escribir una buena salida para un personaje.

Si quieres que tu diálogo parezca real, haz que sea espontáneo.

e - LOS PERSONAJES EXTRANJEROS DEBEN TENER ACENTO. Comúnmente se evitan estos personajes debido a que el estudio de los modismos extranjeros lleva trabajo. Conoce gente de otros países, grábale sus expresiones y analízalas.

ESTRUCTURA DE LOS DIALOGOS.

Es importante unir los diálogos con enlaces para que tengan la continuidad verbal tan necesaria en una obra. A continuación estudiaremos algunos recursos (repeticiones, preguntas y respuestas, progresiones, interrupciones etc.) para enganchar unas líneas con otras.

A. REPETICION DE UNA PALABRA:

DANIEL.

¡Laura!, muñeca, buenos días.

LAURA

¿Buenos días?

DANIEL.

Si. Es una tontería que sigamos enfadados...

B. REPETICION DE LINEAS

LAURA

Y ¿qué pasa con nuestra boda?

DANIEL

¿Que qué pasa con nuestra boda?

Como también:

LAURA

Quizás venga a pedir ayuda.

DANIEL

Viene a pedir algo. Podemos estar seguros de eso.

LAURA

Eres un hombre obstinado.

DANIEL

Si , un hombre muy obstado.

DANIEL

¿De que se trata?

LAURA

Se trata de tí, Luis Daniel.

C. PROGRESION:

DANIEL

Iremos a la India, Japón...

LAURA (INTERRUMPIENDO)

..Egipto, Turquía..

DANIEL (INTERRUMPIENDO)

...¡Daremos la vuelta al mundo!

D. PREGUNTA = RESPUESTA.

DANIEL

Pero ¿por qué?

LAURA

Simplemente porque te amo...

LAURA

¿Te enfadaste conmigo?

DANIEL

No, ¿por qué debería estarlo?

LAURA

Es que pensé que te molestó lo del cine.

E. DIALOGOS SIN TERMINAR.

LAURA

Bueno...cómo te lo voy a decir
...este..

DANIEL

¿Conseguiste trabajo?

LAURA

¡No!, no, Daniel...es ...

DANIEL

¿Tu hermano te dió el dinero
que nos debía?

LAURA

No, Daniel...es que vamos a
tener un bebé.

F. CONTRADICCIONES. Los diálogos que niegan al anteriores son
también lazòs de unión.

PADRE

¿Por qué no estudiaste?

HIJO

Porque el otro día descubrí
que por más que uno aprenda,
no sabe nada...lo dijo un
filósofo.

PADRE

¿Y entonces?

HIJO

Decidí no aprender nada más.

PADRE

Pues a ver si te aprendes esto bien:
si no estudias, no tendrás biciclet

Otro ejemplo:

DANIEL

¿Pero qué he hecho? ..
...Soy un estúpido..

LAURA

No querido, eres el hombre más
listo del mundo.

G. INTERRUPCION.

LAURA

Sí, pero...

DANIEL (INTERRUMPIENDO)

¡no me digas nada!

LAURA

Pero escucha, nosotros...

DANIEL (INTERRUMPIENDO)

Ah; claro, él y tú..

LAURA (FURIOSA)

¿Cómo eres capaz de pensar eso?

DIMENSIONES DE LOS DIALOGOS:

Los discursos largos frenan la acción. Eso no significa que el diálogo deba ser corto, conciso y de una sola línea... Pero sí debes ser económico y efectivo en palabras a no ser que se tratara de un personaje parlanchín.

No gastes en largos discursos narrar eventos y situaciones

que se podrían comentar en la acción. Usalos más que nada para describir ESTADOS EMOCIONALES, PENSAMIENTOS y otros elementos difíciles de retratar.

Usa metáforas, que consisten en no decir las cosas directamente. Ejm: "Los muertos no hablan, Pepe". También puedes valerte de mímicas y expresiones faciales.

El ritmo del programa también puede regularse a través del diálogo: En escenas de apresuramiento, los comentarios serán cortos mientras que las situaciones lentas tendrán discursos más holgados.

C. OTRAS MODALIDADES DE DISCURSOS

EL MONOLOGO INTERIOR consiste en hacernos oír la voz de un actor mientras sus labios permanecen inmóviles. Se puede usar como efecto cómico (comentarios simpáticos), o para sugerir con palabras ahogadas las preocupaciones íntimas del personaje. Herman Lewis aconseja no recurrir a él, Pues más efectivo para expresar el pensamiento es a través de la visualización de éste. Un individuo se queda reflexionando y de pronto, se nos muestran sus ideas. : "...pero si es necesario el monólogo úsalo correctamente(...) Para ello te recomiendo estudiar las técnicas que James Joyce usa en su libro Ulyses al presentar el pensamiento de sus personajes."*25

*25 HERMAN, Lewis: "Screen Playwriting", p. 39. Trad. M.López.

VOZ EN OFF: Cuando la voz de un personaje principal se usa para comentar el conjunto de la obra.

RECUERDOS: En ocasiones, los recuerdos pueden ser eficaces. Un personaje se burla de otro "Eres un vago". Más tarde cuando el personaje burlado se tiene que enfrentar a un trabajo, oye repetirse "eres un vago, eres un vago, eres un vago"

MONOLOGOS: Evítalos por artificiales. Además, ofrecen informaciones gratuitas las cuales podrían haberse presentado visualmente. Si tienes que usar un monólogo, dále credibilidad. Pon al individuo rezando, hablando con un muñeco, un perro, un bebé, un espejo.

D. EL REALISMO

Tus diálogos deben parecer reales para que la audiencia los acepte. Si reprodujeras el coloquio de la gente promedio, obtendrías muletillas, palabras repetidas, mal pronunciadas...perderías el interés del público. Por lo tanto, evita los diálogos reales que pudieran aburrir. Haz que parezcan reales y que contribuyan a mover el drama.

Esto no quiere decir que el lenguaje deberá ser literario. Ello crearía un distanciamiento con tu público.

ARNOLDO (BRAVO)

Te exhorto, Marina, a que dejes esa ambigua situación que cada día me exacerba más.

Este parlamento obliga al actor, por más experiencia que tenga, a recitar. En TV los diálogos deben ser espontáneos y coloquiales. De vez en cuando puedes usar modismos comunes al país ("muerete que sí") aunque no son muy aconsejables porque pueden desvirtuar el lenguaje. Pero sí deberás presentar al campesino, al citarino y al extranjero con su habla característica.

E. TONALIDADES:

Los tonos también sirven para expresar. Por ejemplo un "no" nunca será dicho de igual forma por una joven a quien se le está pidiendo compromiso, por un muchacho al que se le pregunta si salió mal en el examen, un asesino que niega haber acuchillado a la víctima, un niño con dolor de barriga que no quiere un dulce más etc. .

Para asegurarte que el actor interpretará el tono que has ideado, deberás indicar su significado en las direcciones personales. Así, en el primer ejemplo escribirás entre paréntesis, antes del diálogo (AVERGONZADA), en el segundo (ALEGRE), en el tercero (ASPERO) y en el último (DEBIL).

Hay veces que el significado queda explícito en el diálogo y no se requieren direcciones personales. En este caso evítalas porque podrían insultar al actor. Ejm:

MARIBEL (BRAVA)

¡te odio, te odio!

En la duda, inclúyelas.

F. PUNTUACION DEL DIALOGO

Es muy importante puntualizar correctamente para dar una idea al actor de la forma de interpretar el diálogo. Un ejemplo de cómo puede cambiar el significado por el cambio de una coma lo demostrará.

Amigos, no son tan aburridos.

Amigos no, son tan aburridos.

El actor usa la puntuación para saber cuándo debe respirar. Según Herman Lewis, el guionista debe valerse los siguientes signos para darle las claves necesarias al actor:*26

- * Un punto significa paro completo.
- * Coma significa un paro para tomar aliento, una pequeña pausa.
- * Una pausa más larga deberá indicarse con un guión o puntos suspensivos.
- * Una palabra subrayada indicará énfasis. No abuse de este recurso.
- * Los signos de exclamación e interrogación deben usarse.
- * Evite el punto y coma o dos puntos.

G. DIALOGOS TELEFONICOS

El diálogo telefónico puede ser tratado de diversas formas:

- a. Una conversación donde vemos y oímos sólo uno de los conversantes.
- b. Un corte de la persona que llama en el instante que contacta con el que ha sido llamado y luego se mantiene la cámara y sonido sólo en la segunda persona.

*26 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting", p. 268. Trad. M.López.

- c. Una conversación donde vemos a un interlocutor y al otro sólo lo escuchamos.
- d. Una conversación donde vemos y oímos a ambos a través de una alternación de cortes de uno a otro.
- e. Una conversación donde vemos a ambos participantes por división de pantalla (Wipe).

La selección de cada método depende de la importancia del diálogo y del efecto que desees crear en la audiencia. Una vez escogido el método a usar deberás darle consistencia.

Si queremos dar una clave a la audiencia. Esta información la declarará uno de los platicantes por lo que no hace falta que salga el otro en cámara ni que se le escuche.

Pero si la otra persona hace una réplica importante, sin ser el individuo trascendente para la historia, entonces veremos sólo a la persona que llama y oiremos a las dos.

En situaciones donde ambos interlocutores son importantes para la historia, aparecerán y se escucharán los dos. Esto se puede hacer por división de pantalla, cuando queremos ver las reacciones de cada uno. Pero si la reacción no es importante, es preferible hacer corte debido a que el efecto de wipe no tiene cabida en una historia realista.

H. CORTES DE DIALOGOS

Un personaje tiene que detallar a un recién llegado cierto acontecimiento el cual la audiencia ya conoce. Para evitar la aburrida repetición, es aconsejable presentar el comienzo del relato -sólo para identificar - y luego cortar a otra acción en otro lugar.

También se puede usar para evitar divulgar algún punto de la trama que podría destruir el suspense. Así, antes que el bribón capturado revele a la audiencia que su jefe se encuentra en el muelle, la escena se corta en el momento donde el bribón empieza a confesar.

Para no estropear el sentido de simultaneidad, no hay que recoger el diálogo cortado en el mismo punto donde previamente se interrumpió. En cambio, es preferible dejar a la audiencia con la impresión de que pasó un tiempo. Así pues, al regresar a la escena del bribón capturado, podemos colocarlo ya tras las rejas.

I. REVISION DE DIALOGOS

Una vez que el diálogo esté completamente escrito, es aconsejable distanciarse de él por un tiempo para poderlo ver con objetividad. De lo contrario, serás incapaz de diferenciar lo bueno de lo innecesario.

Herman Lewis recomienda revisar los siguientes puntos:*27

*27 LEWIS, Herman: "Screen Playwriting", p. 219, Trad. M.López.

SUPERFLUIDAD: Los guiones sin revisar generalmente están repletos de verbosidad superflua. Elimina cada palabra que no agregue algo (personaje, historia o entretenimiento) al programa. Sé cruel con tu propia obra.

REPETICION: El repetir palabras, es el más frecuente de los errores en el diálogo. Sustitúyelas por sinónimos, especialmente cuando estén cerca unas de otras.

Es un horrible descuido reiterar los nombres de los personajes. En la realidad nunca oirás:

LUIS

Carolina, pásame un cigarro, por favor.

CAROLINA

Aquí lo tienes, Luis.

LUIS

Carolina (CARIÑOSO) ¿te he dicho que eres hermosa?

CAROLINA

Luis, deja ya que me haces sonrojar.

Pero cuando entren nuevos personajes a la escena debes asegurarte que sean bien identificados por sus nombres. También puedes usar repeticiones siempre que cumplan una función de enlace como anteriormente explicamos.

LONGITUD: Chequea las dimensiones de tu discurso. No importa cuán importante parezca su contenido, si es largo deberás resumirlo sin destruir su significado. Asegúrate de darles dinamismo con acción visual, movimientos de cámara y personajes, con cambio de

escala y ángulo, con cortes a reacciones etc. Interrúmpelos con preguntas, exclamaciones, o cualquier recurso mencionado en los enlazamientos de diálogos.

RIMA: La rima entre palabras de un mismo diálogo suena mal y desvía la atención. Sustitúyelas por sinónimos. Evita emplear nombres homófonos: dos figuras que se llamen: Adrián y Hernán, Laura y Maura.

3.1.2. LOS SONIDOS

El guionista debe conocer los recursos sonoros con que cuenta su canal para sacar buen partido de ellos.

Recomendaciones con el uso de los sonidos:

SER SELECTIVO: El oído humano ejerce un proceso instintivo de seleccionar los sonidos: entre el barullo un individuo puede distinguir la conversación de quien le interesa. El guionista debe practicar la misma selectividad con los efectos sonoros.

VISUALIZALOS: Hay sonidos que sólo no pueden funcionar sino que requieren de una imagen que los acompañe. Un cepillo frotando los dientes produce un sonido difícilmente comprensible, a no ser que se presentemos a un hombre empijorado frente al espejo del baño.

SUGIERELOS: Más importante es que los sonidos no sean una repetición de la imagen. Ellos deben sugerir lo que no se ve. Por supuesto, estos sonidos deben ser fácilmente identificables como una sirena, un tren etc.

Una sucesión de sonidos puede comunicar nuevas ideas. Ejm: unos pasos entre el barro/ el llanto de un gatito/ el chillido de un gatito/ un golpe seco de hacha/ silencio...

ECONOMIZA: Cuando el presupuesto de tu programa te limite el número de decorados, el sonido puede ser un recurso efectivo. Una escena de un bar puede ser tomada construyendo apenas una esquina con una mesa y dejando escuchar voces de fondo, golpes de copas y la música de una pequeña orquesta...ello dará la impresión de que forma parte de una totalidad. De la misma forma se puede sugerir el interior de un tren, avión o barco; una calle, un teatro etc.

DALES REALIDAD: Si se trata de una escena callejera sólo se escucha el diálogo de los protagonistas, omitiéndose los ruidos de carros, frenazos, pitos de policía etc., dará una sensación de falsedad. Esto ocurre a menudo en las escenas grabadas en interiores donde obvian estos importantes sonidos.

Otro error que quita credibilidad ocurre cuando el encargado del audio mantiene a todas las personas de la escena al mismo volumen, sin tomar en cuenta sus distancias variables respecto a la cámara. Como guionista, debes estar atento que estas fallas no se repitan en tus programas. Una excepción a la regla de naturalidad ocurre con los sonidos minúsculos como el tic-tac del reloj, puertas crujiendo, crujidos de galletas etc. donde el volumen deberá ser aumentado.

La inautenticidad también ocurre cuando los efectos son

introducidos y quitados abruptamente (el viento, lluvia, golpes).
y no gradualmente como debe ser.

Finalmente, el sonido puede usarse para unir lapsos de tiempo (transiciones), como símbolo o como leitmotiv.

3.1.3.- MUSICA:

"Buena música puede mejorar un mal programa.

Mala música puede estropear un buen programa.." *28

"La música y los sonidos, al contrario de la palabra, no tienen que ser filtrados a través del sentido crítico del espectador y por consiguiente, impresionan directamente a su esfera emocional". *29

Casos típicos en que la música puede emplearse funcionalmente son:

- a.) Para lograr que el espectador identifique inmediatamente el programa.
- b.) Para dar mayor relieve a un personaje.
- c.) Para estimular el recuerdo de sucesos pasados.
- d.) Para crear la atmósfera de un drama.
- e.) Como transición.
- f.) Para definir un ambiente.
- g.) Para crear un contrapunto con la imagen.

*28 HERMAN, Lewis: "Screen Playwriting", p. 274. Trad.M.López.

*29 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de Televisión", p. 241-243.

3.2. LA IMAGEN

La imagen permite presentarle al espectador un mundo más objetivo que la palabra. Para describir a un europeo lo que es un mamón, tendremos que recurrir a una amplia cantidad de explicaciones. Con una simple toma de un mamón el individuo tendrá una visión más precisa de la fruta.

De igual forma, es muy difícil que un texto provoque en nosotros una verdadera explosión sentimental y la imagen la produce con suma facilidad. Válete de sus signos expresivos. Piensa muy bien antes de escribir expresiones como "No te creo nada", "Esa es la historia más impresionante que he oído en mi vida". Basta con un gesto de incredulidad o perplejidad.

Habrá diez maneras para decir "yo te amo" y miles para expresarlo con imágenes. Por lo tanto, no recurras a frases consabidas e ingéniate las para inventar entre el prodigioso infinito de símbolos visuales.

Asegúrate de describir claramente la expresión facial o corporal del personaje. Detállala para que los demás se puedan formar una idea clara de ella. No es suficiente indicar: "Pepe acaricia a Rina". Pepe la acariciará de una forma característica en él: con tosquedad, lentamente, con nerviosismo, etc. "En el guión, los adjetivos y adverbios son herramientas vitales para el escritos. Son las palabras más expresivas y explícitas." *30

Por supuesto, tus explicaciones deben ser concisas y

*30 HERMAN, Lewis: "Screen Playwriting", p.226. Trad.M.López.

directas. No puedes extenderte como lo haría un novelista porque tu propósito no es deleitar sino impartir información. Así, pues, Pepe no acariciará a Rina "como un colibrí apasionado".

Existe el peligro de sustituir la acción auténtica por el movimiento de los personajes. Un hombre que corre por la calle no es verdadera acción, y si sigue corriendo a lo largo de cuatro manzanas, la escena será de una lentitud desesperante. Cuando el personaje llegue a un sitio y haga algo, eso será acción.

ACTUA TUS DIRECCIONES: Igual que debes leer tu diálogo en voz alta para ver si suena bien, debes actuar los gestos y movimientos que indicas a los personajes para determinar cómo se verían. De esta forma descubrirás qué movimientos faltan, cuáles son exagerados y hacer las correcciones pertinentes.

TIEMPO DE LAS DIRECCIONES: Las direcciones de escenas deben ser escritas en presente pues sugieren inmediatez. Las direcciones personales deben hacerse en gerundio. Por economía es preferible decir (SONRIENDO) a decir (JUAN SONRIE) o (EL EMPIEZA A SONREIR).

A veces hay confusión entre lo que debe ir en dirección de escena y dirección personal. Algunos autores recomiendan que en la dirección personal sólo se incluyan los estados anímicos que puedan influir en la entonación del diálogo. Otros, y nosotros los respaldamos, consideran que la dirección personal debe incluir también las expresiones faciales como la sonrisa, el fruncir ceños, el llorar etc. La dirección de escena se reservará para las acciones corporales de los personajes.

ACCIONES PARA NIÑOS: Debes considerar las limitaciones de los pequeños actores y hacer sus direcciones sencillas y fáciles de entender. A veces es recomendable darles algún apoyo como una pelota, un libro de cuentos, una muñeca, una ramita, para que olvide que está actuando y sea natural.

DIRECCIONES PARA ANIMALES: Muchas de las tomas para animales son cándidas. El perro que se supone ve con ternura al niño, en realidad está viendo una suculenta galleta, y si le lleva la pistola a su amo para que se defienda, realmente no sabe lo que hace sino que cumple con lo que su amo le enseñó. Por consiguiente, no le busques a los animales acciones que requieran un largo período de entrenamiento.

LIMITA:

- El uso de exteriores pues es costoso transportar actores, cámaras, equipos, comida y multitud de otros suplementos.
- las escaleras cuya construcción en estudios es problemática.
- el recurrir a demasiados personajes secundarios (los cuales cobran por trabajo; los principales son contratados) por día.
- los gastados clichés visuales como el pañuelo del galán para quitar las lágrimas a la joven, el hombre que sale con largos interiores, el cigarrillo en las manos del actor inexperto..

3.2.1. APRENDIENDO DE VER:

Como guionista deberás mantenerte al día con la corriente de nuevas técnicas que se usan. Para ello es recomendable que veas programs de TV.

A. TUS PROPIOS PROGRAMAS:

Si estás interesado en mejorar tus habilidades, deberás prestar atención a los siguientes elementos. *31

a.- Analiza las falsas notas del diálogo: ¿es verboso?, ¿Qué palabras o líneas podrían haber sido eliminadas sin detrimento del significado?, ¿Hay repetición de palabras?, ¿Hay ritmo?, ¿fluyen las líneas?, ¿Son algunos diálogos demasiado largos?, ¿Revelan los diálogos el carácter del personaje?.

b.- En cuanto a la historia, ¿Hay algo que quedó sin explicar?, ¿Están todos los cabos de la historia unidos al final de la obra?, ¿Hay algún salto de personaje sin ninguna explicación?

c.- Las salidas y entradas de los personajes ¿fueron bien trabajadas?. Los efectos ópticos, ¿fueron presentados como los pediste en el guión? Si no fue así, intenta determinar por qué fueron necesarios los cambios.

d.- Si hay alguna escena omitida, ¿se justifica?. Intenta visualizar la misma secuencia incluyendo la escena excluida. ¿Habría mejorado la secuencia?. Intenta razonar por qué se eliminó. Si al contrario, se agregaron escenas ¿mejoran la secuencia o el programa?, ¿Se suprimieron tomas que sugeriste?.

e.- Observa las reacciones de tus espectadores en los puntos

NOTA: Es preferible que grabes el programa para poder capturar los errores con calma.

*31 HERMAN, Lewis: "Screen Playwriting", p. 242. Trad.M.López.

culminantes de la obra. Ellos toserán y carraspearán en las partes aburridas. Habrá completo silencio cuando su atención está capturada. Cronometra las risas de la audiencia. ¿Qué ocurrió?

f.- Analiza la interpretación del director de tus tomas. ¿Cómo las mejoró?, ¿en qué se equivocó?, ¿se siguieron las direcciones de los actores que indicaste?. De ser así, ¿se podrían haber mejorado?. De no ser así, intenta determinar por qué los cambios se hicieron y cómo sucedió la mejoría.

B. PROGRAMAS AJENOS:

Una vez que te conviertas en un guionista profesional se te estropeará para siempre el disfrutar las películas. Para ser entretenido un programa es necesario que el receptor lo observe como un todo y no lo rompa en elementos individuales, como indiscutiblemente harás.

Para conocer a tu mercado, tu competencia, indirectamente a tu público y para recoger ideas es bueno que semanalmente analices programas de otros autores. No exageres intentando verlos todos. Escoge los que tengan mayor rating. Seis horas semanales es todo el tiempo que debes dedicar delante de la pantalla chica.

Nunca imites la mediocridad. De los buenos programas anota las mejores ideas y a partir de ellas inventa otras similares. Esto es totalmente legítimo y lo hacen todos los creadores.

4. LOS GENEROS TELEVISIVOS.

CLASIFICACION DE LOS GENEROS TELEVISIVOS.

DRAMATICOS: Telenovelas, históricos, aventuras, teleteatros, cuentos.

HUMORISTICOS: Comedias, por sketches, de un personaje característico.

DOCUMENTALES: Sobre paisajes, sobre poblaciones, fauna, flora, eventos especiales, deportivos, científicos, técnicos etc.

PERIODISTICOS: Noticieros, opinión, reportajes, entrevistas, políticos.

MUSICALES

CULTURALES

EDUCATIVOS

RELIGIOSOS.

DEPORTIVOS.

*32

A continuación detallaremos dos géneros: la telenovela, el pan nuestro de cada día de la TV latinoamericana y los programas infantiles. A través de ellos consideramos que el guionista puede hacer mucho por mejorar el nivel cultural de su país.

*32 MICHELENA, Gustavo: "Manual de Principios Generales para la Elaboración de Guiones", p. 13.

4.1. LAS TELENÓVELAS

"Escribir telenovelas en Venezuela es un oficio áspero, trabajoso.. Muy pocas personas he encontrado en la disposición de embarcarse en esa dura aventura (...) cada vez que tengo la oportunidad de hablar con personas que se interesan por escribir les planteo la posibilidad de la telenovela la cual está esperando desesperadamente talento. Es posible a través de este género realizar enormes logros de comunicación en nuestro continente. Este género es posible liberarlo y convertirlo en un instrumento de expresión tan auténtico, tan válido como la más alta poesía."

JOSE IGNACIO CABRUJAS.

La telenovela "...es un relato de ficción televisado, el cual se caracteriza por la lamentación sistemática, una larga duración y una temática que siempre gira alrededor del amor".*33

Las características básicas de la telenovela son para José Ignacio Cabrujas: *34

ES UNA HISTORIA DE AMOR. Al ser humano lo único que le interesa ver en continuidad es el amor (...) No existe otro tema que provoque tanto suspenso, inquietud e interés.

LA HISTORIA DEBE POSEER ALGUNA IMPOSIBILIDAD. No puede ser un amor estable y que se realice desde el primer capítulo. Sería un fastidio ver una telenovela donde la pareja se amara, se amara y se amara...a la quinta vez que los veamos amándose, cambiaríamos.

*33 MORAÑA, Oscar: "Para una Aproximación Semiológica de la Telenovela". Video Forum No.2. 1979, p.49.

*34 CABRUJAS, José Ignacio: "Conferencia sobre la Telenovela."

El amor tiene necesariamente que poseer un conflicto, un obstáculo que lo haga difícil y aparentemente imposible.

LA MUJER ES LA PROTAGONISTA. Ella es la que provoca la pavorosa capacidad de identificación que caracteriza a ese género. El hombre existe, pues en función de la mujer.

LA PROTAGONISTA DEBE SER VULNERABLE Y DAÑADA EN SUS AFECTOS:

Jamás ha tenido éxito en este continente una telenovela sobre una mujer que hubiese resuelto desde el primer capítulo todos sus obstáculos emocionales, una mujer demasiado leguleya o demasiado sabihonda. Puede ser que esa mujer llegue a ser sabia, a entender su vida a lo largo de la historia pero no desde el principio.

La protagonista requiere unas ciertas virtudes. Tiene que ser una persona con una ética insobornable. Antes tenía que ser virgen, hoy en día no... es un paso. Pero en todo caso no puede ser una muchacha demasiado alegre porque no se produciría la carga de identificación.

LOS DEMAS PERSONAJES: Su cantidad no está definida. El límite está cuando el exceso pueda tornar incomprendible la telenovela. A un escritor le pasó que de pronto tenía como cincuenta personajes al mismo tiempo y se iba volviendo loco. No hallaba qué hacer. Cuando al final le dijeron que la telenovela tenía que terminar en la próxima semana, lo que hizo fue que los metió a todos en un barco en altamar y lo hundió.

La interrelación entre los personajes es fundamental. De lo contrario provocaría una dispersión. Cuando un personaje es

introducido en una telenovela es porque de alguna manera -hay muchas maneras - tiene alguna vinculación con la historia central de los protagonistas.

INDISPENSABLE LA SORPRESA: Para terminar cada transmisión en un momento interesante generalmente la protagonista recibe cierta noticia perturbadora y desagradable. Uno llega a pensar que esas mujeres tienen un corazón fabuloso puesto que detrás de sesenta horas donde han recibido sesenta impresiones terribles y que continúe su ritmo cardíaco bien es realmente asombroso.

La novela, por lo tanto, es internamente pesimista porque la protagonista no sabe reconocer a sus amigos. Quien ella aprecia resulta que le está preparando una trampa espantosa. El entorno que la rodea es hostil, gris, tormentoso, porque la telenovela está hecha de infelicidades. La felicidad es aburrida gramaticalmente.

A. METODO DE TRABAJO:

Las telenovelas son elaboradas por un equipo de dos, tres o más escritores que trabajan simultáneamente. Es recomendable que estos se asesoren con profesionales de la sociología, lingüística, psicología y literatura del país para que el trabajo sea más perfecto y mejor acabado.

Según O. Moraña, semiólogo y Gerente de Programación de RCTV, la creación de una telenovela comienza por un tema original o la adaptación de una obra literaria. En Venezuela, los guionistas la desarrollan la trama central, en función de los actores incluidos

en el equipo de la obra.

"Se hace una diagramación y una sinopsis de toda la historia en forma televisiva. De allí se extraen los bloques por semanas. Se desmembra eso en capítulos. Luego en escenas. Hecho esto ya es relativamente sencillo escribir aún cuando la novela esté transmitiéndose." *35

Los guiones son escritos de forma diaria, lo cual se halla íntimamente ligado al rating. Este permite sondear la dirección y debe ser seguidos por los escritores para obtener una alta audiencia, es decir, el éxito.

El rating, si bien no es exclusivo de las telenovelas, posee una influencia muy peculiar sobre las mismas hasta el punto que su duración depende casi exclusivamente de este criterio. A partir de estas mediciones se realizan otros estudios sobre la programación.

En nuestra TV se escribe en forma fraccionada por las limitaciones inherentes al rating...sin embargo lo ideal sería escribir una obra de una sola vez...especialmente cuando se trata de una adaptación debido a que la obra literaria no debería permitir cambios estructurales en ella. *36

Una ventaja de la telenovela sobre las demás series es que si gusta, la gente se queda pegada a ella hasta el final.

*35 BERMUDEZ, Manuel: "El Ejercicio Literario en TV" de Ma. Gabriela Escovar y otros, p. 73.

*36 Idem 34, p. 70.

La extensión de las telenovelas fue limitada por resolución del Ministerio de Transporte y Comunicaciones a 60 capítulos. Cada capítulo es elaborado sobre la base de 40-45 minutos que con las cuñas publicitarias llegan a una hora de duración, fragmentados en cuatro partes por los cortes comerciales:

Primera parte: termina la historia del día anterior.
Segunda parte: se prepara la historia del día.
Tercera parte: se desarrolla
Cuarta parte: concluye el capítulo y se prepara el del día siguiente.

"Las acciones de las telenovelas se fragmentan en escenas y se entremezclan con otras escenas. Como la trama no puede mostrar todas las acciones en forma simultánea (...) deben disponerse una a continuación de la otra (...) Es común el procedimiento de interrumpir un segmento en un momento de tensión para continuar luego, previa intercalación de otros segmentos que muestran otras acciones paralelas, a los efectos de mantener el suspense hasta la reanudación del momento cortado." *37.

En cada capítulo ocurren tres tipos de intervalos:

- a. Cortes internos -generalmente tres- para los espacios comerciales.
- b. Cada veinte y cuatro horas, día a día, de lunes a viernes.
- c. El más largo, de viernes a lunes, creándose unidades semanales.

Los guionistas deben preocuparse para crear suspense, llegar

*37 ESCOVAR, Ma. Gabriela y otros: "El Ejercicio Literario en TV", UCAB, 1982, p. 46.

a un punto de interés, de tensión antes que la historia narrada sea interrumpida por un corte. Esto sirve para crear la necesidad de seguir viendo el programa.

Además, "en toda telenovela es necesario recurrir a la REPETICION característica del medio. Eso permite que nuevos espectadores se sumen a la trama y que los iniciados tengan la oportunidad de recordar la historia." Este nivel de redundancia permite también captar la teleaudiencia de la novela de la competencia que haya concluido. *38

La telenovela venezolana durante su historia ha sido duramente criticada por ser portadora de contenidos triviales, enrevesados, negativos y absurdos, de personajes estereotipados que sirven de ejemplo especialmente a las clases menos intruídas. No obstante en los últimos años se han observado algunos intentos de modificación de la trama.

Al respecto opina José Ignacio Cabrujas: " La telenovela debe servir como vehículo expresivo de una sociedad (...) Yo considero fundamental en cualquier telenovela expresarle a la mujer que su vida no depende de una relación amorosa (...) porque aquí el único destino de la mujer es casarse (...) Yo creo que el principal tema de una telenovela en Venezuela es decirle a las mujeres "tú tienes una capacidad, tú no dependes de esa trampa". Cuando yo hice Natalia, al principio ella hacía unos rosbif estupendos. Cuando el marido la deja ella empieza a venderlos y

*38 ESCOVAR, Ma. Gabriela y otros: "EL Ejercicio Literario en TV" p.89.

de pronto se convierte en una poderosa señora que hacía rosbif en
escala y se iba dando cuenta que tenía la capacidad de
sobrevivir, que podía echar para adelante en la vida..." #39



La temática de la telenovela gira en torno al amor.

(Foto Cortesía VTV)

*39 CABRUJAS, José Ignacio: "Conferencia sobre la Telenovela",
Casa Andrés Bello.

