

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

### RELEVANCIA Y APOORTE DE LOS DIÁLOGOS A LA VEROSIMILITUD DE LA OBRA CINEMATOGRAFICA Y SU APLICACIÓN AL GUIÓN EN DESARROLLO “LA CAMPAÑA”


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

**Autor:**

Juan Diego Aguilar Feijóo

**Director:**

Gonzalo Gonzalo Jiménez

ORCID:  0000-0001-7158-2173

Cuenca, Ecuador

2025-01-07

## Resumen

Esta monografía tiene como finalidad dotar al diálogo de importancia dentro de la elaboración del guion. Si en algunos países hay la función de dialoguista, debemos encontrar los procesos para la elaboración de un diálogo realista, verosímil o creíble. Analizaremos las perspectivas de diferentes autores sobre el diálogo para recopilar sus sugerencias con el fin de encontrar las funciones y elementos del buen diálogo. Independientemente del valor que tenga el diálogo para cada realizador, esta monografía sobre el diálogo puede contener puntos claves para la elaboración de un proyecto audiovisual, desde la escritura hasta la puesta en escena. Las sugerencias y conclusiones se aplicarán a algunas escenas del guion *La Campaña*.

*Palabras clave del autor: diálogo, guión, escena, acción, verosimilitud*



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

This paper aims to give the dialogue the importance of the development of the script. If in some countries there is a profession of dialogue writer, we must find a process for the elaboration of realistic, plausible or credible dialogue. We will analyze the different perspectives of authors about the dialogue and compile their suggestions to find the functions and elements of the good dialogue. No matter the value that each director gives to the dialogue, this monograph contains key facts for the elaboration of an audiovisual project, from the writing to the scene set. The suggestions and conclusions will apply to some scenes of the script La Campaña.

*Author Keywords: dialogue, script, scene, action, verisimilitude*



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

Introducción .....	6
Justificación .....	8
Objetivos.....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos específicos .....	10
Primer capítulo: Aspectos conceptuales sobre el guión.....	10
1.1. Estructura dramática .....	11
1.2 Súper objetivo, idea controladora o premisa.....	14
1. 3 La Acción dramática .....	14
1.5. Texto, subtexto y contexto .....	15
1.6. Diálogo .....	15
Segundo capítulo: Elaboración del personaje .....	17
2.1 El personaje .....	17
2.2 Desarrollo del personaje: .....	18
Tercer capítulo: Métodos de elaboración del diálogo según los teóricos .....	37
3.1 Un buen diálogo.....	38
3.2 Bustos parlantes y diálogos fallidos .....	40
3.3 Voz interior .....	42
3.4 Construcción del diálogo .....	43
3.5. Análisis del diálogo según los autores estudiados.....	45
3.6 Elementos del buen diálogo.....	46
3.7 Progresión a través del diálogo .....	48
Cuarto capítulo: reflexiones sobre el diálogo aplicadas al guión de la campaña .....	56
4.1. Análisis de diálogos .....	57
4.2. Análisis de personajes y sus relaciones .....	61
4.3. Contexto, subtexto y el personaje .....	73
4.3.1Contexto y antecedentes.....	73

**Conclusiones finales ..... 77**  
**Filmografía:..... 79**

## Agradecimientos

A todos los que colaboraron con la elaboración de esta monografía sobre todo a mi ñaña Gabi, perdón.

## Introducción:

“La vida es un diálogo, acción y reacción” (Sergio, 2008).

El cine se fundamenta en la imagen. El sonido, sin embargo, para muchos cinéfilos puristas, amantes de la imagen, es una invasión al cine. Pero también es cierto que la banda sonora ha ampliado los elementos artísticos que el cine posee. Si la imagen, puede contener referentes pictóricos e inclusive, poéticos; el sonido le agrega referentes musicales, literarios y sobre todo teatrales. "El cine se ha codeado siempre... con todas las demás formas, con todas las voces" (Carrière, 1997, pág. 27). Por eso el sonido, no puede tener menos importancia que la imagen. Y tampoco los diálogos que forman parte de la banda sonora de la película.

Esta tesis, reflexionará sobre lo que al parecer es común, e inclusive para muchos expertos, no tiene mucha importancia en la dramaturgia: el diálogo. ¿Si existe alguna forma para realizarlos? ¿Son clasificables?, ¿Qué elementos hay en el diálogo?, ¿Qué papel juega el silencio?, el subtexto, los golpes de efecto, el diálogo para enmascarar, el diálogo para revelar, etc. El análisis y construcción del diálogo, es un tema mucho más complejo de lo que aparenta. Puede ser tomado como una unidad en la realización de guiones, como un elemento de la acción y a pesar de que “los guiones llenos de páginas y más páginas de maravillosos diálogos se consideran ahora demasiado verbosos... el diálogo y la imagen no se contradicen, se complementan” (Field, 2004, págs. 61-62)

"Para un guionista, el diálogo no representa sino la guinda del pastel. Es lo último en lo que trabaja, y a pesar de todo es lo primero que verán quienes lean el guión..." (Parker, pág. 258).

Una de las grandes falencias en el cine nacional es el guión. Y como en una casa, si los cimientos no son fuertes, la casa se caerá. Si el guión es endeble, la película se desplomará. Para el lector

le puede parecer más acertado, que se reflexione sobre una obra maestra, pero ahí no hay errores, sólo aciertos. Además, el lector, estudiante de cine, puede que encuentre respuestas valiosas, en los errores de alguien cercano y que se mantiene en procesos de aprendizaje.

