

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

El diseño del personaje protagónico en el guión del proyecto de largometraje de ficción El Bravo

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Cine y Audiovisuales

Autor:

Lider Renán Medranda Hernández

Director:

Gonzalo Gonzalo Jiménez

ORCID:  0000-0001-7158-2173

Cuenca, Ecuador

2023-09-04

Resumen

El Bravo, es un proyecto de largometraje de ficción cuyo objetivo general es: Desarrollar el borrador final de un guión en el que se aplique un adecuado diseño de su personaje principal y a través de este, criticar el sistema actual de distribución de productos audiovisuales en la televisión ecuatoriana.

Otros objetivos son estudiar la capacidad crítica del cine y sus personajes y analizar los principios dramáticos y los códigos de género cinematográfico que conforman el diseño del personaje.

También se busca diseñar el personaje protagónico de la obra El Bravo: motivaciones, razones, objetivos, psicología, ideología, filosofía, espiritualidad, apariencia y acciones.

El primer borrador final del guión de El Bravo se ha escrito. En algunos momentos del guión y como parte del proceso creativo y del principio dramático del conflicto, el guionista tuvo que dejar de lado los principios de los géneros cinematográficos y las hipótesis escogidas para esta tesis y trabajar con códigos de otros géneros.

El principio de Ambientación fue uno de los mayores problemas para el guionista. Hay pocos fundamentos establecidos para la fusión entre códigos artísticos audiovisuales y aspectos antropológicos y sociológicos de la sociedad ecuatoriana.

Palabras clave: cinematografía, personajes de cine, guión cinematográfico, actor de cine



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

El Bravo, is a fiction feature film project whose general objective is: Develop the final draft of a script in which an adequate design of its main character is applied and through this, criticize the current system of distribution of audiovisual products in the Ecuadorian television.

Other objectives are to study the critical capacity of the cinema and its characters and to analyze the dramaturgical principles and the cinematographic genre codes that make up the character's design.

It also seeks to design the main character of the work El Bravo: motivations, reasons, objectives, psychology, ideology, philosophy, spirituality, appearance and actions.

The first final draft of the script for El Bravo has been written. In some moments of the script and as part of the creative process and the dramaturgical beginning of the conflict, the scriptwriter had to set aside the principles of film genres and the hypotheses chosen for this thesis and work with codes from other genres.

The beginning of Setting was one of the biggest problems for the scriptwriter. There are few established foundations for the fusion between audiovisual artistic codes and anthropological and sociological aspects of Ecuadorian society.

Keywords: cinematography, film characters, film script, film actor



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Dedicatoria.....	6
Introducción	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes de la obra cinematográfica	7
Justificación de la obra cinematográfica.....	9
Objetivo General y Objetivos Específicos de la Monografía escrita.....	10
Objetivo General:.....	10
Objetivos Específicos:.....	10
Capítulo 1	¡Error! Marcador no definido.
1. La estructura dramática aristotélica. Necesidad previa o paralela a la construcción del personaje.....	11
1.1 ¿Cuál debe ser la estructura de la historia de El Bravo?	11
1.2 Concordancias y diferencias en las teorías sobre los Seis Actos	12
Capítulo 2	20
2. Principios dramaturgicos sobre la construcción de personajes.	20
2.1 Concordancias y diferencias en la teoría sobre la construcción de un personaje expuesta por los maestros referentes de esta tesis.	20
2.2 El Principio del Antagonismo	23
Capítulo 3..	25
3. Géneros de cine y códigos de géneros.....	25
3.1 Géneros de Cine.	25
3.2. Códigos de Género	27
Capítulo 4	31
4. Capacidad crítica del cine	31
4.1 El Club de la Pelea o Fight Club. Análisis de la obra Audiovisual y del protagonista y antagonista Tyler Durden.....	31

4.2. V for Vendetta. Análisis de la obra audiovisual y de los personajes V, Eve, Adam Sutler, entre otros.	38
4.3. Remember the Titans. Análisis de la dramaturgia y los personajes Herman Boone y Gerry Berthier	42
4.4. Noviembre. Análisis de la dramaturgia y su protagonista Alfredo	46
4.5. Cecil B. Demented. Análisis de la Dramaturgia, su protagonista Honey Whitlock, su antagonista Cecil B. Demented y personajes secundarios.....	48
Capítulo 5	51
5. Sobre el guión del largometraje de ficción el bravo y su personaje protagónico inicio bravo.....	51
5.1 Hipótesis sobre estructura y códigos de género.....	51
5.2 Hipótesis sobre el diseño de Vinicio y demás personajes.....	53
5.3 Diseño de Vinicio Bravo	54
5.4 Sinopsis de El Bravo.	54
Capítulo 6	62
6. Conclusiones	62
6.1. Evaluación de lo planteado, hallazgos y alcance de la investigación.....	62

Dedicatoria:

“La dueña y autora absoluta de esta tesis es la Arq. Isabel Hernández Luna. Mi madre.
Gracias por otorgarme, junto con mi hermano, la mejor herencia. Mi educación”

Introducción

Antecedentes de la obra cinematográfica

En el segundo semestre del ciclo de Licenciatura de Cine y Audiovisuales en la Universidad de Cuenca y como parte del p nsum de estudio, se brind  a los y las estudiantes la oportunidad de escribir un gui n para un proyecto de largometraje de ficci n o documental para cine, televisi n o plataformas digitales. El gui n, para poder ser considerado Gui n Terminado y a su vez ser aprobado por los maestros de dramaturgia de la Universidad ten a que cumplir con: Primero, las bases universales de un gui n profesional tal como lo proponen los maestros de escritura de gui n en sus libros, tanto en forma como en fondo. Segundo, ejecutar los principios de forma pertenecientes a los g neros dramat rgicos y cinematogr ficos y tercero, no tener restricciones de car cter econ mico al momento de la concepci n.

Terminado el borrador final del gui n para largometraje y aprobado por los profesores como gui n terminado, los estudiantes deb an escribir un segundo gui n basado en el primero, esta vez para un teaser, es decir un cortometraje de poca duraci n, que pudiera promocionar el proyecto de largometraje tanto en plataformas digitales como en entrevistas personalizadas y levantar auspicios. Este teaser y como parte tambi n del p nsum de la licenciatura, se grab , se post produjo y se exhibi  al p blico en salas de proyecci n no comerciales.

El Bravo es el proyecto de largometraje de ficci n para cine, nacido en el semestre de la licenciatura anteriormente mencionado. El guionista, inspirado por personajes protag nicos de largometrajes de ficci n de fama internacional tales como Tyler Durden de Fight Club, V de V for Vendetta, Gerry de Remember the Titans, Diego de Noviembre o Cecil B. Demented de Cecil B. Demented, escribi  un gui n cr tico de la relaci n entre los medios de comunicaci n audiovisuales como cine, radio, internet y especialmente televisi n, con los espectadores ecuatorianos.

La cr tica, siguiendo los pasos de los largometrajes de ficci n mencionados en el p rrafo anterior, se la realiz  a trav s de la historia de su personaje protag nico, quien es un joven adolescente ecuatoriano de la ciudad de Portoviejo en la provincia de Manab , llamado Vinicio Bravo. Este personaje descubre una conspiraci n por parte de los medios de comunicaci n

y sus representantes, en contra del espectador ecuatoriano, para obtener control mental, emocional, espiritual y físico sobre toda la población. Entonces, Vinicio decide empezar una rebelión armada en su contra.

Aristóteles dijo en su libro *La Poética* (1946): “Los objetos que los imitadores representan son acciones, efectuadas por agentes... Los hombres representan las acciones... el tema representado también es una acción... ya que cada drama admite el espectáculo, el protagonista, la fábula, la dicción, la melodía y el pensamiento”. Y Robert McKee dijo en su libro *El Guión* (2002): “Una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagónicas...Un único protagonista frente a protagonistas múltiples”. Siguiendo los pasos de Aristóteles y de Robert McKee, *El Bravo* trata de lograr que el personaje protagónico encarne la idea principal de este proyecto, la transmita al espectador y lo conduzca de forma profunda hacia el final de la historia con interés y atención.

Siguiendo también los pasos de David Fincher, que criticó duramente a la sociedad consumista estadounidense en su largometraje de ficción *Fight Club* (2002) y de Jhon Waters, que juzgó a las empresas productoras y distribuidoras de largometrajes de ficción para Hollywood y demás países del planeta y a sus directores, actores y actrices, en su largometraje de ficción *Cecil B. Demented* (2000), uno de los objetivos de *El Bravo* es criticar a los dueños de las salas de cine comercial y los productos que exhiben, a los cineastas y videobloggers que producen vídeos para las plataformas digitales de internet tales como Youtube y Vimeo, a la historia del fracaso taquillero de la mayoría de películas del cine ecuatoriano y sobre todo, a los dueños y dueñas de los canales de televisión y los productos que exhiben, así como criticar a todo el sistema de distribución audiovisual ecuatoriano, a través de las acciones, reacciones, diálogos y cambios de personalidad del protagonista, así como del espectáculo visual y sonoro del largometraje.

Durante la escritura del guión de *El Bravo*, surgieron varias preguntas respecto a la construcción dramática del personaje principal, de los personajes secundarios y figurantes y su capacidad de criticar al sistema. Estas fueron: ¿Qué quieren? ¿Por qué lo quieren? ¿Qué los detiene? ¿Qué hacen para conseguirlo? ¿Quiénes son estos personajes? ¿Cuáles deben ser sus acciones físicas? ¿Cómo reaccionan ante los momentos de presión? ¿Qué les da miedo? ¿Cuáles son sus sueños? ¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades?, entre otras.

Según Robert Mckee, la respuesta a esas preguntas es el proceso de Diseño del Personaje. El diseño del personaje permite al autor de cualquier obra audiovisual de ficción, dar cuenta de su conocimiento y de su posición hacia la vida.

Dado que diseñar un personaje es básicamente responder preguntas sobre él o ella, el análisis de los libros de los teóricos de la dramaturgia y escritura de guiones pueden y deben aportar a la creación y definición del personaje Vinicio, en el largometraje de ficción El Bravo.

Entre los autores de libros sobre dramaturgia, escritura de guiones y creación de largometrajes de ficción que se analizarán constan Aristóteles, Jesús García Jiménez, Robert Mckee, Syd Field, Jhon Howard Lawson, Michel Chion, Gerardo Fernández, Pedro L. Cano, Lito Espinosa y Roberto Montini.

También es necesario el estudio de largometrajes de ficción cuyos personajes critican y atacan sistemas de vida defectuosos y sociedades contemporáneas. Las obras que serán empleadas como referentes son: Noviembre (Mañas, 2003), en la cual se critica la relación entre el espectador con el teatro, V for Vendetta (Mctigue, V for Vendetta, 2005), que critica la relación entre una sociedad inglesa futurista con su gobierno; Remember the Titans (Yakin, 2000), que critica la relación entre la raza blanca estadounidense con los afroamericanos en la década de los 70, Fight Club (Fincher, 1999), que critica la relación entre el individuo con el sistema de vida capitalista, los gobiernos y las empresas y Cecil B. Demented (Waters, 2000), que critica las decisiones de los productores, directores, actores y actrices del Hollywood actual.

Justificación de la obra cinematográfica

Los responsables de la programación de los canales de televisión, venden las empresas que representan, como la mejor calidad del producto nacional audiovisual. Y la programación de estas empresas está compuesta en su mayoría por telenovelas, noticieros, programas de farándula, realities, revistas familiares, caricaturas animadas, deportes transmitidos en vivo y sobre todo publicidad. Hay una pequeña parte de la programación de los canales dedicados a largometrajes y series de ficción de Hollywood.

Esta tesis no pretende debatir sobre la calidad del producto audiovisual exhibido diariamente en la televisión ecuatoriana o en las salas de cine comerciales, pero si pretende incentivar el análisis y la crítica de los espectadores, hacia los productos audiovisuales que ya existen y

el deseo de los que faltan por existir. Porque como dijeron Aristóteles y Mckee, una sociedad que experimenta productos artísticos de máxima calidad es una sociedad que crece y una sociedad que experimenta productos artísticos de baja calidad es una sociedad que decrece. El Ecuador, es un país cuya sociedad necesita crecer en aspectos económicos, políticos, educacionales y sobre todo espirituales, por lo tanto, necesita crecer en aspectos artísticos. Los largometrajes de ficción de género son el camino para el crecimiento de una sociedad, según Aristóteles y todos los maestros de dramaturgia contemporáneos.

Objetivo General y Objetivos Específicos de la monografía escrita

Objetivo General

Desarrollar el borrador final del guión de El Bravo, en el que se aplique un adecuado diseño de su personaje principal y a través de este criticar el sistema actual de distribución de productos audiovisuales en la televisión ecuatoriana.

Objetivos Específicos:

- Estudiar la capacidad crítica del cine y sus personajes, específicamente en los largometrajes referentes de esta tesis.
- Analizar los principios dramáticos y los códigos de género cinematográfico que conforman el diseño del personaje.
- Diseñar el personaje protagónico de la obra El Bravo (motivaciones, razones, objetivos, psicología, ideología, filosofía, espiritualidad, apariencia y acciones).

Capítulo 1

1. La estructura dramática aristotélica. Necesidad previa o paralela a la construcción del personaje

1.1 ¿Cuál debe ser la estructura de la historia de El Bravo?

Todos los maestros dedicados a enseñar la teoría sobre escritura de guiones, como los dedicados a aplicarla, acuerdan que el trabajo sobre la Forma, del todo y las partes de una poesía u obra artística, es esencial, si el objetivo de esta es llegar profundo en los pensamientos y sentimientos del público, así como llegar a espectadores nacionales e internacionales. Y aconsejan que las teorías sobre el diseño clásico, tanto las originales propuestas por Aristóteles como las estilizadas propuestas por todos los demás maestros que vinieron después de él, son el camino más apropiado para este objetivo de alcanzar el consciente e inconsciente colectivo.

Para (Mckee, 2002), existen tres posibles tipos de estructuras, a las cuáles llamó Arquitrama, Minitrama y Antitrama. Las unió a través de una configuración triangular, donde la arquitrama está por encima de las otras dos estructuras y añade que los guiones de las historias se mueven dentro de los límites de este triángulo.

La Arquitrama es la estructura clásica que, en palabras de (Mckee, 2002), “implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagónicas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible”.

Consta de seis Actos y varía de nombre según el autor: Prólogo, Primer Acto o Presentación, Segundo Acto o Confrontación o Desarrollo, Pre clímax, Tercer acto o Clímax o Resolución y Epílogo.