Para evitar que se continúen transmitiendo mensajes inadecuados y poco creíbles en un medio cuya obligación es educar, informar y entretener, recomendamos:

- a. Suprimir la premura y presiones que rodean la producción.
- b. No se deben confundir los datos del rating con lo que el país quiere o necesita.
- c. Los guionistas deben conocer profundamente las características, recursos y técnicas de la comunicación televisiva así como la psicología y necesidades de su audiencia.
- d.- Evitar el uso de lenguaje inadecuado en los personajes hecho que desvirtúa nuestro idioma.
- e.- Estar al tanto de los problemas sociales que esperan soluciones para ayudar a crear una conciencia crítica.

4.2. PROGRAMAS INFANTILES

"El escritor que no siente respeto por los niños no será nunca un buen guionista infantil"

ROBERT R. HILLIARD.

Los programas televisivos para menores deben desempeñar la doble función de divertir y educar a los niños. "Para ello los conceptos deberán ser simples y claros, pero no de baja calidad. La acción es importante y el exceso de diálogo los vuelve pesados (...) No deberán presentarse demasiadas imágenes a la vez o por un lapso demasiado largo." *40

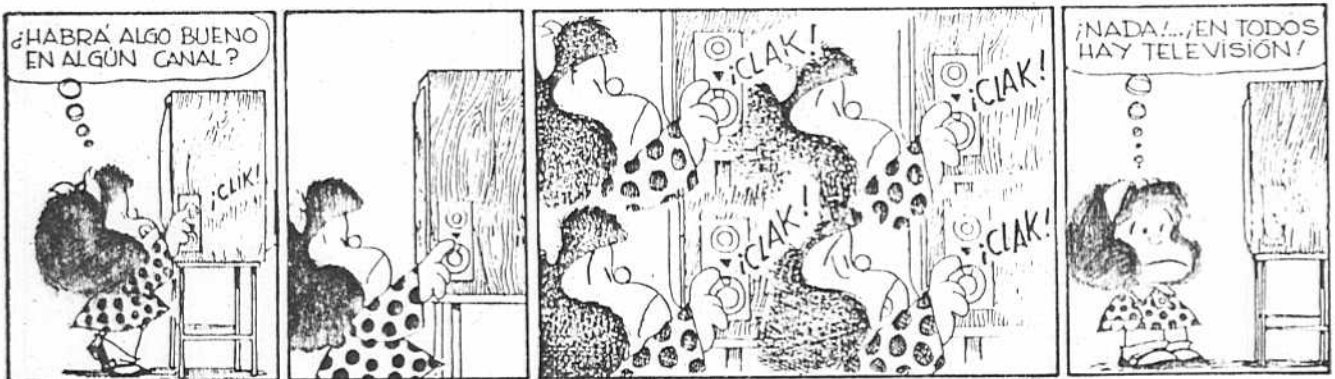
*40 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de TV", p. 115.

El material será ligero pero si se presenta algo serio no será trágico o truculento. Recuerda que los niños se identifican vivamente con los personajes. Para lograr una buena comprensión, los personajes deberán formar parte del mundo real del niño.

Un buen conflicto, un secreto que conocen los espectadores no así los actores y una cacería o persecución emocionante y quizás cómica, ha tenido siempre éxito entre los niños.

La mayoría de los teleprogramas para niños no están orientados hacia ellos: las populares comiquitas presentan acciones agresivas y antisociales que en nada benefician a sus pequeños espectadores, los otros programas, con contadas excepciones, poseen el nivel más bajo de imaginación y estímulo. "Si el programa les parece sin gusto y desabrido, no hay duda de que así le parecerá a los niños"

"...El mejor programa para niños no es el que se escribe para un cierto nivel de edad, sino el que tenga muy alta calidad (...) y que esté en un nivel en que todo el mundo lo disfrute y sea estimulado por él."*41



*41 HILLIARD, Robert R.: "La Televisión", p. 276.

5. LAS ADAPTACIONES

"El valor que tiene la palabra en la literatura, lo tiene la imagen en la TV."

SALVADOR GARMENDIA.

Con la aparición de la TV surge, aparte de la presentación de obras escritas específicamente para ese medio, la posibilidad de transmitir películas, obras de teatro, danzas, obras literarias.

Al realizar una obra de teatro en TV, muchas veces se ha caído en el error de representarla bajo los mismos conceptos de las tablas, salvando las distancias a través de los movimientos y cambios de cámara. En otras palabras, se pasa a la pantalla chica de la manera como fue escrita originalmente. Entonces surge algo que ni es teatro ni es TV. Quizás se halla respetado el espíritu de la obra, pero no el del medio que se está utilizando.

La TV tiene su lenguaje propio y el guionista deberá condicionar la novela, cuento o pieza teatral a este nuevo lenguaje (cambiando elementos de la trama y personajes, planificando un nuevo ritmo...) antes que llegue a la cámara. Este proceso de re-estructuración para obtener la atención del televidente es el que se conoce como adaptación.

"..Hay que tener presente (...) que poner las manos sobre una obra para hacerla más adecuada, aunque no sea más que a las

exigencias técnicas de las tomas en el estudio de TV, quiere decir en todos los casos modificarla siempre, traicionando la mayoría de las veces el espíritu mismo del autor" #42

" Cuando yo hice Doña Barbara los gallegianos y fanáticos del país me reclamaron, hasta por la prensa, indignadísimos, por qué yo, en el primer capítulo, cuando Santos Luzardo venía con el bongo por el Arauca, no describía un parlamento que él decía..Eso a mí no me servía para nada. Yo tenía que demostrar que Santos Luzardo regresaba al lugar donde había nacido. Si me ponía a decir, qué bonito es el olor..creaba un bache, un fastidio, una monotonía en el programa y eso no era lo que yo quería. Además el olor está implícito en la imagen..Gallegos por el contrario sí necesitaba de esas narraciones porque él usa palabras, pero yo no, lo mío son las imágenes.

José Ignacio Cabrujas. #43

Cuando la obra a adaptar es conocida, se tiene el problema que la gente ya se ha hecho sus propias imágenes de los personajes, decorados, voces, escenario, vestuario etc. y les puede chocar los que se presentan. Esta primera decepción será superada siempre y cuando la calidad guión-producción-realización sea óptima.

El adaptador debe intentar ser lo más fiel posible al autor y a la obra, pero ello no quiere decir que tenga que hacer una copia de sus diálogos, descripciones y recursos. Ser fiel significa intentar transmitir la premisa, usando la mayor cantidad posible de elementos de la obra fuente.

*42 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de IV", p. 50.

*43 ESCOVAR, Ma. Gabriela y otros: "El Ejercicio Literario en la IV" p. 57.

El trabajo de adaptación requiere tanto ingenio e imaginación como el de creación de un original. La responsabilidad del libretista es mayor, pues si falla, no solamente no se habrá expresado bien, sino que habrá estropeado una obra que ya tenía validez propia. Mas si tiene éxito, habrá logrado difundir a una gran masa la literatura de su país bajo una visión más objetiva (la audiencia no tiene que imaginar sino que lo ve). Hay casos en que las adaptaciones superan al texto.

¿Cómo lograr dar vida a una obra televisiva coherente partiendo de otra no televisiva?

Angelo D'alesandro propone tres caminos:*44

1. Fidelidad al espíritu de la obra
2. Fidelidad al espíritu y a la estructura narrativa.
3. Absoluta independiendia de esos factores.

"..es posible que un autor de TV se proponga ser fiel al espíritu de una obra y termine traicionándola a pesar suyo y viceversa..pero esta actitud esta condicionada más bien el método de trabajo del autor". #45

5.1.- PROPOSICION DE UN METODO PARA LA ADAPTACION

A continuación, presentamos los pasos a seguir para simplificar la tarea de adaptación sin desvirtuar la esencia que el autor transmitió y de la estructura narrativa.

*44 D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de Televisión", p.55.

*45 Idem 43, p. 56.

a.) LEE LA OBRA. Compréndela, familiarízate y compenétrate con ella. Busca críticas y comentarios publicadas por peritos y discútela con tus amistades. Analiza los siguientes elementos:

- Biografía del autor y obra dentro de su contexto histórico, político, moral, psicológico, social. Producción literaria y nacimiento de esa obra.
- Estructura externa de la obra (número de capítulos etc.).
- Tema.
- Argumento.
- Personajes.
- Ambiente.
- Lenguaje (Coloquial y literario, recursos expresivos, posición del narrador, estilo).

Alcanzando este punto, formula tus juicios críticos acerca de los planteamientos en la obra. Empieza entonces un proceso inverso del anterior: después de haber cogido la semilla de una frondosa planta, hay que llegar de nuevo hasta el árbol maduro.

b.) ESQUEMATIZA LA TRAMA ESCENA A ESCENA en el orden que piensas presentar los distintos sucesos dados (sinopsis).

Considera la dimensión del programa. Un cuento o una obra de teatro nunca te dará - a no ser que le agregues muchas nuevas situaciones convirtiéndola en otra obra - para hacer una telenovela de 60 capítulos. Igualmente, al tratar de presentar "Don Quijote", en media hora, se perdería mucho material.

Cada obra particular tiene ciertas posibilidades en el

tiempo y ellas las deberás tomar muy en cuenta al hacer tu sinopsis.

CONDENSANDO.

Cuando la obra es demasiado larga para el tiempo dado, es necesario resumir. En el caso de obras de teatro, encontrarás más efectivo eliminar ciertas líneas de diálogos y aún discursos completos que cortar toda una escena.

Tenemos una situación donde los protagonistas discuten extensamente sobre política. Ese diálogo puede ser resumido a su esencia: que uno de los personajes es un fanático demócrata mientras que el otro es un republicano empedernido.

Nunca elimines partes vitales y sé cuidadoso si piensas recortar elementos de un momento de intensidad dramática.

En ocasiones es necesario eliminar algunos personajes menores para simplificar la trama o por imposibilidades técnicas (estudio muy pequeño etc.). Medítalo bien antes de hacerlo.

AMPLIANDO.

En la narrativa a veces no se describen detalladamente las acciones o los diálogos. En este caso, el adaptador, a su criterio, los deberá completar.

Una obra literaria puede incluir multitud de subtramas. Tal es el caso de la novela "Campeones": "A Meneses le importan muchas historias a la vez, por ello superpone planos narrativos

con mucha facilidad. Al terminar de leer la obra lo que se percibe es la descripción de una atmósfera, de un modo de vida, pero ninguna historia en particular" *46

En la tarea de adaptar la obra a TV, Cabrujas escogió entre todas estas historias la del amor de Luciano y Pura y la convirtió en trama central. "Le agregué argumentos y conflictos a la protagonista debido a que la historia, en la novela, era sumamente lineal. Me fue imposible serle fiel al original aunque mantuve la idea al principio y al final..."*47

Hay novelas donde los saltos narrativos son tan frecuentes que en TV serían confusos. Este también es el caso de Campeones: "...lo resolví estirando la historia, alargando lo que estaba comprimido para darle un orden cronológico, sin saltos...las retrospectivas en TV son peligrosas y además cortan el clima...el escritor telenovelesco debe...reorganizar el tiempo imaginario..." *48

ADAPTANDO UNA OBRA DE TEATRO.

Casi todas las obras de teatro son estáticas. Sus decorados son a lo máximo tres y los movimientos se limitan a entradas, salidas y cortas caminatas en el escenario.

En TV el método más sencillo de dar movimiento es cambiar los decorados de escenas sin importancia. En vez de limitar a los

*46 ESCOVAR, Ma. Gabriela y otros: "El Ejercicio Literario en la IV", p. 18.

*47 Idem 45, p. 19.

*48 Idem 46.

personajes al mismo escenario, pónlos en el jardín paseando o arreglando unas flores, en la cocina fregando los platos, en la habitación haciendo la cama y dialogando. Que las acciones sean naturales y tengan que ver con la idea central o tema de la obra. Estas escenografías dan fluidez visual y ambientación.

A continuación determina los diálogos que deben ser sustituidos por imágenes. Algunos de los comentarios no serán pictóricos. Otros, perderían su fuerza emotiva de ser modificados. La tarea no es fácil pero sí fascinante y necesaria.

Por ejemplo, son muy comunes en el teatro las situaciones donde dos personajes asomados a una ventana relatan y comentan lo que ven. En TV esto sonaría falso. Es preferible presentar la acción en el exterior y luego a los personajes dando el comentario.

También es común aludir a incidentes del pasado o externos a través del diálogo. Es preferible mostrar esos sucesos, en vez de escuchar acerca de ellos. Puedes recurrir a la técnica de breves flashbacks los cuales poco a poco, a medida que avanza la obra, irán dando las informaciones necesarias para comprender la trama.

ADAPTANDO UN TEXTO NARRATIVO.

A diferencia del teatro, un cuento o novela nos pueden llevar al pasado o futuro, a otros lugares y situaciones de modo similar a como nos lo permiten los medios audiovisuales. Pero no pienses que con esto el trabajo esta hecho. Hay que ordenarlas y organizarlas de acuerdo a las posibilidades de nuestro medio."En

una novela como Campeones, como cualquier otra, la cantidad de imágenes propuestas (...) es algo desparramado. Coexisten al mismo tiempo muchas realidades y muchas descripciones. Es allí cuando el escritor de TV tiene que escoger lo que le interesa para replantearse un nuevo lenguaje." *49

" El adaptador necesariamente tiene que enfrentarse a un problema sumamente difícil -explica el semiólogo Manuel Bermudez - porque no siempre la palabra está legada a la imagen, o dicho de otra manera, no siempre resulta fácil convertir en objeto una cantidad de palabras. " *50

"El caudal de novelas y cuentos de la literatura universal no ha sido suficientemente aprovechado por nuestra televisión. Parecería lógico usar obras maestras en vez de telenovelas originales(...) lograr la versión dramática de una gran novela es difícil; los parlamentos fueron escritos para ser leídos, hay que reescribirlos casi siempre, (...) y si el adaptador en un descuido ha eliminado motivaciones esenciales o complejas de los personajes, el desarrollo conflictivo resultará entonces arbitrario, confuso o absurdo en su guión"*51

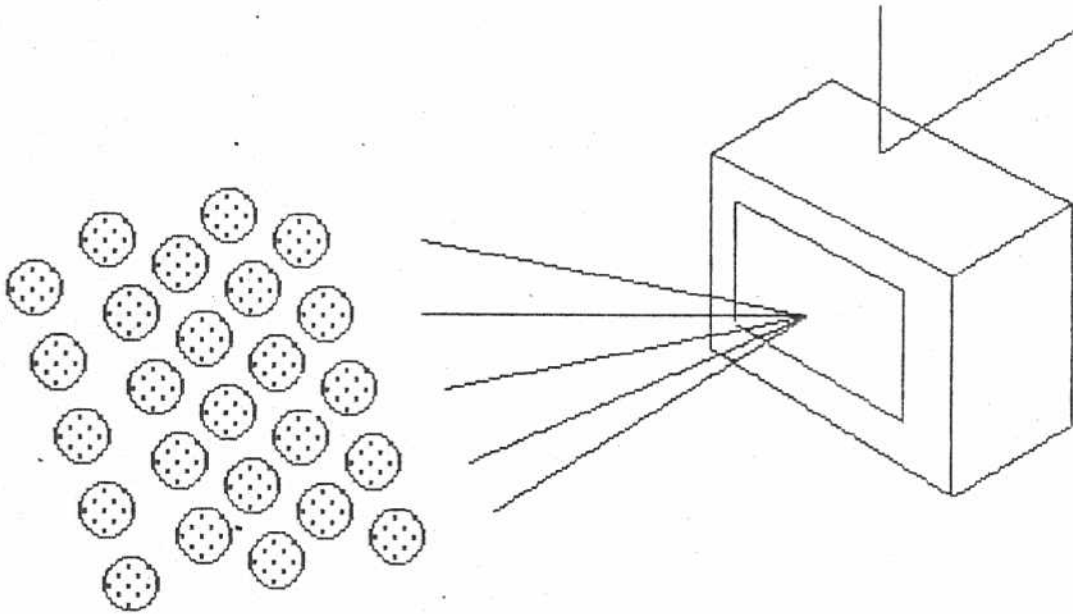
Resulta menos complicado adaptar cuentos para televisión porque el típico relato breve presenta un evento conflictivo que llega al clímax sin acciones laterales. La recomendación es que comiences primero con este género antes de embarcarte en las novelas. (Ver en el anexo 7 ejemplos de adaptaciones).

*49 ESCOVAR, Gabriela, otros: "El Ejercicio Literario en TV", p.18

*50 Idem 49.

*51 WAGNER, Fernando: "La Televisión", p.55

LA AUDIENCIA



Capítulo V.

V. LA AUDIENCIA.

"La revolución actual no es política ni científica, sino comunicacional".

Pocos inventos han influido tan poderosamente en la humanidad, en su manera de pensar y de actuar, como lo ha hecho la TV. "Cuando en los Estados Unidos se hizo recientemente una encuesta para averiguar qué invento de los últimos veinticinco años había contribuido más para hacer la vida más agradable, 62% de los hombres y 61% de las mujeres mencionaron la TV. Muchas personas informaban que quizás podrían vivir por un tiempo sin el automóvil, sin el periódico y hasta sin el teléfono, pero no sin la TV."*1

En nuestra época caracterizada por el dinamismo y la falta de tiempo, los medios de comunicación social están llamados a cultivar, informar e instruir a toda la población. La cobertura, cuantía y significación de la TV lo ha convertido en el medio de comunicación por excelencia.

Por lo tanto, los guionistas tienen una gran responsabilidad para con su audiencia, pues influyen tanto en su gusto como en su criterio y conceptos morales: "...la TV tiene la capacidad de promover un deseo de imitación entre los espectadores; así las modas de vestir, el comportamiento, etc., trascienden de unos

*1 WAGER, Fernando: "La Televisión", p. 89

países a otros. Este efecto masificador tiene consecuencias más trágicas cuando es promotor de imitaciones a la violencia (...) uno de los mejores servicios que la TV puede prestar es el de la educación". *2

En pocas palabras, el guionista puede ser el conductor de una sociedad.

1. LA ESPERANZA EN LOS GUIONISTAS.

La TV es el medio de difusión de masas más importante que existe. Cualquier error que esta cometa, se reflejará en la comunidad.

Lamentablemente en nuestro país prevalece el interés comercial sobre los otros fines y dentro de este objetivo se cometen abusos, se atropella el lenguaje y el buen gusto, se exaltan sentimientos y valores negativos que influyen desfavorablemente en la formación de la colectividad venezolana. Veamos las opiniones de tres destacadas figuras acerca del papel que cumple la TV venezolana:

"Patrocinantes, agencias y estaciones de TV, no vacilan en producir los programas y las cuñas comerciales más vulgares, chabacanos y asombrosamente denigrantes para lograr el más alto rating posible. Su razonamiento, aunque equivocado, es más bien sencillo: hay que llegar al grueso del público, o lo que es lo mismo, a las grandes masas que son siempre las más pobres, pero que son básicamente, para el consumo de productos de fabricación masiva, las más importantes (...) para llegar al grueso del público, la TV suelta entonces andadas diarias de

*2 GRAN ENCICLOPEDIA RIALP: TOMO XXII, p. 162.

telenovelas donde las hijas se disputan el marido de la madre, la madre no sabe quienes son sus hijos, etc. (...)

A mi entender, esto es un gravísimo error.

El ser humano tiene una tendencia natural hacia lo mejor. La TV venezolana no estima esta tendencia, sino que por el contrario, hace todo lo posible para desvirtuarla. (...) No se puede ni se debe pagar rating a costa de la dignidad del venezolano, y lo que (...) no han llegado a preguntarse todavía es si no venderían más los productos anunciados, por lo menos en iguales cantidades, sacando valores positivos en lugar de exaltar los valores negativos de la vida, y no es tan complicado (...)

RENNY OTOLINA (1970). 3*

"... uno se pregunta (...) ¿Se están usando debidamente estos medios televisivos?, ese inmenso poder ¿se está usando para decir que ese jabón es mejor que el otro?, ¿para transmitir naderías y boberías?, ¿para ponernos a ver una telenovela que no tiene ni pies ni cabeza? (...) Yo creo que aquí está una cuestión fundamental. La TV tiene que hacer un esfuerzo mucho más grande para convertirse en un instrumento educativo.

Yo no diría que dieran clases de gramática y de aritmética por un TV porque nadie aprendería, pero hay maneras de que este instrumento que llega a tanta gente le lleve algo útil. Ahora, hay que hacerlo atractivamente. Yo no veo por qué no se puede hacer una telenovela que tenga un contenido educativo y que tenga un sentido de mejoramiento social y no como tienen muchas veces, un sentido peyorativo. Yo creo que la TV en muchos sentidos ha hecho mucho daño, y se ha usado para deseducar porque a ratos es una antiescuela: hace proliferar modismos abominables, incorrecciones del lenguajes espantosas, palabras que no existen como por ejemplo una crema "humectante". Cada vez que la oigo se me erizan los pelos. Se debe decir "humedeciente". Los publicistas y los cómicos asesinan a Bello 10 veces al día. Lo que quiso hacer Andrés Bello por nuestro país lo destruyen fácilmente estos personajes(...)le están acabando el idioma a la gente..."*4

ARTURO USLAR PIETRI.

*3 OTTOLINA, Renny: "Conversaciones en Radio", 1970.

*4 MONDOLFI, Sandra: "Comunicadores". Entrevista de Oct.84.



" ... es necesario que nuestra población deje de estar sometida al torrente insoportable de mediocridad que ahora recibe; porque a este paso, los medios y quienes los manejan serán responsables de haber contribuido, en alta escala, a paralizar el ritmo de superación que nuestras generaciones requieren"*5

PEDRO BERROETA.

Tal es la situación lamentable que atraviesa nuestra TV. Como guionista, estás llamado a compartirla porque tendrás en tus manos un poderoso medio para conseguirlo.

Tu estilo y calidad definirá lo que el público verá y escuchará. Cuando los libretos se escriben con demasiada prisa y poca ética profesional lo único que pueden mostrar es una mediocridad muy por debajo del gusto popular.

Nunca te dejes asediar por las premurs del tiempo. Debes exigir que se te presente la idea y el proyecto del programa con anticipación suficiente para poderla meditar y escribir. Igualmente respeta el código de ética de la televisión (ver anexo 6) y agrégales tus propios principios morales.

Sé lo más cuidadoso, imaginativo y original posible mostrando problemas reales y seres humanos auténticos que

permitan al público identificarse en ellos. Los mensajes deberán ser positivos, que aporten algún beneficio al público receptor. Nunca te conformes con la primera idea que te vino a la cabeza, incúbala, desarróllala y no te des por vencido hasta que no quedes satisfecho.

Evita las consecuencias imprevistas como las de la famosa retransmisión de Orson Welles "La Guerra de Los Mundos" que en 1938 reportó radialmente, con detalles muy reales la invasión de la tierra por Marte. Ello provocó un pánico general en EEUU.

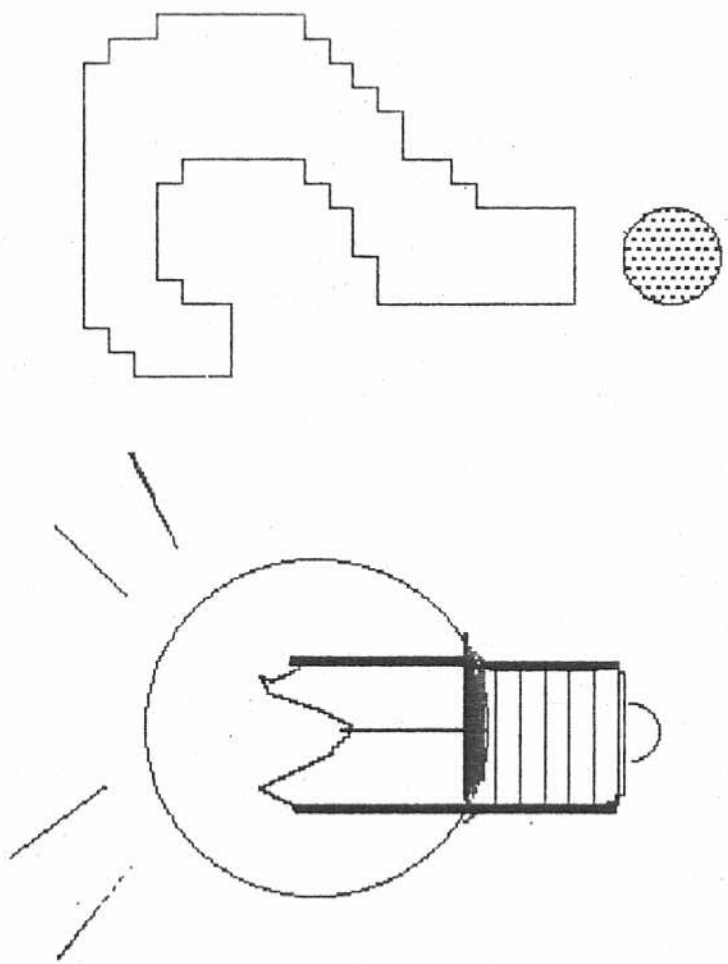
Recuerda que tu obra será vista también por los niños y jóvenes en plena formación. Los valores que presentes probablemente serán aprendidos por ellos. Evita fundamentar tus programas en la violencia, la venganza, la vulgaridad u otros modelos negativos que estimulan comportamientos agresivos y malsanos.

Como guionista puedes incrementar el caudal cultural de nuestra sociedad. Por lo tanto, lucha por cambiar el papel que presenta la TV en la actualidad. Conviértela en un medio responsable, al servicio de la sociedad porque, a fin de cuentas, a ella le debe sus medios de vida.

Nuestro pueblo tiene materia para - si es bien conducido - alcanzar los más grandes destinos. Los guionistas son conductores de Venezuela y tienen que estar alertados de la importancia de la TV como medio de comunicación y de los hilos invisibles que tejerán sobre los seres...

*5 GUZMAN, Edith: Entrevista realizada el 23-4-74, El Nacional.

EL GUION CREATIVO



Capítulo VI.

VI. EL GUIÓN CREATIVO.

1. HABILIDADES DE UNA PERSONA CREATIVA

Queremos ser guionistas pero ¿cómo serlo de una forma excepcional?, ¿Cómo ser escritores creativos?, ¿Cómo hacer de la nuestra una obra de arte?

Empecemos entendiendo qué es creatividad. Este término se deriva de la palabra "creación" la cual aparece en el Diccionario de la Real Academia Española como:

"(Del lat. creatio-onis) f. Acto de criar o sacar Dios una cosa de la nada" 1*

Ese significado divino de la creación - también llamado milagro - es el que se plantea en las Escrituras del Antiguo Testamento cuando "Dios creo la tierra"... En este sentido el hombre no puede ser creador porque nunca podrá hacer algo a partir de la nada.

Sin embargo, y a pesar de ser un galicismo inadmisibles, se ha popularizado la acepción humana de la creación como: "...invención, fundación, descubrimiento, inauguración, establecimiento o producción de obra de arte o fantasía."2*

En este caso, creación se definiría como "producción humana de algo a partir de una realidad preexistente, pero de tal forma

1* Diccionario de la Lengua Española. Edc. XIX, Madrid, 1970

2* Enciclopedia Universal Ilustrada. Tomo XVI, Hijos de J. Espasa Editores, Barcelona. p.1.

que lo producido no se halle en tal realidad." 3*

Por lo tanto, a partir de cierta materia prima (pinturas, aceites, lienzo) y con los debidos instrumentos (pinceles, etc.) se puede crear un cuadro el cual nunca antes existió.

Este tipo de creación es bastante clara. El problema y las confusiones ocurren cuando la creación tiene lugar en el pensamiento.

¿Es que en la inspiración las ideas surgen espontáneamente de la nada?

En esta interrogante se le está atribuyendo a la creación humana, cualidades divinas. Pero lo cierto es que - como dijimos anteriormente - NUNCA SE PODRA CREAR ALGO A PARTIR DE LA NADA.

Veamos cómo se define la creación psicológicamente:

"...la capacidad de conocer los objetos en relaciones nuevas y de manera original (originalidad; recombinação), de usarlos de modo insólito (flexibilidad); de ver problemas nuevos donde aparentemente no hay nada por descubrir (sensitividad); de apartarse del esquema rutinario de pensar; de no considerar nada como hecho fijo y rígido (fluidez) y de desarrollar ideas nuevas razonables, incluso contra la resistencia del ambiente (inconformismo). Siempre cuando se trate de encontrar algo nuevo que puede ser un enriquecimiento para la civilización, la cultura y la sociedad." 4*

3* "Diccionario de Filosofía", p. 87.

4* ARNOLD- EYSENCK-MEILI: "Diccionario de Psicología." p. 282.

1.1 LOS CONOCIMIENTOS:

La creación se basa en la asociación de ideas para formar, a partir de ellas, otra nueva.

Si un individuo carece de los conocimientos para relacionar ciertas ideas no podrá crear. Ahí radica el porqué unos son excelentes creadores en ciertas actividades pero torpes en otras. Con esto quiero decir que TODOS SOMOS CREATIVOS.

Cada quien utiliza esta creatividad en el ámbito de los conocimientos que ha desarrollado: un ingeniero se esfuerza por sacar mejor partido a la estructura del puente, un arqueólogo busca la forma de traducir unos jeroglíficos, un artista inventa una obra en el ámbito que se ha especializado...cada quien es creativo en el campo que domina.

La relación que existe entre la inteligencia y la creatividad aún no está clara. Algunos estudiosos *5 afirman que constituye es un elemento de la inteligencia. Por lo tanto, el creativo ha de ser inteligente pero no es obligatorio lo contrario.

*5 Estudios realizados Gabriela Csondorné Schuller del Instituto Psicológico de Budapest (Psychological Abstract, vol. 65, Marzo 81, No. 3 5086) sostiene que la creatividad debe ser considerada como parte de la inteligencia: la mayoría de los verbales creativos eran verbales inteligentes, pero sólo la mitad de los verbales inteligentes eran creativos.

1.2. LA IMAGINACION.

"Imaginación es más importante que conocimiento."

ALBERT EINSTEIN.*6

Lo que se ha pensado siempre bajo el nombre de fantasía no es más que la capacidad imaginativa con poder de invención:

"Imaginación es la facultad de reproducir de alguna manera los conocimientos concretos de objetos materiales adquiridos anteriormente por medio de impresiones sensoriales, y en ausencia de estas. En este caso se llama imaginación reproductora y sus actos suelen llamarse simplemente imágenes... Mas cuando además, las imágenes que se reproducen se combinan de distintas maneras de como fueron adquiridas o representan objetos agrupados o asociados de distinta manera de como se dan en la realidad, la imaginación llámase entonces creatiz o creadora, su acto suele llamarse fantasía y ella se designa con más propiedad con el nombre de fantasía"

"La imaginación sirve de puente entre la sensibilidad y el entendimiento. Función de la misma es esquematizar los conceptos abstractos; por lo mismo, su intervención en la obra del conocimiento es tan útil que contribuye a facilitar su acceso aún a los problemas más obstrusos." 7*

Los niños son altamente creativos debido a que están en una etapa psicológica donde se acercan a la realidad a través de la imaginación, el elemento más importante de la creatividad. Además, ellos no tienen prejuicios, ni temores a hacer el ridículo a la hora de exponer sus ideas.

La imaginación y por ende, la creatividad, tienden a perderse en el proceso de crecimiento. El antropólogo americano

6* EVANS, Bergen: "Dictionary of Quotations." pag. 320.

7* Enciclopedia Universal Ilustrada. Tomo XXV. pag. 1045.

Jules Henry (1963), explica este fenómeno:

...si durante todo el período escolar se incitara a los niños a poner en duda los Diez Mandamientos, la santidad de la religión revelada, las bases del patriotismo, la motivación en la búsqueda de utilidades, el sistema de gobierno de dos partidos, la monogamia, las leyes del incesto y así sucesivamente...*8

"La respuesta a la pregunta de Henry es clara: la sociedad, sus instituciones y las organizaciones que operan dentro de ella, se verían radicalmente transformadas por la inquisitiva generación así formada... Prefieren sacrificar todo progreso social que pudieran introducir las mentes creativas futuras, que que mentes menos creativas se ingenian por conservar."*9

Es fácil darse cuenta cómo las escuelas y los padres reprimen la creatividad de los niños induciéndolos a hacer lo que ellos quieren que hagan y pensar como ellos quieren que piensen. Se les anulan sus capacidades al infundarles temor de experimentar, de probar las dificultades y lo desconocido.

