

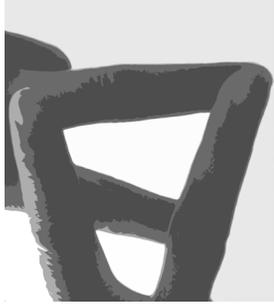


CINE PASO A PASO

METODOLOGÍA DEL AUTOCONOCIMIENTO

Zona cero
y La vida se amputa en seco

Carolina Rivas



ÍNDICE

PREFACIO por Daoud Sarhandi	11	PLAN DE RODAJE Y PLANTILLAS	193
NOTA DEL AUTOR	15	STORYBOARD TEMÁTICO	201
<u>METODOLOGÍA DEL AUTOCONOCIMIENTO*</u>	19	POSTPRODUCCIÓN	221
DRAMATURGIA ACTORAL	54	CRÍTICA por Jorge Ayala Blanco	225
DISEÑO SONORO	66	<u>LA VIDA SE AMPUTA EN SECO†</u>	229
<u>ZONA CERO†</u>	71	FICHA TÉCNICA	230
FICHA TÉCNICA	73	PRÓLOGO por José Navarro	232
PRÓLOGO por Juan Mora Catlett	79	CONCEPTO DE REALIZACIÓN	234
CARPETA DE PRODUCCIÓN	83	GUIÓN LITERARIO	236
CONCEPTO DE REALIZACIÓN	88	METODOLOGÍA DE DIRECCIÓN	242
ESTRATEGIAS DE DIRECCIÓN	90	TERMINOLOGÍA	262
PARTITURA DE PERSONAJE	92	BIBLIOGRAFÍA	278
RELACIÓN DE HECHOS	94	CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS	280
GUIÓN LITERARIO	97	CRÉDITOS DE TEXTOS Y GRÁFICOS	281
GUIÓN TÉCNICO	125	COLABORADORES	282
STORYBOARD ARTÍSTICO	159	AGRADECIMIENTOS	286
INVESTIGACIÓN VISUAL	173		
DIRECCIÓN DE ARTE	185		

* Para el contenido del capítulo Metodología del autoconocimiento véase pág. 19.

† Adquiere el cortometraje en DVD en librerías y tiendas de prestigio.
Véase www.creadorescontemporaneos.com.

y corriente con sus actividades de hacer la comida y cuidar de sus hijos. Y después, en una secuencia, la vemos de camino al mercado y en una esquina un par de delincuentes la sorprenden con un arma. ¿Cuál sería su reacción? Lo orgánico sería que se eche a correr. Pero si un director (quien quiere llamar la atención fácilmente) hace que la mujer lance puñetazos con maestría, obviamente será una escena inorgánica.

Ahora bien, si el director quiere convertir a esa mujer en heroína superpoderosa, necesita establecer un universo ideal para que justifique sus acciones en la cadena acción-reacción. En este ejemplo podría desarrollar acciones donde se vea que la mujer entrena como boxeadora; o quizá desarrollar escenas que pertenezcan al reino de lo fantástico. Lo importante es establecer el universo de la película de forma orgánica, utilizando la lógica interna, y no traicionarse.

LA ESTRUCTURA: PARADIGMAS

Para construir una película podemos basarnos en modelos de construcción de guión que nos ayuden a diseñar una estructura. La estructura es el esqueleto de la película. La carne es el contenido.

Existen dos modelos de paradigmas: 1) simple, y 2) complejo. El complejo, que voy a explicar más adelante, es mi propuesta de trabajo; el simple, que puede funcionar como punto de partida, está basado en el paradigma Syd Field.

PARADIGMA SIMPLE

El paradigma simple es el modelo que narra una anécdota. Se utiliza para dar estructura a una película narrativa. Es un modelo basado en la poética de Aristóteles.¹⁶

Syd Field, inspirado en este modelo, desarrolló una gráfica de la composición dramática para cine, cuyo objetivo es evitar que el espectador se aburra.¹⁷ En su paradigma gobierna la anécdota en una relación de hechos de causa-efecto. Está constituida por tres actos: 1) planteamiento; 2) desarrollo, y 3) desenlace. El objetivo de su paradigma es llegar a ciertas metas dramáticas donde se cumpla una narración.