El prólogo y el epílogo son opcionales; puede haber una historia completa sin ellos. La presentación, desarrollo y clímax son obligatorios; no puede haber una historia completa sin la presencia de alguno de ellos.

1.2 Concordancias y diferencias en las teorías sobre los seis actos

Prólogo o Explicación

Es todo lo que precede o incluye al primer párodo del coro. ¿Qué es un Párodo? Una sección de la obra, donde el coro entra coreando o cantando versos que proveen el trasfondo de los eventos de la obra. ¿Qué es un coro? Un conjunto de actores que recitan o cantan la parte lírica destinada a comentar la acción.

Las definiciones del párrafo anterior de Aristóteles y de la RAE, pueden complementarse con las categorías teóricas de (Mckee, 2002) llamadas Período y Localización, que también buscan materializar las respuestas al siguiente tipo de preguntas: ¿En qué época histórica se ambienta la historia? ¿Cuál es la geografía específica de una historia?, etcétera.

Michel Chion también habla de la localización. Le denomina Caracterización de lugares y dice que las características de un lugar son:

- Su naturaleza. Ejemplos: despacho, rancho, hospital, etcétera.
- Su modo. Ejemplos: poblado, desierto, mísero, lujoso, etcétera.
- Su propósito. Ejemplos: fabricar objetos si es una fábrica, celebrar un culto si es un templo, etcétera.
- Su situación. Ejemplos: En París, En un desierto, etcétera.
- Su relación con uno o varios personajes. Ejemplos: Es su guarida, su escondite, el símbolo de su poder, etcétera.
- El ambiente que se desprende. Ejemplos: Angustioso, Mágico, Opresor, Eufórico, Mortífero, etcétera.

La realización del prólogo es opcional, en apariencia, porque no tiene relación directa con el conflicto principal o deseo del protagonista o acción dramática. Es decir, la presentación, tanto del protagonista y de su entorno como del conflicto principal, es responsabilidad del acto siguiente después de este.

Pero se puede enganchar al espectador presentando elementos relacionados y distanciados a la vez, del protagonista y su conflicto principal. Pedro Cano recuerda que esto se hace desde el teatro griego de Platón hasta la actualidad y pone de ejemplo “Edipo” de Sófocles, “Seis grados de Separación” de Fred Schepissi, entre otros.

A continuación, una lista de conceptos y formas específicas de realizar el prólogo, provenientes de Pedro Cano, Gerardo Fernández y por lo tanto de Aristóteles y de algunas de las obras audiovisuales referentes de esta tesis:

- El comienzo in media res, que consiste en empezar la obra por el principio del segundo acto o del tercer acto o en cualquier tiempo de la estructura que no sean el prólogo y el primer acto. Ejemplos: “El club de la pelea” de (Fincher, 1999) tiene como prólogo una escena del clímax.
- El narrador, que explica a los concurrentes la historia anterior al conflicto principal. Ejemplos: La Guerra de las Galaxias de (Lucas, 1981), donde el narrador es reemplazado por un cartel.
- La introducción plástica, visual, para el posterior desarrollo de la acción. Ejemplos: Las edificaciones, las modas, etcétera.
- “El ritmo de la edición de las imágenes, la música y cualquier otro elemento sonoro, le evidenciará el tono de nuestra historia, es decir, el género a través del cuál será abordada la obra audiovisual.”.

De lo dicho anteriormente se puede deducir, que el prólogo es un acto que busca, casi exclusivamente, la introducción del espectador al universo particular de sentimientos y sensaciones.

Primer acto, Presentación, Principio, Exposición o Planteamiento

Es de común acuerdo entre todos los maestros que este acto es lo primero de la historia que presencia el espectador. Dice Aristóteles: “Un principio es algo que necesariamente no adviene después de algo más...”

Para (Syd, 2001) tiene que plantearse en las primeras diez o treinta páginas del guión, que es el equivalente a los primeros diez o treinta minutos de la película en pantalla y parlantes.

Sobre ¿cómo construir este acto?, Gerardo Fernández aconseja plantearse las mismas preguntas que Syd Field y Michel Chion, e incluso un poco más. Estas preguntas son: ¿Quién es el Personaje Principal o a quiénes les sucede?, ¿de qué trata la historia, cuál es la situación o cuál es la índole del conflicto?... y ¿cuál es la potencialidad de los bandos en pugna?.

Hay más preguntas de Gerardo Fernández sobre el primer acto que coinciden, por otra parte, con (Mckee, 2002). Estas preguntas son: ¿Dónde sucede la historia que se va a narrar? y ¿En qué época?. Robert Mckee ahondó mucho más sobre este tipo de preguntas y las colocó en una categoría a la cuál denominó Ambientación, la cuál a su vez se divide en cuatro sub categorías llamadas Período, Duración, Localización y Nivel de conflicto.

Gerardo Fernández aconseja que “la función primordial de esta parte de la estructura es diseñar a los bandos en pugna, es decir, diseñar fuerzas protagónicas y fuerzas antagónicas, dar sus características y la fuerza potencial que los va a acompañar, señalar objetivos y preparar los puntos de giro”.

A través del maestro Pedro Cano y su referente Edipo de Sófocles, podemos recordar teorías como:

- El Oráculo, que es un ser humano con la capacidad de predecir el futuro y los deseos de los dioses.
- El diálogo agónico, que es un enfrentamiento sin violencia entre dos personajes principales, cuyo principal recurso de lucha es el debate.
- El estásimo, que significa canto en el lugar, que es realizado por el coro o corifeo y que sirve para comentar la situación actual de la ficción, sobre todo los puntos de inflexión o giros.
- El suspense, que sirve para dilatar la llegada del final de una peripecia o secuencia o acto o para dilatar el reconocimiento de la peripecia.
- El mensajero, que en el universo audiovisual se traducen como personajes figurantes que revelan información esencial del conflicto principal al protagonista.

El primer acto o presentación acaba con un giro o peripecia, que “es un cambio de un estado de cosas a su opuesto o en otra dirección” en palabras de Aristóteles. Es “un acontecimiento que se engancha a la historia y le hace tomar otra dirección” en palabras de Chion.

Según (Chion, 2000) ocurre “de manera imprevista”, “prende al espectador en la historia” y es “la revelación de algo que ya existía pero que tanto el espectador como él o la protagonista desconocían aún.”

Aristóteles aconseja que tiene que concordar con “la probabilidad o necesidad de los acontecimientos y Gerardo Fernández aumenta que “se engancha a la acción y complica la historia al enfrentar por primera vez a los bandos en pugna... Alguien va a querer algo, se va trazar una meta y comenzará a prepararse para luchar por ella. A su vez, el otro bando evidenciará y potenciará, las características que lo harán oponerse al objetivo primero.”

Según (Mckee, 2002), si el giro se trata de una decisión “la puede tomar el protagonista” o “alguien que tiene la capacidad de alterar la vida del protagonista. Si se trata de una coincidencia puede resultar trágica o afortunada”.

Para Mckee el objeto del deseo es “algo físico, coyuntural o de actitud que considera que no tiene o que necesita para volver a encauzar su vida correctamente... Pero en el caso de aquellos protagonistas que tendemos a admirar más, el incidente incitador no solo les provoca un deseo consciente, sino también otro inconsciente... Esos personajes complejos sufren intensas batallas internas porque los deseos están enfrentados entre sí”.

La peripecia viene acompañada de un reconocimiento. Dice Aristóteles: “El reconocimiento es, como la misma palabra indica, un cambio de la ignorancia al conocimiento y así lleva al amor o al odio en los personajes signados por la buena o mala fortuna...”.

Fernández aconseja que: “Todo protagonista de tragedia clásica está lleno de cualidades, pero comete (o alguien comete) un error trágico que no le permite una vuelta atrás, y ese error, más las circunstancias, desatan la tragedia.”.

Para Aristóteles los reconocimientos pueden darse por “signos o señales” como de objetos de combate o de cualquier tipo o personas como mensajeros o seres queridos caídos en fratricidio y esto puede complementarlo (Mckee, 2002) recordando que las escenas solo pueden ser usadas de dos maneras: “En acciones o en revelaciones. No existe ninguna otra forma.”

Según Gerardo Fernández y probablemente también Aristóteles, Peripecia o giro y reconocimiento no tienen, necesariamente, que darse en la misma escena. Puede que “tenga

que esperarse hasta la o las siguientes escenas para percatarse de la repercusión que tuvo ese hecho.” Y a esto podemos añadir la teoría de Michel Chion de que el reconocimiento no lo es solo de “personas, sino igualmente de sentimientos que eran desconocidos.”

Para (Cano, 2003) y (Lawson, 1960) el reconocimiento o descubrimiento “hace evolucionar a los personajes”. Y Mckee complementa diciendo que cada “Acontecimiento es un cambio de valor”. Para Mckee al final de cada escena, de cada secuencia y de cada acto tiene que haber “un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de valor”.

Segundo acto, Desarrollo o Confrontación

El protagonista confronta la o las fuerzas antagónicas con el objetivo de realizar su deseo, que, como (Waters, 2000) aconseja, es recuperar el equilibrio de su vida.

Dice (Syd, 2001): “...una vez que haya podido definir la necesidad de su personaje,... puede dedicarse a crear obstáculos que le impidan satisfacer esa necesidad.”

Continúa (Mckee, 2002) sobre el protagonista: “Desde su punto de vista subjetivo, la acción que ha elegido parecerá la mínima y más conservadora para llegar a producir la reacción que busca. Pero en el momento que lleve a cabo dicha acción, el reino objetivo de su vida interna, las relaciones personales o el mundo extra personal o una combinación de todos ellos, reaccionarán de un modo que resulte más poderoso o diferente de lo que esperaba... Cuando la necesidad objetiva contradice el sentido de la probabilidad que tiene un personaje, de pronto se abre un abismo en la realidad ficticia. Ese abismo es el punto en el que colisionan los terrenos objetivo y subjetivo, la diferencia entre anticipación y resultado, entre el mundo tal y como lo percibía el personaje antes de actuar y la verdad que descubre a través de la acción.

Continúa (Mckee, 2002): “Esta reacción por parte de su mundo bloquea su deseo, frustrándolo o alejándolo de él aún más que antes de llevar a cabo esa acción... Una vez se abre un abismo en la realidad, el personaje, que cuenta con su propia voluntad y capacidad, percibe o se da cuenta de que no puede obtener lo que desea actuando de manera mínima y conservadora. Debe recuperar fuerzas y luchar por superar ese abismo para llevar a cabo una segunda acción. Esa siguiente acción es algo que el personaje no habría querido hacer en el primer caso, porque no solo exige una mayor voluntad y le obliga a excavar más

profundamente en su capacidad humana, sino porque, y esto es lo más importante, la segunda acción le coloca en una situación de riesgo. Ahora se ve obligado a perder para poder ganar...”.

Según algunos maestros, al final del segundo acto debe ocurrir otro nudo de la trama u otra peripecia que, complementándose con lo que dice Gerardo Fernández, “deber servir también como preparación del pre-clímax”.

La Carga del Valor del final del segundo acto debe ser inversa a la carga del valor del final del tercer acto.

Pre clímax

Para unos maestros, el pre clímax es una peripecia que, como diría Fernández, “reorganiza e impulsa el conflicto hacia el clímax, lo hace inevitable...”.

Hay otro momento de la historia, que forma parte del Pre clímax, denominado Crisis. Según (Mckee, 2002) “es la escena obligatoria de la historia... Debe plantear un verdadero dilema al protagonista quien, al verse cara a cara con las fuerzas antagónicas más poderosas y definitivas de su vida, debe tomar la decisión de realizar una acción u otra en un último esfuerzo por alcanzar el objeto de su deseo... Esa escena revela el valor más importante de la historia... En la crisis, la fuerza de voluntad del protagonista está sujeta a la prueba más severa...”

Fin, Clímax o Resolución

Aristóteles opina: “El fin... es lo que naturalmente se deduce de algo más, ya como una consecuencia necesaria o usual, y no es seguido por nada más...”.

Fernández complementa: “Enfrentamiento final de los bandos en pugna.”.

Continúan Field y Chion: “Da una salida a la historia, conduciendo al personaje principal hasta el final de un episodio particular de su vida (que puede ser el último) pero también puede no desembocar en una resolución completa del problema... Desde luego que, como con el punto de giro, también con el clímax puede suceder que su significado o connotación se evidencie después, en este caso en el desenlace.”.

Dice (Fernández, 2003) "...se le da cumplimiento a la premisa y es el lugar hacia el que hemos guiado la expectativa del espectador, lo que va a querer o temer que suceda...".

(Mckee, 2002) prosigue diciendo: "Es una revolución en los valores de positivo a negativo o de negativo a positivo con o sin ironía: un cambio de valor con su carga máxima que resulte absoluto e irreversible. El significado de ese cambio llegará al corazón del público... La clave de todo final de una historia es dar al público lo que desea, pero no de la manera en que lo espera... Lo primero que debemos hacer es definir qué desea el público... ¿Quién determina qué emoción particular satisfará a un público al final de una película? El guionista...".

Dice (Truffaut, 1999): "La clave para un gran final de película, consiste en crear una combinación de espectáculo y verdad".

Éxodo o Epílogo

Aristóteles dice: "El éxodo es todo lo que sigue después de la última canción coral."

Para (Syd, 2001), es una "coletilla final" que "no es la resolución de la película; simplemente expresa un punto de vista dramático."

Continúa (Fernández, 2003): "Instaura un nuevo orden al quedar vencido uno de los dos bandos; ata posibles cabos sueltos".

Pedro Cano, a través de su ejemplo Edipo de Sófocles, aconseja realizar en esta parte del guión, escenas que permitan conocer al espectador la nueva vida del protagonista y su entorno así como invitar al espectador, a través del coro o el corifeo, a la "reflexión sobre un punto filosófico concreto que ha atravesado toda la obra."

(Mckee, 2002) aconseja: "Tiene tres posibles usos... En primer lugar, la lógica de la narración tal vez no ofrezca la oportunidad de presentar el clímax de una trama secundaria antes o durante el clímax de la trama central, por lo que necesitará una escena propia al final... El segundo uso de la resolución consiste en mostrar los efectos producidos por el clímax... Incluso aunque no encajen los dos primeros usos, toda película necesita una resolución como cortesía hacia el público."

Dice Fernández (2003): "...el desenlace..., no resiste una prolongación que vaya más allá de tres o cuatro escenas, cuya existencia únicamente se justifica en la función de atar posibles cabos sueltos informativos que queden en la historia."