Por ello, en muchos casos, los individuos creativos han pasado "un proceso educativo que no acentuó en demasía la socialización y el conformismo....La personalidad creativa ...es caracterizada a menudo como autónoma e inconformista. En la esfera cognitiva (...) se destaca por su independencia del entorno, su complejidad y serena disposición para hacer nuevas experiencias, movido por la curiosidad, necesidad de expresión y autorealización. (...) Por esta razón, la creatividad es frecuente entre analfabetos, hijos de familias pobres y clases

*8 ACKNOFF, Russel I: "El Arte de Resolver Problemas", p.43

*9 Idem 8, p. 45.

sociales bajas, como también entre los individualistas y los ciudadanos de países con sistema escolar poco desarrollado. Así se manifiesta la función biológica de la creatividad para la autoconservación del individuo."*10.

Los adultos llaman "juego" el perder tiempo pensando en distintas posibilidades sin saber que éstos constituyen una actividad muy fértil para el crecimiento de su imaginación.

En conclusión, nota que tanto la imaginación como los sentimientos o pasiones, se encuentran reprimidas en nuestras sociedades como perturbadores de la conducta práctica. Contra ello deberá luchar el guionista creador.

A continuación presentamos una lista de las cualidades que han cultivado las personas creativas. Comprueba que la mayoría las poseen los niños:*11

HABILIDAD PARA:

- * maravillarse, ser curioso.
- * ser entusiasta, espontáneo, flexible.
- * estar abierto a nuevas experiencias.
- * ver con interés lo complejo y ambiguo.
- * visualizar los hechos accidentales, de ellos es fácil hacer descubrimientos.
- * combinar funciones para derivar otras.
- * generalizar en orden de ver aplicaciones universales a las ideas.
- * sintetizar e integrar, para encontrar orden en el desorden.
- * imaginar nuevas posibilidades.
- * ser analítico y crítico.
- * creer en sus ideas y tener el valor de defenderlas frente a cualquier oposición.
- * persistir, trabajar duramente por largos períodos sin garantías de resultados.

*10 ARNOLD-EYSENCK-MEILI: "Diccionario de Psicología", p.283.

*11 PREBLE, Duane: "Man creates Art creates man.", p.68.

2. EL GUIONISTA:ARTISTA CREADOR.

Existen dos tipos de creadores: Los que se relacionan con la vida por medio del razonamiento y los que se asocian por el sentimiento.

Los primeros serían los ecuanímenes científicos y filósofos. Los segundos, los pasionales artistas.

Es innecesario demostrar que en el guionista pesa más la subjetividad que la objetividad y que sus habilidades y cualidades son muy semejantes a las de los demás artistas.

A continuación, estudiaremos algunas cualidades comunes en los artistas y que como guionista deberás cultivar.

2.1. SENSIBILIDAD:

Es una condición indispensable para absorber la materia prima de su obra. En el caso del escritor, debe poseer una sensibilidad fuera de lo común para percibir la vida humana propia y ajena, sus situaciones, sus conflictos, sus problemas. El escritor debe tener altamente desarrollada su observación psicológica, de la misma forma que el músico tiene su oído y el pintor su vista.

2.2.- SER CURIOSO Y OBSERVADOR:

Es la forma de adquirir constantemente conocimientos nuevos, útiles para crear ideas. El guionista deberá tener una mente receptiva y amplia para aceptar cualquier tipo de novedad. El ser

curioso y observador en todo momento le permitirá mantenerse informado de los últimos logros en su género y profesión.

2.3. BUENA MEMORIA:

El guionista debe poder recordar acontecimientos propios y ajenos de la vida con sus pormenores. Y debe ser capaz de ir mucho más allá de la realidad vivida desbordándola para producir algo nuevo que se merecerá el nombre de fantasía.

2.4. IMAGINATIVO:

El proceso de la imaginación aún no se comprende totalmente porque se produce en el inaccesible inconsciente. Los contactos que tenemos con ella son:

* cuando se presenta espontáneamente -sin que nadie la llame- en ese mágico momento conocido como "inspiración".

Nuevamente recordamos que en el hombre no existe la inspiración divina. Habrá sido necesario entregarle al cerebro una serie de insumos (a través de la observación, sensibilidad y curiosidad y que la memoria retiene) los cuales serán asociados y trabajados silenciosamente en el inconsciente. Cuando tenga la idea lista, nos la mandará consciente envolviendonos de felicidad.

* Cuando el individuo se abstrae de la realidad jugueteando con su imaginación de una forma que conocemos como soñar despierto. Ciertos parámetros deben regular esa fantasía para que alcance

nuestra finalidad.

La imaginación es susceptible de cultivo y dirección. Cuanto más la ejercite uno, más se desarrollará. Al trabajar a diario en la TV, notarás que las ideas emanarán más rápido cada día.

2.5. ENTUSIASMO:

Ninguna gran empresa se puede llevar a cabo sin entusiasmo. Así lo expresó J.G. Fichte: "No es la fuerza del brazo, ni la virtud de las armas, sino la fuerza del alma la que alcanza la victoria" *12

2.6.. NECESIDAD DE EXPRESION:

Todo persona tiene aspiraciones que no puede realizar. Ello la impulsa a imaginar. Ejemplo: un joven que no puede poseer a su amada.

Pero el artista no se conforma con soñar. Necesita expresarlo y ello lo realiza en su obra de arte. Esta necesidad de expresión dará una intensión más o menos deliberada de lo que el sujeto se propone realizar en su obra.

2.7.- TRABAJADOR:

Toda obra maestra es producto de un 5% de inspiración y un 95% de transpiración.

La inspiración es producto de un gran esfuerzo. Esfuerzo

*12 Diccionario de Citas, p. 256.

para materializar una idea (pintando, escribiendo, esculpiendo, filmando..) y esfuerzo a la hora de pensar. Si, los creadores tercamente dan miles de vueltas alrededor de su problema hasta conseguir la solución deseada. No se conforman con la primera que se les ocurra.

Los guionistas deben tener una gran capacidad para trabajar bajo grandes presiones, inconvenientes y sacrificios como sucede en el medio televisivo. En suma, deben estar revestidos de voluntad, constancia y perseverancia.

2.8.- AMOR POR SU TRABAJO.

Los puntos anteriormente citados sólo los podrá mantener quien disfrute su trabajo: "El verdadero artista trabaja con toda su alma. La creación absorbe toda su voluntad, toda su inteligencia, todo su interés, toda su atención, toda su vitalidad. A su servicio está toda la experiencia de la vida, toda su cultura, todo lo que es y todo lo que posee como ser físico y espiritual. La gran obra de arte no admite la entrega parcial sino la entrega total del ser humano."*13

2.9. GUSTO:

No existen normas generales del gusto. Depende de las costumbres de cada sociedad. Antiguamente la mujer gorda era la hermosa. Para los árabes los dientes más admirados son los separados, para los orientales el blanco es color de luto...

*13 RAMOS, Samuel: "Filosofía de la Vida Artística", p.42.

Recomendamos que estudies las obras de arte más célebres y trates de formular, en base a tus observaciones, tu propia teoría estética. La autocrítica será tu única verdad para rectificar los desaciertos de la obra en la primera versión.

3. EL PROCESO DE LA CREACION

Generalmente se representa al artista como un hombre que concibe de antemano la idea de su obra y se esfuerza por materializarla. Pero la verdad es que la "idea" que dicen tener los artistas antes de la creación, "es por lo general un boceto imperfecto que señala una dirección muy vaga de la obra y que es siempre superado por ésta."*14

Hay que distinguir claramente la actividad espiritual de la creación, del proceso técnico expresivo...Es decir, que el trabajo creado en vez de desarrollarse fácilmente y sin tropiezos sufre una tensión al penetrar en la fase expresiva.

Por lo tanto, podemos sintetizar el proceso creativo en tres momentos fundamentales: la concepción, la incubación y la realización.

3.1. LA CONCEPCION.

Es el instante maravilloso en que se nos enciende la chispa de la inspiración. Nuestra recomendación es que no esperes demasiado esa idea "maravillosa" porque pudiera no llegar. "La

*14 CHAYEFESKY, Paddy: Obras para Televisión p. 11.

inspiración -decía Gautier- consiste en sentarse a la mesa de trabajo y coger la pluma".

3.2. LA INCUBACION:

Este es un período de gestación donde se deja un tiempo para vayan tomando forma las ideas. Se dice que Newton estuvo dieciséis años incubando el problema de la fuerza de la gravedad.

3.3. REALIZACION:

Tras la incubación viene el desarrollo del plan y la realización del mismo.

Pretender dar normas de cómo ha de escribir nos parece arriesgado. Cada escritor ha de cultivar su estilo propio. No obstante deberá tener siempre en cuenta el consejo de Albarat: "Hay que decidirse a no escribir más que lo que nos parezca nuevo. En esto consiste el relieve y el talento. Desde el principio nos esforzaremos, pues, en escribir sólo pensamientos llamativos".. *15

Una vez realizada la obra, conviene dejarla cierto tiempo en "cuarentena" para releerla después, como si no fuera nuestra, con el fin de dar los últimos toques (el retoque): tachar lo que no haya salido bien o aprovechar alguna nueva ocurrencia, para matizar...

*15 VIVALDI, Martín: "Redacción", p. 67.

4. METODOLOGIA RECOMENDADA

4.1 ORGANIZANDO TUS IDEAS

En el momento en que empieces a escribir rutinariamente, y más bajo presiones, te encontrarás que piensas continuamente en tus guiones: en el baño, comiendo, en el autobús, haciendo deporte, regando. Uno debe aprender a vigilar su propio pensamiento y a saber cuándo está generando una idea para no perderla.

Lo primero que debes hacer es ANOTARLO TODO SIN RESERVAS, sin miedo a que lo que se te ocurrió pueda ser tonto, ridículo, malo o sin sentido. Apuntalo con el criterio del "brainstorm" (Torbellino de ideas) donde arrojes todo lo que se te ocurra. Recuerda que nada te comprometerá. Es un trabajo íntimo y personal.

De esta forma obtendrás ideas muy buenas y muy malas. Deja que pase un tiempo (incubación) para que te vuelvas más objetivo antes ellas. Entonces las retomarás y las enjuiciarás según los parámetros de tu criterio y de tu gusto. Las que no sirvan simplemente las desechas. Y las buenas podrás usarlas, adornarlas y mejorarlas. Recuerda, el mejor juez de esas anotaciones es uno mismo a través del tiempo. Este tesoro de ideas que te estimulará enormemente.

Cuando uno empieza a idear un guión, por lo común lo hace en un desorden mental. Se le ocurren a uno imágenes (un encuadre fabuloso del Salto Angel), o mensajes (quiero expresar el amor

aunque aún no sé cómo), algunas propuestas de historias (la mamá vino y le dijo tal cosa)...todas estas ideas vienen a la vez como una avalancha y al no saber cómo clasificarlas, uno se angustia. Esta desorganización nos hace perder más tiempo y ser menos productivos.

Contra esto resulta de gran ayuda el separar las ideas en niveles. Con ellos podrás clasificarlas en su verdadero casillero para usarlas en su debido momento. Simplemente tendrás noción de lo que estás haciendo. He aquí los niveles:

1. Mensaje
2. Tema
3. Historia.
4. Discurso
5. Nivel formal
6. Formato.

Entre estos niveles se da un fenómeno interesante: la idea evoluciona de simplicidad a complejidad. El mensaje que escojas podrás aplicarlo a distintos temas. El tema escogido, con diferentes historias. La historia con diversos discursos y así sucesivamente. En ti está aspirar y esforzarte por "crear" la mejor manera de comunicar ese mensaje que te has fijado.

NIVEL 1. EL MENSAJE:

A los escritores generalmente se les ocurre una idea, una situación interesante y deciden hacer su obra alrededor de ella. La pregunta es si esa idea o esa situación provee suficiente base para una obra. La respuesta del dramaturgo Lajos Egri es "no, ninguna idea y ninguna situación es suficientemente fuerte para llevar al público a una conclusión lógica sin un mensaje y una

tema claro (...) Por lo tanto debes tener un mensaje y un tema (2do. nivel) que te llevarán sin error a donde tú esperas llegar." *16

El mensaje del Conde de Monte Cristo es "la venganza", el del Séptimo Sello de Bergman es "Dios". De ese modo puedes proponerte tratar el amor, el odio, la guerra, la vida etc. en términos de tu experiencia y filosofía.

Por lo tanto, busca un mensaje muy dentro de ti que quieras gritarle a la sociedad y a partir de él crea tu obra. Asegúrate que los próximos niveles traduzcan con claridad y coherencia esa idea que te propusistes comunicar.

NIVEL 2. EL TEMA.

En el capítulo de dramaturgia explicaremos que TODO EN LA VIDA TIENE UN PROPOSITO O TEMA. La clase que dicta el profesor, un invento, un viaje, un deporte...cualquier actividad que hagamos tiene su propósito aún cuando no estemos conscientes de ello. De la misma forma deberás tener un tema en tu obra.

El tema consistirá en la explicación del mensaje. Veamos, mi mensaje es "el valor". Yo lo puedo tratar de muchas maneras: "el exceso de valor conduce a la muerte", "lo cortés no quita lo valiente", "hombre prevenido vale por dos" etc. Con cualquiera de los temas que tú elijas tendrás los inicios de una posible situación, personajes e historias.

*16 EGRI, Lajos: "Screen Playwriting", p. 6. Trad.M. López.

NIVEL 3: LA HISTORIA

Una vez que tu tema esté maduro, es necesario desarrollarlo en el argumento. Aquí describirás los acontecimientos en el orden que ocurrieron.

Toda historia está compuesta por los PERSONAJES y la TRAMA. La relación entre ambos originará el CONFLICTO. Es necesario que estudies a tus personajes física y psíquicamente, sus motivaciones, sus historias. Igualmente deberás desarrollar con detalle el qué, cuándo, dónde, qué y cómo de las situaciones.

Una historia podría ser: Lucas vivía en Choroni con sus 5 hermanos. Tuvo una bella infancia donde se la pasaba bañándose en los rios y comiendo mangos. Era feliz. Vivía en una casita donde su madre hacía arepas en fogón de leña. Creció. Se enamoró en su tierra, vivió largos romances juveniles. Un día decide irse a Caracas. Ahí llega a un barrio donde la vida es tormentosa y llena de conflictos.

NIVEL 4: EL DISCURSO

Es la manera como le vas a suministrar la información a tu audiencia. Debes conocer a fondo a tu público para lograr que ellos se identifiquen con tu programa. Así, nunca contarás de la misma forma un suceso a un niño, un adulto, un extranjero...cada uno tiene su forma de pensar y, conociéndola, lograrás hacerle el relato más agradable y comprensible.

Veamos cómo se puede contar la historia de Lucas.

Podemos comenzar por la Carretera de Ocumare de la Costa donde viene un autobús con una corneta que resuena y retumba al paso por las montañas. Llega a Caracas, busca trabajo y luego será cuando atrapado en ese infierno empiece a recordar su infancia y su naturaleza.

También podemos empezar por el principio o por el final. Lo más recomendable en televisión es comenzar por puntos culminantes, momentos de conflictos, cuando estalla una crisis. Una vez que hallas atrapado la atención de tu espectador, podrás dar todas las explicaciones necesarias.

Alfred Hitchcock es un maestro a nivel de discurso. Sus historias pueden ser absurdas pero su manera de contarlas es tan fabulosa, que logra una atención total. Es el mismo caso que ocurre con un chiste. Contado por unos nos desternillamos de la risa y por otros, dibujamos una sonrisa de compromiso.

No lo olvides, UNA MISMA HISTORIA PUEDE SER CONTADA DE VARIAS MANERAS Y TU MISION ES ENCONTRAR LA MEJOR.

En este nivel se utiliza muy efectivamente los organigramas y las sinopsis.

* ORGANIGRAMAS: Es un diseño esquemático de cómo se desarrollará la obra en cada capítulo. Es usado en las novelas.

* SINOPSIS: Esquema de las escenas con las imágenes que mejor expresen la idea.

"La sinopsis permite observar el desarrollo de la trama y

los personajes pudiendo en ella reorganizar el orden de las escenas, eliminar algunas, introducir otras etc. Todo esto puede hacerse con un ahorro de tiempo considerable mediante el uso de la máquina de escribir, papel, tijeras, cinta plástica y mucha imaginación. Una vez elaborada la sinopsis, el trabajo más difícil está casi hecho." *17

Ejemplo de sinopsis:

1. Aeropuerto. Mariana se despide con ternura de su novio. Este le regala su anillo de graduación.
2. Mariana le cuenta a Cristina sus angustias por la separación con su novio. Al mostrarle el anillo que le regaló, Julieta reconoce en él, el anillo de su hermano.
3. Flash Back: El hermano de Cristina es asaltado por dos hombres encapuchados, quienes lo maltratan, lo torturan, le lesionan una pierna y lo despojan de su cartera, anillo y otras prendas.
4. Cristina no quiere revelar a Mariana sus sospechas y se despide con nerviosismo.

De esta forma se van numerando los puntos de la historia para organizarla. Será un esqueleto que luego se rellenará con los diálogos apropiados, las direcciones etc. ...todo esto se hará en el nivel formal.

*17 CELAYA, Xabier: "Introducción al Guión de Cine", p.6.

NIVEL 5. NIVEL FORMAL:

Teniendo claro cómo vas a contar tu historia, debes decidir a través de cuál MEDIO lo harás: oralmente, escrito, caricatura, animación, suplementos, cuentos, TV, cine, radio etc.

Es muy importante conocer el lenguaje del medio que vas a utilizar. No es lo mismo contar Pinocho por radio (efectos sonoros, reiteración, diálogos, música etc) que en títeres.

En este caso el medio a utilizar es la TV y como guionista deberás tomar muy en cuenta sus limitaciones, ventajas, y técnicas para aprovechar el máximo esos recursos.

En este nivel deberás pensar en función de imágenes y sonidos. Por ejemplo, para ilustrar la escena 1 anteriormente expuesta en el medio televisivo podríamos hacerlo así:

- Un muchacho coloca la maleta en el peso del aeropuerto y saca el ticket a la aeromoza. (sonido de avión).

- Avión despegando. Zoom back: el muchacho abrazado de Mariana contemplan por los ventanales al avión despegando.

- Altavoz anuncia la salida del avión. El muchacho ve la hora y mira a Mariana con ternura quien está a punto de llorar. La besa.

" Regresaré pronto."..le dice mientras se separa de ella.

"Yo te esperaré le responde ella enjugando las lágrimas.

"Mariana, no te pongas así...mira, te doy todo lo que tengo." Se quita presuroso el anillo de su dedo ... es mi anillo de graduación...

Ella lo toma con timidez y se lo pone. Luego levanta su rostro y dibujando una sonrisa se despide:

- Siempre lo llevaré conmigo, igual que siempre te he llevado en mi corazón.

Este nivel, al igual que todos, está absolutamente al servicio del anterior. En el momento que empieces a inventar imágenes por rellenar espacio, tu historia no avanzará y decaerá la atención del público.

NIVEL 6. EL FORMATO:

Es la forma en que se presenta la obra. Para facilitar el trabajo del equipo de producción, los formatos se estandarizan.

El formato standard en Venezuela es el de doble columna: video (lo que se va a ver a la izquierda; a la derecha la columna de audio donde se incluye todo lo que se va a oír, así como acotaciones a los actores).

En este nivel también se incluyen las revisiones sucesivas del formato para mejorarlo.



BIBLIOGRAFIA.

*- ACKOFF, Russell L. : "El Arte de Resolver Problemas". Edt. Limusa, Mexico 1981.

*- AGUIRRE, Jesús María, BISBAL, Marcelino: "La Ideología como Mensaje y Masaje". Edt. Monte Avila. Caracas, 1981.

*- ARISTOTELES: "El Arte Poética". Colección Austral. Edt. Espasa-Calpe, SA. Edc. Madrid 1969.

*- ARNOLD - EYSENCK - MEILI: "Diccionario de Psicología". Edc. Rioduero. Tomo I. Madrid 79.

*- BENDEL, Stephanie Kay: "Making Crime Pay." Edt. Prentice-Hall, New Jersey. 1983. Traducción: Mónica López.

*- BERWANGER, D.: "Cine y Televisión a bajo costo" 1 Edc. Junio 1977, Ediciones Ciespal.

*- CABRUJAS, José Ignacio: "La Telenovela". Conferencia dictada en la Casa de Andrés Bello. Febrero de 1985.

*- CELAYA, Xabier: "Introducción al Guión Cinematográfico" y "Guía de Dramaturgia". Caracas, 1984. Fotocopias.

*- CHAYEFISKY, Paddy: "Obras para TV". Edt. Internacional, Bnos. Aires.

*-COLES, Trapnel: "Teleplay, an Introduction to Television Writing." Edt. Hawthorn books. Inc. 1974 2da edición. New York. Traducción: Mónica López.

*-COLMENARES, Thays: "La Telenovela de

Carácter Histórico". Tesis UCV. 1983.

*-D'ALESSANDRO, Angelo: "El Guión de Televisión". Edt. Rialp Madrid 1960.

*- DE ARMIÑAN, Jaime: "Guiones de TV". Edt. Rialp. Madrid 1963. pag. 18.

*- DE TORRES, Ramón: "Guía Descriptiva e Instructiva Sobre el Mezclador de Video". UCAB, Abril 1981.

*- ECO, Umberto: " Apocalípticos e Integrados Ante la Cultura de Masas" Edt. Lumen, Barcelona, España, 1968.

*- EGRI, Lajos: "The Art of Dramatic Writing". Edt. Simon and Scuste. Nueva York, 1960. Pag.32-278. Traducción. Mónica López.

Nota: En algunas citas del guión se transcribió equivocadamente el título de su obra como "Screen Playwriting".

*- ESCOVAR, Ma. Gabriela y otros: "El Ejercicio Literario en TV". UCAB, 1982.

*- EVANS, Bergen: "Dictionary of Quotations". Edt. NewHall, New York, 1949. Trad. Mónica López.

*- FAGES, Pagano: "Diccionario de los Medios de Comunicación". Edt. Fernando Torres. Valencia, España, 1975.

*- FONT, Hugo: "El Mundo de la Televisión " Edt. Bruguera, Madrid.

* GALLEGOS, Rómulo: "Obras Completas", Edt. Lex, La Habana, Cuba. 1949. pag. 1683- 87.

*- GUIA MUÑOZ, Judith: "La TV y las Letras". Tesis UCAB 1974.

- *- **GUZMAN**, Edith: Entrevista realizada el 23-4-74, El Nacional.
- *- **HAAG**, Judith H. y **COLE** Jr. Hillis R.: "The Complete Guide to Standard Script Format". CMC Publishing. USA. 1983. Traducción: Mónica López.
- *- **HAILEY**, Arthur: "Prólogo de Close-up". Fotocopia editada por VTV.
- *- **HERMAN**, Lewis: "A Practical Manual of Screen Playwriting". Edt. New American Library. Nueva York, 1974. Traducción Mónica López.
- *- **HILLIARD**, Robert R. (Compilador): "La Televisión". Edt. Asociados S.A. México 1974.
- *- **KAPLUN**, M.: "Producción de Programas de Radio". Edt. CIESPAL. Colección Intiyán. Edc. 1, 1978. México.
- *- **LAMET**, Pedro Miguel, **RODENAS**, María y **GALLEGO**, Domingo: "Lecciones de Cine". Edt. Mensajero del Corazón de Jesús. Bilbao, España. 1968.
- *- **LOPEZ CIFRE**, Mónica: "El Suspense". Monografía UCAB. 1983.
- *- **MARSILLACH**, Adolfo: "¡Silencio..Se rueda!". Colección Voz Imagen, Ayma. Sociedad Anónima Editora. Barcelona, Sept. 1962.
- *- **MARTIN**, Marcel: "La Estética de la Expresión Cinematográfica". Edt. Rialp, Madrid 1962.
- *- **MICHELENA**, Gustavo: "Manual de Principios Generales para la Elaboración de Guiones". Fundación Academia Nacional de Ciencias y

Artes del Cine y la Televisión.

*- MONELLI, Aldo: "El Guión, Substancia del Cine" Edt. Zeus. España, 1960.

*- MORAÑA, Oscar: "Aproximación Semiológica a la telenovela." Revista Video Forum 2, 1979

*- NEDWESTZKI P., Federico: "Comunicación Teatral a través de la TV." UCAB, 1974.

*- OTTOLINA, Renny: Conversaciones en Radio, 1970.

*- PAEZ, Rafael: "Lengua y Literatura". Edc. Cobo, Caracas, 1978.

*- PEREZ, Elizabeth C., RUSSA F., Ma. Adela: "Octavo Arte: La TV". 1980 UCV.

*- PETZOLD, Paul: "Toda la Cinematografía en un sólo Libro." Edt. Omega, Barcelona 1973

*- POLICASTRO, Cristina: "Lenguaje y TV Audiovisual". Tesis UCAB 1977.

*- PREBLE, Duane: "Man Creates Art Creates Man." Harper and Row Publishers Inc. USA, 1974

*- RAMOS, Samuel: "Fisología de la Vida Artística". Colección Austral. Edt. Espasa-Calpe. Argentina, 1950.

*- REVISTA VIDEO FORUM 2 y 3. Caracas.

*- REVISTA VIDEO: "De la Idea al Guión". Edt. Nueva lente. 1982. Madrid Volumen 18, 20 (luz y sonido), 40 (Programas Dramáticos)

*- RISQUEZ, Carmen Elena: "El Suspenso: Una nueva dimensión de Trabajo en Venezuela". Tesis UCAB, 1977.

*- SANCHEZ, Rafael Cristobal: "Guía Cinematográfica DOCLAM". Tomo I. Litografía Villegas, Boyacá, 1956.

*- SANZ DE GALLARDO, Beatriz: "Guía de Audiovisual II'". Fotocopia UCAB. 1980

*- USLAR PIETRI, Arturo: "Comunicadores". Entrevista realizada por Sandra Mondolfi el 30 Octubre de 1984 y el 7 de Noviembre.

*- VIVALDI, Martín: "Redacción". Edt. Limusa. México, 1977.

*- WAGNER, Fernando: "La Televisión". Nueva Colección Labor. Edt. Labor. Barcelona. 1972.

*- WRIGHT, Charles R: "Comunicación de Masas". Edt. Paidós. Buenos Aires, 1978.

*- WOOD, Robin: "El Cine de Hitchcock", México, Edt. Era, 1965,

ENCICLOPEDIAS:

* Diccionario de Citas. Edt. Camerlán, Barcelona, 1954.

* Diccionario de Psicología. Howard W Warren, editor. Fondo de cultura económica, Mexico 6. edc. 1966.

* Diccionario de Filosofía. Edt. Kapelusk, Argentina, 1980.

* Diccionario de la Lengua Española. Edc. XIX, Madrid 1970.

*- Gran Enciclopedia Rialp Tomo 11, Edt. Rialp SA., Madrid, 1975.

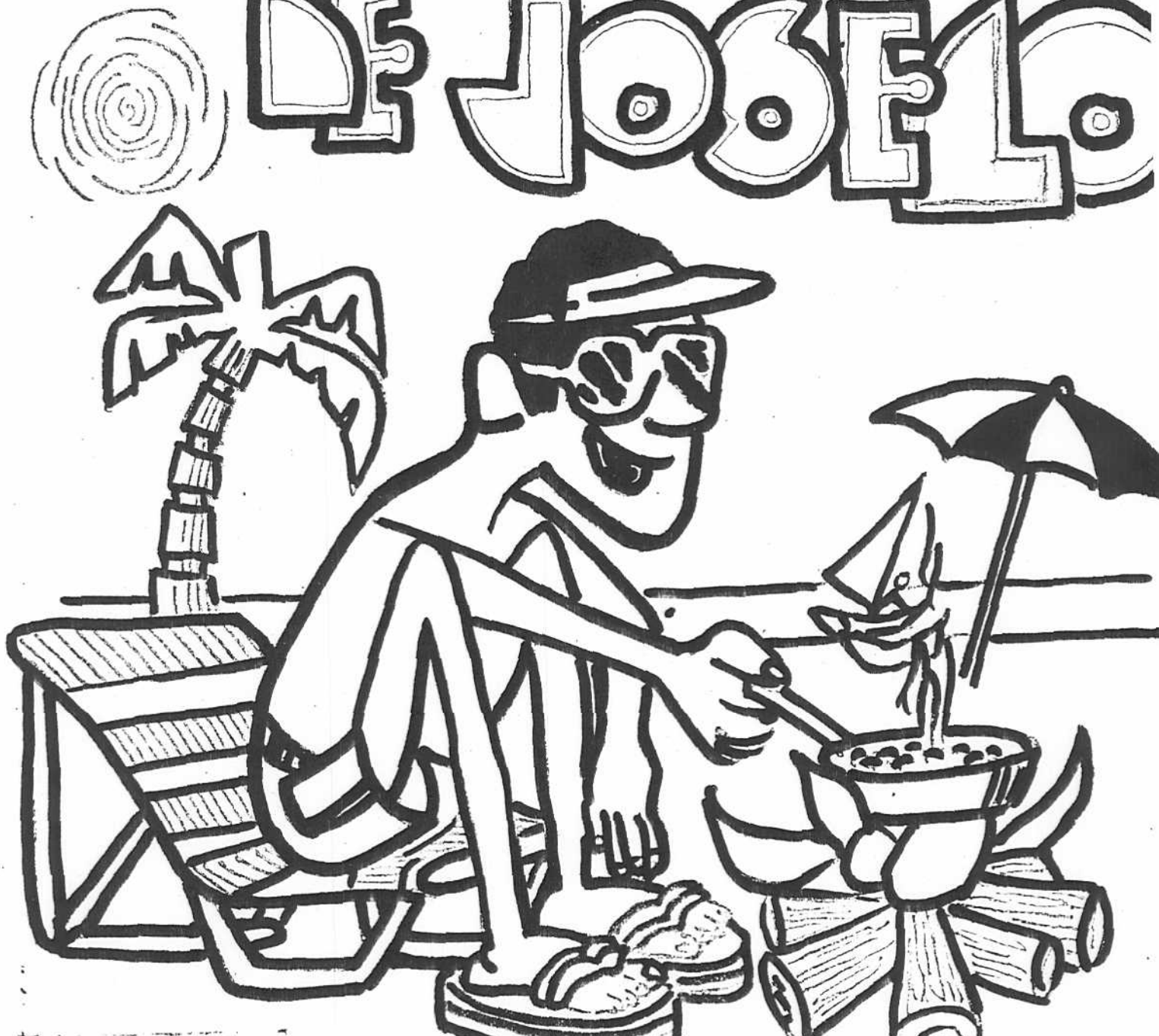
*- Enciclopedia Universal Ilustrada. Tomo XVI, XXV y XXIII. Hijos de J. Espasa editores. Barcelona, 1924.

*- I Taller sobre la Telenovela, Dic. 1981 IESA . Patrocinado por la Comisión Asesora de TV, Ministerio del Estado para la Participación de la Mujer en el Desarrollo, Ministerio de Transporte y Comunicaciones, Ministerio de Información de Turismo, RCTV, VV y VTV.