Para cumplir con su cometido, Syd Field diseña trampas dramáticas llamadas «puntos argumentales»: giros de fortuna, o *plot points*, donde la vida del protagonista da giros de tuerca que van en contra de su objetivo.

Los eventos relevantes son: 1) un gancho a la entrada; 2) dos puntos argumentales (al final del primer acto y al final del segundo acto); 3) punto medio, y 4) desenlace (solución verdadera).

Este paradigma de Syd Field es un esqueleto anecdótico con trampas narrativas. Tiene una estructura de hechos de carácter anecdótico y su función principalmente es narrativa. Establece, por lo general, una sola dimensión y genera personajes simples.

Basándome en Syd Field, a continuación explico las características fundamentales del paradigma simple.

1. **Triada (TR)** ▲

Articulación de tres eventos: 1) sujeto; 2) su punto de vista, y 3) su reacción. Se desarrolla en línea horizontal y en una cadena: acción, reacción, acción.

2. **Inicio (I)**

Codificación del universo. Se establecen las reglas del juego dramático.

3. **Punto argumental (PA₁)**

Punto argumental (o *plot point*) núm. 1. Giro de fortuna o tuerca. Gran obstáculo.

4. **Punto medio (PM)**

Reconciliación. Aparente obtención del objetivo.

5. **Punto argumental (PA₂)**

Punto argumental (o *plot point*) núm. 2. Figura climática. Giro de fortuna en mayor intensidad que el primero.

6. **Final (F)**

El final tiene varias posibles soluciones: 1) el protagonista obtiene su objetivo; 2) el protagonista no consigue su objetivo; 3) el protagonista renuncia a su objetivo, y 4) la solución que nadie espera.

En el paradigma simple la anécdota es el eje de la estructura. ¿Pero la anécdota es todo para expresar una experiencia vital? Por ejemplo, si queremos expresar una muerte y la reducimos a una anécdota podría quedar así: accidente, muerte, llantos. Y, ¿eso es todo? ¿No hay otro modo de expresar la muerte? ¿Cuántas dimensiones giran en torno de este deceso? ¿Qué sienten sus seres queridos? ¿Qué sentimientos tuvo la persona antes de morir? ¿Qué expresa el gesto del muerto?

Es fácil narrar una anécdota; lo difícil es expresarla. Existen muchos directores que repiten formulas e imitan modelos de secuencias para contar historias que garanticen «la taquilla». Y, en este caso, para resolver la secuencia de la muerte se preocupan únicamente de narrar la

anécdota y todo se vuelve ilustración: el muerto maquillado muy pálido y los familiares llorando alrededor. Todo se vuelve pantomima. Hay directores que sólo piensan en contar la «gran historia» con giros de fortuna o giros de tuerca, altos y bajos, y cierto sabor de suspenso. ¿Y con estás trampas creen que van a atrapar al público? El cine está por encima de la anécdota.

Lamentablemente, este modelo anecdótico del paradigma simple ha generado un montón de películas iguales; tienen la misma historia y sólo cambia el título de la película, los actores y las locaciones, pero en esencia es el mismo cuento. Este tipo de películas se vuelven predecibles y por tanto terminan provocando aquello que querían evitar: aburrir. El público busca una película como un instrumento vital que lo ayude a descifrar su modo de existir. Mientras una película no lo ayude, la olvidará.