Capítulo 2

Principios dramaturgicos sobre la construcción de personajes

2.1 Concordancias y diferencias en la teoría sobre la construcción de un personaje expuesta por los maestros referentes de esta tesis

(Syd, 2001) lo dice: “La palabra clave es Proceso.”.

Para todos los maestros en general, tanto en la teoría como en la práctica, existen cinco clases de personajes: Protagonicos, co protagonistas o principales, secundarios, figurantes y extras.

Pedro Cano recuerda que a “Sófocles se le atribuye... un protagonista que aparece aislado de todos los demás y destaca entre ellos por su grandeza.”. A esto se le puede aumentar el consejo de Syd Field, Michel Chion y las guionistas (Nash & Oakey, 2000) de que solo exista un protagonista.

Michel Chion y Syd Field hacen una división del cine en dos clases de guiones: Primero, el guión donde se crea la idea y luego se crea el personaje “más apropiado para esa idea”; continuando con Chion, el personaje no tiene “consistencia psicológica, no existe más que en relación con su esfera de acción: es el que busca o el que lucha o el que informa.”. Segundo, el guión donde se crea un personaje y, citando a Field, “de ese personaje surgirá una necesidad, una acción y una historia”.

Pedro Cano declara que “los caracteres pueden ser planos o redondos en la medida en que se atengan estrictamente a unos estereotipos o presenten aspectos combinados de algunos de ellos. Los caracteres planos corresponden en general a la comedia, y los redondos al drama y la tragedia modernos.”.

La Caracterización de (Mckee, 2002) es: “la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, todo aquello que se puede conocer a través de un cuidadoso escrutinio... Todos esos rasgos conforman a la persona haciéndola única, ya que cada uno de nosotros somos una combinación exclusiva de dones genéticos y de experiencias acumuladas.”.

Pedro Cano habla en su libro de un “Coro de Oficios” y para explicarlo pronuncia los ejemplos: “panadero, carnicero, bibliotecario”, etcétera. Esto puede fusionarse con la caracterización y afirmar por lo tanto, que es muy importante aplicarla en el caso del Coro de oficios, ya que solo a través de este medio podemos tener información sobre estos personajes.

Por otra parte está La vida interior del personaje, que es, en palabras de Field, “la que se desarrolla desde el nacimiento hasta el momento en el que comienza la película... ¿Qué edad tiene cuando empieza la historia? Después: ¿Dónde nació? ¿Era hijo único o tenía hermanos o hermanas? ¿Cómo fue su niñez?... ¿Cómo era la relación con sus padres?...Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas...”.

A la Caracterización y la Vida Interna podemos agregar La Imitación; concepto teórico dramático básico, instalado originalmente por Aristóteles en La Poética. Según el diccionario de la RAE (1992), imitar es ejecutar una cosa a ejemplo o semejanza de otra. Es copiar, parecerse, asemejarse, emular, plagiar, repetir, parodiar, representar, etcétera.

Esta Imitación puesta en escena, teatral o audiovisual, es además, en palabras psicoanalíticas de Christian Metz, un Espejo que “aliena al hombre a través de su propio reflejo, que lo convierte en doble de su doble,... el deseo como puro efecto de carencia y anhelo sin fin, un núcleo inicial del inconsciente...”.

Es de Aristóteles y posteriormente de Cano, Field y Chion “la idea de que la conducta debe definir los caracteres.”. Por conducta los autores modernos se refieren a la acción. Agrega Field: “La acción es lo que ocurre, el personaje, aquel a quien le ocurre...”.

Al concepto de conducta se puede aumentar la sub categoría teórica perteneciente al diseño de personaje de Robert Mckee llamada Verdadero Carácter o Verdadera Personalidad. “El verdadero carácter se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión: cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje...”.

En una arquitraba, el protagonista tiene que ser, en palabras de Mckee, “activo y dinámico, persigue con toda voluntad un deseo a través de un conflicto y un cambio siempre en aumento... Un protagonista activo que persigue un deseo llevará a cabo acciones que entren en conflicto directo con las personas y el mundo que le rodean.”.

Sobre el Giro del Personaje en el caso de Mckee o Evolución Psicológica en el caso de Cano, explica Mckee: “una buena escritura no sólo revela la verdadera personalidad, sino que gira o altera esa misma naturaleza interna, para bien o para mal, a lo largo de la narración”.

Continúa (Chion, 2000): “Se admite que el personaje pueda ser modificado, con la condición de que no sea de modo incoherente y repentino.”.

(Mckee, 2002) además aconseja que el ideal es que la verdadera personalidad contradiga la caracterización. Dice Mckee: “La revelación de una personalidad más profunda que esté en contraste o se oponga a su caracterización resulta fundamental en los personajes principales...”.

Con respecto a las Dimensiones de los personajes, referidas en párrafos anteriores por Syd Field, Gerardo Fernández y Robert Mckee, son, en palabras de Mckee, “la contradicción: ya sea dentro del personaje (una ambición guiada por un sentimiento de culpa) o entre su caracterización y su verdadera personalidad (un encantador ladrón). Esas contradicciones deben resultar coherentes...”.

Un consejo práctico de Syd Field para generar dimensionalidad o como él lo denomina “profundidad psicológica” es dividir la vida del personaje en tres componentes básicos: “profesional, personal y privado.”. Él lo denomina Vida Exterior.

“Profesional: “¿Dónde trabaja?... Cuando es usted capaz de definir y examinar las relaciones de su protagonista con las personas de su vida, está creando una personalidad y un punto de vista.”. Y ese es el punto de partida de la Caracterización.

Personal: “...Pregúntese: de encontrarse en esa situación, ¿qué haría si estuviera en la piel de su personaje? Defina las relaciones personales del personaje.

Privado: ¿Qué hace su personaje cuando está solo (o sola)?...”

Respecto a los personajes principales y secundarios, Chion subraya que “debe dar una impresión dominante, resumible en una palabra: frialdad, insolencia, travesura, cinismo, competencia, autoridad, etc.”. El protagonista debe “suscitar empatía; sean o no simpáticos.”.

También menciona Chion un concepto denominado “Ayudante” que es el “que ayuda al héroe en su búsqueda”. Es el “diametralmente opuesto” al antagonista.

A continuación algunos conceptos de Robert Mckee que, aparentemente, no se repiten en otros libros:

- La Investigación en nuestra “Memoria”, donde hay que hacerse la siguiente pregunta: “¿qué se que tenga relación con las vidas de mis personajes?”.
- La Investigación en nuestra “Imaginación”, donde nos preguntamos: “¿Qué sentiría si tuviera que vivir la vida de mi personaje, hora a hora, día a día?”.
- La investigación en los “Hechos” donde se aconseja estudiar literatura de cualquier índole para alimentar el fluir de la creatividad dramática que puede haberse estancado”.
- “La función de los Personajes consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulten necesarias para actuar de forma convincente según las decisiones tomadas...”.

2.2 El Principio del Antagonismo

Dice Michel Chion: “La mayoría de las historias, si no todas, presentan a un adversario, un enemigo, un oponente, un malo, antagonista de los deseos, de la búsqueda, de la supervivencia o de la tranquilidad del héroe.”.

Continúa (Mckee, 2002): “El principio del Antagonismo: Un protagonista y su historia solo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan sus fuerzas antagonistas... ¿Qué provocará que un protagonista se convierta en un personaje realizado, multidimensional y profundamente empático? ¿Qué dará vida a un guión muerto? Las respuestas a ambas preguntas se encuentran en el lado negativo de la historia...”.

Las Fuerzas Antagonistas pueden tener muchas formas. Pueden ser, en palabras de Chion, “una persona o un grupo de personas, pero también puede ser una catástrofe natural, una enfermedad, un defecto físico, la ley social, el entorno, la sociedad, un animal, un monstruo, etcétera...”.

Las Fuerzas Antagonistas pueden ser, además, en palabras de Chion, interiores, es decir, psicológicas, sentimentales y/o espirituales. En este caso, en palabras de Mckee, el conflicto del protagonista es versus el mismo.

Si la fuerza antagónica es externa hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones de (Chion, 2000):

- “Un mínimo de Seducción. Seducción física o, al menos, seducción de inteligencia, de habilidad.”.
- La doble exhibición del antagonista. “La primera vez, aparece repentinamente, de modo lateral y luego desaparece. La segunda vez, se presenta como un personaje a quien se estaba buscando, generalmente al término del viaje en el que el héroe buscaba un guía.”.

También hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones de (Mckee, 2002):

- “¿Contiene nuestra historia fuerzas negativas de tal poder que el lado positivo está obligado a obtener una nueva cualidad insuperable?... Debemos comenzar identificando el valor principal que está en juego en nuestra historia.
- Al límite nos espera la negación de la negación, una fuerza de antagonismo que es doblemente negativa... La negación de la negación es un negativo compuesto en el que la situación vital cambia no sólo cuantitativa, sino cualitativamente a peor. La negación de la negación se encuentra en el límite de los poderes oscuros de la naturaleza humana.”.
- “Una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación.”.

Capítulo 3

Géneros de cine y códigos de géneros

3.1 Géneros de cine

Un género en palabras de la RAE es “un conjunto de seres que tienen uno o varios caracteres comunes. En las artes... cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido.”.

(Mckee, 2002) aconseja lo siguiente: “Si una película recibe la promoción adecuada, el público llega a la sala lleno de expectativas. En la jerga de los profesionales del marketing diríamos que han sido posicionados.”.

El primer maestro en posicionar la categoría teórica género, aparentemente, fue Aristóteles, que dijo en la Poética que se proponía hablar de las “especies” de poemas y ofreció los primeros géneros y nombres de géneros, hoy también enseñados por Pedro Cano. Estos son: Epopeya, Poesía Trágica, Comedia y Ditirambo.

Gerardo Fernández, fusiona la tradición Aristotélica con tradiciones dramáticas renacentistas y habla, además de la tragedia y comedia, de La Pieza, La Farsa, La Tragicomedia y El Melodrama.

(Mckee, 2002), apropiándose de la teoría de otros maestros de dramaturgia y críticos de cine, es el que ofrece la lista más larga de géneros cinematográficos. Para conveniencia de esta tesis se nombrarán a continuación los géneros de (Mckee, 2002) más relacionados con la crítica a las sociedades:

- “Épica Moderna: La persona frente al estado.

- Género Bélico: Trata específicamente de combate. Sus subgéneros principales son pro guerra frente a antiguerra.
- Trama de la Madurez: o la historia de cómo alcanzar la madurez.
- Trama de Redención: En este caso la película gira en torno a un cambio moral del protagonista, de malo a bueno.
- Trama Punitiva: En la que el bueno se vuelve malo y recibe un castigo.
- Trama de Pruebas: Historias acerca del poder de la voluntad ante la tentación de rendirse. Este tipo de películas aplican también el principio de concepción anecdótica de Gerardo Fernández
- Trama educativa: Este género gira en torno a un cambio profundo en la visión que tiene el protagonista de la vida, de las personas o de sí mismo de lo negativo a lo positivo.”
- “Trama de desilusión: Un profundo cambio en la vida del mundo, de positiva a negativa.
- Comedia.
- Drama Social: Este género identifica los problemas de la sociedad... y construye una historia que presenta una solución. Cuenta con una serie de subgéneros bien definidos: El Drama doméstico (problemas dentro de la familia), La Película sobre mujeres (carrera profesional frente a familia, el amante frente a los hijos), el Drama político (corrupción política), el Ecodrama (batallas para salvar el medio ambiente).
- También tenemos la siguiente división de Fernández:
- “Conflicto trágico: Que implica la inevitable destrucción física de uno de los bandos en pugna.
- Situación trágica: Que también comprende la lucha de los dos bandos en pugna, pero que a última hora surge la luz salvadora... Muerte psicológica no física.
- Culpa trágica: Que necesariamente es una culpa moral.”.

Pedro Cano, se acerca a los géneros desde el concepto de “Punto de Vista”, que lo tiene un “intermediario” que se esfuerza por “dejar que la acción se desarrolle ante los ojos del espectador.”.

La relación entre la estructura dramática del guión, sobre todo la clásica, con los géneros, es que, en palabras de McKee, “Cada género impone una serie de convenciones sobre el diseño narrativo: signos convencionales de valor en los momentos de clímax,... ambientaciones convencionales,... acontecimientos convencionales..., papeles convencionales... Como consecuencia, la opción de género determinará y limitará en gran

medida lo que resulte posible dentro de una historia, dado que su diseño deberá tener en cuenta el conocimiento y las expectativas del público.”.

La mezcla de géneros es otro punto a tomar en cuenta durante la escritura de un guión. Sería otra forma de la “Contaminación” de Pedro Cano que puede tener en palabras del propio Cano “formas infinitas”. Para Fernández, la mezcla de géneros se da por la existencia de conflictos secundarios. Dice (Fernández, 2003): “Del tipo de solución suprema del conflicto en el que se vea envuelto el protagonista saldrá la tónica de la obra, pero otros personajes, inmersos en sus acciones dramáticas subordinadas, pueden tener trayectorias de otros géneros, o incluso el propio protagonista, por estar en varias acciones, además de en su acción base estructuradora, puede comenzar con posturas y soluciones de comedia y a medida que avanza la trama, pasar a ser de carácter trágico.”.

Cabe mencionar que Drama lo es todo, porque como lo explica Aristóteles en la Poética y lo recuerda Gerardo Fernández en su libro Dramaturgia, “drama viene de dran”, una lengua dorio perteneciente al pueblo griego, “que quiere decir “hacer” u “hombre haciendo”.

3.2 Códigos de Género

Para Aristóteles todas de las formas de la Poesía “son imitaciones”, lo mismo que para Pedro Cano, solo que este le denomina también Contaminación. Las imitaciones difieren entre si en la “clase de medios”, “en los objetos o en la manera de sus imitaciones.”. “Los objetos” son “las acciones”.

Es tragedia si los personajes son “mejores que nosotros”, es comedia si son “peores que nosotros”. La comedia utiliza un elemento dramático, artístico y específico denominado “lo ridículo”. Es una clase particular de lo feo, “lo ridículo puede ser definido acaso como un error o deformidad que no produce dolor ni daño a otros...”, según Aristóteles.