ANEXO 1



EL SHOW DE JOSELO



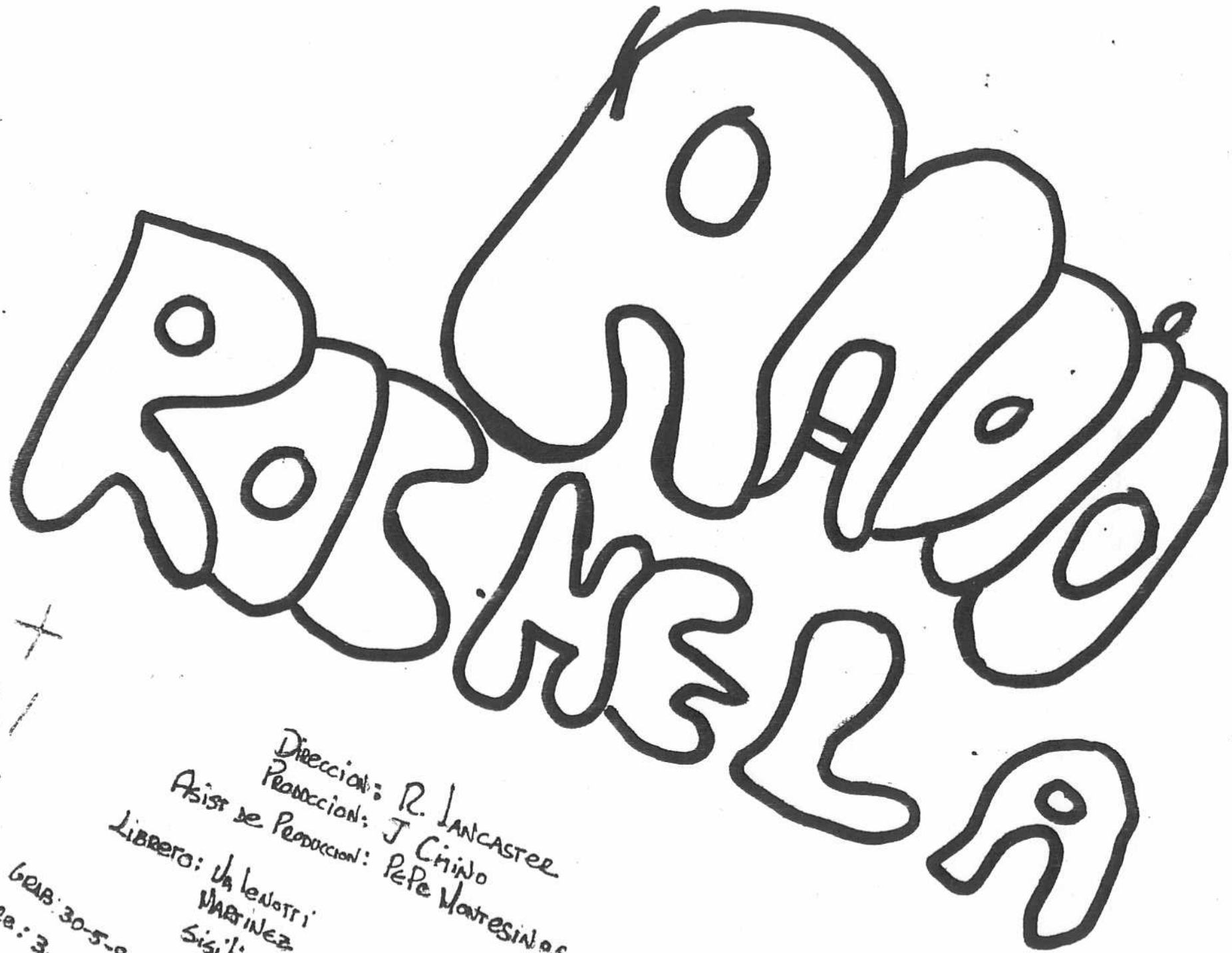
LIBRETO:
DEPARTAMENTO DE LIBRETO

ELENCO PARA EL SHOW DE JOSELO DEL DIA MIERCOLES 8-5-85

JOSE DIAZ (JOSELO)
NAPOLEON DEFFIT
VICTOR REMEROYA
NORA SUAREZ
MARGARITA MALVIC

MARCIAL CORONADO
GERMAN REGALADO
ANA MORALES
LILITH MAURIN
MARCE MALPICA
MARCE MENEZES

DOS EXTRAS UN HOMBRE Y
MUJER



21+

Direccion: R. LANCASTER
 Produccion: J. CHIINO
 Asist de Produccion: Pepe Maresinos
 Librero: Valerotti
 MARTINEZ
 Sisi'ia

GEAR: 30-5-85
 A. re.: 3-6-85

ANEXO 2

" LAS AMAZONAS "
CAPITULO 13

Original de:Cesar Miguel Rondon

Escrito por:
Mariela Romero
Haydee Ascanio
C.M.Rondon

REPARTO:

Francisco
Emiro.....
Jeannette
Carolina
Moretti.....
Rodrigo
Fernando
Elvira
Pascual
Isabel
Carmelo
Irma
Inés
Ramona
Dario
Eloisa
Roberto
DoñaDelia

DECORADOS:

Sala de la Mansion
Estudio de Emiro
Sala casa Francisco
Cuarto Emiro/Elvira
Cuarto de Isabel
Cocina Pantry Mansion

EXTERIORES:

Exterior Jokey Club Tarde
Ext. Jokey Club frente a ventanal.
Jokey Club Mesa Francisco
" " Mesa Emiro
Otro Angulo Jokey Club
Shot Mansion Tarde
Avenida de la Mansion
Fachada de la Mansion
Fachada Mansion Nohecita

Handwritten notes and scribbles, including the number "34" and various lines and symbols.

Large handwritten signature or scribble.

RECORRIDO
21 MAR. 1985
DEPARTAMENTO DE LICENCIAS

1 MAR '85 PM
Circular stamp with numbers 1-12 and the word "DIA" in the center.

No implica responsabilidad de mercancía
o servicios, ni conformidad con
lo facturado.

PROGRAMA:

B I E N V E N I D O S

NUMERO:

16 GRABACION EL DIA 30- 4 - 85

CODIGO:

571202025

CON LA ACTUACION DE:

OLIMPIA MALDONADO

HORA DE CITACION: 200/P.M

JOSEFINA ARMAS

BABY BELL

MILAGROS ZAMBRANO

300/P.M

MIGUELANGEL LANDA

ENRIQUE ALZUGARAY

OSCAR MENDOZA

JULIO GASETTE

ARMANDO VALERIO

KOKE CORONA

ARTURO VERA

AUGUSTO CUATRO

LIBRETO:

MIGUELANGEL LANDA

PRODUCCION:

HECTOR ZULOAGA

MUSICALIZADOR:

FERNANDO VILLALOBOS

COORDINADOR:

GUSTAVO MONTOYA

DIRECTOR:

ERIK SIMONSTO

PRODUCCION GENERAL:

MIGUELANGEL LANDA

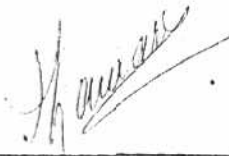
*OK
García*

"EL CABITO"

Novela de: JULIO CESAR MARMOL, REINALDO RODRIGUEZ

ESCRITA POR:

Julio César Mármol
Reinaldo Rodríguez
Miriam Foti



CAPITULO NUMERO 6

CONTENIDO: (número de páginas 41)

REPARTO:

Teresa Abila
Cipriano Castro
Juan Corrales
Mocho Hernandez
Monseñor Mendez
Padre Ginestra
Maria Paladino
Angela Maria
Dr Leonardo Miranda
Hipolito Garcia
Josefina Guerra
Cira
Belen de Alcantara
Dr. José Gregorio Hernandez
Alumno 1
Izquierdo
Juan Vicente Gomez
Juan Otañez
Alejandro Guerra
Espiritu Santos Morales
Justo Simón
Sagrario Duvalier
Bola de Nieve
Matilde Duvalier
Gracia
Presentacion Padilla

SETS: PATIO DE LA ROTUNDA. DESPACHO MONSEÑOR MENDEZ
SALA CASA CORRALES. SALA CASA ALCANTARA. AULA UNIVER
SIDAD. SALA CASA GOMEZ. COCINA CASA CORRALES. SALON
BILLAR EN MIRAFLORES. SALA CASA ROSADA. HABITACION
DE TERESA Y ANGELA MARIA. HABITACION MATILDE (conver
to). SALA CASA ABILA.

EXTERIORES: Escena 3

RADIO CARACAS TELEVISION.

HAMELIN.
ORIGINAL DE GUSTAVO MICHELENA.

CAPITULO I

PERSONAJES :

FLAUTISTA DE HAMELIN(CARACTERIZADO DE ESTATUA) NIÑO. 14 AÑOS.
SUSY.....NIÑA DE 12 AÑOS. (RUBIA)
INGRID(MAMA DE SUSY).....JOVEN 24 AÑOS.
MARTIN.(JARDINERO).....VIEJO FLACO. 60 AÑOS

GENARO.(CAPATAZ CONSTRUCCION) HOMBRE CORPULENTO : 38 AÑOS.

OBRERO 1:(TRACTORISTA) HOMBRE NEGRO CORPULENTO: 25 AÑOS.

VARIOS EXTRAS :

ENTRE LOS CUALES DESTACAN: VENDEDOR DE HELADOS.VENDEDOR DE GLOBOS.
FOTOGRAFO DE PARQUE CON POLAROID. VARIOS NIÑOS. OTROS OBREROS QUE
MANEJAN MAQUINARIAS. SEÑORAS DE DISTINTAS EDADES.

SET.CASA DE SUSY.CON LOCAL DE FLORISTERIA PERTENECIENTE A LA
CASA. LA CASA ES DE DOS PISOS.

EXTERIOR"PLAZA PEQUEÑA QUE QUEDA FRENTE A LA CASA DE SUSY.

ESPECIAL

= EL CRISTO DE LAS VIOLETAS =
=====

De ANDRES ELOY BLANCO

Versión libre para TV: PULY GAMBOA
=====

REPARTO

MARIA ANTONIA BOLIVAR

DON FERNANDO

MARISCAL SUCRE

LUISA AVENDAÑO

MARGARITA

VALENTINA

GABRIEL CAMACHO

JUAN ANTONIO VELAZCO

POMARROSA

PEDRO , criado

MECHE , criada

- 1) CASONA COLONIAL DE LOS BOLIVAR
- 2) PARAJE ROMANTICO PARA EL ENCUENTRO
- 3) ESCALERA Y BATIO COLONIAL

DIRECCION:

PRODUCCION:

PGB/
24-5 -85

VENEZOLANA DE TELEVISION

"EL RETRATO DE DORIAN GRAY"

basado en la novela homonima de:

OSCAR WILDE

Libre versión de: JULIO CESAR MARMOL

ESCRITA POR:

Julio César Mármol
Reinaldo Rodríguez
Enrique Arenas.

CAPITULO NUMERO 3

CONTENIDO: (Numero de Paginas 39)

REPARTO:

Dorian Gray.....
Wendy.....
Victor.....
Lord henry.....
Basilio.....
Voz del diablo.....
Mucama 1.....
Mucama 2.....
Agata.....
Sibila Vane.....
Duelista.....
Vieja.....
Archibald.....
Jaime Vane.....

SETS: DORMITORIO DE DORIAN GRAY. ESTUDIO DEL PINTOR
BASTIJO. SALON PRINCIPAL DE LA CASA DE LORD HENRY. CAPI-
LLA PRIVADA LORD HENRY. BIBLIOTECA. ESTUDIO DORIAN GRAY
DORMITORIO DE WENDY. ESTUDIO DE LORD HENRY. SALA DE LA
CASA DE DORIAN.

9 JUN 84 AM



VE
PRODUCCION

" EL ULTIMO CAMINO

DE BOLIVAR "

OBRA PARA TELEVISION BASADA EN
HECHOS HISTORICOS ESCRITA POR
NORBERTO DIAZ-GRANADOS
CON MOTIVO DE LOS 150 AÑOS DE
LA MUERTE DEL LIBERTADOR.

SEGUNDO CAPITULO
(de 4)

(Del 16 al 26 de Mayo de 1830)

CONTENIDO: Salida de Honda.
Bajando el Magdalena.
La cancion del Boga.
Mompox, "la caracola" y la bendición.
Reencuentro con la francesita Anita Lenoit.
El amor de 18 años antes.
Entre Plato y Zambrano.
El Canal del Dique.
Turbaco.
Mariano Montilla y sus reflexiones politico
militares.
"Ha llegado el correode Bogota... Un mensaje
sobre Sucre...."!

-- Julio de 1980--



PERSONAJES:

Bolivar
Palacios
Fernando
Carreño
Wilson
Ibarra
Posada Gutierrez
Vicario de Mompo
Don Mateo del Corral
Anita Lenoit
Henri el muchacho
Mariano Montilla
Boga 1
Boga 2 (cantor)
Monaguillo

COROS: Gente de Honda
Pueblo de Mompo
Granaderos de la escolta de Bolivar

-o-

AMBIENTES

EXTERIORES :

Embarcadero en Honda
Rio Magdalena y riberas
Rio Magdalena con balsas y champen de Bolivar
Plazuela y calles de Mompós
Exterior de Turbaco
Iglesia de Mompós
Jardines de San Pedro Apostol - Mompós
Claustros de San Pedro Apostol - Mompós

INTERIORES :

Interior del Champen (segun descripción Posada Gutierrez)
Interior Iglesia de Mompos
Interior casa de Bolivar en Turbaco

-0-

PLAY BACKS VTR

RETROSPECTOS DEL CAPITULO ANTERIOR (fragmentos para Ripley se
gun explicaciones en el libreto)

ANEXO 3

EL NIÑO Y LA CIUDAD

Derechos Reservados

Guión: El Semáforo

Guionistas: Soraya Bermejo
Xabier Celaya

Octubre, 1.982

DE NEGRO

1 EXT.CALLE - DIA

Plano cerrado, los pies de una niña caminando a los que se le unen los pies de un niño y luego unos pies con zapatos amarillos chillones, redondos y de punta abombada (tipo co miquita) y medias a rayas de colores estrambóticos. El cu adro se abre para mostrar a UNA NIÑA y UN NIÑO que caminan preocupados por la calle. Con ellos va caminando una CAJA de cartón con patitas. La caja, que luce como una caja - cualquiera tomada de cualquier abastos, los sigue a donde ellos van. El grupo camina por varias calles. En una esquina con semáforo, los niños cruzan irrespetando la luz - roja para peatones, pero la caja espera tercamente el cambio de la luz para cruzar.

NIÑA
(apremiante)

¡Apúrate!

Molesta, la caja se niega a cruzar. Los niños se miran a las caras con resignación. Cambia la luz y ambos cruzan a buscar la caja, quien ya ha empezado a cruzar la calle. Caminan un poco más y entran en la casa de la señora Plaza.

CORTE A:

2 INT. CASA PLAZA - DIA

La Sra. Plaza cura a un gato de trapo a rayas estrambóticas y grandes ojos, quien yace patas arriba con una pata vendada y una cara muy cómica de gato regañado.

(CONTINUA)

CONTINUA:

PLAZA (Títere)

(regañando tiernamente)

--- ay, Crispín, eso te pasa por cruzar la calle como gallina loca. ¿Para qué existen los semáforos, digo yo? - - -

Entran en cuadro la parejita y su caja andariega.

NIÑO

¡Hola, doña Plaza!

NIÑA

(preocupada)

¿Qué le pasó a Crispín?

La Sra. Plaza termina de remendar al gato.

PLAZA

(mártir)

¡Ay, mijita! No gana uno para sustos. Este gato irresponsable siempre cruza la calle sin ver el semáforo - - -

El gato mira a misia Plaza con ojos arrepentidos.

PLAZA

(falsamente brava)

- - - ¡No me venga a mirar con esos ojos de chivo loco! Yo le he enseñado desde chiquito que cruzar la calle no es un juego. ¡Y no se me vaya a mover de ahí!

Los niños acarician a Crispín con ternura.

NIÑOS

(a coro)

No lo regañe señora Plaza.

PLAZA

(poco convencida)

Hmmmmmm.

(cambiando de temita)

¿Y quién es su amiguito?

Los niños recobran su cara de preocupación mirándose a las caras.

(CONTINUA)

CONTINUA:

NIÑA

(misteriosa)

¿Si le decimos un secreto no se lo cuenta a nadie?

PLAZA

(obvia)

¿Cuándo les he fallado yo? En más de ochenta años al servicio de los niños, yo nunca - - -

Los niños levantan la caja, mostrando un semáforo para autos y peatones (títere), amarillo con grandes ojos negros sobre la luz roja, la cual actúa de boca, y una discreta y cuidada tumusa. (De ser posible, hacer que las luces se prendan y se apaguen a ratos). La Sra. Plaza se queda sin habla y, súbitamente, se le cae la cabeza de medio lado.

SEMAFORO

(circunspecto, ceremonioso)

Encantado, señora Plaza. El semáforo de la esquina de Carmelitas para servirle.

PLAZA

(estupefacta)

Disculpe - - -, pero es la primera vez que me visita un semáforo.

Ve al cielo.

PLAZA

(continúa)

Tendrías que ver esto, Isidoro - - -

NIÑA

(conciliadora)

El es un semáforo muy bueno.

NIÑO

Y necesita ayuda.

SEMAFORO

(educado y crotés)

Permítame exponerle mi problema - - -

DESENFQUE - ENFOQUE EN

ANEXO 4

JUAN

De bajar las barreras...de sentirse indefensa...de confesarse que me quiere...de asumir de una vez por todas...que a pesar de sus ideas liberales...de sus poses modernistas...ella es una mujer como cualquier otra....

JOSEFINA

Eso sí que yo no lo entiendo...una mujer que no quiere ser mujer...dígame eso... hay que vivir para ver...y escuchar...

JUAN

Es que ella no es como las otras...no es común...

JOSEFINA

Claro...claro...eso sí lo entiendo...todos los enamorados ven diferente...pero la novedad no es lo que ven...sino la forma de ver...

JUAN

A ella cuando me le acerco demasiado se me comienza a alejar...tiene miedo...porque siente que le responde el cuerpo y no la mente...porque comprueba que no le surgen ideas sino sensaciones y tiene miedo... miedo al pulso acelerado...miedo al calorcito que se le sube por el cuerpo...miedo de la falta de dominio...miedo a decir...t te quiero...le parece una claudicación femenina...una traición a sus ideas...

JOSEFINA

Pues será una mujer bien rara...m'hijo...

JUAN

Es diferente...es lúcida y celestial... por eso la quiero tanto...lástima no abandone la defensiva...pero llegará el día

EL CABITO 22
CAPITULO 6
ESCENA 9
PAGINA 3

JOSEFINA

Y mientras tanto me sigue estudiando fuerte que para eso trabajé toda mi vida y no aplaste tanto las arepas... con la emoción las está dejando chatas como un mediecito....

JUAN

está bien ..no regañe..mi vieja...

EN LA PUERTA DE LA COCINA APARECE ALEJANDRO GUERRA.

OBSERVA POR UNOS INSTANTES EL QUEHACER DE JUAN Y JOSEFINA. SU MIRADA ES RISUEÑA.

ALEJANDRO

¡Tía Josefina! ¡Primo Juan! Llegó gente de paz... ~~¡Mama, Mama, atiendan!~~

JOSEFINA (SE LE CAE LA AREPA DE LA MANO Alejandro ..me asustaste... siempre lo co...pasa..entra

ALEJANDRO

Paso si me promete brindarme una arepa calentica...no hay arepas como las suyas...

JUAN

Claro..primo loco..cuenta con eso..y no te olvides..son a puya y media...

TODOS RIEN.

CORTE A:

SALON DEL BILLAR EN MIRAFLORES.CRESPO JUEGA AL BILLAR
CON ESPIEIRU SANTOS MORALES.

ESPIEIRU SANTO(quejoso)
no me haga trampas Presidente...
CRESPO
como que trampas?..la bola quedo donde
quedo..mejor dicho donde yo se la puse...

ESPIRITU SANTOI
usted la empujo con el taco..y de ese
hueco no la saca nadie.quien va a hacer
carambolas ahí??

CRESPO
usted no podrá pero yo si..quiere que
siga???

ESPIRITU SANTO
no no..me toca a mi..usted tiene media
hora jugando solo...

Y CON CIERTO MALHUMOR SE PONE A VER COMO ARREGLA LA DIFICIL POSICION QUE LE
DEJO CRESPO.

TOQUES EN LA PUERTA
CRESPO
adelante...

SE ASOMA JUSTO SIMON EL MAYORDOMO DE PALACIO,

JUSTO
con permiso presidente..alli esta otra
vez el señor ese...

CRESPO
cual señor?

JUSTO SIMON
ese que grita..el general Andino..por el
que me arrestaron..

ESPIEIRU SANTOS
Cipriano Castro!...

JUSTO SIMON
Ese mismo..dice que es urgentisimo que
hable con usted...

CRESPO PIENSA.

CRESPO
pero bueno Ciprianito como que cree que
este es su corral de gallinas....(decide)
hagalo pasar..Usted General me espera por
ahí...

Y CRESPO CON GESTO DESPIDE A ESPIRITU SANTOS MORALES
ESTE SALE Y JUSTO ABRE LA PUERTA ANTES Y HACE SEÑAL A
CIPRIANO CASTRO QUIEN AL ENTRAR SE CRUZA EN LA PUERTA
CON ESPIRITU SANTOS MORALES. LAS MIRADAS SON MORTALES. AMBOS LAS
SOSTIENEN. Y LA SITUACION DE EMBARAZO SE MANTIENE POR INSTANTES. POR FIN ESPIRI-
TU SANTOS LE VUELVE LA ESPALDA Y SALE. TAMBIEN JUSTO. CRESPO ESPERA A CIPRIANO
CON TACO EN LA MANO. HAY TENSION EN AMBOS. LUEGO CRESPO SE PONE A JUGAR BILLAR
SOLITARIO MIENTRAS DICE CASI AUSENTE.

EL CABITO
CAPITULO 6²⁴
ESCENA 10
PAG 2

CRESPO
usted dirá Castro...

CIPRIANO
Esta terminando su mandato..dentro de po-
co usted tendrá que entregar el poder...
CRESPO(en lo suyo)
Bonitas sus palabras en el Congreso..pero
quiero que sepa que a usted no es el úni-
co que le interesa defender las fronteras
del pais..de todo me podran acusar a mi
menos de vende patria...

CASTRO
Creo que el candidato presidencial que
vaya a sustituirle a usted debe surgir de
una convencion de partidos, asi los Vene-
zolanos no veran en las elecciones una
imposicion...

CRESPO
Supe de sus conversaciones con el Mocho
Hernandez..dejeme ese hombre tranquilo
Cipriano..mire que ese en lo unico que
piensa es quitate tu pa ponerme yo..en
mas nada...

CASTRO
veo que vigila mis pasos.
CRESPO(siempre en su billar)
camaron que se duerme se lo lleva la co-
rriente...

CASTRO
Usted quiere poner a ese enclenque de
Ignacio Andrade, para titiretearlo y se-
guir gobernando usted...

CRESPO
no escuche tanto chisme
Cipriano.

CASTRO

Con ese acto, que seria una bofetada a la patria, usted lesionaria gravemente la dignidad del Pueblo Venezolano, yo lo invito a corregir, a reflexionar, y no dar motivo mayor a las querrellas tradicionales de nuestros compatriotas. Yo lo invito a enjugar tanta lagrima. A resacañar tanta sangre, y quiero recordarle que he ofrecido mi vida en sacrificio, si fuese necesario, para defender los mas altos intereses de la nacion!!!

CRESPO POR FIN DEJA DE JUGAR BILLAR. SE ENFRENTA A LA MIRADA FEBRIL DE CASTRO. EN CRESPO. LA SERIEDAD. LA VIRILIDAD DE UN HOMBRE QUE TAMPOCO DIO PASOS ATRAS EN SU VIDA. ENFRENTANDO CASTRO LE DICE SERIO. PELIGROSO

CRESPO

Cipriano Castro.. Yo Joaquin Crespo, Presidente de este pais, le digo y no cambio una sola palabra, que es demasiado tarde para el consejo, y demasiado temprano para la amenaza.

ACOREDES FUERTES DE APOYO.

LOS DOS HOMBRES SE MIRAN RETADORES E IRRECONCILIABLES.

LUEGO CASTRO SALUDA CON SECA INCLINACION Y SIN MAS SE MARCHA. CIERRA LA PUERTA CON ENERGIA (no es un portazo).

CRESPO FURIOSO LANZA LEJOS DE SI EL TACO DE BILLAR. MASCULLA PALABRAS DE RABIA
A

CRESPO

que se habra creido el andinito este..
que se habra creido!!!

Y ES UNA RABIA QUE NO ENCUENTRA CONSUELO.

SUBE MUSICA.

CORTE A:

LA ENFERMEDAD MODERNA

CONSULTORIO PSIQUIATRA

Beto, UN HOMBRE AGITADO, ENLOQUECIDO
EMPIEZA TENDIDO EN EL DIVAN, COMO ES
CLASICO, PERO A MEDIDA QUE SE SINCERA
CON EL DOCTOR SE INCORPORA, SE REVUELVE
EN EL DIVAN, ETC.

EL MEDICO ESCUCHA, IMPASIBLE

MIRA ANGUSTIADO AL SIQUIATRA
QUIEN ASIENTE GRAVEMENTE

BETO → *Don Enrique*

Entiendame, doctor! Lo nuestro no tiene re-
medio... Creame... no puedo dejarla! Es
mas fuerte que yo! No puedo dejar de
mirarla! Y sin embargo me doy perfecta
" cuenta de que en el fondo es como todas
! Comprame esto! Comprame lo otro! Ahora
ha salido algo nuevo! Compra! Compra!
Compra!" Y uno no es millonario, doctor!

BETO →

Y el escandalo que arma, a veces hasta
la madrugada! Y me inventa cada historia!
Cada rollo! Pero el otro dia fue demasia-
do. Llegué a casa y corri a verla... Llevaba
casi doce horas de abstinencia... Estaba
loco... ~~Me instalé frente a ella~~... Y ya
me disponia a... usted me entiende, doctor.
Cuando... Zas! La maldita me hizo algo que
no me habia hecho nunca! Como explicarle,
doctor! Fue como un chispazo! Un estreme-
cimiento...

SIQUIATRA → *Augusto*

Suyo? Digo... de usted?

BETO

No! Yo soy siempre el mismo, sumiso,
ansioso, resignado a ~~que~~ aceptar lo que
ella quiera darme... Pero nunca me habia
salido con algo asi... Le repito! Fue
como una explosion... Y desde ento nces
..nada! No ha vuelto a a hacerse oir...
El silencio mas absoluto... La miro,
interrogante, pero ella... nada! ~~pero nada!~~
Ni verla ni oirla! Y asi ha estado desde
anoche! /

SIQUIATRA

Pero algo le habrá hecho usted!

BETO

9

BETO
(ANGUSTIADO) Nada, doctor' Se lo juro!
Bueno...lo mismo que tantas otras
noches, pero nada mas! Por què de
repente esa reaccion explosiva?
Que hago, doctor? Que hago? Usted cree
que la cosa tiene arreglo?

SIQUIATRA
Por supuesto que tiene arreglo, mi amigo.

SE LEVANTA Y VA A SENTARSE A SU MESA
Y EMPIEZA A ESCRIBIR

WIPE

MEMO EN GRAN CLOSE UP, TAN CERRADO
QUE IMPIDE VER A QUIEN LE HABLA

MEMO
No te preocupes, cariño! Tu problema
tiene arreglo. Al doctor le ocurrio una
cosa igual con la suya, pero ya me dio la
direccion del tecnico que te ~~te~~ dejara
como nueva!

LA TOMA SE ABRE PARA VER A MEMO A/BRAZADO
DE UN TELEVISOR A QUIEN ACARICIA MIENTRAS
HABLA

MEMO
Y volveremos a compartir todas mis
horas libres! Todas las noches, como
antes!

Y LA BESA ENLOQUECIDO.

ABRIL EN:
EXTERIORES. JOCKEY CLUB. POR LA TARDE.
EN SECUENCIA CON EL FINAL DELXX
KSEKXX . CAPITULO ANTERIOR.
EMIRO FRENTE A FRANCISCO. EL RESTO
DE LOS PERSONAJES COMO QUEDARON.

EMIRO HACE GALA DE SIMPATIA ANTE
LOS DEMAS./

FRANCISCO NO SE MUEVE.

CARLOINA HACE ADEMAN DE DECIR ALGO
PERO EMIRO LA FRENA CON UN GESTO.
ENTONCES FRANCISCO SE LEVANTA Y LO
VEMOS DIRIGIRSE CON EMIRO HACIA EL
VENTANAL QUE DA A LAS PISTAS. CAROLINA
ACERCA SU CARA A LA DE FERNANDO.

FERNANDO LE APRIETA LA MANO PARA
TRANQUILIZARLA. LE SONRIE AMABLE.

CAROLINA Y FERNANDO VUELVEN A MIRARSE.
MORETTI SE INCLINA HACIA RODRIGO.

CORTE A:

Francisco.-
Usted ...quiere hablar conmigo?

EMIRO.-
Si... bueno...ya veo que están en muy
buena compañía ... (LE EXTIENDE LA MANO
A JEANETTE) KKKKK Mucho gusto, señora...
Emiro.Lizarraga, para servirle.

JEANETTE.-
(LE EXTIENDE LA MANO CORTADA MIRANDO A
FRANCISCO) Encantada... Jeanette Ibarra

EMIRO.-
(A FRANCISCO) Al resto ya los conozco..
entonces Francisco...me permitas unos
minutos?
(A LOS DEMAS) A ustedes no les importa
si les quite la agradable compañía de m
antiguo amigo Francisco Urdaneta un mo-
mentico nada más, verdad? (A EL) No te
preocupes que se trata de un negocito
muy pequeño.

CARLOINA./
Qué crees tú, Fernando?

JEANETTE.-
Así que ese es Emiro Lizarraga?

MORETTI.-
Yo creo que aquí va a haber lío, Rodri-
go.

RODRIGO.-
Tú crees?

MORETTI.-
Emiro Lizarraga y Francisco Urdaneta
juntos....? Ayyyyy!

EXTERIORS. JOCKEY CLUB. FRENTE AL VENTANAL.

AMBOS ESTAN MIRANDO HACIA LA PISTA
COMO SI NO QUISIERAN VERSE LAS
CARAS.

FRANCISCO AHORA LE CLAVA LA MIRADA
SIN RESPONDER.

EMIRO LO MIRA Y SONRÍE. A DISTANCIA
VEMOS A PASCUAL QUE OBSERVA LA ESCENA
CON PREOCUPACION. TAMBIEN A DISTANCIA
VEMOS A ISABEL QUE SE HA LEVANTADO
Y OBSERVA LA ESCENA INTRIGADA.

FRANCISCO HACE EL ADEMAN DE IRSE
PERO EMIRO LO DETIENE CON UN GESTO.

SE HACE UNA PAUSITA. EMIRO LE SONRÍE
SOCARRON.

EMIRO.-

Mira Francisco...y tú no tienes ningún
caballo en esta carrera?

(MIRÁNDOLO) Yo tengo un zaino de ~~xxxxx~~
tres años que va en el puesto cuatro...
y no creo que pierda.

FRANCISCO.-

Tú querías hablar conmigo de caballos?

EMIRO.-

Bueno...no solamente de caballos.

FRANCISCO.-

Tú y yo...no tenemos nada de qué hablar
Emiro Lizarraga.

EMIRO.-

Ah, pero bueno Francisco...te vas a po-
ner con esas cosas? Chico...voy a termi-
nar creyendo que tú eres un hombre que
vive del pasado. Yo no...yo en cambio
soy un hombre que vive del presente...
aunque claro, yo respeto tus criterios.
este es un país libre donde cual vive
como quiere...~~xxxxxxx~~ para eso tenemos
una democracia.

FRANCISCO.-

Al grano, Emiro.

EMIRO.-

Chico...la verdad es que tú...como que
me sigues considerando enemigo tuyo.
En cambio fíjate que yo no. Yo fui como
hermano de tu hermano Servando... tú sa-
bes el aprecio que le tenía.

FRANCISCO.-

inteligente
Has dicho una sola cosa ~~xxxxxxxxxxxx~~
~~xxx~~, Emiro Lizarraga, tú eres mi enem-
go.

EMIRO.-

Entonces si soy tu enemigo...yo no en-
tiendo porque tú te mezclas con lo que
es mío...con mi familia, por ejemplo.

FRANCISCO.-

Lo dices por tu hija?

EMIRO.-

Te voy a hablar con franqueza, Francisco. A mí no me gusta eso de que mi hija esté trabajando para tí...no me gusta, chico. Por qué tú no me haces el favor y la de pides?

FRANCISCO ESBOZA UNA SONRISA DE CINISMO.