Lo rescatable en el paradigma simple de la anécdota es que funciona como punto de arranque para estructurar una película. Es un buen mapa que ayuda a precisar qué hechos son relevantes en cada acto. Porque cada acto nos ayuda a dar progresión dramática. Pero esta estructura de ninguna manera es suficiente para comunicar la vitalidad de una historia. ¿Por qué? Porque no expresa la profundidad, en todas sus dimensiones, de los hechos ni los sentimientos que provoca. Necesitamos desarrollar otro tipo de paradigma que considere la elaboración de los hechos de una forma profunda, multidimensional y diversa, como la vida misma.

Para este tipo de elaboración propongo el paradigma complejo.

PARADIGMA SIMPLE (basado en Syd Field)



I: inicio; PA: punto argumental (o *plot point*); PM: punto medio; F: final.

PARADIGMA COMPLEJO

El paradigma complejo se edifica a partir de la anécdota y se complementa con las dimensiones. Para comunicar una experiencia vital se necesitan los hechos como base narrativa, pero también se necesita comprender la naturaleza de los hechos; es decir, las dimensiones que los rodean. Las dimensiones complementan la anécdota. La base narrativa (en cualquier género: ficción, documental, experimental, animación) se debe comprender como una línea cronológica de eventos articulados causa-efecto.

Una acción es el producto de ciertas dimensiones que interactúan dentro de un individuo. Cada vez que va a tomar una decisión se activan estas dimensiones y el individuo finalmente determina que acción tiene que ejecutar. ¿Qué son las dimensiones? Son características relevantes que definen el comportamiento humano e influyen en la toma de sus decisiones. Se manifiestan con varios registros a través de los gestos y el manejo de la energía del personaje.

Los personajes reaccionan según sus dimensiones. Existen muchas dimensiones: psicológicas, sociales, económicas, políticas, religiosas, sexuales, culturales, artísticas. Por ejemplo, cuando un personaje toma café (más allá de la anécdota) se puede dimensionar su acción. ¿Cómo?, haciéndola compleja (tal como tomaría café cualquier ser humano). Puede tallarse los ojos, mover los pies, rascarse la cabeza, mirar hacia la ventana, tomar café a grandes sorbos, oler el aroma del café y suspirar.

Para el paradigma complejo propongo una estructura horizontal y vertical. En la horizontal se ubica la línea narrativa (la historia); en la vertical, las dimensiones que afectan el comportamiento de los personajes y, por lo tanto, sus acciones. Los vínculos se elaboran en el montaje.

El paradigma complejo tiene una estructura que dimensiona la anécdota. Tiene una función narrativa y expresiva. Expresa el comportamiento de los personajes a través de sus dimensiones; es multidimensional y complejo, como el ser humano.

Cada dimensión actúa de forma radical sobre el comportamiento del personaje. Existen varias dimensiones en el ser humano: artística (AR), cultural (CU), económica (EC), fisiológica (FI), política (PO), psicológica (PS), religiosa (RE), social (SO), sexual (SX) y sonora (SN), entre las más comunes. Y quiero agregar dos dimensiones más, que a través de mi trabajo creativo he identificado: 1) la dimensión del azar (AZ), y 2) la dimensión obtusa (OB). Estas dos dimensiones las explicaré más adelante.

Todas estas dimensiones se integran al paradigma simple para que hacerlo complejo. Pero, para que esto ocurra, el cineasta necesita que el personaje reaccione a sus dimensiones durante las escenas.

En el paradigma complejo pueden incluirse los puntos dramáticos que señala el paradigma simple; integrarlos o excluirlos será una decisión del guionista o cineasta. La importancia del paradigma complejo es que a partir de una base narrativa o anecdótica (la línea horizontal) se edifiquen las dimensiones (la línea vertical). También es importante definir qué dimensiones van a entrar, por qué y en qué momento. Pueden entrar tantas dimensiones como la película lo demande.

Según mi propuesta, a continuación explico las características fundamentales del paradigma complejo.

1. Triada (TR) ▲

Articulación de tres eventos: 1) sujeto; 2) objeto (su punto de vista, que sería la dimensión), y 3) su reacción.

Las dimensiones no se integran de forma encadenada, sino que aparecen aisladamente, aunque enlazados con la anécdota.