Siguiendo con Aristóteles, la tragedia es “imitación de una acción elevada”. Insta la “piedad y el temor” mediante el drama para Aristóteles, y Fernández especifica que también mediante la “muerte física o psicológica.”. Es una imitación de la “felicidad y la desdicha” para Aristóteles, y Fernández divide la tragedia en clásica y contemporánea y añade que el tema es trascendente en la primera y serio en la segunda, y para Mckee, la tragedia contemporánea es trascendente, seria y enfrenta al hombre contra el estado.

Tanto Fernández como Cano al hablar de la tragedia como Mckee al hablar del diseño clásico, coinciden en que “la causalidad” es el elemento prioritario en este género. En palabras de Fernández: “No hay lugar para la casualidad o si se emplea ha de ser en soluciones de las partes no trascendentales de la estructura.”.

Pedro Cano aumenta la teoría aristotélica proponiendo y recordando la Mímesis y la Diégesis. Dice Cano: “Se habla de Mímesis, en general, como de la forma en que el intermediario se esfuerza por dejar ver la acción, por dejar que la acción se desarrolle ante los ojos del espectador. Se habla de diégesis, de narración, cuando el intermediario relata la acción para el auditorio.”.

Seguimos con Fernández: “El género se empieza a definir por la relación que tiene la obra con el material de la vida que utiliza, de modo que el guionista no lo selecciona, la historia a contar impone el género en dependencia de si lo que se narra es comprobable, posible o imposible.”.

“Lo Comprobable: Lo lógico, lo causal, lo inevitable, lo que tiene que ocurrir, lo que se puede probar.

Lo Posible: Lo que puede pasar, pero no tiene que suceder necesariamente. Lo que no es imposible, lo casual.

Lo Imposible: Lo que no puede acaecer, según la lógica de la realidad.”

Dice (Fernández, 2003): “La tragedia, la comedia y la pieza, utilizan lo comprobable, por eso son llamadas realistas... En la comedia puede aparecer lo posible, pero en muy poca proporción. Es decir, entre los géneros realistas, la comedia es la única que suele permitirse fugaces incursiones a planos menos demostrables, pero siempre vuelve a lo comprobable... El melodrama utiliza lo posible, se mueve en el campo de lo casual... La tragicomedia emplea lo comprobable y lo imposible, alternándolos... La farsa utiliza lo comprobable, lo posible y lo imposible, y dentro de ésta, la farsa didáctica emplea lo posible y lo probable.”.

Hay géneros cinematográficos que se definen por, en palabras de Mckee, el “valor” o los “valores” con los que terminan los largometrajes de ficción a los que pertenecen. Los valores son para Mckee “las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro.”.

Fernández (2003) añade que:

“El elemento más importante para determinar el género es el tipo de solución del conflicto en la cadena de sucesos de la acción que lleva la anécdota al clímax... Lógicamente, en ella está involucrado el protagonista, pues la solución suprema es provocada por él o él es víctima principalísimo de sus consecuencias”.

Los siguientes conceptos sobre características de los géneros o códigos de los géneros solo han sido mencionados por (Fernández, 2003). Estos son: La “Concepción temática: La tragedia clásica (Suma importancia en el tema)”. La “Concepción anecdótica: la tragedia moderna, la comedia, el melodrama, la tragicomedia y la farsa (Prioriza la efectividad de la anécdota)”. La “Concepción formal: La pieza (El juego formal es su mayor recurso)”. La “Concepción lógica: La farsa didáctica (Actúa como en una ecuación)”.

Continuamos con conceptos particulares de (Fernández, 2003), los más convenientes para el proyecto del largometraje de ficción El Bravo. Esta vez sobre tres géneros del que solo él ahonda: el realismo, la farsa y la tragicomedia.

Sobre el Realismo:

- “El realismo trata de representar la verdad. Esto se traduce también en el uso de la emoción, que debe huir del sentimentalismo o de lo artificial.”.
- El realismo da la verdad por medio del retrato fiel de los personajes.
- El realismo saca la mayor cantidad de efectos del detalle específico. De esta manera la precisión y fidelidad en la observación y la pintura son sus aspectos esenciales.
- El realismo es lento. Por la propia naturaleza de la técnica, que es minuciosa, y por el mayor interés en la caracterización que en la acción dramática, el realismo da la impresión de lentitud...”.
- El realismo... escoge el lenguaje más cercano a la realidad, a la sencillez y a la naturalidad.”.

Sobre La Farsa:

- “Toda farsa tiene un género realista de fondo: tragedia, comedia o pieza.

- Parte de la realidad, pero se aleja de ella. Altera la realidad. Puede regresar a la realidad o no. La realidad es sustituida. Puede ser sustituida la situación, el lenguaje, los personajes o cualquier combinación de estos elementos.
- Hay cuatro tipos de farsa: poética, del absurdo, didáctica y trágica.
- Sobre La Tragicomedia:
 - Se caracteriza por la aventura.
 - Utiliza lo comprobable y lo imposible.
 - El tipo no necesariamente tiene que implicar un valor, sino que va hacia él.
 - Los materiales de la tragicomedia son: la hazaña, el crimen... Un elemento maravilloso amenaza al héroe, otro elemento maravilloso lo salva.

Y finalmente tenemos a (Mckee, 2002) y sus consejos para estudiar y aprender a dominar un género cinematográfico: "...debemos preparar una lista de todas las obras que consideramos que se parecen a la nuestra... En segundo lugar hemos de alquilar las películas en un club y comprar los guiones que se encuentren a la venta. Después, estudiar las películas fragmento a fragmento,... desmenuzando cada filme en sus elementos de ambientación, personajes, acontecimientos y valores. Finalmente, debemos apilar todos esos análisis y resumiéndolos todos, preguntarnos: ¿qué ocurre siempre en las historias de mi género? ¿Qué convenciones de tiempo, lugar, personajes y acciones tienen?".

Capítulo 4

Capacidad crítica del cine

Este capítulo analiza como utilizaron los maestros directores y guionistas en las películas referentes de esta tesis, toda la dramaturgia anteriormente explicada, para criticar un aspecto específico de la sociedad.

La teoría de (Metz, 2001) respecto al “espejo que aliena al hombre a través de su propio reflejo, que lo convierte en doble de su doble” es aplicada a todos los largometrajes. Metz complementó diciendo: “Cómo dudar de que todo esto no se reactive con los juegos de ese otro espejo constituido por la pantalla cinematográfica, en tal aspecto un auténtico postizo psíquico, una prótesis de nuestros miembros originariamente disyuntados.”

4.1 El Club de la Pelea o Fight Club. Análisis de la obra Audiovisual y del protagonista y antagonista Tyler Durden

Es un largometraje de ficción estrenado en el año 1999, dirigido por (Fincher, 1999) y escrito por Jim Ohls basado en el libro de Chuck Palahniuk.

Sobre el Prólogo

Los créditos de entrada pueden considerarse el prólogo de Fight Club. Esta parte de la película busca la introducción del espectador al universo particular de sentimientos y sensaciones de Fight Club.

Es un plano cuya velocidad, es una forma sutil de anunciar la trama de la historia, el tono, su ritmo y la localización del conflicto principal, además que anuncia la psicología particular extrema del protagonista y del antagonista.

El espectador es enganchado, en un inicio, por la forma y el ritmo del coro. El coro es en este caso, la música exclusivamente instrumental en conjunto con la imagen de las neuronas y la interacción entre ellas.

Sobre el Primer acto o presentación:

Hay imágenes llamativas combinadas con la situación extrema, violenta y bizarra que atrapan a los espectadores desde el primer segundo de película. En otras palabras, se ha utilizado un espectáculo particular como principal recurso de atracción en estas primeras escenas.

Tenemos inmediatamente iniciado el primer acto, un conflicto externo con dos bandos en pugna, una presentación del protagonista, el Tyler Durden de Edward Norton, en una posición de evidente y extrema desventaja frente al antagonista, el Tyler Durden de Brad Pitt.

Las informaciones, durante las primeras escenas, empiezan a llegar en grandes cantidades pero fragmentadas, creando suspense y tensión en el espectador que no puede terminar de descifrar quiénes son los personajes y de qué va la historia, hasta que llegan las escenas del trabajo del protagonista, donde el espectador empieza a recibir respuestas. Cabe subrayar, que los antagonistas del primer acto son: el insomnio que padece el protagonista, el personaje femenino Marla Singer, el estilo de vida del protagonista, entre otras.

Se puede decir que la llegada del antagonista y por lo tanto del conflicto principal es demorada y la historia se apoya en conflictos secundarios para mantener la atención del público espectador.

El guión y la película se han concentrado en lugares cotidianos, Ejemplo: Oficinas, aviones, departamentos, consultorios médicos, salas de reuniones de grupos de ayuda, la calle, la lavandería, etcétera.

Dos escenas son responsables del giro. El primer giro, y probablemente el verdadero incidente incitador de la película, es el acontecimiento del doctor que está tratando de curar el insomnio del protagonista, recomendándole a este ir a grupos de ayuda.

El segundo giro presenta al antagonista principal y desata el conflicto principal de la obra; es la escena del protagonista despertándose en un asiento de avión y encontrando al antagonista a su lado, al cual conoce por primera vez y del cual recibe una tarjeta con números de contacto. Cumple el principio de que el giro es externo al protagonista y la tarjeta con números de contacto es un objeto de reconocimiento.

La voz en off del protagonista es el corifeo que marca el cambio de un momento a otro dentro de la ficción, presenta personajes principales o secundarios y contradice, tanto con su forma calmada e irónica de decir las cosas, como con su contenido también calmado e irónico, la situación que está ocurriendo en la imagen, causando un efecto cómico.

También es un narrador y representa sus pensamientos. Es utilizada por el “intermediario”, es decir por el director, para filosofar sobre la situación en curso de la obra audiovisual. Cabe recalcar que en esta obra el coro tiene una relación muy especial con los dos bandos en pugna.

A continuación una lista de principios dramáticos o códigos de género usados en el primer acto:

- Una estructura dramática clásica con una mediana dosis de estructura anti tramática, es decir, de línea temporal rota.
- Alternancia entre situaciones extremas y únicas con situaciones regulares y cotidianas.
- Representantes simbólicos de la violencia extrema tales como armas de fuego, coches bomba, explosiones, peleas callejeras, etcétera.
- Involucramiento de la sociedad en el conflicto principal.
- Nichos reales de reunión social.
- Personajes secundarios fuera de lo común.

El protagonista es, a partir de la escena cuatro y cumpliendo con los consejos de Gerardo Fernández, bastante descifrable en sus “rasgos psicológicos fundamentales”.

Hay estereotipos en el protagonista, ejemplos: la ropa que usa, el trabajo que tiene, etcétera. También aparece aislado de todos los demás, a su manera particular “destaca de entre todos por su grandeza” y es redondo como aconseja Cano porque tiene dimensiones y contradicciones.

También puede considerarse al protagonista, por el hecho de que está disconforme y de que es manipulado por su jefe, un personaje peor que nosotros, ridículo.

De todas las situaciones de presión del primer acto se puede concluir que el protagonista es una imitación del hombre de clase media trabajador moderno.

Fight Club utiliza la dramaturgia clásica como una facilitadora de la idea, es decir, engancha al espectador a través de situaciones y conflictos y, una vez puesta la escena, la voz en off del protagonista, procede a soltar, en pequeñas dosis, diálogos que critican la sociedad contemporánea.

Los videos clip dentro de la película, por nombrarlos de alguna manera, son escenas muy cortas acompañadas y unidas por una sola pieza musical y por la voz en off del protagonista. Son aprovechados por el director y el guionista para declarar directamente al espectador, un pensamiento respecto al sistema de vida contemporáneo.

El personaje hace en un inicio, siguiendo los consejos de Robert Mckee, “lo mínimo y más conservador posible.” Ejemplo: El personaje tiene insomnio y no toma la cura máxima a ese insomnio que es armar el club de la pelea, sino que va al doctor, el doctor le niega la medicina; siguiendo con Mckee, se abre un “abismo” entre “las expectativas del personaje y su realidad”, pero se le da una posibilidad que nadie había tomado en cuenta, ir a los grupos de ayuda para enfermos de cáncer testicular, donde encuentra la primera cura para el insomnio.

Por otra parte la historia ha tenido la necesidad de tomarse un tiempo relativamente largo para presentar al protagonista y transmitir la sensación de personaje común y regular de una sociedad occidental.

Sobre el segundo acto, desarrollo o confrontación

Se presenta al coro más resaltante de la ficción, los miembros del club de la pelea. Este coro, representa a la sociedad. Son influenciados por el antagonista y se convierten en su ejército clandestino y los gestores de una parte del clímax.

Los espectadores contemporáneos se pueden identificar con este coro. Cuando el antagonista dialoga con ellos, transmitiendo un mensaje de rebeldía ante el estado actual de

la sociedad, el espectador es influenciado por las palabras de este, a través de la identificación que siente por los miembros del club y la admiración que sienten ambos, tanto coro como espectador, por el antagonista.

El Tyler de Brad Pitt, es el elemento más utilizado por el guionista y el director para transmitir las ideas de análisis al sistema, es el canal por el que transitan todos los diálogos crítica y las situaciones insurgentes.

El deseo inconsciente del protagonista, cumpliendo el principio de Mckee, no cambia hasta el final del tercer acto. El deseo consciente del protagonista cambia constantemente. Hay que recalcar que en este acto, el protagonista se ha convertido en el ayudante del antagonista y se transforman los dos, durante un período de tiempo, en una sola fuerza.

El enfrentamiento entre protagonista y antagonista cuando se conocen, es a través de un diálogo agónico, con un protagonista abierto a la escucha y un antagonista de ideas claras y fervor por provocar en el protagonista un despertar mental y espiritual.

El antagonista de Fight Club es un resultado del deseo profundo e inconsciente del protagonista, materializado en la realidad como un hombre del estilo físico y psicológico del personaje interpretado por el actor Brad Pitt.

Los recursos dramáticos Enfrentamiento entre protagonista y antagonista y Deseo del protagonista, mencionados en párrafos anteriores, son también recursos transmisores del mensaje. Los diálogos son un debate filosófico en el que gana el pensamiento anarquista.

Los obstáculos acaecidos durante el segundo acto, son recibidos por protagonista y antagonista por igual. Sin embargo, el riesgo a perder, principio sugerido por Mckee, que varía dependiendo de la escena, es sentido, aparentemente, solo por el protagonista.

Marla Singer es dentro de la estructura aristotélica objeto del deseo de los dos Tyler Durden. Cumpliendo el principio de que el deseo inconsciente debe contradecir al deseo consciente y viceversa, Marla Singer es una imagen de la liberación que desea inconscientemente el protagonista, un reflejo vivo y externo de lo que él desea ser y sin impedimentos morales, y por lo tanto se rebela contra ella conscientemente.