AUDIO: ARRANCA LA CARRERA. SE OIRA LA VOZ DEL NARRADOR NARRANDO LOS ACONTECIMIENTOS DE LA CARRERA DURANTE EL RESTO DE LA ESCENA. SE OIRAN LOS COMENTARIOS DE LOS PROPIETARIOS RESPECTO A SUS CABALLOS. EL ENTUSIASMO DE LA GENTE ETC.

CORTE A:

JOCKEY CLUB. EXTERIORES. MESA DE FRANCISCO.

AUDIO: EL MISMO Y CONTINUADO DE LA ESCENA ANTERIOR.

CAROLINA NERVIOSA POR LO QUE ESTA PASANDO EN EL VENTANAL SE ACERCA A FERNANDO.

CAROLINA.-

Ay Fernando...de qué estarán hablando?

FERNANDO.-

Tranquila, mi amor...tranquila.

CORTE A:

JOCKEY CLUB. EXTERIORES. MESA DE EMIRO.

AUDIO: EL MISMO Y CONTINUADO DE LA ESCENA ANTERIOR.

ELVIRA SOLA ESTA MIRANDO HACIA DONDE ESTAN EMIRO Y FRANCISCO.

ELVIRA.-

Isabel...quién es ese señor que está hablando con tu papá? Tú no me estás...

VOLTEA Y AL DARSE CUENTA QUE ESTA SOLA EN LA MESA SE ENFURRUÑA.

CORTE A:

EXTERIORES. JOCKEY CLUB. VENTANAL.

AUDIO: EL MISMO Y CONTINUADO DE LA ESCENA ANTERIOR.

EMIRO Y FRANCISCO ESTAN MIRANDO POR EL VENTANAL. EMIRO LO MIRA DE REOJO.

EMIRO.- *Este zaino se va a coser esa carrera*
~~Francisco, me estás diciendo que me voy a despedir a la muchacha, no es así~~ (PA)
Entonces...qué me dices, Francisco? Me

FRANCISCO.-

Tú me lo estás diciendo en serio, Emiro

EMIRO.-

Yo ~~nunca~~ nunca hablo en broma, *Francisco*

EMIRO AHORA LO MIRA DE FRENTE.

EN MEDIO DE LA ALGARABIA DE LAS PERSONAS DEL JOCKEY POR EL FINAL DE LA CARRERA, FRANCISCO LE DA LA ESPALDA. LUEGO VOLTEA HACIA EL.

FRANCISCO.-
El caballo que ganó...es mío!

Y CON LA MISMA VUELVE A DARLE LA ESPALDA Y SE RETIRA. EMIRO QUEDA FURIOSO. CONTENIENDO LA RABIA Y LA HUMILLACION QUE SIENTE.

CORTE A:

=====

ABRIR EN:
EXTERIORES. JOCKEY CLUB. MESA DE FRANCISCO

TODOS SIGUEN AHI ESPECTANTES.
VENOS A FRANCISCO QUE VIENE ACERCANDOSE A LA MESA. JEANETTE SE LEVANTA EMOCIONADA.

JEANETTE.-
Te felicito, mi amor...(LO BESA EN LA MEJILLA) Debes estar feliz!

FRANCISCO LE SONRIE.

FERNANDO.-
Otro triunfo, Profesor...qué le parece?

RODRIGO EMPIEZA A BUSCAR CON LA MIRADA A ISABEL ENTRE LA GENTE.

FRANCISCO.-
(A MORETTI) Esto te lo debo a tí, Moret
Te felicito.
(A RODRIGO) Y tú no me felicitas, Rodri

MORETTI LE HACE GUIÑO. RODRIGO SE ALEJA DE LA MESA. CAROLINA NO SE ATREVE A HABLAR.

RODRIGO.-
Cómo no, Don Francisco...felicidades... pero permítanme un momentico que tengo que hablar con una persona.

JEANETTE.-
Bueno, mi amor...vamos a celebrar este triunfo...

JEANETTE TOMA SU CARTERA. FRANCISCO MIRA A CAROLINA SERIO. ELLA LO MIRA TEMPLOROSA.

FRANCISCO.-
Claro que lo vamos a celebrar...pero no aquí. Vamos a otra parte; total, el resto de las carreras ya no me interesan.
Mañana hablo con usted, Carolina.

CORTE A:

=====

EXTERIORES. JOCKEY CLUB. VENTANAL. EMIRO PERMANECE AHI. SERIO. GRAVE. MOLESTO. PASCUAL SE LE ACERCA.

PASCUAL.-
Qué pasó, Emiro?

EMIRO NO LE CONTESTA. NO DEJA DE MIRAR HACIA LA PISTA.

EMIRO SIGUE SIN CONTESTARLE.
PASCUAL VOLTEA HACIA LA MESA DE FRANCISCO.

PASCUAL.-

Qué fue lo que le reclamaste a Ursuleta (PAUSA) Yo estaba pendiente no fuera cosa que el hombre se te pusiera al tenero Y mira.... a Isabel también la ví muy pendiente de tu conversación...

El hombre se está despidiendo... como que se va.... (VUELVE A MIRAR A EMIRO) Entonces... no me vas a contar lo que te dijo?

EMIRO.-

Búscame a Carmelo fábreg, Pascual.

PASCUAL ASIENTE SABRIENDO LO QUE VIENE.

CORTE A:

EXTERIORES. OTRO ANGULO DEL JOCKEY

VEMOS A CARMELO HACIENDOSE PASO ENTRE LA GENTE. LA VOZ DE ISABEL LO DETIENE.

ISABEL.-

Carmelo.

CARMELO VOLTEA Y LA VE ENTRE UN GRUPO DE GENTE. ELLA VA HACIA EL.

Con esta... es la tercera carrera que perdemos.

CARMELO.-

Isabel... yo...

ISABEL.-

Es la tercera, Carmelo...

Y LE DA LA ESPALDA DEJANDOLO CON LA PALABRA EN LA BOCA. CAMARA LA SIGUE ELLA VA BUSCANDO A RODRIGO. RODRIGO ANDA BUSCANDOLA A ELLA HASTA QUE SE ENCUENTRAN. CUANDO SE VEN EL LA ABRAZA AFUSIVO.

RODRIGO.-

Mi amor... te andaba buscando... de pronto no te ví más en la casa... ganamos otra mi amor... ganamos otra!

ELLA SE LE SEPARA UN POCO SIN BRUSQUEDAD. LO MIRA. ESTA SERIA.

ISABEL.-

Ganamos? Yo acabo de reclamarle a Carmelo que perdamos tres carreras...

RODRIGO SE DA CUENTA. SONRIE.

RODRIGO.-

Qué bronca... se me olvidó que seguimos siendo de estado diferentes.

ELLA HACE UN GESTO COMO DE QUE SE LE VA A HACER. EL LA VA LLEVANDO ABRAZADA.

Pero si yo te digo que hice una apuesta por tí... te sentirías mejor?

INTERIOR, DIA. CASA DE SUSY, RECIBO.

SUSY ESTA EN LA VENTANA Y VE CUANDO
LAS MAQUINAS SE RETIRAN, LA MAMA VE
POR LA VENTANA Y VA HACIA ADENTRO
COMIENZA A RECOGER OBJETOS DISTINTOS
QUE ESTAN SOBRE LA MESA DEL COMEDOR.
(SE TRATA DE UN RECIBO COMEDOR)
SUSY DICE EMOCIONADA PERO NO ALEGRE

PERO EN LA DISTANCIA VE EL
CUERPO DEL VIEJO QUE TRATA DE IN-
CORPORARSE Y CABE DE NUEVO JUNTO
AL BANCO

SUSY SE MUEVE HACIA LA PUERTA
DE LA CASA CON ANIMOS DE SALIR
HACIA LA PLAZA PERO LA MAMA LA
DETIENE

INGRID SE ASOMA Y VE AL VIEJO
POR LA PUERTA ENTREABIERTA SE
VEN LAS MAQUINAS PASAR. HACIENDO
SU RUIDO CARACTERISTICO

INGRID CIERRA LA PUERTA. LA NIÑA
ANGUSTIADA Y REGAÑADA DA UNOS

SUSY

¡¡Se van, mira mamá, las máquinas
se van!!! Martín los corrió de la
plaza!!! Las máquinas se van!!!

SUSY (CONTINUA ANGUSTIADA)

¡¡Martín!!! Martín tiene algo, está
herido!!! Está enfermo!!!

INGRID

¡¡Cierra esa puerta!!! Martín no
tiene nada!!!

.....
Ves, es que es muy viejo y se al-
teró mucho. ¡¡ Sólo está disgustado.

EFFECTO RUIDO DE MAQUINARIAS

SUSY

¡Necesita ayuda...!

INGRID

Susy haz caso a tu mamá. Cuando
te hable obedece. ¡¡ A mí también me
duele la placita, yo también quiero
a Martín!!! Pero son ordenes del Go-

EXTERIOR. YA ANOCHECIENDO. PLAZA.
JUNTO A LA ESTATUA EL VIEJO
JARDINERO LUCE HERIDO. ESTA SEN_
TADO EN EL BANCO TRATANDO DE INCOR_
PORARSE. SE LE DIFICULTA. TIENE
UN HEMATOMA CON ROTURA EN LA
FRENTE. LA VISION NUBLADA Y
ESTA UN POCO MENOS JADEANTE.
HABLA CON LA ESTATUA COMO SI
ESTA FUERA UNA PERSONA". LA
EXPRESION RISUEÑA Y FELIZ DE LA
ESTATUA CONTRASTA DON LA DEL
JARDINERO.

MARTIN

¡¡El Gobernador! ¡El Gobernador!
¡Quién es el Gobernador para dar
ordenes sobre mi plaza! ¡Quiénes
son ellos para querer llevarte
de aquí pequeño flautista!
¡¡Dicen que volverán mañana! ¡Pero
juro por Dios que aunque me muera no
va a pasar ya nada...!!

Y EL VIEJO VIENDO DE NUEVO EL PICO
CON EL CUAL INUTILIZO LAS MAQUINAS
TOMA IMPULSO PARA AGARRARLO. SE
LEVANTA PERO NO PUEDE MANTENERSE
EN PIE. CAYENDO DE NUEVO ESTA VEZ
SOBRE LAS MARGARITAS QUE ESTAN AL
PIE DE LA ESTATUA Y GOLPEANDOSE
DE NUEVO. CAE MUY MAL Y LUCE SIN
SENTIDO. LA IMAGEN OSCURECE COMO
SI HUBIESE LLEGADO LA NOCHE.
CORTE (A)

ACORDES

EL BARBERO....

SET DE BARBERIA DONDE ESTA JOSELO
ACOMODANDO LOS PAÑOS Y CANTANDO UNA
CANCION. LLEGA MONTEVERDE MUY ELEGANTE
SEGUIDO DE MARCIAL VESTIDO DE CHOFER,
JOSELO LOS VE ASOMBRADO.

MARCIAL SALE Y HECTOR SE SIENTA EN
UNA DE LAS SILLAS. JOSELO SE ACERCA
Y SE PONE A JUGAR CON EL PAÑO.

JOSELO SE ASOMBRA,

HECTOR:

Bueno Jaime, me vienes a buscar dentro de
media hora, y si ves a Graciela le dices
que estoy aquí en la barbería...

MARCIAL:

Como usted mande patrón...

HECTOR:

Le voy a agradecer que sea breve: lo
bueno, si es breve, es mejor...

JOSELO:

Caramba señor, yo lo veo tan distinguido,
tan elegante..Usted no parece de por aquí

HECTOR:

No, yo vivo en La Lagunita...

JOSELO:

O sea que usted es un hombre acomodado..

HECTOR:

No puedo quejarme...

JOSELO:

Debe tener un cargo bien alto...

HECTOR:

No, yo no trabajo...

JOSELO:

Vive de sus hígados..mejor dicho: vive de
sus rentas...

HECTOR:

Ni tanto..Vivo del juego...

JOSELO:

¿Vive del juego?

HECTOR:

Claro que sí..Es muy sencillo, por ejem-
plo: yo le voy a dar a usted la oportuni-
dad de ganarse 500 bolos...

EL BARBERO...

HECTOR SACA UN BILLETE DE 500 SE LO
MUESTRA A JOSELO QUE CASI SE LE SALEN
LOS OJOS.

JOSELO:

No me lo ponga muy difícil...

JOSELO SIGUE CON LA VISTA LOS MOVIMIENTOS
DE LAS MANOS DE HECTOR QUE SOSTIENEN
EL BILLETE.

HECTOR:

Facilita se la voy a poner..Lo único que
tiene que contestarme es una sola pregunta
¿cuántas patas tiene una gallina?

JOSELO:

Eso es lo que se llama una papayita...

JOSELO SACA OTRO BILLETE.

HECTOR:

Por eso le digo: piense un poco y los 50
bolos son suyos...

JOSELO:

Me puede repetir la pregunta?

HECTOR:

¿Cuántas patas tiene una gallina?

JOSELO:

Una gallina tiene dos patas...

HECTOR:

No señor, una gallina tiene dos patas y
pico, así que deme acá...

HECTOR LE ARREBATA LOS DOS BILLETES
QUE TENIA JOSELO. EN ESO ENTRA
LILIAN.

LILIAN:

Mi amor, te andaba buscando...

HECTOR:

Aquí me tienes..Vamos a comer que ya
levanté el almuerzo...

HECTOR SE LEVANTA Y SE VA,

JOSELO:

Epa, y te me vas a ir así...

LOS DOS SE VAN Y EN ESO LLEGA NAPO.

NAPO:

Buenas buenas...

JOSELO:

Buenas, pase adelante..Nunca había sido
usted tan bienvenido...

EL BARBERO...

NAPO:

Y por qué esa cara de contento?

JOSELO:

Porque hoy he decidido enmendar mi vida...

Mi vida estaba hecha una enmienda, pero hoy me voy a dedicar a hacer obras caritativas...

NAPO:

Eso me huele muy mal...

JOSELO:

Nada de eso..Por ejemplo, te voy a dar la oportunidad de que te ganes mil bolos contestándome una sola pregunta...

NAPO:

A mi no me gustan las apuestas...

JOSELO:

Pero si es muy fácil...Lo único que tienes que contestarme es ¿cuántas patas tiene la gallina?

NAPO ESCUCHA Y SACA UN PAR DE BILLETES
PARA APOSTARLOS.

NAPO:

Dos patas, dos patas tiene la gallina...

JOSELO LE ARRANCA LOS BILLETES
PERO LOS CONSERVA EN LA MANO,

JOSELO:

Pues acabas de meter la pata porque la gallina tiene dos patas y pico...

NAPO:

Yo sabía, yo sabía..Es que no gano una!

JOSELO:

Bueno, pero apuesta es apuesta...

NAPO PONE CARA TRISTE.

NAPO:

Es que yo sabía que tenía que perder...Yo tengo mala suerte..Me botan del trabajo, me expulsan del partido...

JOSELO:

Tampoco es para que te pongas así...

NAPO:

Es que es verdad, apenas salgo a la calle la gente abusa de mí...

EL BARBERO...

EN ESO ENTRA RUDDY RODRIGUEZ,

RUDDY LE ARREBATA LOS REALES Y
SALE LLEVANDOSE A NAPO DEL BRAZO.
JOSELO LOS VE ALEJARSE,

15
RUDDY:

Pero chico, no te puedo dejar solo porque
enseguida te pones a cometer tonterías..
¿qué pasó ahora?

NAPO:

Que el señor me acaba de ganar mil bolos.

RUDDY:

¿A usted no le da vergüenza?..Deme acá
esa plata...

JOSELO:

Francamente...¿Esos son juegos?...Esos no
son juegos...

AGATA (ANGUSTIADA)

Amita...amita..qué le pasa?

LA MUCAMA 2 SE ACERCA A LA
MUCAMA 1

MUCAMA 1

Tu estas pensando lo mismo que yo?

MUCAMA 2

Creo que si Anatasia. La amita entró demasiado
agitada. Seguramente se fue a ver con ese hombre.

ENTRA ARCHIBALD EN TIEMPO PARA
CIR EL RESTO DE LA CONVERSACION

MUCAMA 2

El que la dejó plantada?

MUCAMA 1

Si. Yo no sé si será verdad todo lo que dicen
de él, pero lo que si te digo es que cada vez
que lo veo se me eriza la piel.

ARCHIBALD INTERVIENE

ARCHIBALD

Porqué en vez de estar como dos comadres, no
se apuran y vienen ayudar en la cocina?

MUCAMA 2

Es que estamos muy preocupadas, porque la ami-
ta acaba de llegar y venia llorando.

MUCAMA 1

Y nosotras pensamos que venia de ver al hom-
bre que según las malas lenguas, tiene un pac-
to con el Diablo.

MUCAMA 2 (PERSIGNANDOSE)

Ave Maria Purisima.

ARCHIBALD

Dejense de estar hablando tonterias y ocupen-
se de trabajar

MUCAMA 1

Por qué tonterias? Yu no crees en el diablo?

DORMITORIO DE DORIAN, ESTE DUERME
AUN, EL CUADRO DESCUBIERTO, LOS RAYOS
DEL SOL QUE PENETRAN DEBILES PRELUDIAN
LA MAÑANA. MUSICA ^{BUENA} ~~SUVA~~ (CHCPIN)

DORIAN SE DESPIERTA. SE DESPEREZA,
ALARGA UN BRAZO. BUSCA A WENDY.
DORIAN (CASI DORMIDO)
Wendy.....Wendy.....

PALPA...BUSCA EL CUERPO. NO LO
ENCUENTRA Wendy?

SE DESPIERTA DEL TODO, ABRE LOS
OJOS. SE DA CUENTA QUE ELLA NO
ESTA. LA BUSCA CON LA MIRADA HASTA
QUE LA FIJA EN EL CUADRO DESCUBIERTO.
EN SUBJETIVA DE DORIAN, LA CAMARA HACE
UN ACERCAMIENTO VELOZ AL ROSTRO HORRIBLE
DEL CUADRO MUSICA DE APCYO

DORIAN EMPIEZA A COMPRENDER Y SALTA
DE LA CAMA DORIAN: (PREOCUPADO)
El cuadro...el cuadro!
Lo vio! ..Santo cielo, Wendy vió el cuadro...
(HISTERICO) Lo vió...LO VIO!!!!!!!

SE FASEA NERVIOSO ESTRUJANDOSE
LAS MANOS
Cómo pude ser tan inconsciente...? Cómo no
pensé que Wendy podía ver el cuadro...? Y Ahor-
ra qué hago...? Qué le puedo decir?...?Cómo le
puedo explicar una cosa semejante...?
Estoy perdido...!!!!!!

ENTRA VICTOR EMPUJANDO UN CARRITO
SOBRE EL CUAL TRAE EL DESAYUNO DE
DORIAN. HAY LUJO EN LOS PLATOS, EN
LAS VIANDAS, EN LOS VASOS. SE TRATA
DE OBJETOS DE PLATA
VICTOR
Buenos días mister Gray...Su desayuno
DORIAN (HISTERICO)
Te das cuenta de lo que hiciste?

VICTOR (FLEMATICO)

Que hice? Su desayuno está perfecto. Los huevos tres minutos y teinta segundo. Ni un minuto más ni un segundo menos.

DORIAN

Estúpido!!! mira el cuadro!

VICTOR

Lo conozco de memoria señor!!!!

DORIAN

Está destapado. Tu lo dejaste destapado!!! Tu fuiste! Lo hiciste a propósito. Lo hiciste para que ella se diera cuenta...Para que ella lo viera.

VICTOR

La señorita Wendy, vió el retrato?

DORIAN

No trates de fingir inocencia. Tu lo sabes muy bien.

VICTOR

Recuerde que yo no estaba aquí. Ella misma debe haber tomado la iniciativa...pobre muchacha! Reconozco que no es una visión agradable!!!!

DORIAN

Tu quieres destruir ^{mi} ~~mi~~ matrimonio con ella.

VICTOR

Porqué?

DORIAN

Porque tu sabes muy bien que ella podría salvar mi alma

VICTOR

Lo cree usted así?

DORIAN

Wendy es un alma pura...la inocencia de su amor puede arrebatarme de tus garras...pero ahora lo perdí todo...ella se dió cuenta...la perdí....la perdí....

VICTOR

Yo puedo hacer que ella vuelva a su lado.

DORIAN

Tu puedes?

VICTOR

Y puedo hacer que olvide todo. Que desaparezca de su memoria el recuerdo de ese cuadro. Ni siquiera recordará que ha estado aquí.

DORIAN

Tu puedes hacer que ella olvide todo?

VICTOR

Si

DORIAN

Y cambio de qué?

VICTOR

A cambio de su alma. Quiero que usted me entregue el alma de la señorita Wendy.

COMERCIALES

DORIAN (ENLOQUECIDO DE RABIA Y HCRRCR)
Jamás!!!!Jamás pútrido Demonio!!!!

Y AGARRA EL CARRITO CON EL DESA-
YUNC Y LO VOLTEA CON FURIA, HACIENDO
VOLAR TODO POR EL AIRE. VICTOR NI SE
INMUTA.

Jamás asquerosa e inmundicia criatura. Y no te
atrevas, engendro del demonio, poner tus manos
sobre ella/////

VICTOR

Entonces la perderá. La señorita Wendy no po-
drá dividir nunca las cosas que ese cuadro le
han revelado.

DORIAN

Tu bien sabes que en el amor de Wendy, en su
inocencia, en su pureza, hay una esperanza pa-
ra mí. Yo puedo liberar mi alma...escapar de
tí y de Satán. Tu lo sabes y por eso quieres
alejarme de ella.

VICTOR

De ~~ella~~ nadie ha escapado jamás...Nadie

DORIAN:

Yo lo haré!!Wendy me salvará...Me salvará!!!

VICTOR

~~ELLA~~ LO MIRA SERIO, HERMETICO,
SE MARCHA.

DORIAN SE QUEDA SOLC. SE MESA LOS
CABELLOS, SE DESESPERA, SE LANZA
SOBRE LA CAMA, SOLLOZA CON DESESPERACION
Y FUERZA.

SUBE MUSICA

CORTE A:

CAPILLA PRIVADA EN LA CASA DE LORD HENRY
(SET NUEVO) ES LA CLASICA CAPILLA FAMILIAR
CON UN PEQUEÑO ALTAR, DOS RECLINATORIOS TA-
PIZADOS EN ROJO, UNAS CUANTAS SILLAS, COMO
ADorno UN VITRAL AL FONDO, SOBRE EL ALTAR UN
CRUCIFIJO. A UN LADO DEL ALTAR LA ESTATUA DE UNA
VIRGEN, ARRODILLADA EN UNO DE LOS RECLINATORIOS
ESTA WENDY QUE LLORA DESESPERADA MIENTRAS REZA,
LLEVA EL MISMO TRAJE QUE TRAIA AL LLEGAR ESA
NOCHE DESPUES DE HABER ESTADO CON DORIAN, SENTADA
EN UNA SILLA, DETRAS DE ELLA, ESTA AGATA.

WENDY (LLOROSA)

Ayúdame Señor... ayúdame. Tu más que nadie sabe
cuanto amo a Dorian, pero después de lo que he
visto tengo mucho miedo....

LAS LAGRIMAS AHOGAN SU FLEGARIA.
DA RIENDA SUELTA A SU LLANTO, AGA-
GATA AL VERLA EN ESE ESTADO, SE LEVANTA
Y SE ACERCA

AGATA (AMOROSA)

Vamos amita. Venga para que se acueste un ra-
to. Ha pasado toda la noche sin dormir. Se vá a
enfermar.

WENDY

Déjame Agata... necesito rezar... lo necesito....

AGATA

Pero ya ha rezado bastante amita. Porqué no
descansa un poco y después regresa?

WENDY

No puedo Agata, no puedo... Es demasiado horri-
ble... demasiado horrible.

AGATA (ASOMBRADA-ANGUSTIADA)

Amita, por el amor de Dios... qué hizo? Qué
hizo usted de malo?

WENDY Nada Agata... no he hecho nada malo. Pero
dejame rezar... déjame rezar por favor... sola-
mente Dios puede ayudarme.

AGATA (INSISTENTE)

Usted vió a ese hombre...usted vió a Dorian Gray...No es así?

WENDY MUEVE LEVEMENTE LA CABEZA
ACONSINTIENDO

Entonces es él el culpable de que usted esté así...verdad?

WENDY (DESESPERADA)

Aj Agata, si.....fué horrible...horrible

Y DICRIENDO ESTO SE AFERRA A AGATA
QUE LA ABRAZA Y LA ACARICIA

AGATA (AMORCOSA)

Cálmese amita, cálmese. Ahora se viene tranquila conmigo y se acuesta.

WENDY (DERROTADA)

Es inútil Agata, no podría dormir. Si tu quieres vete.- Yo me quedo aquí. Tengo que pedirle tanto a Dios.....

SE SUELTA DEL ABRAZO DE AGATA
Y SE ARRODILLA DE NUEVO, AGATA
ENTIENDE QUE ES INUTIL INSISTIR
Y VUELVE A SU SILLA,
LA CAMARA CIERRA SOBRE EL ROSTRO
DE WNDY QUE LLORA DESESPERADA,

ACORDES FINALES

ESTUDIO DE DORIAN GRAY. ESTE SENTADO
AL PIANO Y VISIBLEMENTE ATORMENTADO
TOCA ALGO DE CHOPIN

DORIAN GRAY (PLAY BACK)

No..no puedo perder a wendy...Es lo único pu-
ro que he tenido en mi vida...Con su amor puede
venir mi redención...que me salvaré. Pero qué
puedo hacer? Cómo puedo purificar esta alma pú-
trida que tengo en mi ser?

CASI INSTINTIVAMENTE MIRA HACIA
EL CIELO

Tu, me puedes ayudar...Hace tiempo que me ol-
vide de ti....pero tu misericordia es infinita
Señor,,,y si mi culpa es grande mayor será tu
perdón.

DEREPENTE COMO SI LA IDEA SALVA-
DORA CRUZARA SU MENTE, SE INCORPO-
RA

Ya sé lo que tenga que hacer...Iré a una Igle-
sia...iré a tu casa a buscar tu perdón...Me la-
vare con agua bendita para purificar este cuer-
po cubierto de pecados, para que después tu
purifiques mi alma.

DICIENDO ESTO SALE DECIDIDO.ES-
PERANZADO.

CORTE A:

FACHADA DE UNA IGLESIA (SUGERIMOS
LA IGLESIA INGLESA DE EL BOSQUE)
EN ESE MOMENTO ENTRA DORIAN. ANTES DE
ENTRAR VACILA POR UN INSTANTE, LUEGO
SE SOBREPONE Y ENTRA DECIDIDO.

CORTE A:

INTERIOR DE LA IGLESIA.

DORIAN MIRA HACIA LOS LADOS BUSCANDO
LA PILA DE AGUA BENDITA. LA ENCUENTRA
Y SE DIRIGE HACIA ELLA. AL LLEGAR AHI
METE UNA MANO. EL AGUA BENDITA EMPIEZA
A HERVIR Y UN GRITO DE TERROR ESCAPA DE

MATIAS Y AVILITA SUBEN AL CORREDOR, SALIENDO DESDE EL PATIO, Y SE DIRIGE A UNA MESA RUSTICA DONDE VA A SER SERVIDA LA COMIDA.

MATIAS:

Venga, Doctor, que ya van a servir la ^{comidita} ~~comida~~.
Siéntese.

AVILITA:

(TOMANDO ASIENTO) Gracias; gracias mi General. Su hospitalidad es digna de un gran señor. (MOSTRANDO LA TORTA QUE LE SIRVE DE PLATO) Esta es la vajilla de nuestra tierra, ^{la cocina} donde confían los generales de la Independencia.

MATIAS:

(SIRVIENDO EL GUARAPO DE UNA TAPARA) Yo creía que a los Doctores de Caracas no les gustaba la vida campesina.

AVILITA:

Yo soy diferente, General: yo vengo de cuna ilustre, pero tengo corazón de pueblo! (PROBANDO EL GUARAPO) ¡Guarapo de pija... el regalo de los dioses del Nuevo Mundo... Por cierto, si gusta, no me llame más Doctor Avila: llámeme Avilita, que así me decían los amigos en la Universidad.

MATIAS:

(RIENDO DIVERTIDO) Avilita... Avilita... ¡muy bueno!

AVILITA:

Sueña más familiar, más cariñoso..

SE ACERCA TERESA TRAYENDO UNA OLLA DE BARRO CON CARAOTAS NEGRAS. LA SIGUE UNA MUCHACHA CAMPESINA QUE TRAE EN BRAZOS A UN NIÑO DE POCOS MESES

ANEXO 5

TODOS SE MIRAN ENTRE SI, HAY UN SE-
GUNDO DE SILENCIO QUE PRONTO ES ROTO
CON SALTOS, GRITOS Y RISAS. TODOS
BRINCAN FELICES MENOS ANA, QUIEN
VE DESOLADA EL VASO CAIDO Y LA LECHE
REGALA POR EL SUELO. TODOS PARAN Y
LA VEN.

CARLOS DESARMA EL PERIODICO Y LE
OFRECE UNAS HOJAS.

TODOS MENOS ISABEL VEN A CARLOS CON
OJOS DE "¿DE-QUE-ESTA-HABLANDO-ESTE?"
CARLOS GESTICULA COMO SI PUSIERA UNA
HOJA SOBRE LA MANCHA.

AHORA SON CARLOS E ISABEL QUIENES SE
VEN ENTRE SI Y PONEN GESTO DE "ESTOS
IGNORANTES"

AHORA SON MIRANDA, FRANCISCO Y BER-
NARDO QUIENES SE MIRAN ENTRE ELLOS
CONCARA DE "¿QUE-ESTA-DICIENDO-ESTA-
LOCA?" ANA SE RIE.

ISABEL Y CARLOS PELAN LOS OJOS.
MIRANDA INTERRUMPE TOMANDO UNAS HOJAS
DEL PERIODICO.

TODOS

¡Se fue! ¡Se fue!!!! ¡Bien!!!
¡Chévere!! Ja, ja, ja,ja....

ANA

¡Qué desastre! Ahora si es verdad
que Mami no me va a dejar jugar aquí.

CARLOS

¡Toma! Vamos a ponerle un periódico
encima para que se seque.

CARLOS

(CONTINUA) (CORTADO)
ESTE - - - YO - - - DECIA QUE - - -
PONER UN POCO DE PERIODICO PARA QUE
SE SEQUE - - -

FRANCISCO

NI QUE ESEO FUERA UN PERIODICO.

ISABEL

¿NO? ¿ENTONCES QUE ES? ¿UN
HELICOPTERO???

ANA

Un helicóptero, como en los cuentos
antiguos.

MIRANDA

Sí, se parece un poco a los periódicos
que yo he leído . . . pero tiene
imágenes ¡¡Y no son grabados!! . . .
y está impreso en Caracas. ¡No puede
ser! Lo único que se publica allí es
La Gaceta de Caracas.

MAMA DE ANA

(EN OFF, A LO LEJOS)
Anita ¿Dónde estás? ¿Qué es todo ese
escándalo en la sala de control del
tiempo??

ANA

(PREOCUPADA)
¡¡¡Escóndanse todas!!!

NELSON
Compacta qué?

MARTA
Compactadora de basura... Ese es un proyecto muy bueno que tiene el IMAU para reciclar la basura y usarla como tiene que ser...

IRMA
Y qué pasa que no ponen la compactadora?

MARTA
Guá, que hay gente que se opone...

BETTY
Pero bueno, Misia Presi, como se van a oponer si eso es algo tan bueno...

MARTA
Eso mismo es lo que yo y la gente del IMAU se pregunta... Pero el problema empieza porque se necesita un lugar en donde ubicar la compactadora y resulta que todo el mundo se opone a que sea cerca del lugar de donde vive...

HENRY
Y tienen razón, Misia porque ese basurero todo el día ahí lo que trae es zamuros...

MARTA
No señor, la compactadora no es una Fila de Mariche cualquiera... Es un sistema organizado para aprovechar la basura...

EDGAR
Y entonces que pasa que no la ponen?

MARTA
No hay lugar... Pero yo, haciendo la gestión por la gente de mi cerro le dije al Presidente del IMAU Pedro Lava que la pusiera aquí en el cerro...