2. Primer acto

Se plantea el universo de la película, con lógica interna y organicidad. Se dan pistas y llaves para lo que se va a contar. En ella se establece el género y el tono de la película. Se consideran los tres niveles del conflicto (véase la sección *Conflicto*).

3. Segundo acto

Se desarrolla la línea narrativa con los conflictos alternando las dimensiones. A cada acción corresponde una dimensión que hace que los personajes reaccionen. El cineasta tiene que probar la influencia de las dimensiones en cada acción.

4. Tercer acto

Dar solución a los conflictos. Las dimensiones cobran sentido y dan cierre a la línea narrativa.

En cada acción se involucran dos o tres dimensiones. No se necesita activar todas. Ahora bien, es importante involucrar las dimensiones dentro del drama de forma orgánica, de tal forma que el personaje se sienta afectado por la dimensión y modifique su comportamiento.

Para ello sugiero utilizar un montaje interno con segundos planos y hacer que el personaje reaccione a ese segundo plano. El manejo de la triada puede ser una buena opción: sujeto, su punto de vista (que es la dimensión) y su reacción. Cito un ejemplo para explicar este tipo de triada. Se trata una secuencia de *La pasión de Ana*, cuando Andrey se despidió de su amigo que acaba de fallecer. Llega a la casa de su amigo y abre la puerta. En primer plano: Andrey. En segundo plano: dos mujeres,

quienes al parecer son parientas del muerto; ellas están en un cuarto del fondo. Se ven a través del marco de otra puerta. Su acción es recolectar los objetos (pertenencias) del muerto. A través de un diálogo nos hacen saber que están tomando posesión de los objetos del muerto. Andrey pasa frente a ellas mientras discuten. Una vez que Andrey está en silencio mirando al muerto, siente la presencia de las mujeres y voltea hacia ellas. Ahora han pasado a primer plano y están muy cerca de él. Ellas se asoman a mirarlo por el marco de la puerta. Y aquí empieza la triada: la mirada de Andrey, luego su punto de vista-dimensión (las mujeres asomadas mirándolo con ojos inquisidores) y, al final, la reacción de Andrey quien las saluda. Ellas le responden con hostilidad. Andrey se queda mudo y vuelve su mirada hacia su amigo muerto; suspira. He aquí una dimensión social: a través de estas mujeres, sus acciones y luego su mirada hacia Andrey comprendimos la relación que tenía el amigo de Andrey con ellas y lo que ellas piensan de Andrey. Esta hostilidad se traduce en el rechazo; y precisamente fue el rechazo de la comunidad lo que mató al amigo de Andrey.

En una secuencia anterior, Andrey recibe una carta de su amigo donde manifiesta que la gente del pueblo lo golpeó y lo apedreó. Y todo comenzó por un chisme generado por las mujeres, «las arpías». Ésta es una dimensión social combinada con la acción de la despedida.

Ahora bien, si únicamente se hubiera presentado Andrey ante el cadáver y luego su rostro de compasión realmente pasaría al cliché de la despedida de funeral. Pero lo que hace interesante esta despedida en *La pasión de Ana* son las pequeñas acciones dentro del montaje que dan la dimensión social y que justifican la muerte del amigo de Andrey.

Cuando trabajamos en un evento podemos vincular una dimensión o más, las dimensiones que sean necesarias. Es importante elegir cuál es la dimensión que más influye en las decisiones del personaje y trabajar los vínculos en el montaje. La dimensión adecuada será aquella que justifique el comportamiento del personaje.

De todas las dimensiones, existen dos que afectan el comportamiento del personaje de forma misteriosa; como la vida misma afecta un individuo. Estas dimensiones son: a) el azar, y b) lo obtuso.

A. El azar (AZ)

Nuestras acciones en la vida están gobernada por varias dimensiones. Sin embargo, el azar también influye en nuestro comportamiento.