Hay discurso anti consumismo, anti publicidad, anti marcas de ropa, anti trabajo, anti sistema, anti vida acomodada, anti preocupaciones, anti futuro, anti religiones y pro presente.

La escena con peripecia en la que el Tyler de Norton se entera que el Tyler de Pitt es él mismo, se puede considerar una crítica fuerte, indirecta y definitiva a la psicología y la espiritualidad del común de los trabajadores de la clase media estadounidense.

La evolución psicológica del protagonista, se dirige desde una ingenuidad, cobardía y obediencia ciega hacia la sabiduría, valentía y rebeldía fundamentada.

Fight Club es básicamente una tragedia con una dosis mediana y complementaria de ridículo y épica. Es trágico porque su principal estructura es clásica y la situación de la historia implica temas serios, propios de la tragedia, tal como la muerte. Es ridículo en muchas escenas, sobre todo en el comportamiento de los personajes principales, pero no más que serio. Es épico en sus discursos, en sus combates, en su espectáculo, en el tipo de enfrentamiento que plantea contra la sociedad, en la necesidad de expansión cultural, etcétera.

El Club de la Pelea está fusionada con géneros coetáneos como la Épica Moderna, porque hay un enfrentamiento con el estado, El Bélico, porque hay un sentimiento de pro guerra frente a antiguerra, Trama de la Madurez, porque se filosofa sobre cómo alcanzar la madurez, Trama de Redención, porque hay un cambio de un valor radical a otro valor radical, Trama Educativa, porque el protagonista tiene un cambio profundo en la visión que tiene de la vida, de las personas y de sí mismo y Drama Social, porque identifica los problemas de la sociedad y presenta una solución.

Sobre el pre clímax o crisis

El hecho de violencia al final del segundo acto puede considerarse un mensaje por parte de los autores, en relación al uso de la misma como medio de solución de conflictos en situaciones extremas.

La crisis, sumada a la máxima presión que sufre el protagonista, conduce también, en esta obra audiovisual, al último debate filosófico. Puede considerarse que los autores al protagonista para transmitir ideas conservadoras y esquematizadas. El espectador tiene la penúltima oportunidad para decidir en que filosofía creer o como aprender lo mejor de todo.

Sobre el Tercer Acto o Clímax o Resolución:

Como el “espejo que aliena al hombre”, o como el “postizo psíquico” de los que habla Metz en su libro, el final de *Fight Club*, provoca una sensación artística profunda, así como un efecto de aprendizaje. Si el espectador deseaba tener una experiencia artística lo ha conseguido, si deseaba filosofar y aprender sobre cómo vivir la vida, lo ha conseguido.

Siguiendo los códigos de la tragedia, se enfrentan los bandos en pugna por última vez y uno de los bandos muere, cambiando definitivamente el equilibrio a favor del protagonista. La idea que representa el protagonista es la mejor y máxima idea, pero en los últimos momentos de esta ficción, la idea que representa el antagonista se hace presente de forma grandilocuente, volviendo a afectar la vida del protagonista y toda la sociedad que le rodea, y se ubica como la mejor y máxima idea también.

La personalidad del antagonista también ha cambiado o, en otras palabras, evolucionado. El impedimento para una total libertad de comportamiento eran la falta de recursos materiales, pero mientras más avanzaba la trama más conseguía su objetivo, y mientras más conseguía su objetivo más se radicalizaba y asentaba en sus convicciones iniciales y más se mostraba como verdaderamente era.

Las dimensiones o contradicciones en la conducta y personalidad del protagonista han oscilado entre: tímido y atrevido, cobarde y valiente, solo y acompañado, sometido y rebelde, común y extraordinario, refinado y vulgar, acomodado e inadecuado, pacificador y beligerante, calmado y violento, dentro del sistema y fuera del sistema, etcétera. Todos estos valores, son, una vez estrenada la obra audiovisual, códigos de géneros y mezcla de códigos de género.

Sobre el epílogo

Como dirían Pedro Cano y Gerardo Fernández, ata cabos sueltos, en esta ocasión, se resuelve el conflicto entre el protagonista y Marla Singer que había quedado pendiente al final del segundo acto y se ve por última vez a personajes del coro, que están convencidos de lo correcto y verdadero de sus acciones.

Este epílogo o desenlace es utilizado también para presentar e introducir un nuevo conflicto. La película agrega un elemento que sobrevive a la muerte del antagonista y contradice la victoria del protagonista, permitiéndole al final de la ficción definirse como final irónico.

Hay que mencionar el hecho de que David Fincher, en el DVD de Fight Club, colocó un cartel de advertencia donde declara y evidencia, de forma resumida, toda la filosofía incluida en el largometraje de ficción.

4.2 V for Vendetta. Análisis de la obra audiovisual y de los personajes V, Eve, Adam Sutler, entre otros.

V for Vendetta es un largometraje de ficción, dirigido por (McTeigue, James McTeigue , 2003), escrito por las hermanas Lana y Lilly Wachowski, basado en el comic de Alan Moore y David Lloyd y estrenada en salas de cine en el año 2006.

Sus personajes protagónicos son V y Eve. Sus antagonistas son el presidente de Inglaterra Adam Sutler y la mayoría de sus secuaces, quienes representan la opresión del gobierno sobre el pueblo. El conflicto principal es lo que Fernández denomina “conflicto trágico” y sucede entre V y el gobierno: V desea la muerte del presidente y todos sus secuaces y la renovación de la democracia, y el gobierno desea la muerte de V y con él, el deseo de los ciudadanos de libertad.

El objeto del deseo es el pueblo, cuyo objetivo es liberarse de pensamiento, sentimiento y obra, de un gobierno corrupto y mentiroso disfrazado de prosperidad, igualdad y justicia, pero no tiene los conocimientos espirituales y filosóficos, ni la fuerza material de choque.

Sobre el Prólogo

Empieza con melodía, que acompaña los créditos iniciales, y anuncia la llegada de una tragedia fusionada con epopeya, es decir, una historia que, en palabras de Aristóteles, “provoca piedad y temor” y que, citando a Pedro Cano, está fusionada a elementos dramáticos “grandilocuentes”, “héroes virtuosos”, “discursos”, etcétera, que buscan la “admiración y seducción del público” al mismo tiempo que la “formación del espíritu de los jóvenes y la exaltación del de los ciudadanos.”. También se utiliza lo que Gerardo Fernández denomina como lo “comprobable” que es “lo causal, lo inevitable” y al ser el estado el antagonista, este prólogo es también, citando a Robert McKee, “una épica moderna” y un “drama social”.

En este prólogo, se han utilizado códigos del género epopeya para enfocar su atención en la “didáctica”.

La voz en off de Eve, personaje interpretado por la actriz Natalie Portman, funciona como corifeo narrador y paralelamente con la música, inician al espectador en el universo particular de ambientes, lugares, escenas, acciones, valores, sensaciones, peripecias, espectáculo, diálogos e ideas.

Continúa con una secuencia de escenas que relatan un fragmento de la vida de Guy Fawkes, un hombre “superior a nosotros” como diría Aristóteles, mientras la voz en off de Eve dialoga con ella misma y con el espectador, proponiendo un debate. Este debate conecta al espectador con la historia de amor próxima a llegar, con la posición filosófica de los autores de este largometraje sobre la relación entre el gobierno y sus electores y con la crítica al mismo.

Sobre el Primer acto o Presentación

Un ayudante, miembro del bando de los antagonistas, contextualiza al espectador en la localización y el tiempo en el que transcurren los hechos. Esta escena también es aprovechada para introducir en la historia la ventaja de fuerza que tienen los antagonistas por sobre los protagonistas. Las acciones de los antagonistas y su forma son una crítica a la religión y los gobiernos republicanos.

La conducta del ayudante del bando antagonista permite conocer la prepotencia y verticalidad con la que el gobierno trata a sus mandantes. Esta escena es una imitación de comentaristas y presentadores políticos de programas de televisión reales.

Los policías representan “el coro de oficios”. Son caracterizados como ciudadanos regulares: vestuarios, maquillajes y peinados de civil. Se utiliza la utilería como elementos de reconocimiento y crítica

Se puede considerar el primer encuentro entre V y Eve como la peripecia o giro del primer acto, porque a partir de este “incidente incitador”, como diría Mckee, el equilibrio de la vida de Eve se rompe en dirección al clímax del conflicto principal.

A través de la decoración del hogar de V y de su forma de dialogar podemos saber que ha leído grandes cantidades de libros.

La conducta de V en situaciones de presión nos demuestra en este primer acto a un hombre elegante, educado, leído, ensayado, entrenado, amable, violento, peleador, insurgente, filósofo, entre otras. Es claramente, citando a Aristóteles, “mejor que nosotros...”. La dosis de ridiculez, que si tiene, es muy pequeña. Eve también es “mejor que nosotros...”.

El personaje protagónico Eve, se presenta al espectador con una actividad estereotípica, lo cuál aumenta la sensación de que es una mujer común de la clase media baja trabajadora inglesa.

La consecución del deseo inconsciente de esta protagonista es de suma importancia para las ideas filosóficas existenciales y políticas que transmite la obra, ya que, por identificación, su reconocimiento y proceso de crecimiento, es el reconocimiento y proceso de crecimiento del espectador.

Hay dos personajes principales que se juntan un largo momento durante el segundo acto y en este caso también durante el primero, para vivir juntos. En esta convivencia los personajes, como por evolución, pasan a tener una relación maestro discípulo, es decir, un personaje, espiritual y psicológicamente, sabe algo que la otra no, se lo enseña, la otra aprende y de este aprendizaje surge, como diría Mckee, “un cambio profundo en la visión que tiene el protagonista de la vida, de las personas o de sí mismo...”.

Sobre el segundo acto o desarrollo o confrontación

Se pone énfasis en la vida profesional de los antagonistas, que es una imitación de la dinámica de trabajo de muchos gobiernos actuales.

La existencia de ciertas escenas, la forma como se desarrollan y los personajes que la desarrollan, son un modo de este largometraje de informar a los espectadores e influirlos, ya que, al observar y escuchar lo que está sucediendo, se le pone el reto de decidir si se aprueba o desaprueba la conducta de los antagonistas.

Los protagonistas buscan retornar el equilibrio a sus vidas. Las acciones de V y Eve abren un abismo entre ellos y su deseo de conseguir su objetivo, en este caso desatando los recursos de la policía y los medios de comunicación en su contra.

Eve es una imitación y una representación del espectador que pertenece a la clase media trabajadora de una sociedad, por lo tanto, su proceso de aprendizaje y crecimiento, lo es también del espectador. Hay mensaje de ideas en todo su proceso de vida. Eve, en este segundo acto, pasa, del encadenamiento, limitación y traba, a la liberación. Su proceso de crecimiento fue transgresivo y violento. Eve evoluciona.

Hay juicio por parte de los autores, en el hecho de que los medios de comunicación y sus representantes, trabajan para los intereses personales y egoístas del canciller.

El personaje del detective Eric Finch, es una representación de aquellas personas que trabajan para un régimen luego de que este se ha establecido, confiando en su funcionalidad y practicidad.

Hay que hacer énfasis en un giro: El discurso de V en cadena nacional. Es una forma grandilocuente, eficaz, didáctica y moderna de transmitir ideas; en este caso, el coro recibe el mensaje de V al mismo tiempo que el espectador, e influencia a ambos.

Tenemos diálogos agónicos entre personas lesbianas con la protagonista. Esta fue otra forma de la didáctica de la película, que presentó y desarrolló ante los espectadores, personajes con alta capacidad de empatía y carisma.

El coro lo representan también los ciudadanos y ciudadanas en situación cotidiana mirando la televisión.

Sobre el Pre clímax

El protagonista tiene que decidir entre dos bienes irreconciliables, en este caso la pareja frente a la revolución. El dilema es planteado también para el espectador.

El conflicto principal de V pasa por un momento de ser externo a ser interno.

Sobre el clímax

La acción final de la primera parte del clímax es de género tragicómica y épica, porque es básicamente un combate físico violento a muerte. El papel de antagonista principal cambia de personaje.

Los antagonistas principales revelan su verdadera personalidad.

El combate físico existe casi exclusivamente como un recurso espectacular propio de la épica, sin embargo, las guionistas agregaron profundidad al combate a través del anexo de diálogos agónicos. Al ganar el protagonista, todo lo que dijo se define como verdad.

La escena de muerte de V, brinda la dimensión de debilidad al personaje. Previo al clímax hay un enfrentamiento entre Eve y Eric Finch a través de diálogo agónico. Gana una de las dos fuerzas por medio de la muerte psicológica del bando contrario. Eve, quien representa al pueblo y Eric Finch, quien representa la autoridad policial, se han entendido hablando.

Cuando el edificio del parlamento explota, los miembros del coro, reunidos y disfrazados como V, se quitan la máscara de Guy Fawkes dejando ver sus verdaderos rostros en un acto de subrayar el cambio de vida que ahora sucede. La música en este momento subraya lo grandilocuente de este acto.

Aparecen entre la multitud personas que ya están muertas, una pequeña dosis de lo que Gerardo Fernández llama "Lo imposible", utilizada en este caso para destacar una vez más, la idea del prólogo de que las personas viven en las ideas que promovieron y que esas ideas pueden durar para siempre.

Sobre el epílogo

La protagonista demuestra con su actuación y conducta, que ella continuará el legado de V.

4.3 Remember the Titans. Análisis de la dramaturgia y los personajes Herman Boone y Gerry Berthier

Es un largometraje de ficción basado en hechos de la vida real; dirigida por (Boaz, 2000), escrita por Gregory Allen Howard y estrenada en al año 2000. El tema principal es el racismo y el recurso principal para el espectáculo es el fútbol norte americano.

Sobre el prólogo

Empieza in media res con una escena del epílogo. Hay afluencia y convivencia entre personas blancas y afroamericanas, lo que anuncia la mimesis y diégesis general de la trama, el final de la historia y el mensaje de los autores.

La música en un inicio permite inferir sensaciones de tranquilidad, serenidad, paz, seguridad, amistad, amor y felicidad y al final del prólogo anuncia sensaciones grandilocuentes de batalla. Es acompañada por una voz en off de una joven mujer, un corifeo, que provee el trasfondo de los eventos de la obra.

Se crea suspense a través de la contradicción entre la voz en off y las imágenes.