LOS MIEMBROS DE LA ASOCIACION HIRVEN
AN ACEITE... PROTESTAN... GRITAN... HAN
CON GENTOS NEGATIVOS...

TODOS
Aquí?... No, están locos!!!... Cómo la van a poner aquí?...

MARTA TOMANDO AIRE Y SOLTANDOLES SU
GRITO...

MARTA
Callense, muérganos... Lo ven, Lo mismito que hicieron ustedes hizo todo el mundo cuando le dijeron que le iban a colocar la compactadora de basura en un lugar cercano...

FILIO
Pero Misia Presi, entienda... Como nos van a poner esa mortecina cerca?... Ese Doctor

ASOCERRO 3.º

EMILIO
Lava no nos puede echar esa lavativa!!

MARTA
No seas bruto, conejo... En los países desarrollados las compactadoras de basura están en todo el centro de la ciudad y nadie dice nada... En Japón, por ejemplo, es así...

HENRY
Con razón los chinitos hablan así porque siempre tienen las narices tapadas por el olor de la basura...

HENRY SE TAPA LA NARIZ Y HABLA COMO CHINITO...

MARTA
Para que lo sepan la basura es un tesoro...

IRMA
Si, Misia Presi, pero con ese tesoro no se va al mercado... Usted con la basura no compra nada...

EDGAR
Mire, Misia Presi, yo si estoy de acuerdo con la compactadora de basura en este cerro... A mí no me va a molestar el olor...

MARTA
Claro, mono brujo, es porque tú eres un ciudadano conciente...

EDGAR
No, lo que pasa es que yo me mudo para otro cerro el mes que viene...

TODOS BIEN... MARTA SE CALIENTA...

MARTA
Miren, este asunto de la basura es muy serio... La Gente del IMAU ya no se da abasto para recolectar y es necesario la colocación de la compactadora...

EMILIO

Código de Ética de la Televisión Venezolana

ANEXO 6

CONSEJO DE ÉTICA DE LA TELEVISIÓN VENEZOLANA

El Consejo de Ética de la Televisión Venezolana, en cumplimiento de sus deberes y en el ejercicio de sus facultades, ha acordado y se dispone por el presente, que todo programa de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

Artículo 1.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

1.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

2.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

3.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

4.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

5.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

6.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

7.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

8.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

9.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

10.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

11.º Toda programación de televisión que se emita en el territorio nacional, debe cumplir con las siguientes normas:

Artículo 1- Las estaciones de radiodifusión sonora y audiovisual están en el deber de fomentar los valores morales y culturales de la Nación, fortalecer las condiciones democráticas y la unidad nacional, contribuir a la extensión y mejoramiento de la educación, afirmar el respeto a los principios de la moral social, la dignidad humana y la institución familiar y colaborar en el mantenimiento e incremento de las buenas relaciones entre los Países.

Artículo 2- Las relaciones del hombre en sociedad se presentarán enalteciendo los valores del trabajo, la observancia de las leyes y de las buenas costumbres. La aplicación de la justicia presidirá el tema principal y será la solución de la trama.

Artículo 5- Las transmisiones deberán efectuarse en idioma castellano. (...) Se permitirá el uso de palabras o frases de idiomas extranjeros, cuando el tema de la obra, la necesidad de menciones específicas o la índole del programa, lo requieran...

Artículo 6- Se prohíbe el uso de frases, vocablos, palabras o giros gramaticales que afecten la pureza del idioma, o de expresiones o modismos tomados de otros países que desnaturalicen el cabal significado del lenguaje.

Artículo 17- En las transmisiones de las estaciones de radiodifusión los programas destinados a la infancia tenderán a la elevación moral y el sano esparcimiento de los niños y procurarán su formación mediante el desarrollo de temas que complementen la labor educativa. Se prohíben en estos programas las transmisiones que puedan ejercer influencias perjudiciales y malsanas en las mentes infantiles.

Artículo 21- En los programas dedicados a la infancia no se permitirá, en ningún caso, actuaciones y posturas reñidas con el decoro y la dignidad de las personas que intervengan en los mismos, o el desarrollo de cualquier situación que exponga a dichas personas a la burla o al desprecio.

Respeto a la santidad del matrimonio en los altos valores de la vida hogareña. En ningún caso se tratará al divorcio con ligereza, en forma que pueda interpretarse como solución adecuada (...) La criminalidad deberá ser presentada siempre como indeseable, antisocial, odiosa y repulsiva.

Todo lenguaje indeseable, indecente, inmoral, de doble sentido estará prohibido. Todo lenguaje que pueda exponer a la burla o desprecio público, a las personas por razón de su color, raza, credo, nacionalidad u origen, deberá ser eliminado"

~~379~~ 299

ANEXO 7

EL PARENTESIS *

EN la casa todo estaba en olor de santidad. Vieja casa solariega de una familia cuya propiedad fuera tradicional, allí con la vetustez no remozada y la huella de almas que conservaban algunas viviendas que tenían historias piadosas, compadecíase muy bien esa atmósfera de sacristía que trasciende a incienso, a pezugua y a olor de vinajeras y de óleos.

En las habitaciones que no ocupaba la familia campaban una porción de cachivaches sagrados: doseles raídos, candelabros inútiles, tabernáculos desvencijados que mostraban la vil madera a través de la carroña del sobredorado antiguo, una infinidad de bártulos de sacristía dados de baja en el templo parroquial. En el extremo de uno de los corredores había un oratorio en donde se guardaba, desde tiempo inmemorial, uno de los "Pasos de la Semana Santa" acerca del cual corría entre el beaterio de la parroquia una leyenda milagreira, y constantemente entraban en aquella casa sacristanes y monagos que iban por brasas para el incensario o por albas y sobrepellices que

* Se publicó por primera vez en *Actualidades* el 16 de marzo de 1919 y se incluyó en *La rebelión y otros cuentos*. Caracas, 1946.

se lavaban en una especie de santificado lavadero y que luego oreaban en una cuerda que tenía este privilegio.

Carmen Rosa hacía este oficio y lo hacía con una puleritud devota. En el resto del día refugiábase en su dormitorio, austero como una celda monjil, limpio, claro y lleno del silencio de aquella casa donde vivía con su madre y su hermano, y allí poníase a recamar interminables vestiduras para las imágenes de la parroquia y casullas y dalmáticas para uso del párroco.

Todo esto enfurecía al hermano incrédulo. A veces le daban ganas de romper violentamente con toda consideración. Pero no hacía sino enfurecerse, gritar, amenazar.

La madre, que hasta la salvación de su alma desistiera, si en trance de ello la pusieran, por complacer a su hijo, amedrentada con aquellas bravatas, temerosa de que la ira le hiciese daño, empezaba a suplicarle:

—¡Hijo! ¡Por Dios! No te molestes así. Haz lo que quieras. Dí tú lo que debe hacerse.

Y luego a Carmen Rosa:

—Ya lo estás viendo, hija. ¡Y todo porque te encuentra bordando esa casulla!

Carmen Rosa invariablemente, abandonaba la labor sin responder palabra.

Cierta vez, a raíz de una de estas escenas se presentó Clarita Estévez. Era ésta una mujeruca insignificante, de piel rosaducha y fina como la de un recién nacido, cabellos descoloridos como hoja de planta que no recibe sol, ojos bailoteantes, agudo mentón, dientes cariados y espalda gibosa. Estaba plantada en la linde de la juventud más hacia el lado de la vejez y gastaba la vida terrenal en amontonar merecimientos para la ultratumba, que ya tenía por segura, pues era proveedora del aceite de la lámpara del Santísimo, esclava de la Virgen, sierva de San José, y hermana de leche de un diácono que estaba por ordenarse. Representa-

taba un papel ambiguo cerca de Carmen Rosa, quien la llamaba su *amiga de prueba*, queriendo así significar que no le profesaba amistad pero que soportaba la suya como una de esas tantas cosas desagradables con que acostumbra el buen Dios probar a sus criaturas elegidas.

Sin embargo, aquel día Carmen Rosa no estaba para merecimientos y la recibió de mal humor.

Clarita comenzó a farfullar su habitual andanada de palabras:

—Chica, vengo a buscarte para que *váyanos* a la iglesia y regañes al sacritán. Se roba el aceite de la Majestad. Carmen Rosa no pudo contenerse:

—Pues no vengan nunca a buscarme para esas cosas.

—¿Y dejamos que el sacritán se robe el aceite impudicamente?

—Impunemente, querrás decir. Pues que se lo robe, que se lo coja como te lo cojes tú para alumbrar los santos de tu casa.

La beatuca sorprendida más que ofendida, pues nunca había visto enojada a Carmen Rosa, empezó a hacer visajes y a balbucir:

—¡Chica!... ¿Yo?... ¡Cómo me dices eso!...

—Ya te digo: que no se te ocurra más venir a contarme lo que pasa en la sacristía. Ya me tienes hasta la coronilla.

Clarita detuvo un momento sobre la amiga el absurdo bailoteo de sus ojos y salió ahogándose de ira.

Cuando Carmen Rosa se halló otra vez sola, se sorprendió de lo que había hecho. Sin duda aquel estallido de cólera se venía preparando en su ánimo desde mucho tiempo. Era la reacción inopinada y violenta de una voluntad apática que ha sufrido largas presiones, sin protestar, pero cargándose de rebeldía para dejarla escapar de un golpe.

Desde algún tiempo venía advirtiendo que su confesor redoblaba para con ella su celo de director espiritual y

tenía condesciencias respetuosas para sus pecadillos, como si le reconociera una grandeza de alma que supliera por las pequeñas flaquezas, llegando a veces hasta la adulación, aún a riesgo de envanecerla de su piedad. Al principio no se dio perfecta cuenta del hecho, pero cierto era que había caído en el halago de aquello que había venido a convertir la confesión en un flirt raro y grato, donde su mística pero siempre femenil coquetería, se holgaba sabrosamente. Poco después el confesor había empezado a insinuarle la idea de coronar con una acción de mayor merecimiento ante los ojos de Dios la devota vida que hacía en su casa. Un día en la sobremesa —pues el Cura de la parroquia comía una vez a la semana en casa de la familia— dijo, como idea cogida al vuelo y sin intención remota:

—No extrañaría que Carmen Rosa la diera, el día menos pensado, por meterse a fundadora de una orden religiosa. Seguramente escogería un nombre poético: ¡María de la Luz!

—Pero ¿de dónde saca usted eso? —replicó Carmen Rosa ruborizándose—. Sería una extravagancia.

—A los grandes imaginativos no los seduce sino lo que se sale de lo ordinario. Mientras más fantástico, mejor. Imagínese: fundadora de una orden nueva. Ya me parece estar viéndolo: Cuando Sor María de la Luz...

Cambió Carmen Rosa la conversación, temerosa del ceño que ponía el hermano, pero ya la idea insidiosa había encontrado asidero propicio en su espíritu. Muy lejos estaba todavía de ser un propósito definido; sólo era grata ensoñación a la cual se entregaba en esos estados de abandono mental en los cuales la fantasía enreda los más caprichosos motivos; cuando más, vago anhelo, como de cosa imposible; pero allí estaba la idea aquella, como levadura de masa fácil de fermentar, turbándole el

sueño, empujándola a todo rincón de sombra y silencio... ¡Teresa de Jesús! Nunca se le había ocurrido que ella pudiese servir para aquello... Pero... Puesto que el Padre lo decía... ¿Quién sabe?... ¡Cuándo Sor María de la Luz!...

Y era tan pertinaz la dulce violencia de esta obsesión, que a poco andar Carmen Rosa no tuvo vida sino para consumirla en la lumbre voraz de su deseo.

La madre y el hermano diéronse cuenta de la situación y le declararon una guerra abierta y sin tregua; pero ni amenazas del uno, ni súplicas ni lloriqueos de la otra, lograron más sino afirmarla en su terco y escondido empeño.

¿De dónde salía ahora, a raíz del disgusto que por causa de su hermano acababa de tener, aquel impulso de rebeldía que la hizo ser injusta y brutal con Clarita?

* * *

Así era la vida en aquella casa, cuando una mañana, de improviso, entró la alegría.

Pablo Lagañez, un pariente lejano a quien la familia no conocía y que se había educado en el Norte desde niño, había llegado a Caracas por aquellos días. Era un joven moreno, vigoroso, casi hercúleo y tenía un carácter franco, expansivo y bullicioso.

Desde el primer momento Carmen Rosa experimentó viva simpatía hacia aquel joven que tanto elogiara su hermano. Por otra parte, ella encontró otras excelencias: Pablo Lagañez tenía un corazón sensible, jugoso de ternura.

Una mañana llegó, clamoroso, con una niña en los brazos, rubia y linda como una muñeca:

—¡Prima! Prima! Mira lo que te traigo.

La había encontrado al pasar, jugando en la plazoleta de la iglesia cercana. Y sin cuidarse del rubor que hacía estallar las mejillas de Carmen Rosa, le dijo maliciosamente:

—Es necesario, prima, que en este patio haya pronto una criatura tan mona como ésta...

El intruso alegró la vida de Carmen Rosa. Una alegría fugaz pero dulcísima, metiósele alma adentro, como una lumbrada del sol en rincón oscuro y frío, desentumeciendo alborozos y ansias juveniles que se precipitaron ávidamente en aquel rayo cálido, que fue veloz y certero hasta lo hondo del corazón aterido por los grandes hielos del divino amor.

Asimismo, el sol verdadero creó el blancucho color de su faz en los paseos que Pablo Lagañez inventó para ella en los claros días de mayo. Ora en las mañanas en los campos cercanos; ora en las tardes por las barriadas capitalinas; o entre días por los pueblecitos próximos, aquellas jubilosas excursiones, donde su hermano hacía de cicerone y que para ella eran inusitadas como para Pablo Lagañez, fueron un brusco paréntesis de vida casera y una vocación espiritual deliciosa. Corrientes y frescas aguas, cálidos aires y tibias sombras, el caliente color del paisaje y la lumbrada azul de los cielos, el olor agreste y los campesinos rumores, todo aquello, contemplado y sentido otras veces como recóndita invitación al arrobamiento místico, era entonces nuevo y sabroso. Adobábalo Pablo Lagañez con su charla amable y alegre y gustábalo ella con fruición golosa, un poco turbada por aquel violento cambio de vida, por aquella repentina sumersión en el mundo, precisamente cuando acariciaba la idea de renunciar a él para siempre. A veces su hermano y Pablo se engolfaban en una conversación seria sobre motivos de orden práctico o

le siguió con las miradas y murmuró, moviendo la cabeza:

—¡No estaba de Dios!...

Meses después recibían cartas de Pablo. Dábase noticias del fracaso de su empresa y de su internación en el Brasil, en busca de campo más propicio a sus ambiciones.

Al final de la carta dedicaba un largo párrafo a Carmen Rosa, recomendábale el cuidado de las orquídeas y recordándole lo que tanto le había dicho, a propósito del novio que debía procurarse.

Después no se supo nada más de él. ¿Sería el amor lo que había pasado? Carmen Rosa volvió a sus labores y a sus pensamientos piadosos que recuperaron todo su corazón con una violencia desesperada. Al año siguiente, por mayo, cuando florecieron las orquídeas, se nombró en la casa a Pablo Lagañez: luego murieron las flores y nadie volvió a nombrarlo.

Entretanto, la voz insinuante volvía a decir:

—Cuando Sor María de la Luz...

1*

273

1* GALLLEGOS, Rómulo: "Obras Completa"

RADIO CANARIAS TELEVISION

CICLO ROMULO CALLEGOS

TITULO: "PER PATROTERES"
ORIGINAL DE ROMULO CALLEGOS
ADAPTACION DE GUSTAVO MARTINEZ

PERSONAJES:

HERNANDO ROSA: JOVEN DE 18 AÑOS.
MAMA DE MEN ROSA: MADURA DE 39 AÑOS.
PATRICO: HOMBRE MADURO 40 AÑOS (TIPAROLI)
CLARITA: JEVEZ, MUJER DE 27 AÑOS.
SACRISTAN: HOMBRE DE 30 AÑOS.
MINOS 1: 2: 12 AÑOS.

EXTRAS: MONAGUILLOS (JOVENES) NOS REPARTIMOS EN MATAS (HOMBRES MAMA ROSA) CARRETERO. FOTOGRAFO. MUJER JUVEN EN PLATA CON BEBE DEMERA. VARIOS TIGRES SUFICIENTES PARA UNA MISA (HOMBRES Y MUJERES Y NIÑOS)

RADIO CARACAS TELEVISION.

CICLO ROMULO GALLEGOS.

TITULO: "EL PARENTESIS:

ORIGINAL DE ROMULO GALLEGOS.

ADAPTACION DE GUSTAVO MICHELENA.

41 PGS.

PRESENTACION.

PERSONAJES:

CARMEN ROSA: JOVEN DE 21 AÑOS.

PABLO LAGANEZ: JOVEN DE 24 AÑOS.

HERMANO CARMEN ROSA: JOVEN DE 23 AÑOS.

MAMA DE CARMEN ROSA: MADURA DE 39 AÑOS.

PARROCO: HOMBRE MADURO 46 AÑOS. (ESPAÑOL)

CLARITA ESTEVEZ. MUJER DE 27 AÑOS.

SACRISTAN. HOMBRE DE 30 AÑOS.

NIÑOS 1 y 2: 12 AÑOS.

EXTRAS: 2 MONAGUILLOS. (JOVENES). DOS REPARTIDORES DE MATAS. (HOMBRES MADUROS) .CARRETERO. FOTOGRAFO. MUJER JOVEN EN PLAZA CON BEBE HEMBRA.

VARIOS FELIGRESES SUFICIENTES PARA UNA MISA NUTRIDA. (HOMBRES, MUJERES Y NIÑOS)

FADE IN

DÉCORADOS: CASA DE CARMEN ROSA (CORREDOR, PATIO, SALA, BIBLIOTECA, CUARTO CARMEN ROSA, COCINA, CORRAL CON BATEA Y MATAS, GALLINERO/COMEDOR.)

SACRISTIA. INTERIOR DE LA IGLESIA.

EXTERIORES: CALLE CIUDAD EN 1919. PLAZA. IGLESIA EN LA PLAZA. FACHADA CASA CARMEN ROSA. MISMO AÑO. CAMPO FLORIDO CON ARBOLES Y VEGETACION DE ALREDEDORES DE CARACAS 1919, CON FLORES. Y SELVA PROFUNDA TUPIDA (CASI IMPENETRABLE)

UTILERIA: CONSULTAR LIBRETO.

HOMBRES MUJERES Y NIÑOS RECIBIDO EN PRODUCCION POR:

EL CURA AVANZA Y DA HOSTIAS' A
 LA MAMA Y A CLARITA ESTAS CAEN
 ES UN ESTADO MISTICO EN EL CUAL
 YA CARMEN ROSA ESTA METIDA DESDE
 EL PRINCIPIO. EL CURA LLEGA JUNTO
 A CARMEN ROSA Y ESTA ABRE APENAS
 LOS OJOS. EL SACERDOTE LA VE FIJAMENTE.
 PARECIERA HABER UNA PREFERENCIA POR
 ELLA COMO SI LA MUCHACHA POR ALGO SE
 DESTACARA DE LOS OTROS FELIGRESES.
 UNA PEQUEÑA SONRISA. APENAS UN MOVI-
 MIENTO DE LABIOS DEL CURA Y CARMEN
 ROSA SE ENTREGA TOTALMENTE AL PLACER
 DE LA COMUNION. CIERRA LENTAMENTE LOS
 OJOS HERMOSOS Y JUVENILES. Y BAJA LA
 CABEZA LENTAMENTE SINTIENDO EN SU
 BOCA EL CUERPO PURO DE CRISTO. UNA
 ILUMINACION ESPECIAL DESTACA LA
 PALIDEZ CASI SANTA DE LA MUCHACHA.
TOMA CERRADA DEL ROSTRO RELIGIOSO
DE CARMEN ROSA EN REVERENCIA, CABEZA
INCLINADA. PARA DAR PASO A LA ESCENA
(2) A LA MANERA DE LA SOBREIMPOSICION.

1/2/1/

INTERIOR. DIA. PATIO CASA CARMEN ROSA.

CARMEN ROSA EN LA MISMA POSICION ASUMIDA
 EN LA IGLESIA. LEVANTA LA CABEZA TIENE LOS
 OJOS ABIERTOS. ESTIRA UN POCO LA CABEZA Y
 MUEVE DE UN LADO A OTRO EL PELO SUELTO
 YA SIN VELO. (SE DEBE DAR LA SENSACION
 DE SER LA MISMA ESCENA 1, AL PRINCIPIO
 LA CAMARA ESTA CÉNTRADA EN EL ROSTRO)
 AHORA PODEMOS VER MEJOR LA BELLEZA ANGELICAL
 DE LA MUCHACHA

FIN DE LA MUSICA QUE VIENE
 DE LA ESCENA ANTERIOR.

VESTIDA CON VESTIDO DISTINTO
AL DE LA IGLESIA. PERO CONSERVANDO
UN TONO SUAVE MODERADO, DE UNA PERSONA
QUE RESULTA PARCA EN SUS GUSTOS.
ESTE VESTIDO ES UNA BATICA CASERA
DE LA EPOCA DE LAS USADAS PARA HACER
OFICIOS. CARMEN ROSA ESTA LAVANDO
Y SU TAREA LA DESARROLA CON ESPIRITU
CASI RELIGIOSO. ENJUAGA CON SUS MANOS
PRENDAS BLANCAS. Y EN SUS MOVIMIENTOS
SUAVES DELICADOS CONFUNDE SU PIEL
CON LA ESPUMA. EXPRIME LA PRENDA Y
VA HACIA UNA CUERDA CERCANA USADA
PARA SECAR ROPA. ÉS AHORA CUANDO
VEMOS UN POCO MAS EL SITIO. ES UN
CORRAL (PATIO TRASERO) DONDE ESTA
UNA BATEA GRANDE QUE ELLA USA. Y
ESTA LLENO DE MATAS SEMBRADAS EN
TIERRA Y EN POTES. HAY PAJAROS EN
JAULAS. Y MAS AL FONDO GALLINAS
CORRETEANDO NERVIOSAS. BUSCANDO CO
MIDA. YA HAY ROPA GUINDADA EN LA
CUERDA Y DESCRIBIENDOLA MUY BIEN
LA CAMARA MUESTRA QUE ES ROPA DE
SACERDOTE. CERCA DE LA CUERDA HAY
UNA ESPECIE DE EMPARRILLADO DONDE
TAMBIEN HAN SIDO COLOCADAS OTRAS PRENDAS
ACABADAS DE LAVAR. (SON: CASULLAS, DALMATICAS,
Y OTRAS PRENDAS SACERDOTALES)
CARMEN ROSA GUINDA LA QUE ACABA DE
TERMINAR Y EN ESE MOMENTO SE ASOMA
AL PORTON DEL CORRAL SU HERMANO.
EL CUAL AL VER LO QUE HACE, PONE MALA
CARA. CARMEN ROSA LO VE Y SE INQUIETA
UN POQUITO PERO VA HACIA LA BATEA.
EL HERMANO SECO Y SERIO LE DICE:

HERMANO

¡Para lo que han quedado mi hermana
y mi casa! ¡Lavandera y lavandería

CARMEN ROSA SE REFUGIA EN LA ROPA QUE TODAVIA QUEDA POR LAVAR. Y NO DICE NADA TIMIDA. EL HERMANO INSISTE:

Y LLEGANDO JUNTO A CARMEN ROSA LE AGARRA UNA MANO Y LA EXAMINA RECRIMINANTE:

ELLA REACCINA SIN AGRESIVIDAD. PASIVA. SUMISA. ASUSTADA UN POCO.

Y EL HERMANO FURIOSO LE ARRANCA DE LAS MANOS LA PRENDA LLENA DE JABON. ELLA SE AFEREA UN POCO PERO EL ES MAS FUERTE. Y CHORREANDO AGUA JABONOSA VA HACIA LA QUE ESTA GUIN_ DADA Y LA DECUELGA Y QUITA LA QUE ESTA EN EL EMPARRILADO Y HACIENDO UN BOJOTE LA LANZA HACIA LAS GALLINAS QUE SALTAN HACIENDO ESCANDALO, CARMEN ROSA A PUNTO DE LLORAR Y ESCANDALIZADA SE HACE LA SEÑAL DE CRUZ Y VA A RECOGER LA ROPA LLEYANDOSE POR DELANTE LAS ASUSTADAS GALLINAS. HAY ESCANDALO PUES EL HERMANO GRITABA Y LAS GALLINAS ASUSTADAS CACAREAN Y ALGUNAS COSAS HAN SIDO DERRIBADAS (POTES. FRACOS.) EN ESE MOMENTO ENTRA LA MAMA ALARMADA

de ese párroco abusador!!

HERMANO(SIGUE)

¡¡Qué se busque otra esclava, mi hermana no es sirvienta!!

.....
¡¡Bien tonta eres!! Dañando tus manos!! Enjuagando mugres ajenas..

CARMEN ROSA

Es labor de cristiandad. Dios nos ordena servir a la iglesia.!!

HERMANO (ELEVANDO LA VOZ)

¡¡Pues que ese cura se sirva a si mismo, que no es manco!! Suelta eso Carmen Rosa, esta casa no es lavandería!

CARMEN ROSA

Ostende nobis, Domine, misericordiam tuam!!!

MAMA

¡¡Dios mío qué escándalo!!! Qué pas niños, qué pasa?!!!

EL HERMANO FURIOSO VE CUANDO
CARMEN ROSA RECOJE LA ROPA LLENA
DE TIERRA Y POCO CASO HACE A LA
ENTRADA DE LA MAMA: CARMEN ROSA CON
LA ROPA EN LAS MANOS LLORANDO APENAS
CON CARA DE QUE SE HA COMETIDO UN
SACRILEGIO DICE A LA MAMA:

LA MAMA NO SABE QUE PARTIDO TOMAR.
AUNQUE RECIBE CON TERNURA A SU HIJA.
Y AMBAS CON MANOS NERVIOSAS QUITAN
LA TIERRA PEGADA A LA ROPA MOJADA.

LA MADRE CON ACTITUD SUMISA CASI
SUPLICANTE LE DICE:

EL HIJO PONE CARA DE QUE ESO ERA
LO QUE FALTABA.
CORTE (A)

CARMEN ROSA (LLOROSA)

¡¡Mamá..no me deja lavar la ropa
del padre, se la lanzó a las galli-
nas diciendo blasfemias de pecador

HERMANO (CON AUTORIDAD)

¡No veo ningún pecado en parar eso
tiempo; ¡Y si es pecado me da igual;
¡¡Estás perdiendo tu vida lavando
sotanas; ¡Ya es hora de que pienses
en lavar la ropa de un esposo, de
unos hijos; ¡Te vas a quedar para v-
tir santos; ¡¡Abrele los ojos mamá!

MAMA

Está bien hijo lo que tú quieras,
pero por la caridad de la virgen,
moderación, el padre va a venir a
morzar, que no se te salga ninguna
imprudencia; ¡

INTERIOR DIA. COMEDOR. CASA CARMEN ROSA. (1/3/1)
SENTADOS EN LA MESA CON LA COMIDA PUESTA
PARA ALMOZAR. ESTAN CARMEN ROSA, EL HERMANO
LA MAMA Y EL PARROCO. LA ESCENA COMIENZA
CUANDO EL PARROCO DICE UNA ORACION:

PARROCO

Bendícenos, Señor, y bendice los ali-
mentos que, por tu infinita misericordia

EN EL COMEDOR HAY UN MUEBLE Y SOBRE ESTE HAY UN CORAZON DE JESUS ILUMINADO CON UN VELON COLOCADO EN UNA LAMPARA DE CRISTAL ROJO QUE TRASPARENTE LA LLAMA. LAS MUJERES LUCEN ENTREGADAS A LA ORACION. EL HERMANO TIENE CARA TENSA Y PARECE MUDO, REFUGIADO EN LA COMIDA. CARMEN ROSA SIRVE AL SACERDOTE COMO SI AQUELLO FUERA UN ACTO LITURGICO Y EL CURA DICE RESPONDIENDO A TANTA AMABILIDAD PERO CON UNA SEGUNDA INTENCION COMO SI TRAJERA UN PLAN PECONCEBIDO:

LA MAMA VE DE REOJO AL HIJO TEMIENDO UNA IMPRUDENCIA. EL PARROCO ASPIRA COMO OLIENDO SANTIDAD

HAY EXPECTATIVA POR LO QUE VA A DECIR. EL HERMANO ATIENDE PERO CON DESGANO DEMOSTRANDO QUE ESTA ALLI DE MALA GANA. OBLIGADO.

EL PARROCO CONTESTA DIRECTO CON ANIMO DE ALCANZAR SU OBJETIVO:

EL HERMANO SE PONE EN GUARDIA LAS MUJERES ATENTAS. TODOS SE IMPACTAN. EL PARROCO TOMA LA MANO DE CARMEN ROSA Y AGREGA MIENTRAS EL HERMANO SE ATRA-311-NTA.

do nuestro cuerpo se emplee en tu santo servicio. Por Jesucristo Nuestro Señor.

CARMEN ROSA Y MAMA (DUO)
Amén.

PARROCO

Suerte que nos da Dios a algunos mortales, compartir el alimento de casas como esta, llena de santidad; ¡Qué olor a Dios se respira! Por eso no he de equivocarme cuando les diga, lo que de un tiempo a acá me revolotea aquí en la beza y en mi corazón;

MAMA

¿Qué será padre?

PARROCO

¡Que ya es hora de que Carmen Rosa corone con una acción de mayor momento ante los ojos de Dios la vida devota que llevas... y que el día menos pensado, le des por fundar un orden religiosa.... Seguramente te cogerás un nombre poético: ¡Sor María de la Inmaculada! (CARMEN ROSA)

INTERIOR.DIA.SALA CASA DE CARMEN ROSA.

ES UNA SALA GRANDE.DONDE ESTAN UNOS MUEBLES TAPADOS CON PAÑOS BLANCOS.HAY MUCHAS IMAGENES DE SANTOS Y OTROS ELEMENTOS CARACTERISTICOS DE LAS IGLESIAS QUE PARECEN HABER SIDO DEPOSITADOS ALLI POR AÑOS.HAY UN ORATORIO DONDE SE GUARDA UN PASO DE SEMANASANTA.(CRISTO ATADO A LA COLUMNA) PERO JUNTO A UNA MESA PEQUEÑA QUE PARECE DE SASTRE ESTA EN EL CENTRO DEL LOCAL UNA DOLOROSA QUE LUCE DESNUDA PORQUE EL TRAJE ESTA SIENDO REMENDADO.EL TRAJE DE LA DOLOROSA ESTA SOBRE LA MESA. HAY UNA PLANCHA DE LA EPOCA Y UN COSTURERO GRANDE Y AGUJAS DE BORDAR. ALLI CARMEN ROSA Y EL PARRÓCO HABLAN.EL LUCE COMO UN CONSEJERO Y ELLA TIMIDA HABLA EN VOZ QUEDA Y UN POCO EMOCIONADA POR LA CONVERSACION.AUNQUE LUCE TOTALMENTE CONTROLADA.

CARMEN ROSA

Padre..no quiero que la emoción que me produce el descubrimiento que Ud. ha hecho de la vocación en mí..me haga ilusionar falsamente... ¿Qué señales me ha visto..para decir..que puedo ser monja..?

PARROCO(ORGULLOSO)

¡¡Una gran monja¡¡fundadora de una orden¡¡.....¿señales...? Contesta:¿Sientes dentro de tí que Dios te llama?...¿Sientes una profunda atracción por la oración y las cosas santas?

CARMEN ROSA CONTESTA MOVIENDO LA CABEZA AFIRMATIVAMENTE A CADA PRE

AQUI EL SACERDOTE AFIRMA TAMBIEN
DE MANERA QUE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.....¿Hambre y sed de santidad?
COMIENZAN A SER SUGERIDAS POR EL
SACERDOTE.
ELLA AFIRMA

PARROCO(SIGUE)

¿Sientes hastío de las cosas del mundo:de sus vulgaridades sin id y de sus vanidades sin solidez?
.....¿Temor constante del pecado?
¿Sientes especial atractivo por estado de virginidad?
¿Envidia de los religiosos?