Cuando la dimensión del azar influye en las acciones se vuelve un misterio indescifrable su aparición. Por ejemplo, si vamos caminando y de repente cae frente a nosotros un pájaro muerto. La interacción entre la dimensión y la acción se torna azarosa. ¿Cuántas veces en nuestro andar

cotidiano nos hemos encontrado con eventos misteriosos similares? Proviene de la propia naturaleza de la vida, sólo hay que estar alertas para observarlos.

El azar es una especie de accidente natural que también podemos nombrar coincidencia o sincronía. Nadie lo puede explicar. ¿Por qué su aparición repentina? La ansiedad de buscar un significado seduce al espectador, de ahí su importancia en el drama de la película.

Dentro de un paradigma complejo no podemos olvidar el azar. Mi sugerencia es usar esta dimensión como una fuerza perturbadora que nos conecte con el misterio de la vida.

B. Dimensión obtusa (OB)

La dimensión obtusa consiste en abrir un punto en el espacio de la imagen. Generar una imagen enigmática que exprese un modo único de leer la vida. Abrir una interrogante. Más allá de lo obvio, expresar lo obtuso, lo indescifrable, lo infinito. Por ejemplo, en una ocasión vi a una mujer corriendo que sujetaba fuertemente a un bebé. Esta imagen la leí fácilmente, tiene un sentido obvio: la mamá y su bebé. Pero cuando fijé mi mirada en la cobija, vi que el bebé estaba colgando de un pie y la cabeza abajo. Ahora leo un suplemento obtuso: el bebé cayendo mientras la cara de la mamá permanece inmutable. Mi lectura se quedó suspendida; no encontré significado. Esta imagen obtusa, llevada a la pantalla, revela un efecto antinatural que forma parte del misterio de la vida. El uso de esta dimensión obtusa ayuda a revelar la complejidad humana.

La dimensión obtusa es un concepto que me fue inspirado por Roland Barthes:

El sentido obtuso no puede describirse porque, frente al sentido obvio, no está copiando nada: ¿cómo describir lo que no representa nada? [...] [E]l sentido obtuso está fuera del lenguaje (articulado) pero sin embargo dentro de la interlocución [...] [E]l sentido obtuso perturba y esteriliza es precisamente el metalenguaje (la crítica) [...] En primer lugar, el sentido obtuso es discontinuo, indiferente a la historia y al sentido obvio (como significación de la historia); esta disociación tiene un efecto antinatural o al menos de distanciamiento respecto al referente (lo «real» como naturaleza, la instancia realista) [...] Si pudiéramos describirlo (lo que sería un contrasentido), tendría un carácter parecido al del haiku japonés [...] [E]l sentido obtuso es al antirrelato por excelencia.¹⁸