La explicación del trasfondo de la obra a través de la diégesis, aclara al espectador el espectáculo de la obra y objeto de deseo de los personajes.

La voz en off filosofa en primera instancia sobre el entrenador Yoast, porque, entre otros motivos, el representa el grupo de seres humanos a ser criticados, y su evolución será la evolución del espectador.

El final del prólogo une a todos los personajes protagónicos, principales y secundarios mientras aparece el título de la película, una forma indirecta de transmitir un mensaje.

El prólogo es utilizado para posicionar al público. Cualquier duda que el espectador tuviera antes del inicio de la exhibición, sobre la especie de poema que va a presenciar, ya no existe al final de este prólogo. Gracias al desarrollo del mismo, el espectador está involucrado en una tragedia fusionada con trama de la madurez, drama social, trama de la educación, epopeya, entre otros.

Sobre el primer acto o Presentación

El coro está dividido en dos bandos enfrentados: la etnia blanca contra la etnia afro de Estados Unidos. Los enfrentamientos llegan a niveles altos de violencia. Los personajes, los bandos en pugna, la utilería, los escenarios, el entorno, el conflicto, etcétera, son imitaciones de ciudades y sociedades reales con conflictos de la misma índole. El guionista se ha servido

de los códigos de la tragedia, drama social, épica moderna y trama educativa para establecer un debate sobre la diferenciación entre personas de raza blanca y raza afro.

La variedad de personajes blancos, principales y secundarios, demuestra la variedad en las distintas formas y niveles del racismo. La variedad de personajes afro, principales y secundarios, demuestra las distintas formas y niveles de rechazo al racismo. Los diálogos y acciones de los personajes blancos demuestran que el mayor rechazo proviene de ellos. Hay racismo también de los afros hacia los blancos pero en cantidades menores.

El hecho de que el objeto del deseo de los bandos contrarios sea todo lo que implica al equipo local de fútbol, es una idea del guionista que promueve la igualdad de gustos y sentimientos entre personas aparentemente distintas y la capacidad, a través de ellos, de unirlos.

Sobre el segundo acto o Desarrollo o Confrontación

Una idea de este acto es que la educación y el diálogo, son el método más eficaz y pacífico en la consecución del objetivo.

Gerry es una imitación de la juventud colegial blanca estado unidense; causa admiración y ejemplo en sus compañeros de equipo y es uno de los primeros en cambiar el racismo por la amistad. Su accionar en toda la estructura dramática es una forma indirecta de los autores de transmitir sus ideas.

El coro del bando antagonista, así como algunos personajes secundarios blancos, utilizan su posición de poder para impedir la unión entre las dos etnias. La mimesis demuestra con lenguaje directo que hay error en el accionar de los adultos que buscan la separación entre afros y blancos.

La verdadera personalidad de algunos personajes secundarios, de Bill Yoast y de Gerry, es un recurso didáctico que revela que el racismo es originado por el miedo, la avaricia, el odio y/o la envidia.

La amistad entre los jugadores blancos y afros del equipo de los titanes, es un mensaje del enorme parecido que hay entre las dos etnias. El invicto del equipo de fútbol durante toda la temporada es una enseñanza de que las dos etnias juntas son más fuertes que separadas.

Sobre el Pre clímax

Hay varias crisis. Bill Yoast tiene que decidir entre sus deseos egoístas y el bienestar del equipo de fútbol y de la sociedad. La decisión de Bill Yoast, de pelear por la justicia, es el mensaje definitivo de los autores.

Hay conflicto entre los deseos personales y egoístas de Herman Boone versus el bienestar espiritual y psicológico del coro de la fuerza protagónica.

El coro del bando antagonista se ha fusionado con el coro del bando protagonista.

Sobre el Tercer acto o Clímax o Resolución

Es un clímax largo porque tiene varios momentos. Los autores definen su mensaje ideológico con el clímax de Gerry.

El triunfo de los Titanes y de Herman Boone, simboliza el triunfo de la igualdad de derechos y la justicia.

Bill Yoast cambió al final de la película, otra forma del mensaje del autor.

Se utilizó la dinámica del fútbol estado unidense como espectáculo propio de la epopeya para atraer la atención del espectador, y una vez atraída esa atención, el espectáculo se fusionó con el mensaje filosófico.

Los directores de la federación deportiva que rige el fútbol de la ciudad de Virginia, son una imitación de directores reales de federaciones reales y son mafiosos.

Al final, la unión entre etnias ha sido el valor más importante de esta obra audiovisual y la fuerza imparable e indestructible de los protagonistas y su coro.

Sobre el epílogo

Es la misma escena del prólogo. Esta vez, el espectador ya puede saber que la voz en off del coro, le pertenece a Sheryl, la hija de Bill Yoast que ya ha crecido.

La música, los colores y la convergencia de personajes principales y secundarios, brindan sutileza y romanticismo.

El corifeo, subraya por última vez el mensaje principal de la obra y la crítica social.

4.4 Noviembre. Análisis de la dramaturgia y su protagonista Alfredo

Largometraje de ficción dirigido y escrito por (Mañas, 2003) y estrenado en cines en el año 2003. Es una tragedia mezclada con drama social, trama de la educación, trama de la madurez y épica moderna. Utiliza el arte del teatro y sus implicaciones como espectáculo.

Sobre el Prólogo

Es el cartel con el título de la obra. Introduce a los espectadores en el universo particular de sensaciones y sentimientos del que será parte después. Anuncia los valores y el tema a tratar en la obra.

Sobre el Primer acto o Presentación

Aparece un coro separado de los demás elementos de la estructura dramática. Dan testimonios y comentarios sobre lo que significó el desarrollo del conflicto principal y cómo afectó sus vidas. Es un recurso muy efectivo para transmitir las ideas principales de este drama social, porque estos ancianos filósofos son símbolo de sabiduría y esto, combinado a su edad, brindan mucha credibilidad sobre sus conclusiones.

Los giros del primer acto son mezclados con diálogos filosóficos donde el protagonista contamina al espectador de los pensamientos del autor.

Sobre el Segundo acto o Desarrollo o Confrontación

El primer antagonista es el teatro, representado en sus reglas y sus maestros. El protagonista, que representa la filosofía de Achero Mañas, es rechazado por refutar la dinámica de las clases de actuación y de las presentaciones en escenarios ficticios preparados. Un deseo consciente del protagonista es cambiar el sistema de vida cotidiano de los habitantes de Madrid, España, por otro que incluya al teatro en cantidades mayores.

Los diálogos transmiten críticas al sistema de funcionamiento del teatro y de las clases de actuación y hay diálogos agónicos entre el protagonista y los personajes secundarios sobre la legitimidad del teatro callejero como recurso para la revolución.

El segundo antagonista es la policía, quien reprime esta inusual forma de escándalo público. El tercer antagonista es el trabajo de los personajes. El protagonista se ve en el dilema de decidir entre la familia o el honor.

Un cuarto antagonista es el sistema judicial contemporáneo de España, que provoca una peripecia utilizada por el autor para criticar conceptos como terrorismo, opinión pública y abuso de poder.

Un quinto antagonista es la necesidad inmediata de dinero. En el sistema capitalista se necesita dinero para satisfacer las necesidades básicas y la película opina sobre esto.

Alfredo, como héroe de epopeya, influye en personajes secundarios como su novia o compañeros de clases, y los inclina a su bando.

Las obras de teatro que presentan en la calle el protagonista y sus ayudantes, rompen las reglas de la moral y la etiqueta de esta sociedad ficticia madrileña, que es una imitación de la sociedad madrileña contemporánea real. El coro responde con sonrisas y gestos de aprobación a estas provocaciones.

El hecho de que las presentaciones dentro de la ficción sean gratuitas es un mensaje subrayado en la obra por el autor a través del diálogo.

Sobre el Pre clímax

Varias escenas conforman este acto; en ellas hay debate y conflicto filosófico e ideológico entre el protagonista con otros personajes y el protagonista consigo mismo. El debate principal es entre la legitimidad de la existencia del teatro documental versus su desaparición.

Hay crisis en una escena entre Alfredo y Lucía; el protagonista, que representa el pensamiento ideal, declara que los trabajos como bar tender o mesero, son esclavizantes y quitan el espíritu.

Las ideas de cambio a través del teatro del protagonista se han hecho materiales, han afectado a las personas de su entorno, incluyendo un ser especial para él y es en este punto de la historia cuando ocurre el reconocimiento, a través de un diálogo agónico con el personaje de su padre.

El coro en representación del autor comenta las ideas del guión. La mentira tiene como consecuencia la muerte.

Sobre el Tercer acto o Clímax o Resolución

Los diálogos del protagonista son un discurso filosófico, ideológico y crítico sobre la relación del teatro con la sociedad. Sus ayudantes corroboran este discurso y participan en él.

El antagonista está representado por el miembro más poderoso de esta sociedad, el presidente de España, quien permite el asesinato de Alfredo. Un acto que subraya las ironías y fallas del sistema de vida actual.

El coro reacciona contrario a la expectativa que tienen los personajes del bando protagónico y se vuelve antagonista.

Sobre el epílogo

Utilizando códigos de la entrevista en el documental, el coro ya anciano, declara sus conclusiones sobre la muerte del protagonista y las circunstancias que la rodearon.

Al final de la película ha ganado aparentemente la contraidea. Pero el autor enfrenta al espectador al debate de la aprobación o reprobación del final.

4.5 Cecil B. Demented. Análisis de la Dramaturgia, su protagonista Honey Whitlock, su antagonista Cecil B. Demented y personajes secundarios

Sobre el prólogo y el Primer acto

El prólogo y la presentación están fusionados. Los personajes varían entre el estereotipo y el arquetipo según la concepción de (Mckee, 2002). La protagonista, cuyo nombre es Honey Whitlock, empieza la historia representando el estereotipo de una actriz de Hollywood

posicionada en el medio. El autor de este largometraje de ficción, Jhon Waters, utiliza las primeras escenas para criticar la doble vida de una persona famosa.

El coro lo representan los espectadores de salas de cine y los involucrados con el quehacer del cine comercial que son atacados por la banda de cineastas insurgentes liderada por el antagonista.

El final y giro del primer acto, es el secuestro de Honey por el antagonista Cecil B. Demented. El antagonista tiene, como diría (Chion, 2000), un grupo de personajes secundarios que funcionan como ayudantes de su objetivo. Waters utiliza la presentación de este grupo de ayudantes para criticar la situación actual y real de la industria cinematográfica de Hollywood, más interesada en ganar dinero que en producir obras de arte con ideas filosóficas profundas.

Sobre el segundo acto o desarrollo o confrontación

El autor, siguiendo los códigos de género, encierra a la protagonista en un lugar donde tiene que someterse, en esta ocasión de forma obligada, a un entrenamiento que la hará crecer tanto personal como socialmente. Este entrenamiento transmite un mensaje de superioridad del cine de autor, comprometido en su mayoría con las ideas filosóficas ante el cine comercial comprometido en su mayoría con la recuperación de la inversión económica.

Los diálogos entre protagonista y antagonistas, las acciones insurgentes en contra del coro y las reacciones del mismo, son otra forma de transmitir la crítica mencionada en el párrafo anterior.

Sobre el Pre clímax y Crisis

Los sentimientos y pensamientos de la protagonista han cambiado y evolucionado hacia los sentimientos y pensamientos de los antagonistas, de esta forma el autor transmite la idea de que los diálogos y discursos de los antagonistas son los correctos. Y, a su vez, todos los personajes principales pertenecen en este punto a la fuerza protagónica y la fuerza antagónica es el coro representado por instituciones estereotípicas de la sociedad tales como la policía, la familia y los espectadores.

Los personajes, los diálogos, el conflicto, los bandos en pugna, la música, la fotografía, entre otros, terminan de transmitir la crítica a la sociedad Hollywoodense.

Sobre el tercer acto o Clímax

Cecil B. Demented y algunos ayudantes mueren en medio de un tratamiento dramático cómico. El coro, ahora es representado por ciudadanos y ciudadanas que apoyan a la banda insurgente, es decir, la fuerza protagónica ha ganado el apoyo del coro.

La cinta donde se grabó la película es heredada al personaje denominada Raven, quien representa a aquellos y aquellas cineastas que continúan el legado de los maestros del cine ya fallecidos.

Sobre el Desenlace o Epílogo

La protagonista Honey Whitlock es apresada y encerrada en un coche policial, pero está feliz y conforme con su accionar y decisiones tomadas. Es un final como diría Howard Lawson irónico.

Capítulo 5

Sobre el guión del largometraje de ficción el bravo y su personaje protagónico Vinicio Bravo

5.1 Hipótesis sobre estructura y códigos de género

A continuación se presenta una lista de hipótesis teóricas sobre estructura y códigos de género. Estas hipótesis se aplicarán en la escritura del guión de El Bravo. Esta lista es producto de la fusión entre las teorías literarias sobre dramaturgia referentes de esta tesis y el análisis de los largometrajes de ficción referentes de esta tesis:

1. El período de la historia debe ubicarse entre los años 2000 y 2015 en la localización Quito, Pichincha, Ecuador.
2. La historia tiene que buscar la “admiración y seducción del público” al mismo tiempo que la “formación del espíritu de los jóvenes y la exaltación del de los ciudadanos.”. Debe haber la didáctica de la epopeya.
3. Tiene que haber prólogo y tiene que ser corto. Este prólogo tiene que anunciar al espectador los géneros, las sensaciones y las atmósferas que va a presenciar a partir del primer acto. Puede hacer mención al protagonista y su conflicto principal. Tiene además que enganchar al espectador a través de un espectáculo propio de los géneros tragedia, épica moderna, drama social y trama de la madurez.
4. El coro tiene que existir desde el prólogo en la mayor parte posible de la obra y tiene que marcar el cambio entre escenas, secuencias y/o actos. Puede estar representado en forma de música, imágenes metafóricas, voz en off del protagonista y/o algún personaje secundario, etcétera, y puede cambiar de representante a lo largo de la estructura: de personajes extras a personajes secundarios o protagónicos. Los diálogos de la voz en off, si es que hubiera, representan el pensamiento del autor y tienen que comentar y contradecir la situación que está en marcha. La historia tiene que tomarse un tiempo para presentar a la sociedad que será afectada por el protagonista.
5. Las localizaciones de las escenas tienen que ser lugares comunes al espectador. Ejemplos: Oficinas, canchas de fútbol, calles, bares, etcétera.
6. Es recomendable que hayan objetos que causen reconocimiento y que subrayen el género al que pertenece la historia.