CORTE A:

1/5/1

INTERIOR DIA. BIBLIOTECA.
CASA DE CARMEN ROSA.

PEGADO A LA PUERTA QUE UNE LA BIBLIOTECA CON LA SALA ESTA EL HERMANO ESPIANDO LO QUE SUCEDE ENTRE SU HERMANA Y EL SACERDOTE. LA MAMA ESTA CERCA PREOCUPADA. EL HERMANO ESTA COLERICO:
(EN LA BIBLIOTECA HAY LIBROS ABIERTOS Y LAMINAS DE MEDICINA ASI COMO ESQUELETO Y HUESOS) PERTENECIENTES AL HERMANO QUE ES ESTUDIANTE DE ULTIMOS AÑOS.

HERMANO

¡¡La envuelve!!!La convence!!
¡¡Ya sabía yo que ese cura trama-
ba, algo!!! Y la muy tonta...!!El
empezó por una uñita,un pequeño
bordado de túnica...y no se como
no se ha apoderado de la casa com-
pleta.

MAMA

¡Hijo!Quizás ese es el destino de
ella tú no se lo has visto,él es
los sacerdotes están entrenad
para descubrir a las criaturas que
el Señor escoje para su servicio

HERMANO

¡¡Tú eres muy culpable!!Y papá que
Dios lo tenga en la gloria;tambie
¡¡Desde que Carmen Rosa creció

AQUI SEÑALA EL RETRATO AL OLEO
DEL PADRE.

la han visto como una beata.::

MAMA

¡¡No lo creas así, cómo quisiera yo que mi hija tuviera un hogar como yo lo he tenido¡¡Y se premiara con hijos¡¡Pero quizás ha nacido como dice el padre para esposa de Cristo¡¡

HERMANO

¡¡Qué esposa ni que esposa de Cristo¡¡Ella no ha visto nada del mundo¡¡No sabe lo que le gusta o no

AQUI EL HERMANO VE POR HUECO DE CERRADURA. LA CAMARA MUESTRA AL SACERDOTE Y A CARMEN ROSA DICRIENDO QUE SI A LO QUE PARECE UNA LISTA INTERMINABLE. EL HERMANO SE LEVANTA DECIDIDO:

HERMANO

¡¡Ya está bueno¡¡Le voy a decir que se vaya¡¡

LA MADRE LO DETIENE.

MAMA

¡¡Hijo por favor, no me hagas pasar una vergüenza¡¡

...¡¡¡Por favor¡¡¡

EL HERMANO VIENDO LA ANGUSTIA DE SU MADRE. DESISTE. PERO LLENO DE FURIA.

CORTE (A).

EXTERIOR.DIA. FACHADA CASA CARMEN ROSA.
 EL PARROCO SALE DE LA CASA Y LLEVA UNA
 SONRISA DE TRIUNFO.AVANZA POR LA ACERA
 RUMBO A LA IGLESIA.DE FRENTE SE ACERCA
 CLARITA ESTEVEZ.CAMINANDO CON SU FI
 GURA CONTRAHECHA.SE ACERCA AL PADRE
 SE PONE EN ACTITUD DEVOTA PARA RE
 CIBIR LA BENDICION.ESTE SE LA DA
 Y CADA QUIEN SIGUE SU CAMINO.
 CLARITA VISTE DE OSCURO COMO UNA
 BEATA Y TRAE EN LAS MANOS UN
 PAQUETICO DE PAPEL. LLEGA A LA
 CASA DE CARMEN ROSA.ENTRA.
 CORTE-A:-----

1/7/1

INTERIOR.DIA.SALA CASA DE CARMEN ROSA.
 EL HERMANO MUY ALTERADO HABLA CON
 CARMEN ROSA.LA CUAL EVADE EL ENFREN
 TAMIENTO ARREGLANDO EL VESTIDO DE
 LA DOLOROSA. LA MAMA ESTA CONTRARIADA
 JUNTO A ELLOS.

HERMANO

¡¡Come aquí, se le lava la ropa aquí,
 los santos se visten aquí!!!Y ahora
 el colmo!!!Sor María de la Luz!!!
 ¡¡A quién se le ocurre semejante
 invento loco?!!!Te está metiendo
 sus ideas en la cabeza,tentandote
 con el cielo!!!Para entregarte al
 infierno de la soledad de un convento!

CARMEN ROSA SE HACE LA SEÑAL DE LA
 CRUZ ANTE LA BLASFEMIA.
 LA MAMA LE HACE AL HERMANO SEÑAS DE
 QUE BAJE LA VOZ Y SALE A ABRIR. EL
 HERMANO BAJA LA VOZ Y LE DICE A ELLA.

OFF(RUIDO DE TIMBRE MECANICO)

HERMANO

¡¿No te das cuenta que te están embau
 cando?!!!Tú no naciste para monja.

ELLA TENSA. BAJO LA PRESION DE LA CIRCUNSTANCIA LE DICE MUY BAJITO Y CONTROLADA:

EN ESE MOMENTO ENTRA CLARITA Y SE DA CUENTA DE QUE SUCEDE ALGO. LA MAMA ENTRA DETRAS DE ESTA, CON LA EXPRESION DE DISIMULEN. CLARITA CORTADA ENTREGA A CARMEN ROSA EL PAQUETICO Y SE APRESURA A ABRIRLO. MOVIENDO DE UN LADO A OTRO LOS OJOS BIZCOS ENCORVANDO MAS SU CUERPO DEFORME SOBRE LA MESA. ABRE EL PAQUETICO Y SACA UNA CINTA LARGA DORADA Y ROLLOS DE HILO DORADO. LA CINTA QUE TIENE EL TRAJE DE LA DOLOROSA ESTA GASTADA Y DESTENIDA. Y SACA COMO PUEDE MONEDAS ENVUELTAS EN UN PAÑUELITO. EL HERMANO SECO Y CORTANTE LE DICE A CLARITA.

CARMEN ROSA APENADA CON CLARITA. Y COMO PARA QUE EL MOMENTO NO SEA TAN INGRATO AGARRA LA ROPA DOBLADA DEL CURA QUE ESTA COLOCADA EN UN POLLO DE LA VENTANA Y SE LA ENTREGA A CLARITA MIENTRAS LE DICE:

CLARITA ENTIENDE QUE DEBE IRSE. AGARRA LA ROPA Y SALE LA MAMA VA TRAS ELLA. CARMEN ROSA LE DICE AL

CARMEN ROSA

Te suplico que no me atormentes más. No me hagas pecar, no me hagas sentir ira. ¡Déjame sólo que ahora más que nunca tengo que examinar mi espíritu.

CLARITA

Aquí está la cinta para el traje de la Dolorosa. ¡¡Aquí está el vuelto!

HERMANO

Clarita por favor, espere a Carmen Rosa un momentico afuera que estamos hablando...

CARMEN ROSA

Ten la caridad y alcanza al Padre y entrégale su ropa. Se fue y la dejó.

ELLA ES MUY TIERNA CON EL HERMANO Y CONTROLADA. LE AGARRA LAS MANOS Y CASI LE SUPLICA. LA CINTA DE LA DOLOROSA ESTA ENREDADA ENTRE LAS MANOS.

CARMEN ROSA

Hermanito, no todas las mujeres seremos vivimos para el matrimonio. Sin el menor signo de odiosidad te pido que... hagas tú tu vida y yo la mía. Mi vida es para Dios, mi corazón no se lo entregare a ningún hombre. ¡

CORTE DIRECTO A:

EXTERIOR. DIA. FACHADA HOTEL. PABLO ESTA JUNTO A DOS MUCHACHOS INQUIETOS .LEEN EL REVERSO DE UNA CARTA ARRUGADA.

1/8/1

los muchachos HACEN COMPETENCIA POR AGARRAR EL ENCARGO. TIENEN 12 AÑOS Y VISTEN DE PANTALONES CORTOS POR LA RODILLA. PABLO ESCRIBE UN MENSAJE Y LO ENTREGA A LOS MUCHACHOS CON UNAS MONEDAS. ALGUNAS MONEDAS CAEN. LOS MUCHACHOS INQUIETOS LAS RECOGEN Y SE LLEVAN EL MENSAJE.

MUCHACHO 1 (CON ENTUSIASMO)

¡¡Esa es la familia de la señorita Carmen Rosa la que viste los santos ¡Es por allá.

Y LUEGO DICE A UN HOMBRE QUE HA IDO BAJANDO MALETAS DE UNA CARRETA:

MUCHACHO 2 (CON ENTUSIASMO)

¡¡Yo, yo..yo señor, yo se donde queda la casa...

LUEGO PABLO RECONOCE DE NUEVO EL HOTEL Y ENTRA. SE NOTA QUE ES UN RECIEN LLEGADO. VISTE ELEGANTE. LUCE SOMBRERO. ENTRAN AL HOTEL.

PABLO

¡Entreguen este mensaje a la familia Amigo, vamos. ¡¡

CORTE (A)-----

INTERIOR. DIA IGLESIA:

ALGUNAS PERSONAS SE CONFIESAN.
POR EL PASILLO LLENO DE PENUMBRAS.
DE LA IGLESIA SOLITARIA EL DEFORME
CUERPO DE CLARITA AVANZA HACIA LA
SACRISTIA. LLEGA A LA PUERTA DE ESTA
Y ALLI SE QUEDA PARALIZADA AL SOR
PRENDER AL SACRISTAN ROBANDO ACEITE
DE LAMPARAS. LO COLOCA EN UN FRASCO
MARRON BOCON QUE ÓCULTA EN SU
PALETO AZUL ARRUGADO Y DEFORME
QUE EVIDENTEMENTE ERA DE OTRO.
CLARITA TEMBLANDO EN SUS MANOS
LA ROPA DOBLADA DEL CURA DICE
AL SORPRENDIDO INFRAGANTI:
CLARITA ALUDE A UNA IMAGEN DE UNA
VIRGEN PATRONA DE LA PARROQUIA.
EL FEO SACRISTAN SE PONE PALIDO
Y NO SABE QUE HACER.

CORTE (A)

CLARITA

¡¡Jesús!!! Un Judas, robando el aceite
de la Majestad!!

1/10/1

EXTERIOR. DIA. FACHADA CASA CARMEN ROSA.
EN EL ZAGUAN DE LA CASA CON LA PUERTA
ABIERTA SE DESARROLLA UNA POLEMICA ENTRE
CARMEN ROSA Y EL HERMANO. AHORA CARMEN
ROSA ESTA MAS ALTERADA SIN EMBARGO
NO PIERDE SU CONTROL. EL HERMANO CON LA
CARACTERISTICA VIOLENTA DE SU PERSONALIDAD.

HERMANO

¡¡Después que mamá nos ha levantado
que nos está dando educación que ha
puesto toda su esperanza en nosotros
tú le vas a dar la espalda, te vas a
desaparecer del mundo, la vas a aban
donar!! Y si yo me muero.. y si yo no
existiera.. con quien se queda? sólo
porque su hija se enclaustró!!

EL HERMANO VIENDO QUE ES INUTIL CONVENCERLA SE VA FURIOSO Y ESTA EN EL TRAYECTO LEVANTA UN POCO LA VOZ Y LE DICE:
PERO YA EL HERMANO NO ESTA. EN TONCES ENTRA CORRIENDO AGITADA CLARITA ESTEVEZ. Y ECHA EL CHISME CON TODA MALA INTENCION DEMOSTRANDO SU HABILIDAD PARA LA INTRIGA.

ENTONCES CARMEN ROSA QUE ESTABA MUY TENSA EXPLOTA Y SACA EL GENIO OCULTO. LA PAGA CON LA OTRA.

CLARITA OFENDIDA Y ASUSTADA. LLENA DE MUECAS SE VA CORRIENDO OFENDIDA. CON LA MANO EN LA BOCA. CON HOPE 319-

CARMEN ROSA

¡No grites! Contigo no se puede hablar decentemente!

HERMANO

¡Conmigo no cuentes para nada, yo no autorizo jamás, que mi hermana se meta a monja!

CARMEN ROSA

¿Pero porqué? ¡¡¿Porqué? ¡¡ Quisiera cada casa de esta parroquia tener la suerte de que alguien asuma su responsabilidad cristiana!

HERMANO

¡¡No hay ni una! ¡Ni una monja ha salido de esas casas, ni un cura tampoco! Todos a medida que han ido creciendo, se han enamorado y casado! ¡Se han enamorado como debe ser!

CARMEN ROSA

¡¡Yo jamás me voy a enamorar!

CLARITA (URGIDA)

¡¡Carmen Rosa! Vengo a buscarte para que váyamos a la iglesia y regístrate al sacristán! Lo encontré robándose el aceite de la Majestad! Y el padre está confesando...!

CARMEN ROSA (CON IRA)

¡¡¿Y a mí qué me importa? ¡¡ Que se robe lo que quiera! ¡No me vengas a buscar más para meterme chismes!

¡¡Qué tengo yo que hacer con lo que pase en la sacristía! ¡Ya todos me tienen hasta la coronilla!

LA MAMA SE ASOMA SOBRESALTADA
Y LOGRA VER LA FIGURA CONTRAHECHA
ALEJARSE. CARMEN ROSA ESTA LLENA DE
IRA PERO AL MISMO TIEMPO ARREPENTIDA.
SE TAPA LA BOCA COMO SI ACABA DE
DECIR PALABRAS INFERNALES. LAS LAGRIMAS
BROTAN DE SUS OJOS!

MAMA

¡¡Hija porqué gritas? ¿Virgen
santa qué sucede?¡¡

CARMEN ROSA SALE CORRIENDO AL
MOMENTO EN EL CUAL ENTRAN LOS
MUCHACHOS CON EL MENSAJE DE PABLO.
SE EXTRAÑAN DE LA ACTITUD DE CARMEN
ROSA. COMO ESTA SALIO CORRIENDO ENTREGAN
EL MENSAJE A LA MAMA

MUCHACHO 1

¡¡Un señor en el Hotel Bolívar man
da este papel¡¡

LA MAMA LO LEE. ES ALGO DE INTERES.
SE ASOMA PARA LLAMAR A SU HIJA Y EN
LA DISTANCIA LA VE MUY LEJOS. SE APURA
ARREGLANDO SU ASPECTO.
CORTE A-----

1/11/1

INTERIOR. DIA. IGLESIA.

ARRODILLADA EN EL CONFESIONARIO.
CARMEN ROSA TIENE CARA DE MARTIR
CRISTIANA ARREPENTIDA. SUS OJOS
REFIEREN SUPRIMIENTO; NO ESTA CO_
LOCADA EN EL LATERAL SINO ARRO_
DILLADA EN EL PISO DE LA IGLESIA
FRENTE AL CONFESIONARIO. EN LA PE_
NUMBRA SE VE EL SACERDOTE.

CARMEN ROSA

Padre perdóneme del pecado de la
ira. ¡¡No he sido digna de cristo!

PARROCO

¡La ira es un pecado pequeño para
una que se llamará sor María de la
Luz¡¡ No lo consideres un pecado
recíbelo como una prueba.

Y PONIENDO LA MANO SOBRE LA CABE_
ZA DE LA MUCHACHA LE DICE:

....Anda ve a tu casa..sonríe y
enfrenta a los demonios de la ten

ELLA ESTA COMO ESPERANDO ALGO MAS.
 PERO SE LEVANTA Y SE VA. LA VOZ
 DE PADRE DEMUESTRA TODA SU HABILIDAD
 PARA NO PERDER SU OBJETIVO DE CAPTAR
 LA COMO MONJA.
 CORTE (A)

CARMEN ROSA

Es que me he dejado llevar del ge
 nio, me he puesto brava con facilidad y no he soportado con paciencia las adversidades y molestias de los demás y de todo lo que me contraría.

PARROCO

Es una prueba, vete con Dios sor
 María de la Luz
 ¡¡Y tienes razón al decir que no te enamorarás, ya estás enamorada de Cristo!

1/12/1

INTERIOR. DIA. CASA DE CARMEN ROSA. RECIBO.
 UN ABRAZO INTENSO Y CALUROSO UNE A LA
 MAMA CON PABLO. LA SONRISA DE PABLO ES
 EXPLENDIDA. LA MUJER ES MUY DULCE.

HAY SOBRE UN SILLON CAJAS
 DE REGALOS.

MAMA

Pablo y porqué no avisaste? ¿cómo es eso de llegar a un Hotel, si esta es tu casa? ¡¡Pero que crecido estás! ¡¡Cuántos años han pasado?

PABLO

Todos .. todos.. ¿Pero y dónde están mis queridos y recordados primos ?

MAMA

Salieron, no sabían que venías..
 ¡¡Cuando llegó el vapor?

PABLO

¡A media noche

SE SIENTEN UNOS PASOS EN EL
ZAGUAN Y LUEGO EL TIMBRE MECANICO.

PABLO LLENO DE ANIMO Y SIMPATIA
DETIENE A LA MAMA QUE YA IBA A
ABRIR Y DICE:

Y ABRE LA PUERTA. LA MUCHACHA
LUCE UN POCO MAS TRANQUILA. LA
LUZ QUE ENTRA POR EL PORTON LA
ILUMINA Y LUCE MUY BELLA. PABLO
DE INMEDIATO SE IMPRESIONA POR
LA BELLEZA DELICADA QUE IRRADIA
DE ELLA. Y ELLA SE IMPACTA POR
LA PRESENCIA DEL DESCONOCIDO.
POR LA SIMPATIA Y UN HALO ESPECIAL
QUE PROYECTA:

EL SE ADELANTA LA AGARRA POR LOS
HOMBROS Y LE DA UN BESO EN UNA
MEJILLA. CARMEN ROSA SE PONE ROJA
Y SE QUEDA PARALIZADA, EL NO PUEDE
OCULTAR CIERTO NERVIOSISMO A PESAR
DE SU VELOCIDAD. NO PUEDE QUITAR LOS
OJOS DE LOS DE ELLA.
CORTE A:

PASOS Y TIMBRE MECANICO.

MAMA

¡Esa es Carmen Rosa, es la que no
tiene llave..

PABLO

Deje que yo le abra, le voy a dar
una sorpresa.

ACORDES

PABLO

¡¡¡ prima !!

C O M E R C I A L E S

INTERIOR DIA, CORREDOR CASA DE CARMEN ROSA.
LA ESCENA COMIENZA CUANDO PABLO SACA
UN HERMOSO SOMBRERO AMARILLO DE UNA
DE LAS CAJAS DE REGALO, CARMEN ROSA
MUY TIMIDA ESTA SENTADA EN SILLON
CERCANO, EL SE LO DA:

CARMEN ROSA LO RECIBE Y MUDA SE
QUEDA CON EL SOMBRERO EN LAS MANOS
ENTONCES PABLO CON GRAN SOLTURA
AVANZA HACIA ELLA MIENTRAS LA
MAMA ESTÁ MARAVILLADA POR LA
BELLEZA DEL SOMBRERO; Y LE COLO_
CA EL MISMO EL SOMBRERO HACIENDO
QUE ELLA SE RUBORICE AL EXTREMO.

EL SOMBRERO PARECE FOSFORESCENTE
POR EL CONTRASTE CON EL VESTIDO
GRIS CERRADO QUE ELLA TIENE PUESTO.
ELLA CONTESTA QUE SI CON UN GESTO
DE CABEZA MUY TIMIDO. LA MAMA SE
LEVANTA DEL ASIEN TO Y CONTEMPLA
A SU HIJA MIENTRAS LE DICE:

Y PABLO DESENVUELTO ABRE OTRA
CAJA Y SACA CORTES DE TELA. DE
LOS CUALES UNO ES AMARILLO.

CARMEN ROSA AGARRA EL CORTE DE
TELA AMARILLA .PALBO DICE LUEGO
A LA MAMA, ENTREGANDO OTRO CORTE
DE COLOR OSCURO. Y LUEGO ENTREGA
A LA MAMA UN SOMBRERO DE ALA
ANCHA QUE TIENE PLUMAS DE AVESTRZ

PABLO

¡¡¡Para una mujer linda un regalo
lindo de New York¡¡

.....
¡¡Pero pónselo¡¡ Te va a quedar
bien, imaginé tu tamaño, la vendedora
me ayudó, calculé tu edad y ella me
dijo que tenía la misma, y que a esa
edad todas las cabezas son iguales;
¿Te gusta?

MAMA

¡¡¡Qué bello sombrero¡¡¡Qué gusto tie-
nes Pablo¡¡¡¡¡ ¡¡¡Ahora necesitas
un vestido para que ^{lo} puedas lucir¡¡

PABLO

¡¡No hay nada que temer¡¡ Todo está
preparado¡¡¡ Aunque no podía traerme
en el vapor una costurera¡¡¡¡ Aquel
debe haber buenas....

....¡¡¡¡¡ Y este es para Ud.....
y esto también.... no crea que me ol-
vidé..¡¡

ASOMA CAMISAS DE HOMBRE.
LA MUJER ENTESIASMADA. ANIMADA
CONTRASTANDO CON SU HIJA AGARRA
EL SOMBRERO Y SE LO COLOCA. ES DE
COLOR AZUL Y LILA. CAMINA UN POCO
COMO IMPROVISADA MODELO Y LO LUCE
CON COQUETERIA TARDIA.

Y LA VIEJA SE QUITA EL SOMBRERO
CARMEN ROSA PARADA TIESA TODAVIA
TIENE EL DE ELLA PUESTO Y EN ESE
MOMENTO ENTRA EL HERMANO QUE VIENE
DE LA CALLE SIN SOSPECHAR LA PRESEN_
CIA DE PABLO. AL VER A SU HERMANA CON
EL SOMBRERO PUESTO SE IMPACTA Y
NO ENTIENDE AL PRINCIPIO LO QUE SUCEDE
LUEGO VE A PABLO Y ESTE LE OFRECE UNA
GENEROSA SONRISA Y LOS BRAZOS MUJY ABIER_
TOS. SE RECONOCEN.

AMBOS PRIMOS SE DAN UN FUERTE
ABRAZO.

Y EN ESE PRECISO MOMENTO TOCAN
EL TIMBRE DE LA PUERTA
ABRAZADOS AUN LOS PRIMOS, SE PONEN
ATENTOS A LA PUERTA. LA MAMA LA
ABRE Y SE ASOMA EL SACRISTAN.
CON SU ASPECTO SOMBRIO

PABLO (SIGUE)

¡¡Estas son para mi primo!!

MAMA

¡¡Qué molestia!!! ¡¡Cómo me queda?
¡¡Hay que lucirlos Carmen Rosa, hay
que lucirlos!!! ¡¡Gracias Pablo!!!

HERMANO

¡¡Guáj...!!!

PABLO

¡¡Primo....!!!

HERMANO (ADIVINANDO)

¡¡Pa.. Pablo Lagañez!!! ¡¡Mi primo
Pablo Lagañez!!!

PABLO

¡¡El mismo y de cuerpo entero!!!

SONIDO TIMBRE MECANICO

AQUI CARMEN ROSA REACCIONA Y
SE QUITA APENADA EL SOMBRERO

ENTONCES EL HERMANO REACCIONA CON
MAL HUMOR AUNQUE NO ES VIOLENTO,

CARMEN ROSA VA HACIA EL SACRISTAN.
Y AGARRA EL RECIPIENTE QUE ESTE
TRAE PARA RECIBIR LAS BRASAS. UNA
OLLELA ABOLLADA Y NEGRA DE USO.

Y CARMEN ROSA SE VA HACIA LA
COCINA. PERO EL HERMANO DICE
EN VOZ ALTA, PONIENDO ACIDO EN
SUS PALABRAS;

Y CARMEN ROSA SE DETIENE Y DE
ESPALDAS A TODOS CIERRA LOS OJOS
PORQUE LA FORMA DE DECIR DEL HERMANO/
LE CHOCO. EL SACRISTAN RECIBE EL
REPROCHE QUE ES DEL CURA, LA MAMA
SE PREOCUPA Y PABLO ENTIENDE DE
INMEDIATO QUE HAY FUERTES CONTRA
DICCIONES EN LA CASA.

CORTE A:

SACRISTAN

... Buenas, señorita Carmen Rosa, el
padre que le ~~mame~~ brasas para el in-
cienso. ¡

HERMANO

¡¡¡ Di al padre que ahorita no hay,
y que Carmen Rosa está ocupada con
familiar que acaba de llegar del ex-
tranjero y..

CARMEN ROSA

Por favor..... espere un momentico,
ya.. las traigo... permiso.

HERMANO

¡¡ Todo sea para que no tenga siquie-
ra un minuto de vida familiar..
una boba que ahora apodan ridicula-
mente Sor María de la Luz.

INTERIOR DIA. COCINA CARMEN ROSA,
CARMEN ROSA CONTRARIADA AGARRA CON CUCHARON
BRASAS DEL FOGON QUE USAN PARA
COCINAR. ENTRA LA MAMA EN ESE MOMENTO:

MAMA (DISIMULANDO) (E INSINUANDO)

¡Qué bellos los regalos de Pablo y
dad, ¿Qué te parece tu primo?

CARMEN ROSA NO RESPONDE LA PREGUNTA
PERO DICE SERIA Y CASI COMO EN RUEGO.

¡¡Qué amable, qué buenmozo!!

¡¡Qué humillación!
Mamá por favor, quiero que se respete
mi decisión y que no se me ofenda

MAMA (ANGUSTIADA)

¡Hija, es realmente una decisión?
¿Nos vas a dejar? ¿Te vas a enclausurar?

CARMEN ROSA (MUY SUAVE) (SANTA)

Si mamá, voy a entregar mi vida a
Dios. Ya se los dije. Acostumbrense
a esa idea.

LA MAMA TIENE LAGRIMITAS EN LOS
OJOS. CARMEN ROSA FIRME EN SU DECISION.
ECHA CARBONES CON EL CUCHARON
YA NEGRO Y QUE ES APROPOSITO PARA ESTO.

DISUELVE A:

1/15/1

INTERIOR NOCHE COMEDOR CARMEN ROSA.

LA IMAGEN DE UN CUCHARON (OTRO) LIGA
CON LA DE LA ESCENA ANTERIOR.

LA MAMA SIRVE LA CENA. SENTADOS EN LA
MESA ESTAN CARMEN ROSA EN LADO

OPUESTO A PABLO. SENTADOS DE FRENTE.

EL HERMANO PRESIDENDO LA MESA. LA

HERMANO (DICE A PABLO)

MAMA SIRVE LA SOPA. LA MESA ES PRODIGA.

¿Pero cuales son tus planes concretos?
¿Vas a instalarte aquí en

LOS PLATOS HUMEAN COMO LAS BRASAS DE

Caracas, qué vas a hacer? Aquí hay

LA ESCENA ANTERIOR. CARMEN ROSA NO SE

mucho campo para un ingeniero con

ATREVE A LEVANTAR LA MIRADA PARA NO

garras...

TROPEZAR CON LOS OJOS DEL PRIMO QUE

LA VEN FIJAMENTE POR SEGUNDOS PARA

LUEGO ATENDER A LA COMIDA Y A LOS DEMAS

PABLO (LLENO DE ANIMO)

PERO SON MIRADAS REPETIDAS.

¡¡Sí, por supuesto, tengo ofrecimiento

OJO PARTIR ESTE DIALOGO CON PAUSA
PARA RECIBIR EL PLATO QUE SIRVE
LA MAMA DE CARMEN ROSA:

... SONRIE Y LOS DEMAS TAMBIEN
CARMEN ROSA AGENAS MUEVE LOS LA-
BIO... MIDA,

LA MAMA IBA A REPLICAR ANTE LA
RESPUESTA DE PABLO PERO ESTE DIO
POR TERMINADO EL ASUNTO Y HABLA
A CARMEN ROSA.

CARMEN ROSA VA A DECIR ALGO PERO
EL HERMANO LA INTERRUMPE ANTES DE
EMPEZAR.

ENTONCES ELLA INTERRUMPE

tos, todos muy buenos, estoy esperando
respuesta de varias compañías. Pero
lo principal es que tomé la decisión
de venirme a trabajar a Venezuela. En
el norte todo está invadido, a
no, aquí nos necesitan. ¡Papá y Ma-
querían que me quedara viviendo con
ellos en New York... pero... apenas recibí
mi título de ingeniero... se me metió
en la cabeza la idea, de aportar mis
conocimientos a mi país. ¡!

HERMANO

De manera que no tienes un plan de
nido?

PABLO

Sí y... no te digo espero respues-
tas. ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡!
ra que esta visita sea una... ¡! ¡! ¡! ¡!

MAMA

Pablo, ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡!
sa está a la orden, que no hay necesi-
dad de que estés en un Hotel.

PABLO

Gracias, pero no quiero... ¡! ¡! ¡! ¡!
más me he acostumbrado a vivir... ¡! ¡! ¡! ¡!
en Hoteles, residencias, que... ¡! ¡! ¡! ¡!
hábito!... ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡!
Rosa ¡no has dicho ni una palabra... ¡! ¡! ¡! ¡!
habían dicho que las muchachas de... ¡! ¡! ¡! ¡!
eran todas chispas de... ¡! ¡! ¡! ¡!

HERMANO

¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡! ¡!
dito cura la tiene...

CARMEN ROSA (SUAVE)

Cambienos de tema.

SIN EMBARGO EL HERMANO LEJOS DE
CAMBIAR EL TEMA INSISTE:

PABLO RESPONDE SIN DEJAR DE VER
A CARMEN ROSA QUE ESTA ENTRE APENADA
Y MOLESTA:

CARMEN ROSA VE A SU PRIMO Y LE AGRA-
DECE INTIMAMENTE LAS PALABRAS.
EL HERMANO VE A LA MAMA Y PONE CARA
DE QUE EL PRIMO LE ESTA AGUANDO LA
COSA. NO ESPERABA ESA RESPUESTA.
CARMEN ROSA PARECE VERLOS COMO
DICIENDO QUE ESCÚCHEN BIEN.
AQUI PABLO HABLA PROFUNDAMENTE A
CARMEN ROSA Y ESTA NO PUEDE
BAJAR LA MIRADA. ESTA NERVIOSA.
ENTONCES EL PRIMO SE LEVANTA Y
AGARRANDO COPA DE VINO QUE ESTA
SERVIDO, DICE:
TODOS TOMAN SUS COPAS CARMEN ROSA DUDA.
PERO SE LEVANTA COMO LOS OTROS. Y EL HERMANO
COMO UNA GRACIA LE DICE:

Y ESTA BRINDA. PABLO RIE LA GRACIA
Y CHOCA SU COPA A LA DE ELLA. NO
PUEDEN DEJAR DE MIRARSE.

(SOBREIMPOSICION DE LAS ULTIMAS IMAGENES SOBRE IMAGEN DOLOROSA ESCENA 15)

HERMANO (VEHEMENTE)

¡¡Verdad Pablo que mi hermana es
linda? ¿Verdad que no tiene cara de
monja y si de esposa? ¿Verdad que se
equivoca, que confunde el coqueteo
devoto con vocación? ¿Qué debe pensa
lo bien, que los tiempos están cam-
biando, que la verdad no está en los
conventos sino en la calle? En el
amor, en la vida, en el matrimonio!
¡¡Hijos muchos hijos, tener muchos
hijos!!!

PABLO

¡¡Creced y multiplicaos dijo el Se-
ñor!.. sin embargo, si ella siente
ese no es su destino, si ser monja
/lo que ella quiere, es una decisión muy
personal.

¡¡Cada quien hace con su vida lo que
quiera! ¡¡(PAUSA LARGA:).....

¡¡Aunque de todo corazón le digo
que si yo tuviera unos ojos tan her-
mosos y una boca así, que habla tanto
de ser de una mujer sensual, se los
entregaría a un ser a quien amara
que a Dios-porque se puede! ¡

(PAUSA)

¡¡¡Bien brindemos por este encuentro

HERMANO (GRACIOSO)

¡¡Vamos brinda que el vino es sangre
de Cristo! ¡

LA SOBREIMPOSICION DE LAS IMAGENES ESCENA 14 DAN PASO A 15.