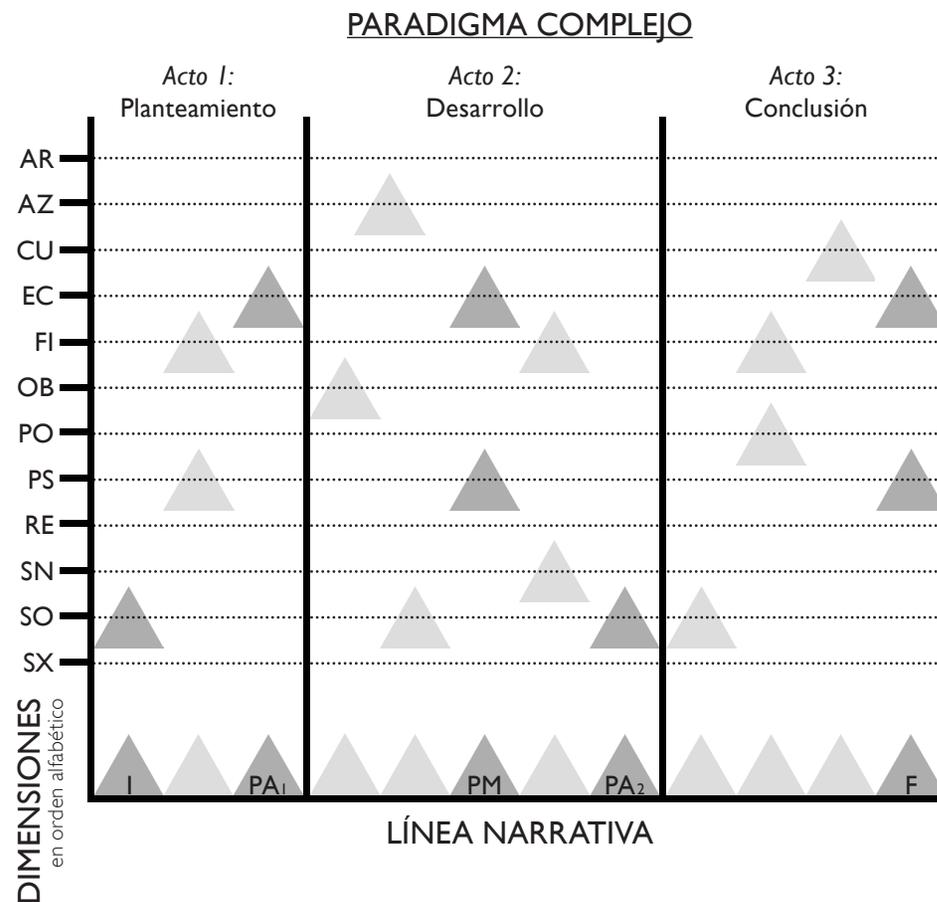
ROLAND BARTHES

La dimensión obtusa es una imagen que empieza en el punto en que ya no se corresponde con la imagen natural. Es una imagen que no tiene signi-

ficado; es indescifrable, intangible, infinita. La lectura del espectador se queda suspendida intentando descifrarla, pero, al no ser posible, se queda suspendida en el deseo de respuesta.

[C]omunicar una emoción sin decir o mostrar nunca nada de forma directa, sin explicar nada, simplemente mediante una especie de pura magia.¹⁹

DAVID LYNCH



AR: artística; AZ: azar; CU: cultural; EC: económica; FI: fisiológica; OB: obtusa; PO: política; PS: psicológica; RE: religiosa; SN: sonoro; SO: social; SX: sexual.

I: inicio; PA: punto argumental (o *plot point*); PM: punto medio; F: final.

FICHAS TEMÁTICAS

Las fichas temáticas son frases condensadas que describen hechos o eventos relevantes de una película. Lo importante es nombrar qué queremos comunicar en cada evento narrativo o cada evento emocional.

Sugiero escribir las fichas temáticas después del paradigma complejo. Aunque puede empezarse a escribir las fichas antes del paradigma y, luego, acompletarlas una vez que se tenga realizado el paradigma; depende de lo que más le funcione al guionista o cineasta.

Las fichas temáticas son notas descriptivas de acciones, eventos o hechos que ayudan a aterrizar los temas del cineasta y dar metas dramáticas, sin importar el orden cronológico. De ahí el nombre de fichas. Se pueden mover, cambiar de lugar o eliminar por completo. La importancia de las fichas es que expresen las inquietudes del cineasta.

Una vez que se tiene el paradigma complejo y las fichas temáticas podemos pasar al guión activo. Sin embargo, me voy a detener un poco para explicar el guión pasivo (y sus defectos), que es el guión que todos conocen bajo el sistema de producción tradicional.