7. Hay que tener en cuenta la balanza entre más acción menos personaje y más personaje menos acción.
8. Se puede utilizar en pequeñas dosis, lo imposible, o en otras palabras, se puede saltar de la tragedia o comedia a la tragicomedia o melodrama.
9. La lucha entre las fuerzas protagónicas contra las antagónicas, las acciones de los representantes de ambos bandos, debe afectar e involucrar a la mayor parte del Ecuador que se pueda.
10. Tiene que haber por lo menos un videoclip.
11. Los recursos artísticos como el conflicto, la acción, las dimensiones, etcétera, tienen que enganchar al público y una vez hecho esto se desatan más recursos artísticos pero ahora cargados del pensamiento del autor.
12. El principio del abismo tiene que estar tomado en cuenta durante el desarrollo de los cuatro primeros actos.
13. La lucha contra el sistema tiene que ser desde la clandestinidad hasta el tercer acto donde ya puede evidenciarse a las fuerzas antagónicas y a la sociedad.
14. Los combates físicos y violentos tienen que ser parte del espectáculo. Las situaciones de acciones físicas extremas tienen que intercalarse con situaciones íntimas.
15. El clímax tiene que ser una causalidad de la unión y convergencia de elementos dramaturgicos; esto es requisito previo para avanzar al discurso filosófico final definitivo. El autor de la obra audiovisual tiene que decidir por cuatro posibilidades de mensaje al espectador: La idea es lo correcto, la contraidea es lo correcto, la dos son opciones correctas o ninguna opción es correcta.
16. Tiene que haber un epílogo. Ya sea solucionando conflictos secundarios, atando cabos sueltos y/o presentando un nuevo conflicto.
17. La peripecia del primer acto tiene que romper el equilibrio en la vida del protagonista.
18. Tiene que haber un pre clímax que incluya en primera instancia una peripecia y en segunda instancia una crisis donde tiene que haber un diálogo agónico entre el protagonista y otro personaje para decidir si seguir adelante con el objetivo o no.
19. La fuerza protagónica tiene que transgredir con sus acciones las normas sociales establecidas. El protagonista tiene que reconocer los efectos que están causando sus acciones.
20. La estructura será aristotélica clásica y tomará como base los principios de la tragedia.

5.2 Hipótesis sobre el diseño de Inicio y demás personajes

Esta lista es producto de la fusión entre las teorías literarias sobre dramaturgia referentes de esta tesis y el análisis de los y las protagonistas, antagonistas y coro, en los largometrajes de ficción referentes de esta tesis:

1. Los diálogos y las acciones físicas de los personajes, así como los demás elementos de la dramaturgia, tienen que servir a la crítica y la postura filosófica e ideológica propias de El Bravo.
2. El antagonista tiene que ser externo al protagonista. Será la sociedad ecuatoriana representada por los canales de televisión, sus noticieros y sus representantes, la publicidad, los policías, la familia, los profesores y compañeros del colegio.
3. El antagonista debe poseer un grupo de personajes ayudantes que mantienen infestada a la sociedad de El Bravo con productos audiovisuales. La cantidad de estos secuaces debe servir para subrayar el tamaño de la fuerza antagónica. Tienen que haber escenas que muestren la vida laboral del antagonista.
4. El suspense del inicio del primer acto va de responder a las preguntas: ¿Quiénes son los personajes del bando protagónico? y luego ¿de que va a tratar la historia?.
5. El protagonista tiene que ser su propio antagonista, al conspirar contra de si por prejuicios sociales y juicios morales. Tiene que desear aprender sobre la vida, crecer como persona y cambiar de rutina y se convierte en aprendiz de otro personaje principal. Su personalidad tiene que ser entre otras tantas dimensiones, sumisa o su opuesto, temeraria y tiene que pasar de una verdadera personalidad que el guionista reprueba a una verdadera personalidad que el guionista aprueba
6. Los personajes secundarios tienen que estar más caracterizados que los principales.
7. El protagonista y el antagonista tienen que sobresalir de entre todos los demás personajes.
8. Maestro y discípulo tienen que vivir juntos y tiene que haber un entrenamiento del protagonista. El maestro tiene que ser un erudito muy estudiado del conocimiento que profesa.
9. Tiene que haber discurso.
10. Una o algunas personas del coro tienen que tener una relación personal con el protagonista y tienen que ser afectados por las acciones de la fuerza antagónica y viceversa, una o varias personas del coro tienen que tener una relación personal con el antagonista y tienen que ser afectados por las acciones de la fuerza protagónica. Los obstáculos tienen que ser una imitación de fuerzas de choque reales tales como

policía, medios de comunicación, etcétera. La sociedad tiene que decidir si entrar al nuevo mundo que propone el protagonista o no.

11. Tienen que haber referentes reales para el uso de la imitación en el diseño de personaje.

5.3 Diseño de Vinicio Bravo

Vinicio Bravo es un adolescente manabita de 18 años que atraviesa el último período del bachillerato. Su objetivo es llamar la atención de mujeres guapas, pero es delgado, feo, ridículo, tímido, miedoso y su ropa y peinado denotan su extrema escasez de dinero, por lo que es rechazado por las mujeres superficiales que busca. No cree en la amistad más la desea mucho. Tiene constantes peleas callejeras porque cuando es molestado responde con violencia y pierde todas las peleas. Practica el atletismo de forma apasionada e independiente.

Busca inconscientemente liberarse de la cultura que lo rodea y cambiarla hacia una tolerancia mayor entre prójimos. Está interesado en el arte audiovisual, concretamente en el género épica moderna y quiere ser cineasta profesional, por lo que mira muchas películas de ficción y lee muchos libros sobre anarquía y filosofía.

Ante las situaciones de presión se asusta primero y resuelve el problema segundo, pero cuando resuelve el problema lo hace de forma grandilocuente y artística.

5.4 Sinopsis de El Bravo

Vinicio Bravo es un adolescente manabita de 18 años que atraviesa el último período del bachillerato. Vive con su madre manabita, Sonia Bravo, en un pequeño departamento en el centro norte de Quito, Ecuador, rodeado de vecinos de clase media baja. Su objetivo es llamar la atención de las mujeres guapas, pero es delgado, feo, ridículo, tímido y miedoso y su ropa y peinado denotan su extrema escasez de dinero, por lo que es rechazado por las mujeres superficiales que busca. No tiene amigos porque no cree en la amistad. Sufre de bullying en el colegio y tiene constantes peleas callejeras contra sus agresores las cuales pierde. Practica el atletismo de forma apasionada e independiente.

La cultura que lo rodea es conservadora. Su madre, vecinas y vecinos y compañeras y compañeros del colegio consumen mucha televisión y viven ocupados en comprar ropa de

marca, ganar más dinero, mirar telenovelas y gustar ha autoridades corruptas. Tienen miedo de romper las reglas de la moral y salir a las calles porque hay mucha delincuencia.

Vinicio busca inconscientemente liberarse de la cultura que lo rodea. Tiene también constantes peleas con su madre, porque Vinicio está interesado en el arte audiovisual, concretamente en el género épica moderna y quiere ser cineasta profesional, por lo que mira muchas películas de ficción y lee muchos libros sobre anarquía y filosofía.

Últimamente los noticieros del país están centrados en los ataques de una banda de criminales insurgentes llamada Cabread@s y Arrech@s, dedicada a la destrucción de vallas, gigantografías y en general cualquier tipo de publicidad callejera. Aparecen de repente, generalmente de noche, cumplen con su objetivo y desaparecen fugazmente sin dejar rastro para la policía.

Fiorella, una mujer de cuarenta y cinco años, sofisticada y adinerada, dueña del principal canal de televisión del Ecuador, dirige la campaña de desprestigio en contra de la banda insurgente y prepara un evento masivo de premiación a todos los programas de televisión y publicidades audiovisuales del Ecuador. Su hijo Tyler, hace un tiempo ha escapado de la casa rebelándose contra el estilo de vida de su madre.

Sonia sostiene diálogos con Vinicio donde radicalmente reprueba la conducta de la banda insurgente. Los profesores en el colegio y los adultos y jóvenes en las calles también reprueban la conducta de la banda, pero ciertos estudiantes del colegio, incluidas unas chicas que le gustan a Vinicio, admiran a la banda. Vinicio admira muchísimo a Cabread@s y Arrech@s y desea ser parte de ellos pero por las palabras de su madre, tiene miedo de arriesgarse.

Un día, luego de ser rechazado por una chica, golpeado por un compañero del colegio y reprendido por su madre y vecinos, Vinicio decide unirse a Cabread@s y Arrech@s.

Ocho noches seguidas, Vinicio se escapa de su casa sin que su madre se entere. Se disfraza de mendigo, se amanece y pasa frío junto a una gigantografía que considera, será el siguiente blanco de la banda. Al octavo día, curiosamente, hay otros dos mendigos alrededor de la gigantografía. Cerca de las cuatro de la mañana, aparecen un trío de enmascarados con mochilas y de manera coordinada, exacta y rápida, sacan de las mochilas metralletas

semiautomáticas cargadas con balas de pintura y disparan con puntería precisa no solo a la gigantografía que vigilaba Vinicio sino toda clase de publicidad alrededor.

Mientras los enmascarados llenan de pintura las publicidades del lugar, los mendigos que esperaban junto a Vinicio se ponen de pie y caminan hacia los enmascarados hasta estar cerca de ellos. Al llegar sacan cada uno una pistola con balas de plomo, apuntan con sus armas a los enmascarados y revelan que son policías encubiertos, pero rápidamente los enmascarados lanzan una bomba de humo al piso aturdiendo a los policías, patean el estómago de los gendarmes haciéndolos caer al piso y disparan pintura a las caras de los policías hasta casi ahogarlos, paralizándolos.

Los enmascarados escapan corriendo. Una patrulla aparece dando vuelta en la esquina y persigue a los enmascarados.

Vinicio también persigue a los enmascarados corriendo. Corren mucho. Los enmascarados entran a un callejón que impide el seguimiento de la patrulla. De la patrulla descienden dos policías que continúan la persecución a pie.

Los enmascarados dan vuelta en una esquina. Vinicio da vuelta a la esquina donde giraron los enmascarados pero han desaparecido repentinamente. Los buscan con la mirada, no los encuentra.

Los policías llegan a la esquina y confunden a Vinicio con los enmascarados takleándolo y rociando gas lacrimógeno en su rostro. Vinicio es derrotado por los policías que lo esposan e ingresan a la patrulla.

Desde las ventanas de las casas y edificios aledaños, los vecinos y las vecinas observan la escena.

Momentos previos a prender la patrulla, todas las ventanas explotan al mismo tiempo y una bomba de humo explota dentro de la patrulla aturdiendo a los policías y a Vinicio. Vinicio en medio del humo es retirado por un enmascarado.

Los otros dos enmascarados disparan a todas las ventanas de los vecinos curiosos obligándolos a esconderse y lanzan seis bombas de humo al suelo causando una gran humareda.

Dos patrullas más giran en la esquina y llegan al lugar del crimen. Bajan de ella seis policías de operaciones especiales, pero al disiparse el humo los enmascarados y Vinicio han desaparecido.

Vinicio corre por la calle junto con los enmascarados hasta llegar a un terreno abandonado y oscuro. Recibe una paliza por parte de uno de ellos que lo deja casi inconsciente, en el suelo, mientras estos enmascarados escapan.

Vinicio llega a su casa golpeado y herido y su madre lo está esperando muy enojada. Tienen una pelea en la que Vinicio decide irse de su casa pero luego cambia de opinión a causa de un chantaje emocional que le hace su madre.

En el colegio de Vinicio el tema de conversación absoluto es sobre cabreados y arrechos. Vinicio siente la necesidad de pertenecer a la banda.

Una noche, dos chicos y una chica, cada uno con una mochila, están entrando a una escuela de teatro muy felices y tranquilos cuando son interceptados por Vinicio quien golpea repentinamente a uno de los chicos empezando una pelea contra estas tres personas. Vinicio está a punto de ganar peleando contra los dos chicos, hasta que interviene la chica, experta en jiu jitsu y somete a Vinicio. Vinicio es ingresado a la fuerza al sótano de la escuela de teatro.

Al llegar es recibido por Tyler, un joven de 25 años guapo, vestido como punkero, con barba, y mirada concentrada. Tyler introduce a Vinicio en el universo de Cabread@s y Arrech@s. Está conformado por tres personas a parte de Tyler: Moya, un joven de 24 años, afroecuatoriano, elegante y calmado, que vive con su rostro cubierto con la máscara de Guy Fawkes. Victoria, una joven mujer de 23 años, baja de estatura, de pelo corto, mirada inocente como la de una niña y callada. Y Cecilio, un violento y apasionado joven de 22 años, blanco, de mediana estatura y con el cabello teñido de rubio. Tyler odia el consumismo, Moya odia al gobierno, Cecilio odia el cine comercial de Hollywood y Victoria odia la falta de escucha.

Después de dialogar y conocerse. Vinicio es aceptado como miembro oficial de Cabread@s y Arrech@s. Empieza entonces un entrenamiento espiritual y físico compuesto de lectura de libros, debates y diálogos filosóficos, peleas de box y jiu jitsu y prácticas de tiro. Crece en seguridad y humildad y poco a poco mientras más se conocen con Victoria, más se enamoran.

Las compañeras y profesores del colegio empiezan a interesarse en Vinicio. Emanan una energía diferente.

Se escapa de su casa por las noches un día a la semana para realizar destrucción de publicidad con sus nuevos amigos. Se vuelve cada vez más temerario, mejor peleador y gran disparador.

Los noticieros aumentan la campaña de desprestigio contra la banda de insurgentes que divide a la sociedad en dos partes: la que apoya la causa y la que la rechaza. Personas entrevistadas en la televisión, profesores y alumnos en el colegio y la mamá de Vinicio dan su opinión apasionada y salvaje en contra o a favor de Cabread@s y Arrech@s.

Policías son utilizados para resguardar la seguridad de vallas y gigantografías publicitarias mientras ladrones roban tiendas. Ocurre el caos en la sociedad quiteña que reclama menos ocupación por las publicidades y más ocupación por la vida de los ciudadanos y las ciudadanas.

Tyler, Moya, Cecilio, Victoria y Vinicio miran con orgullo las consecuencias de sus acciones en los noticieros. Tyler decide atacar la entrega de premios de la asociación de canales de televisión del Ecuador que organiza su madre Fiorella. Un galardón que reúne a los más importantes productores, directores, publicistas, actores, actrices y accionistas del audiovisual ecuatoriano y que ocurrirá en los próximos dos meses.