INTERIOR DIA. CASA DE CARMEN ROSA.
ZAGUAN LA DOLOROSA VESTIDA CON EL
TRAJE CON CINTA NUEVA AVANZA COMO
EN PROCESION. LA LLEVAN EL SACRISTAN
Y MONAGUILLOS A HOMBROS. CARMEN ROSA
APURADA QUITA HILITOS SOBRANTES DE
SU LABOR DE COSTURERA. QUITA ALFILERES
Y ASI SALEN DE LA CASA.
CORTE A:

1/16/1

EXTERIOR. DIA. FACHADA CASA CARMEN ROSA. CALLE.
POR LA ACERA AVANZA LA DOLOROSA RUMBO
A LA IGLESIA. CARMEN ROSA VA JUNTO A
ELLA ARREGLANDO SU VELO QUE LO HA DO-
BLADO MUCHO PARA PODER ATENDER A LA
DOLOROSA. EL MONUMENTO Y SUS CARGADORES
VAN DELANTE Y CARMEN ROSA ATRAS. A
POCOS PASOS ESTA CLARITA ESTEVEZ COMO
ESPERANDOLA Y SIN ATREVERSE A HABLAR
CON ELLA. AL LLEGAR JUNTO A ESTA A
VARIOS METROS DE LA ENTRADA DE LA IGLE-
SIA CARMEN ROSA SE DETIENE A HABLAR CON
ELLA. LA DOLOROSA AVANZA HACIA LA IGLESIA.
HAY UNA PAUSA BREVE ENTRE LAS MUJERES.
Y CARMEN ROSA SE DECIDE A ABRAZAR A LA
OTRA QUE ESTA CON UN GESTO DE RENCOR.
Y UN POCO ODIOSA PUES AL PASAR JUNTO
A ELLA EL SACRISTAN LE TORCIO LOS
OJOS.

CARMEN ROSA

¡Perdóname Clarita! ¡Perdóname...
perdí la cabeza, me dejé llevar por
la ira. ¡No sabes cómo he rogado a
que tenga perdón mi pecado! Mi her-
no llenó mi pensamiento de tribula-
ciones y la pagué contigo! ¡Dice el
padre que es una de las tantas prue-
bas que he de soportar en mi..

PERO SE INTERRUMPE PORQUE POR LA
PLAZA EN LA DISTANCIA VIENE PABLO
QUE LA LLAMA MUY ANIMADO.

PABLO

¡¡Prima, ..Carmen Rosa...Carmen Rosa

EN LA MISMA LOCACION, PERO ESTA VEZ DESDE LA PLAZA LA CAMARA TOMA EN LA DISTANCIA A CARMEN ROSA Y A CLARITA VISTAS POR PABLO. EL CUAL AVANZA HACIA ELLAS. CARMEN ROSA LO SALUDA CON LA MANO. EL AVANZA CON SU ALEGRIA CARACTERISTICA DINAMICA Y SIMPATICA. EL SALUDO DE CARMEN ROSA ES TODAVIA TIMIDO. SIN EXAGERACION. SE LE NOTA INQUIETA. CLARITA AVERIGUA Y ESTA CURIOSA. PABLO SALE DE LA PLAZA Y LLEGA JUNTO A ELLAS EN LA ACERA. Y ABRAZANDO A SU PRIMA LE DA UN BESO EXPRESIVO QUE HACE QUE CARMEN ROSA VOLTEE DE UN LADO A OTRO.

Y ESTIRA LUEGO UNA MANO A CLARITA Y ESTA NO SABE QUE HACER. ESTIRA APENAS LAS PUNTAS DE LOS DEDOS Y CARMEN ROSA AGREGA.

Y DECIDIDO A QUITARSE DE INMEDIATO A CLARITA DE ENCIMA LE DICE A CARMEN ROSA.

Y DICHIENDO ESTO SE VA LLEVANDO A CARMEN ROSA HACIA LA PLAZA Y CLARITA SE QUEDA CORTADA Y NO SABIENDO QUE HACER SE VA HACIA LA IGLESIA. CARMEN ROSA QUIERE ACLARAR PERO EL LA LLEVA ABRAZADA.

PABLO

¡¡¡Buenos días prima querida!!
Buenos días señorita! Con quien tengo el gusto?

CARMEN ROSA

Una amiga, Clarita Estevez. Un primo.

PABLO

Tanto gusto, Pablo Laguna.

.....
¡¡Y no me diga mi prima querida que en un día tan luminoso se va a encerrar en la iglesia!! Con el permiso señorita.. que mi prima querida es desatenta y no me ha presentado aún ni las calles, ni la plaza, ni las flores ni los pájaros!!

CARMEN ROSA

¡Pero.....

PABLO

¡¡No señor...no hay peros!!!

CARMEN ROSA Y PABLO PASEAR

POR LA PLAZA. VEMOS QUE ESTE
DISFRUTA DEL MOMENTO CREE
ENCONTRAR MOTIVOS BELLOS DE
ALEGRIA Y FELICIDAD EN CADA DETALLE
DE LA PLAZA. LAS FLORES. LAS MATAS.
LAS PALOMAS. SE VE QUE VAN CONVERSANDO,
Y ELLA SE HA IDO ANIMANDO CADA VEZ
MAS. LLEGAN JUNTO A UN FOTOGRAFO DE
CAMARA DE CAJON Y EL ENTRE OTRAS
COSAS HACE DE PAYASO FRENTE A
LA CAMARA. HAY ENTRE LOS VISITANTES
A LA PLAZA UNA SEÑORA QUE TIENE A
UN BEBE HERMOSO RECIBIENDO SOL.
VEMOS CUANDO PABLO LO PIDE PRESTADO
A LA SEÑORA PARA RETRATARSE CON EL
BEBE. SE LO PONE A CARMEN ROSA COMO
SI FUERA UN HIJO DE ELLA. Y ASI LOS
RETRATA EL VIEJO FOTOGRAFO. HAY UNA
IMAGEN CASI DETENIDA DE ELLA CON EL
BEBE Y PABLO PAYASO QUE MUY TIESO LE
PASA EL BRAZO POR ENCIMA DE LOS HOMBROS.
ELLA ESTA MUY DIVERTIDA Y FELIZ.
ESTA TOMA ESTA SIENDO VISTA POR EL SACERDOTE
EL CUAL SE HA ASOMADO A LA PUERTA DE LA
IGLESIA COMO BUSCANDO A CARMEN ROSA. Y TIENE
CARA MUY SERIA PUES NO LE GUSTA LO QUE VE.
EN SEGUNDO PLANO, DETRAS DEL CURA LA IMAGEN
TORVA DE CLARITA ESTEVEZ. (CORTE A:)

MUSICA ROMANTICA DE LA
EPOCA DE CORTE SUAVE. QUE SIRVA
PARA ILUSTRAR LA SUCESION BUCO
CA DE LOS MOVIMIENTOS DE LOS PI
SONAJES.

FIN DE LA MUSICA Y
ACORDES TENSOS PARA LA
APARICION DEL CURA.

C O M E R C I A L E S

INTERIOR. DIA CUARTO DE CARMEN ROSA.
LA ESCENA COMIENZA CON LAS FOTOS
TOMADAS EN LA ESCENA ANTERIOR.
SON BLANCO Y NEGRO O SEPIA. SE
VE QUE LOS DEDOS MENUDOS DE CAR
MEN ROSA LAS PASAN CON SUAVIDAD
Y LENTITUD. SE DESTACAN FUNDA
MENTALMENTE LAS MAS SIMPATICAS
DE PABLO Y LAS TOMADAS CON LA
BEBE. ELLA PARECE DETENERSE EN
ESTA FOTO DONDE ELLA APARECE
COMO UNA MAMA CON UN HIJO EN
LOS BRAZOS. AHORA LA VEMOS A
ELLA SU CARA SIN TENSIONES ES
AHORA MAS BELLA. SE NOTA QUE ES
TA COMPLACIDA CON LO QUE VE
Y A MENUDO ALGUNA FOTO EN ES
PECIAL LA HACE REIR ACORDANDOSE
DE LAS LOCURAS SIMPATICAS DE SU
PRIMO. AHORA VEMOS COMO ELLA
SE DETIENE A VERSE EN UNA FOTO
DONDE HA SIDO TOMADA SOLA RO
DEADA DE PALOMAS. VE SU ASPECTO
DE BEATA. SE VE LUEGO EN EL ESPEJO.
AL ABRIR LA TOMA VEMOS QUE EL
CUARTO PARECE CASI EL DE UNA MONJA
ES INMENSAMENTE SOBRIO Y ORDENADO.
TODO PARECIERA DE UN COLOR PAREJO.
EN LA PARED ESTA UN RETRATO DE SANTA
TERESITA DE JESUS. QUE ES ALUMBRADO
POR UNA LAMPARITA DE ACEITE. CARMEN
ROSA ABANDONA LAS FOTOS Y SE CONCEN
TRA EN SU IMAGEN EN EL ESPEJO. SE VE
LOS OJOS Y LA BOCA Y PARECE DIBUJARLOS
PARA DETALLARLOS MEJOR. TIENE EL PELO
RECOGIDO Y SE LO SUELTA Y LO ACOMODA
UN POCO. ESTE CAE SEDOSO SOBRE LOS
HOMBROS.

FONDO MUSICAL CON EL MISMO TEMA
USADO PARA LA PLAZA.

ENTONCES BUSCA EN EL ESCAPARATE.
Y COMO SI FUERA UNA PIEZA PRECIOSA
AGARRA EL SOMBRERO Y SE LO COLOCA.
EL AMARILLO DEL SOMBRERO ILUMINA
LA CARA. ENTONCES BUSCA EN UNA GAVETA
Y LE CUESTA CONSEGUIR LO QUE BUSCA.
ES PINTURA DE LABIOS. DESCUBRE UN
POCO MAS SU BOCA Y COMO QUIEN DA
LOS PRIMEROS PASOS SE DA COLOR.
QUEDA LA IMAGEN EN LA PANTALLA
DE UNA MUJER DISTINTA.
ESTA IMAGEN SE DISUELVE Y DA PASO
AL PROXIMA ESCENA.
DISOLVENCIA.

1/18/1

LA IMAGEN DE LA ESCENA ANTERIOR DA
PASO A UNA MUY PARECIDA DEL ROSTRO
DE CARMEN ROSA EN:

EXTERIOR DIA. CAMPO.

EL ROSTRO DE CARMEN ROSA
CON EL SOMBRERO SE MUEVE DE UN
LADO A OTRO PUES ESTA EN
UN COLUMPIO QUE IMPULSA PABLO.
CARMEN ROSA ESTA VESTIDA CON UN
VESTIDO AMARILLO HECHO CON EL
CORTE QUE PABLO LE REGALO EN
ESCENA 13. EL HERMANO DE CARMEN
ROSA VISTE UNA DE LAS CAMISAS
REGALADAS TAMBIEN POR PABLO. Y
ESTE LUCE MUY DEPORTIVO A LA
MANERA DE LA EPOCA. CARMEN ROSA
ESTA MUY DIVERTIDA. EL VIENTO MUEVE
LOS CABELLOS Y AQUI SE NOTA MAS
QUE EVIDENTEMENTE ES UNA MUJER
MUY HERMOSA. YA HA DEJADO COMPLETA-
MENTE EL ASPECTO DE UNA BEATA.
LOS DOS MUCHACHOS DETIENEN EL COLUMPIO
(HECHO DE HECHATE Y TRONCO. IMPROVISADO)

CONTINUA LA MISMA MUSICA DE ES
CENA ANTERIOR PERO POCO A POCO
SE MONTAN SOBRE ELLA RISAS DE LOS
PERSONAJES.

RISAS MEZCLADAS DE TODOS

CARMEN ROSA SE BAJA Y CAEN LOS TRES
JUNTO A UN MANTEL DE CUADROS EN DONDE
DESTACAN FRUTAS Y UNA CESTA EN EL
MEDIO. PABLO AGARRA UNA MANDARINA

Y LE QUITA LA CASCARA
Y SE LA DA A ELLA. LANZA UNA AL
HERMANO DE ESTA. Y EL COMIENZA A
PELAR UNA PARA EL. PABLO LLENA
DE AIRE SUS PULMONES Y SE DEJA
CAER EN LA HIERBA CON CARA DE
PLACER. ELLA PONE LA QUIJADA
SOBRE LOS BRAZOS ACOMODADOS
EN LAS RODILLAS Y DISFRUTA DEL
PAISAJE. SE LE NOTA MUY FELIZ.
EL HERMANO VE LAS COPAS DE LOS
ARBOLES CON PAJAROS Y CON UN
GESTO DE ADOLESCENTE SACA UNA
HONDA DEL PANTALON Y SE VA TRAS
LOSPAJAROS BAJO LA MIRADA DE
REPROCHE (SUAVE) DE SU HERMANA.
YA EL HERMANO SE ALEJA Y ELLA
LANZA UN SUSPIRO.

PABLO SE INCORPORA UN POCO
Y LE PREGUNTA

CARMEN ROSA SE FIJA EN UNAS OR-
QUIDEAS HERMOSAS PARASITAS DE
UN ARBOL CERCANO.

ELLA SE PONE TIMIDA (NO MUCHO)
DEJA LA MIRADA PUESTA EN EL INFINITO
DEL PAISAJE.

(DE SER POSIBLE COLOCAR
UN AUTOMOVIL DE LA EPOCA)

FIN DE LA MUSICA

CARMEN ROSA
(SUSPIRO)

PABLO
¿Estás cansada?

CARMEN ROSA
Todo lo contrario. Suspiro de conten-
ta, tenía tiempo que no era tan felici-
|| Qué bellas son las orquideas verdad
¿Serán felices?

PABLO
Las cosas bellas son felices cuando
ojos que las saben contemplar.....
prima: ¿Alguna vez has tenido un nov

CARMEN ROSA
||| Y quién se va a enamorar de mí?

LA RESPUESTA HACE QUE PABLO SE LEVANTE COMO ELECTRICO Y SE ACOMODE JUNTO A ELLA CON CARA DE DESCONCIERTO. (PABLO ESTABA ACOSTADO MUY CERCA DE LOS PIES DE ELLA)

Y AGARRANDO LA PUNTA DE LOS CABELLOS DE ELLA APENITAS LE DICE, PONIENDO UN TONO ROMANTICO EN LA VOZ

ELLA SE PONE ROJA COMO UN TOMATE. SE LLENA DE VERGUENZA. BAJA LA MIRADA. MUY EN SEGUNDO PLANO SE VE AL HERMANO AFINANDO PUNTERIA. CORTE A:

INTERIOR DIA. CASA DE CARMEN ROSA. PATIO Y CUARTO.

CARMEN ROSA VESTIDA CON ROPA SENCILLA PERO DE COLORES MAS ALEGRES QUE LOS QUE USABA GENERALMENTE ABRE LAS VENTANAS DE SU CUARTO EL CUARTO SE LLENA DE LUZ. COLOCA UNA COLCHA DE COLOR EN LA CAMA ESTA CON UN PLUMERO LIMPIANDO EL SOL PENETRA POR LA HABITACION. ELLA COLOCA MACETAS DEL PATIO EN LA VENTANA QUE COMUNICA CON ESTE Y HACE SU TRABAJO CANTANDO ALEGREMENTE ACOMPAÑANDO LOS MOVIMIENTOS GRACIOSOS Y JUVENILES QUE DE REPENTE PARECEN HABER APARECIDO EN ELLA.

PABLO

¡¿Cómo que quién? ¿Qué clase de respuesta es esa? ¡¡Cualquiera; prima, cualquiera que no esté ciego! ¡¡Dios santo ¿Pero qué pasa con los hombres de esta ciudad, no tienen ojos no tienen corazón! ¡???

.....
¡Ay primita cómo te está haciendo falta un novio! ¡

1/19/1

CARMEN ROSA

(CANTA CANCION ROMANTICA DE LA EPOCA CUYA LETRA REFLEJE EN CIERTA FORMA EL MOMENTO QUE VIVE. CONSULTAR CON GATTORNO PARA ESCOGER ENTRE VARIAS

INTERIOR DIA, IGLESIA, SACRISTIA.
 EL PARROCO ESTA SENTADO TIENE
 UN PAÑO BLANCO QUE LE CUBRE
 LA SOTANA Y HAY UN BARBERO
 QUE LE AFEITA LA CABEZA CON
 UNA TIJERA QUE SE MUEVE CON
 GRAN VELOCIDAD. EL CURA ESTA
 DE MAL HUMOR A A RATOS DA
 GOLPECITOS AL BARBERO MIOPE
 Y VIEJO QUE DE VEZ EN CUANDO
 LE ENCAJA LA PUNTA DE LA
 TIJERA. CARMEN ROSA ESTA DE
 PIE. EL CUADRO DE SANTA TERESITA
 ESTA COLOCADO EN UNA MESA.
 CARMEN ROSA ESTA TIMIDA COMO
 REGAÑADA PERO ATENTA A LO QUE
 EL CURA LE DICE:

(LA MUJER VIENE DE CONVER-
 SACION YA EMPEZADA)

EN EL MOMENTO ENTRA CARMEN ROSA
 Y LE BRINCA A SU MAMA

EL PADRE GOLPEA LA MANO DEL
 BARBERO. LA COLGADA EN EL PÉLO
 MIENTRAS LE DICE DIVERTIDO:

EL VIENTRO CARMEN DIVERTIDA
 MIENTRAS LE LO MIENTRAS EL
 QUE YA SE HA ASOMADO
 CON UNA MIENTRAS EN LA
 CON OJILLOS PICANOS A LA
 MAMA CON COMPLICIDAD ALEGRE.

PARROCO

¡¡Bueno mujer!! Hay tantas vocaciones
 distintas como personas...!!

Hay vocaciones claras y otras de
 oscuras. Vocaciones re-
 flexivas y de convicción, y otras
 de instinto. Vocaciones de corazón
 y de cabeza; con ilusión y sin ilu-
 sión. Vocaciones deseadas y vocacio-
 nes temidas...

CARMEN ROSA

Padre... ¿Es pecado no seguir la vo-
 cación?

PARROCO

¡Hombre!! pues... en rigor... en rigor
 no es pecado... pero el que no la
 quiere seguir se expone a las cons-
 cuencias de su falta de generosidad
 con Dios.!!!

CARMEN ROSA

¿Entonces cual es el camino?

INTERIOR. DIA. CASA DE CARMEN ROSA.
CORRAL. SENTADOS DEBAJO DE UN
ARBOL. CON GALLINAS QUE PICOTEAN
AL REDEDOR PABLO Y CARMEN ROSA
ESTAN COLOCANDO LÁS ULTIMAS OR_
QUIDEAS. ELLA ESTA TEJIENDO UNAS
CESTAS Y EL LA AYUDA. YA HAY VARIAS
ORQUIDEAS COLOCADAS EN CESTAS
QUE HAN TEJIDO.

ELLA CREE ENTENDER EN EL COMEN_
TARIO UNA INDIRECTA DE COMPRO_
MISO. Y BAJA LA CABEZA TIMIDA
PERO ACEPTANDO Y COMPARTIENDO
EL COMENTARIO. LUEGO AGREGA.

Y SE TAPA LA BOCA COMO DICIENDO
QUE NO HA DEBIDO DECIR ESO. PERO
A EL LE PARECE UNA GRAN IDEA.

ELLA LO VE SONADOR, EL SE PIERDE
EN EL PENSAMIENTO DE SUS PLANES
DE TRABAJO. ELLA SIGUE COLOCANDO
LAS ORQUIDEAS SIN DEJAR DE COMPAR_
TIR EL MOMENTO QUE EL SUEÑA.

CORTE A-----

PABLO

¡¡Pues vaya que nos aplicamos a la
cesterfa!!! Con un oficio así ya..
tendriamos con que vivir prima!!!

CARMEN ROSA

O quizás vendiendolas en Nueva York
Dicen que allá son muy apreciadas
orquideas.

PABLO

¡¡Pues mira qué gran idea!! Si fracasa
so como ingeniero me meto a floricultor!!!
No!! Embuste!! Embuste!! No voy
a fracasar nunca como ingeniero!! Voy
a ser el mejor!! Vas a estar muy orgu-
llosa de mí!! Ardo en deseos de tr-
bajo !! Qué proyectos prima!!

¡¡Dijeron que en Mayo recibiría res-
puesta de una compañia!! Y es Mayo!!

INTERIOR. NOCHE. CORREDOR. CASA DE CARMEN ROSA.

SUENA EL TIMBRE DE LA CASA.
Y EL HERMANO VESTIDO CON FLUX
Y PAJETA EN LA MANO SALE A
ABRIR. ENTRA PABLO SONRIENTE
Y FELIZ. CON UN PAPEL DE TELE-
GRAMA ESTA MUY EMOCIONADO.

EN ESE MOMENTO SALEN CARMEN ROSA
Y LA MAMA. LA MAMA CON EL VESTIDO
CON EL CORTE DE EL Y EL SOMBRERO.
CARMEN ROSA CON UN VESTIDO DE COLOR
LLAMATIVO MUY HERMOSO Y JUVENIL.
Y UN SOMBRERO TAN HERMOSO COMO EL
AMARILLO. ESTAN ANSIOSAS POR SABER
LO ^{QUE} PABLO LES VA A COMUNICAR. ESTE
SE ACERCA A CARMEN ROSA Y LE DICE
LLENO DE GRAN EMOCION:

TODO LO CONTRARIO DE LO QUE EL
ESPERA. LA NOTICIA QUE TRASMITE
PRODUCE EN TODOS UN INMENSO
DESANIMO. CARMEN ROSA CONTIENE
LA HUMEDAD DE SUS OJOS Y JUEGA
NERVIOSA CON LOS PLIEGUES DEL
VESTIDO. SE HAN QUEDADO MUDOS
LOS TRES.
PABLO ESTA REBOSANTE DE ALEGRIA.

CORTE A:

TIMBRE MECANICO

PABLO

|||Hola primo|||Les traigo una
gran noticia||

PABLO

|||Prima||Prima||Me contestó la
compañía||tengo mi primer trabajo
como ingeniero||.

||Salgo por
el Yuruary a participar en la explo-
tación de una región cauchera||

|||Me llegó la hora de asaltar el
porvenir||Haré mi primer dinero en
pleno corazón de la selva|||

|||Me duele
decirles adios||Pero algún día cuan-
do regrese a visitarlos, ya seré un
gran ingeniero|||

||Así que esta cena será una desped-
da|||

ACORDES INTENSOS

C O M E R C I A L E S

INTERIOR. DIA. SELVA PROFUNDA.

SENTADO EN UNA MESA DE CAMPAÑA CERCA DE UNA TIENDA DE CAMPAÑA GRANDE Y OTRAS CONSTRUCCIONES IMPROVISADAS. ESTA PABLO CON ASPECTO Y SEMBLANTE MUY DISTINTO AL PRESENTADO HASTA AHORA. ESTA SUCIO, SUDADO, CON SOMBRERO DE TRABAJO, MOLESTO POR MOSQUITOS EN POCO DEMACRADO Y SERIO, TRISTE. HAY OTROS HOMBRES TRABAJADORES SENTADOS ALGUNOS EN ACTITUD DE BRAZOS CAIDOS, OTROS RECOJEN ALGUNOS TRONCOS. SE NOTA DESANIMO GENERAL Y DESORDEN. PABLO ESTA ESCRIBIENDO UNA CARTA.

LA IMAGEN DE PABLO DISUELVE A
ESCENA 27.
DISOLVENCIA-----

INTERIOR. DIA. CASA DE CARMEN ROSA.
RECIBO.

CARMEN ROSA TIENE EL PAPEL EN SU MANO. EL HERMANO Y LA MAMA LEEN DETRAS DE ELLA. LAS CARAS ESTAN ESTIRADAS Y TRISTES. CARMEN ROSA VISTE DE NUEVO UN TRAJE APAGADO DE FONDO SE ESCUCHA LA VOZ DE PABLO.

PLAY BACK DE PABLO.

"Las cosas no han salido como pensé, esta compañía fracasó y ya comenzamos la retirada, la fatalidad es mi primera experiencia como ingeniero..

(EL PLAY BACK CONTINUA SIN INTERRUPCION)

1/27/1

PLAY BACK DE PABLO (CONTINUACION)

¡¡Aquellas ilusiones eran vanas ilusiones¡¡ Probaré suerte en otra parte, por aquí se dice que el Brasil es tierra de providencias¡¡

Hacia allá encaminaré mis pasos.
 Todo ha sido lo contrario de lo
 que imaginé. Sólo las orquideas que
 aquí crecen a miles han adornado
 tiempo solitario.

¡¡Ojalá Carmen Rosa cuide que aque-
 llas florezcan en Mayo.¡

¡¡Y que siempre florezca ella también
 que no se olvide de buscarse un novio
 porque la cosas bellas son felices
 cuando hay ojos que las saben contem-
 plar¡¡..

Los recuerda Pablo Laguna.

CARMEN ROSA SE LEVANTA CON LAGRI-
 MAS EN LOS OJOS Y CORRE HACIA SU
 CUARTO. LA MAMA Y EL HERMANO SE
 QUEDAN EN SILENCIO. EL PAPEL
 HA CAIDO AL SUELO Y CON DESGANO
 Y DESALIENTO EL HERMANO LO RECOJE
 Y LO PONE SOBRE LA MESA CERCANA
 DEL CORREDOR. LA MAMA QUE SABE
 QUE EL MUCHACHO SIENTE UNA GRAN
 CONGOJA LE DICE:

MAMA

Hijo...no estaba de Dios.

CORTE A:

1/28/1

INTERIOR.DIA CUARTO DE CARMENROSA. 6.PM.

CARMEN ROSA CON MUESTRAS DE
 HABER LLORADO.GUARDA EN UN
 CAJON.EL SOMBRERO AMARILLO Y
 EL VESTIDO.VA GUARDANDO UNA A
 UNA LAS FOTOGRAFIAS INCLUSO
 UNA QUE TIENE COLOCADA EN LA MESA
 DE NOCHE DONDE APARECE PABLO HACIENDO
 PAYASADAS Y ELLA CON EL BEBE. POCO

EL FONDO RECTIVA QUE GUARDA
 OBJETOS DE RECUERDO. PASAN
 POR SU RECUERDO IMAGENES
 FELICES VIVIDAS CON EL PRIMO.
 FLASH BACK. DISTINTAS ESCENAS (EX.?)
 QUE DURAN HASTA QUE CIERRA
 EL CAJON Y SE OSCURECE LA
 ESCENA. (EN LA TAPA DEL CAJON.
 DE SER POSIBLE INCLUIR EN FLASH BACK)
 VIAJE AL PARRO EN AUTOMOVIL. MUY BREVE

MUSICA TRISTE

1/29/1

INTERIOR DEL MANANITA. CORRAL CASA
 CARMEN ROSA

CARMEN ROSA LAVA LA ROPA DEL
 PARROCO CASI EN LAS MISMAS
 CIRCUNSTANCIAS DE LA ESCENA 2.
 exprime VA HACIA LA CUERDA Y
 GUINDA UNA PIEZA JUNTO A LAS
 OTRAS QUE YA ESTAN SECAS.
 SE ASOMA LA MADRE Y LANZANDO
 MAIZ A LAS GALLINAS QUE CORREN
 INQUIETAS SE DETIENE A VER
 LAS matas DE ORQUIDEAS QUE ESTAN
 Y DICE A CARMEN ROSA
 (MAYAS MUELTAS)

MAMA
 Hija qué te es de la vida
 de tu primo Pablo...??

PERO CARMEN ROSA NO CONTESTA
 SINO QUE SE LIMITA A ARREGLAR
 LA ROPA DEL PARROCO

SU CARA ES SERIA Y
 HA TOMADO DE NUEVO LA PALIDEZ
 DE SANTA DEL PRINCIPIO. POR LO
 DEMAS SU ASPECTO VUELVE A SER
 EL DE UNA BEATA. LA CAMARA SE
 CENTRA EN LA CARA TRISTE RECOR-
 TADA EN EL BLANCO DE LA ROPA
 QUE SE MUEVE CON EL VIENTO.
 CORTE A-----

INTERIOR DIA. IGLESIA.

CARMEN ROSA CAMINA POR EL PASILLO LATERAL DE LA IGLESIA SEGUIDA DE CLARITA ESTEVEZ. AMBAS LLEVAN ROPA DEL PARROCO PLANCHADA Y MUY BIEN DOBLADA. CARMEN ROSA ENTREGA SU PAQUETE A LA OTRA Y ESTA SE VA HACIA LA SACRISTIA. EN EL ALTAR MAYOR EL SACRISTAN PRENDE UNOS CIRIOS. CARMEN ROSA VA HACIA EL CONFESIONARIO. ALLI ESTA EL PARROCO METIDO EN SU PENUMBRA. ELLA SE ARRODILLA. SE ENTIENDE QUE INTERCAMBIAN ALGUNAS PALABRAS. Y LUEGO LA CAMARA ENTRA EN EL CONFESIONARIO Y DETALLA LA EXPRESION DEL SACERDOTE CUANDO DICE CON CARA DE FELICIDAD. PERO CONTROLADO, SOSEGADO Y CALMO:

LUEGO LA CAMARA SALE DEL CONFESIONARIO. CARMEN ROSA DICE ALGO AL CURA ESTE HACE LA SEÑAL DE LA CRUZ A ELLA. ESTA EN ACTITUD MUY DEVOTA AVANZA POCOS PASOS HACIA EL LUGAR MUY CERCANO DONDE ESTA COLOCADA LA DOLOROSA CUYO TRAJE ELLA ARREGLO. ALLI SE ARRODILLA. Y COMO UNA SANTA CIERRA LOS OJOS Y REZA. SOBRE ESTA IMAGEN CREDITOS FINALES.

PARROCO

Por eso hija, es que es grande la gloria de Dios. ¡Y no me cuesta mucho imaginar las voces que dirán: Cuando Sor María de la Luz

MUSICA DEL PRINCIPIO Y PARA CREDITOS FINALES.

FIN

FE DE ERRATAS.

Las mayúsculas no pudieron ser acentuadas debido a que procesador de palabras no lo permitió.

- Pag. 20. "infomación" léase "información".
Pag. 25. "dibújadas" léase "dibújalas".
Pag. 31. Los efectos sonoros van en minúscula.
Pag. 40. "cabezado" léase "encabezado".
Pag. 46. "úlltima" léase "última".
Pag. 52. "lineado" léase "alineado".
Pag. 53. "deberá debe" léase "deberá".
Pag. 54. "Ejem" léase "Ejm.".
Pag. 56. "Tenga" léase "tengas"
"tipee" léase "tipea"
"halla" léase "hallas".
Pag. 57. "pierda" léase "pierdas"
"numere" léase "numera".
Pag. 58. "on" léase "en".
Pag. 62. "presentaba" léase "presentaría".
Pag. 66. "sobretudo" léase "sobre todo".
Pag. 69. "Edc." léase "Edt.".
Pag. 104. "expresivid" léase "expresividad"
Pag. 107. "intensiones" léase "intenciones"
"el guionista debes" léase "como guionista debes".
Pag. 110. Suprimir el párrafo 2.
Pag. 118. "Screen Playwriting" léase "The Art of Dramatic Writing".
Pag. 119. Idem pag. 118.
Pag. 122. Idem pag. 118.
Pag. 123. "realizarse como ..." incluir "profesional".
Pag. 125. "comodidas" léase "comodidades".
Pag. 137. Incluir "deben" antes de "...ser comentarios naturales".
Pag. 138. "tía Eloísa" léase "abuela Tatiana".
Pag. 140. "impresinoe" léase "impresione".
Pag. 152. "borda luz" léase "borda a la luz".
Pag. 170. "anterios" léase "anterior"
Pag. 171. "discursos ... narrar " incluir "para".
Pag. 182. "escritos" léase "escritor"
Pag. 183. "presenta" léase "presente".
Pag. 190. "pesismista" léase "pesimista".
Pag. 195. "desempeñasr" léase "desempeñar".
Pag. 200. "biograrfia" léase "biografía".
Pag. 202. "convirtiód" léase "convirtió".
Pag. 204. "problmea" léase "problema"
Pag. 208. "premurs" léase "premurás".
Pag. 209. "programs" léase "programas".
Pag. 217. "mandará...consciente" incluir "el".
Pag. 218. "intensión" léase "intención".