EL GUIÓN PASIVO (GUIÓN LITERARIO)

[E]l director se enfrenta a tal número de personas y a tal número de problemas diferentes —alguno de ellos insuperables— que casi parecería que las circunstancias habían sido deliberadamente calculadas para hacer olvidar el por qué había comenzado a trabajar en esa película.²⁰

ANDREY TARKOVSKI

El problema del guión pasivo (como hasta ahora lo conocemos bajo el tradicional sistema de producción) es que es un texto abstracto, intelectual, escrito a ciegas, que señala una serie de acciones y diálogos que debe ejecutar un actor como si fuera un autómatas. Contiene acciones y diálogos que la mayoría de las veces van en contra de la naturaleza del propio personaje y del drama. Esto hace que el destino del guión se vaya derrumbando paulatinamente. Porque finalmente un cineasta consciente se encontrará tan insatisfecho con el guión que buscará opciones de diálogo o acciones para conseguir lo orgánico. Pero esta búsqueda puede generar problemas de producción por el tiempo invertido explorando las posibilidades. Lamentablemente, nunca hay tiempo suficiente para continuar la búsqueda de mejores opciones. Y entonces el cineasta termina renunciando a sus propuestas y acepta lo que un guión pasivo (un texto abstracto) le impone; por eso un guión pasivo termina siendo algo

diferente a lo que realmente quiere comunicar el cineasta. Esta forma de trabajo puede estrangular el trabajo creativo de un cineasta

Considero que escribir un guión pasivo funciona sólo como un ejercicio de punto de partida, que sirve de guía al cineasta. Pero en definitiva no es el mapa de la película. Un cineasta comprometido con su discurso (más allá del guión) necesita hacer investigaciones de campo, improvisaciones y exploraciones artísticas. Y toda esta elaboración tiene la finalidad de conseguir que la idea o emoción buscada se transmita al espectador. Esto significa que el guión necesita la vida de las acciones dramáticas para comprobar que funciona; así el guión es un proceso de reescritura constante.

Para este tipo de elaboración propongo realizar un guión activo, que es mi propuesta.

EL GUIÓN ACTIVO

El guión es lo más importante, aunque tampoco hay que convertirse en esclavo de un guión, porque si el guión lo es todo, simplemente te pones a fotografiar el guión. El guión no lo es todo; lo que es todo es la interpretación, la interpretación visual de lo que tienes en el papel.²¹

MARTIN SCORSESE

Una película necesita un guión vivo. Y para ello el cineasta tiene que luchar por inyectar vida en cada escena. Propongo desarrollar un guión activo. Este guión consiste en escribir líneas generales para después desarrollarlas con los actores y el *crew*. Es decir, se puede trabajar con ejercicios de improvisación durante los ensayos, o bien dejar que estas líneas generales se desarrollen espontáneamente durante el rodaje.

Al desarrollar un guión traté siempre de tener en mente una imagen exacta de la película aun en sus más mínimos detalles de la puesta en escena. Ahora, sin embargo, me inclino más por trabajar una escena o una toma sólo en términos muy generales, para que éstas surjan espontáneamente durante el rodaje, ya que lo que ocurre en las locaciones, el ambiente del set, el estado de ánimo de los actores, pueden llevarle a uno a tomar decisiones sorprendentes e inesperadas. La imaginación es menos rica que la vida, y actualmente estoy cada vez más convencido de que las ideas y los estados de ánimo no deberían determinarse por adelantado.²²

ANDREY TARKOVSKI

Tarkovski propone la espontaneidad en el rodaje. Sin embargo, a veces el factor de tiempo y dinero hacen imposible esta forma de trabajar; por ello es conveniente que exista una etapa de preparación antes del rodaje.

Primero propongo desarrollar las fichas temáticas donde se sintetice una situación específica. Esta situación es un hecho, un evento narrativo o emotivo, cuya descripción expresa una idea general sin detenerse en detalles de ambientación o producción. Sólo describir la situación de manera breve y general. Por ejemplo, aquí les expongo una situación de mi proyecto de largometraje (*Nosotros*). Una migrante es lanzada a la calle con todo y muebles por no pagar al casero. Como pueden apreciar es una descripción general sin detalles.