A través de una noticia, la madre de Vinicio descubre que su hijo está involucrado con los criminales insurgentes. Entonces discute con Vinicio haciéndole caer en cuenta que este tipo de vida podría costarle la vida. Al mismo tiempo Victoria, que también vive sola con su madre y hermana, es descubierta y tiene el mismo tipo de discusión con su familia.

Vinicio y Victoria deciden abandonar Cabread@s y Arrech@s luego de una fuerte discusión con Tyler, Cecilio y Moya quienes bogan por la idea de que la muerte puede llegar en cualquier momento y que no hay que preocuparse por ella, al contrario, hay que tratar de cambiar al mundo mientras se tenga juventud.

Vinicio regresa a su vida colegial cotidiana. Es más consciente de la realidad de la sociedad ecuatoriana tan llena de prejuicios, vanidad y superficialidad. También siente la conspiración

por parte del sistema que incita de muchas formas al pueblo a consumir cosas innecesarias e interesarse demasiado por el dinero, lo cuál empieza a enojarlo mucho. Lo mismo le sucede a Victoria. Sin embargo, las madres, vecinos y compañeros del colegio de ambos los aceptan mucho e incluso se han vuelto más cariñosas y cariñosos con ellos. Han sido aceptados por la sociedad y viven sin peligro aparente de morir.

Vinicio y Victoria sienten gusto por esta aceptación e inclusión social, pero no son verdaderamente felices y no son capaces de reconocerlo.

Los noticieros informan que los índices de ataques a vallas y gigantografías publicitarias han desaparecido y están muy contentos por ello; la gente entrevistada apoya en su totalidad esta situación y felicita a la policía y el gobierno por el logro. Pero ciertos profesores en el colegio y ciertos compañeros y compañeras en el colegio que admiraban a Cabread@s y Arrech@s expresan su disgusto por la repentina desaparición del grupo.

Dos semanas antes de la fecha límite para el galardón se estrena en el cine "Fight Club" y Vinicio y Victoria asisten al estreno el cuál les abre la mente de forma definitiva y les cambia la vida. Se deciden definitivamente regresar a Cabread@s y Arrech@s.

Vinicio y Victoria consumen su amor en la casa de Vinicio un día que su madre no estaba. Tyler ha regresado a su casa y ha sido aceptado por su madre. Está frustrado porque el plan de ataque al galardón necesita por lo menos un miembro femenino en el equipo y es cuando Vinicio y Victoria lo sorprenden con su regreso.

Los miembros de Cabread@s y Arrech@s se reúnen nuevamente en el teatro un día antes del ataque al galardón y Tyler lanza un discurso grandilocuente que inspira al máximo nivel al grupo.

Llega el día del Galardón. En un teatro, mucha gente elegante y guapa entra y ocupa asientos hasta llenar la sala. Tyler y Victoria entran aparentando ser pareja y ocupan un lugar en la última fila. Vinicio, Moya y Cecilio son camareros que sirven licor a los asistentes.

Fiorella aparece en el escenario y detrás de ella hay una pantalla de cine. Anuncia el inicio del evento y el programa a suceder. Empieza un video en la pantalla de cine sobre la importancia del trabajo de la televisión ecuatoriana en la vida del pueblo. En ese momento se corta el video y es reemplazado por otro video que critica la labor de las personas reunidas

en esa sala. Empieza el concierto de las personas presentes. El evento es retransmitido a todo el país. Las personas en sus hogares, incluida Sonia, miran lo que sucede desde sus televisores. Sonia sale corriendo de su casa para dirigirse al salón de eventos.

Fiorella reconoce que el video es obra de Tyler y cuando lo busca este ha desaparecido.

La madre de Vinicio llega al lugar del evento y les dice a los policías que custodian la entrada que su hijo bachiller está involucrado. Los policías empiezan a buscar dentro del salón a Vinicio y sus secuaces.

Cabread@s y Arrech@s están escondidos en una habitación secreta dentro del establecimiento preparados para salir con bombas de humo, vestuario negro, máscaras y pistolas de pintura. Salen y se encuentran con un pelotón de policías que los apuntan con armas de fuego automáticas. Se quitan las máscaras y descubren sus identidades. Fiorella se interpone ante los policías diciéndole que Tyler es su hijo y que por favor no disparen. El policía a cargo del pelotón ordena no disparar y usar toletes y gases lacrimógenos. Empieza una batalla campal entre los cinco miembros de Cabread@s y Arrech@s y los policías que son muchos. El objetivo de Cabread@s y Arrech@s es acceder a la antena que transmite el evento para destruirla con unos explosivos preparados. En el camino se quedan Cecilio y Moya atrapados por los policías pero Tyler, Vinicio y Victoria logran, después de mucho esfuerzo llegar a la antena y colocar el explosivo.

Los policías, momentos antes de que ocurra la explosión amenazan definitivamente con disparar balas de fuego para evitar el suceso. Tyler convence a Vinicio y Victoria de rendirse, pero antes de entregarse Tyler regresa a la antena y la explota sacrificando su vida.

La señal de televisión de todos los canales del Ecuador es interrumpida por tiempo indefinido. Las personas quedan desconcertadas ante este suceso.

Vinicio y Victoria se salvan y son apresados.

Los abogados dentro de la prisión aseguran a Vinicio que será encarcelado por diez años. Pero un abogado ciego se ofrece voluntariamente para sacar a Vinicio de la cárcel en menos tiempo y consigue una condena de un año.

Victoria consigue la misma condena. Pero Moya y Cecilio reciben una condena de tres años.

Durante su tiempo encerrado, Vinicio y Victoria se dedican a estudiar cine y grabar cortometrajes con los presos y presas. Aprenden a ser cineastas. Cuando salen, son admirados y respetados por toda la sociedad.

Deciden volverse cineastas y reciben una oferta de una productora para grabar la película sobre Cabread@s y Arrech@s.

Terminamos con Vinicio y Victoria en un set dirigiendo una película que se llama "Los Bravos". Han decidido cambiar al mundo a través de la educación.

Los noticieros informan que los índices de consumismo y publicidades han disminuido drásticamente y que el gobierno analiza la posibilidad de aprobar una ley que prohíba las vallas y gigantografías publicitarias.

Capítulo 6

Conclusiones

6.1. Evaluación de lo planteado, hallazgos y alcance de la investigación

El primer borrador final del guión de El Bravo se ha escrito. El protagonista y su historia han servido, entre muchos otros objetivos, a la causa de la crítica a la calidad de los productos audiovisuales ecuatorianos. Sus motivaciones, psicología y objetivos han sido escogidos en base a este parámetro; así también la forma externa de los personajes antagonistas.

La necesidad de llamar la atención, la necesidad de cambiar el equilibrio de su vida, la necesidad de pertenecer a un grupo y la necesidad de atacar lo que él considera fallas del sistema, corresponden al objetivo de criticar al sistema audiovisual de la televisión ecuatoriana.

Los personajes secundarios Tyler, Cecilio, Moya y Victoria representaron la crítica a otras instituciones reales como los gobiernos y las iglesias y permitieron la existencia de la secuencia de entrenamiento.

La secuencia de entrenamiento del protagonista fue uno de los recursos más útiles en el objetivo de la didáctica. Fue el momento de la estructura que más acumuló diálogos agónicos filosóficos e ideológicos y esto, sumado a la evolución y crecimiento del protagonista hacia valores de carga positiva, dio fuerza a las ideas.

La construcción de Vinicio partió de la investigación de los hechos. Se utilizaron referentes reales para decidir la caracterización, la verdadera personalidad y los valores en conflicto. Se escogieron como obstáculos a representantes reales del proceso de crecimiento de un adolescente bachiller tales como la madre, los profesores y los dueños de los canales de televisión. El conflicto entre Vinicio y estos obstáculos le permitió al autor del guión transmitir el mensaje.

El guionista depositó la capacidad de visión y cambio sobre los personajes de espíritu y edad joven, esto también para atraer al público colegial y universitario. La superación de Vinicio consistió en un proceso de cambio de tímido a valiente y temerario según los códigos de género.

El protagonista fue utilizado como aprendiz y su proceso de crecimiento y crítica será el proceso de crecimiento y crítica del espectador. Su primer conflicto es interno por lo que el giro fue provocado por él.

Los referentes reales a criticar tuvieron que estar en la fuerza antagónica, la cual representó las ideas equivocadas según el guionista, y esta fuerza antagónica tuvo que perder ante la fuerza protagónica, la cual representó las ideas correctas según el guionista.

El espectáculo y el principio de acción / reacción fueron requisitos previos para el uso del principio de la didáctica y la exaltación de valores. Sin embargo el uso de la didáctica y la exaltación de valores se facilitaron una vez desarrollados los principios previamente mencionados.

Las escenas de crisis cerca del clímax también gozaron de oportunidad de diálogo agónico “didáctico”. Se utilizó este tipo de diálogos para transmitir la crítica hacia el sistema de producción y exhibición de productos televisivos en el Ecuador así como exhortar el abandono de los productos audiovisuales de baja calidad.

Algunos géneros cinematográficos, por la necesidad de un guión para largometraje, tuvieron que involucrarse directamente con esta tesis y participar dentro de la ficción. Estos géneros fueron el drama familiar, el policíaco y la historia de amor.

El prólogo utilizó el principio de empezar in media res, un recurso de efectividad acumulada: Ubicó directa e inmediatamente al espectador en la mezcla particular de géneros y atmósferas al mismo tiempo que cumplió con los principios aristotélicos de reconocimiento y misterio.

A través del elemento coro, se pudo hacer mención y crítica de instituciones reales como los noticieros de televisión o las unidades educativas. Sobresalen el uso de periodistas, profesores y compañeros del colegio para el cumplimiento de este objetivo.

Se pudo utilizar en cantidades mínimas el recurso corifeo. El comentario de la situación por parte de un personaje principal o secundario es casi inexistente en este guión.

El guionista arriesgó, al igual que en los largometrajes referentes de esta tesis, a que la identificación del espectador con los recursos expresivos de la historia de El Bravo, ocurra

por la gran semejanza de los elementos dramáticos con elementos reales. Las locaciones por ejemplo son calles, colegios, teatros, salones de evento, canales de televisión, etcétera.

La ruta de las acciones en la estructura dramática, durante la escritura del guión, mantuvieron como premisa el equilibrio entre espectáculo vertiginoso bélico y escenas de profundo debate filosófico e ideológico. Al final, la cantidad de escenas que buscan la reflexión y la crítica a través del diálogo y las acciones físicas no violentas fueron mayor a la cantidad de escenas que buscan la atracción del público a través del espectáculo bélico.

Debido a la necesidad de ubicar al protagonista en evidente desventaja ante la fuerza antagonista, la fuerza antagonista se dividió en tres partes o momentos: La policía como representante de la ley, los compañeros de banda de Vinicio como representantes de los procesos de relación entre miembros jóvenes de una sociedad, y Fiorella como representante de la clase social oligarca ostentosa del poder.

La existencia del personaje antagonista Fiorella es consecuencia del principio de causalidad que demandó en este caso específico una relación fuerte entre el antagonista principal y algún miembro del bando protagonista.

Hay más antagonistas en la historia de El Bravo nacidos de las necesidades lógicas dramáticas particulares de esta historia y sus géneros. Ejemplo: Sonia, la madre de Vinicio o las compañeras del colegio.

Se escogió que la peripecia de esta historia sea desatada conscientemente por el protagonista. Se alimentó este deseo durante las primeras escenas del primer acto al ponerlo en situaciones conflictivas que lo influenciaban hacia el giro.

El principio del abismo fue poco radical en su aplicación, es decir, las derrotas del protagonista fueron rápidamente enmendadas por lo que no se pretendió tensar al espectador con este recurso.

Se puede considerar acertadas la mayoría de decisiones realizadas con el objetivo de criticar la calidad de los productos audiovisuales y su consumo a través de un guión de largometraje de ficción.

El diseño de Vinicio Bravo corresponde, entre otras razones, a objetivos alternos tales como la conexión con el público adolescente y joven, la visión del guionista sobre los inicios de las personalidades de los héroes modernos y el principio de cambio de valor de Mckee.

En general se puede considerar que todos los objetivos generales y específicos y todas las hipótesis sobre estructura dramática y códigos de género fueron trabajadas e insertadas en el guión de El Bravo en medidas y momentos diferentes.

En algunos momentos del guión y como parte del proceso creativo y del principio dramático del conflicto, el guionista tuvo que dejar de lado los principios de los géneros cinematográficos y las hipótesis escogidas para esta tesis y trabajar con códigos de otros géneros. Sin embargo el trabajo basado en estos otros géneros fue mínimo gracias a que el guión está sustentado en hipótesis objetivas.

El principio de Ambientación sugerido por Mckee fue uno de los mayores problemas para el guionista, ya que hay pocos fundamentos establecidos para la fusión entre códigos artísticos audiovisuales y aspectos antropológicos y sociológicos de la sociedad ecuatoriana.

Referencias

- Boaz, Y. (Dirección). (2000). *Remember the titans*. Estados Unidos [Película].
- Cano, P. (2003). *De Aristóteles a Woody Allen*. España: Gedisa.
- Chion, M. (2000). *Cómo se escribe un guión*. Madrid - España: Catedra.
- Fernández, G. (2003). *Dramaturgia*. San Antonio de los Baños - Cuba: Pedro Jorge Vera.
- Fincher, D. (Dirección). (1999). *Fight Club* [Película].
- Lawson, H. (1960). *Teoría técnica de la dramaturgia*. Estados Unidos: G.P. Putnam's.
- Lucas, G. (Dirección). (1981). *La guerra de las galaxias* [Película].
- Mañas, A. (Dirección). (2003). *Noviembre* [Película].
- Mckee, R. (2002). *El guión*. Alba.
- Mcteigue, J. (Dirección). (2003). *James Mcteigue* [Película].
- Mcteigue, J. (Dirección). (2005). *V for Vendetta* [Película].
- Metz, C. (2001). *El Significante Imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Nash, & Oakey. (2000). *Cómo se escribe un guión*. En M. Chion. Madrid - España: Cátedra.
- Syd, F. (2001). *El libro del guión*. Plot ediciones.
- Truffaut, F. (1999). *El placer de la mirada*. Paris: Paidós Ibérica.
- Waters, J. (Dirección). (2000). *Cecil B. Demented* [Película].

Yakin, B. (Dirección). (2000). *Remember the Titans* [Película].