A partir de una situación propongo realizar un laboratorio escénico bajo la metodología del autoconocimiento. Dentro del laboratorio escénico los actores y el cineasta improvisan en cámara cada situación con ciertos objetivos, motivaciones y el tema. Durante este tiempo, el cineasta también puede hacer investigaciones de campo para enriquecer las situaciones. Por ejemplo, salir a la calle y observar un evento semejante a la situación que se está trabajando; hacer notas o tomar imágenes y llevarlas al laboratorio escénico. Cada situación: grabarla, editarla y proyectarla. Hacer observaciones sobre lo que funciona y lo que no funciona. Regresar a los ensayos y hacer ajustes hasta conseguir comunicar lo que desea el cineasta.

Al final, el cineasta obtendrá una maqueta dramática que puede convertir en un guión literario y que será la base del rodaje. Esta maqueta es el guión activo.

En este momento será un nuevo guión en el que las imágenes literarias hayan sido substituidas por sus equivalentes cinematográficos.²³

ANDREY TARKOVSKI

Durante el proceso de creación de un guión activo habrá líneas generales que pueden ser eliminadas por completo o bien pueden sustituirse por otras o agregarse más. Lo importante del guión activo es que sirve como laboratorio de búsqueda, exploración y hallazgos. Se puede ensayar hasta conseguir que la premisa realmente se comunique. Sea ésta un concepto o una emoción. Y también ayuda a fomentar una unidad creativa en el *crew*, de tal forma que todos (cineasta, actores y *crew*) estarán listos para el rodaje. Con esta confianza se desarrollará la vida de una película. Aunque hay que estar conscientes de que los embates de una producción podrían intervenir en una acción o diálogo para mejorarlos o empeorarlos. Sin embargo, el cineasta estará más preparado para resolver los problemas, defender su premisa y también habrá obtenido mejor comunicación con

sus actores y *crew*. A través de un guión activo el cineasta habrá conseguido autoconocimiento.

Decidirse por hacer un guión activo bajo la metodología del autoconocimiento ofrece varias ventajas. Específicamente, hallar certezas dramáticas y evitar los problemas de naufragio dramático y pérdidas financieras en la producción.

El guión activo permite elaborar una película respetando la premisa o el discurso del cineasta, y permite que el cineasta pueda explorar cada escena hasta quedar satisfecho con el resultado obtenido. Hacer un guión activo es como construir una casa ladrillo por ladrillo, hasta llegar al rodaje con la estructura realizada. El rodaje consiste en hacer únicamente el acabado de la casa y no al revés, como ocurre con el guión pasivo. Un guión pasivo empieza por hacer primero el acabado sin tener en cuenta la construcción de la casa pieza por pieza. Por eso, un guión pasivo siempre corre el riesgo de destruirse. Llegar al *set* con un guión pasivo es como querer hacer un acabado sin casa; todo se vendrá abajo.

Trabajar con un guión activo (aunque requiere mucho tiempo de elaboración) produce resultados más eficaces, funcionales y originales. Otra ventaja es que un guión activo puede convertirse en un guión literario siempre y cuando el cineasta lo requiera para conseguir financiamiento.

Durante el proceso de creación de un guión activo sugiero hacer una puesta en escena y luego pasar a la puesta en cámara.

LA PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena es el drama en acción que está dividido en nudos, conflictos o temas, y consiste en distribuir y ordenar todos los elementos dramáticos dentro de un espacio y un tiempo. Es decir, la acción dramática toma vida a través de los actores en un tiempo y en un espacio precisos. El objetivo de la puesta en escena es encontrar soluciones escénicas, técnicas y artísticas, para comunicar un determinado tema.

Una vez que se ha montado la puesta en escena con los actores se puede dar paso a la puesta en cámara.

LA PUESTA EN CÁMARA

La puesta en cámara consiste en diseñar los elementos dramáticos utilizando el montaje interno dentro de un encuadre; es decir, utilizando primer plano, segundo plano y tercer plano en un espacio y un tiempo en función de un tema. El cineasta hace un trazo escénico (tipo coreografía) frente a la cámara.