## **Justificación:**

Para Syd Field "Un guión es una historia contada en imágenes, y siempre habrá algún problema cuando cuenta la historia en palabras y no en imágenes" (Field, 2004, pág. 62). Un buen diálogo, puede sostener una película, dependiendo de su género. "Cada género declara un equilibrio entre la acción y el diálogo" (Parker, pág. 65) y aunque la imagen domina y es la esencia del cine, "el diálogo conserva en la mayoría de los casos una función importante: recordemos que ya existía en el cine mudo... Los personajes del cine mudo ni eran nada mudos". (Chion, 2006, pág. 87).

Por un diálogo bien diseñado podemos intuir, porqué el personaje confiesa o miente, sin que sea notoria la necesidad del guionista de informar, "Nada es lo que parece" (Mckee, pág. 305). Demuestra el estado del personaje, su relación con otros, su pensamiento si es monólogo interior (Aunque se lo relacione más con el teatro), su estrategia, sus palabras y hasta su alma. Si el personaje es lo que hace, como sostienen muchos dramaturgos, su máscara es lo que dice. Hay una ventana pequeñita, entre lo que hace y dice que revelan la esencia del personaje y hay que considerar, que si bien, la acción que posee el personaje tiene la prioridad, los detalles, matices y textura del personaje están en lo que dice. Por eso el diálogo no es un tema tan limitado como aparenta.

El subtexto, "trivialidad en la superficie verbal y conflicto estremecedor en la profundidad de los vínculos y las almas", (Dubatti, 2010) la contradicción, el parlanchín o el personaje que se come sus palabras enriquecen a la historia, le otorgan profundidad, permiten que el espectador se meta en ella. Las palabras precisas en el momento indicado pueden congelar una sala de cine, o pueden ser memorables.

---

Juan Diego Aguilar Feijóo

Buscar y, a través de autores reconocidos, establecer los elementos que deben ser tomados en cuenta para elaborar diálogos creíbles o verosímiles, dependiendo del género puede ser de mucha ayuda para guionistas y estudiantes de cine que quieran saber sobre el diálogo.

Todas las conclusiones, sobre la reflexión acerca del diálogo, partirán de la "autopsia" al guión La Campaña. El éxito de esta tesis tendrá que comprobarse en la concreción del guión, para que no existan bustos parlantes, para que no sean mecánicos, para que se pueda reconocer al personaje, profundo y lejano al estereotipo, sin que tenga lugar lo obvio, lo ceremonial y en el lector, para que no caiga en los errores del autor y pueda verse reflejado en otro proceso creativo, cercano a su realidad.

Finalmente, la tesis no pretende ser una fórmula porque la verosimilitud o la credibilidad dependen de la subjetividad del espectador y partiendo de este hecho puede generar muchas críticas y discusiones. Pero en un cine, probablemente emergente como el ecuatoriano, es necesario partir desde el debate, apoyándonos en los teóricos.

## **Objetivos:**

### **Objetivo General:**

Reflexionar sobre la elaboración del diálogo en el guión La Campaña para identificar los elementos que hacen que un diálogo sea verosímil o creíble, tomando en cuenta el género.

### **Objetivos específicos:**

- Analizar y sistematizar los principales conceptos que existen acerca del diálogo y los géneros.
- Comparar las funciones del diálogo que establecen los autores estudiados.
- Contrastar escenas de películas desde el diálogo y valorarlas.
- Encontrar los elementos que logran las condiciones de verosimilitud o credibilidad.

### **Primer capítulo: Aspectos conceptuales sobre el guión**

La definición de los términos de este capítulo serán claves para la comprensión de esta tesis ya que nos referiremos a ellos constantemente. Esta tesis se fundamenta en la apreciación que tienen muchos teóricos sobre la Poética de Aristóteles, "... es la biblia de la técnica dramática" (Lawson, 1976, pág. 64)

## 1.1. Estructura dramática

La estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de la vida de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo" (Mckee, pág. 53)

Según varios autores, hay estas estructuras: La estructura clásica o aristotélica con sus géneros respectivos o la estructura documental y la de carnaval o "menipea". Mckee, en cambio se refiere a las tramas; arquitecra que tiene un final cerrado y un protagonista, minitrama que se centra en un conflicto interno y tiene varios protagonistas y antitrama o Antiestructura que tiene realidades incoherentes en un tiempo no lineal (Mckee, pág. 68). Uno de los pasos claves, previos a la estructura del guión es la elaboración de su estructura. En la elaboración de esta tesis, nos enfocaremos en la estructura o el Diseño clásicos, arquitecra, en Mckee, que tiene tres actos "según el modelo antiguo Exposición/Peripecia/Catástrofe, o si se prefiere Exposición/Conflicto/Resolución o Desenlace" (Chion, 2006, pág. 148)

Dependiendo de la resolución y el tono, según el dramaturgo y autor Gerardo

Fernández, los géneros contemporáneos son:

Géneros realistas:

a) La tragedia b) La comedia c) La pieza

Géneros no realistas:

d) La farsa e) La tragicomedia f) El melodrama (Dramaturgia, Gerardo Fernández, 76)

## 1.1.1 Géneros realistas:

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.

Pero definamos las acepciones de estos tres términos que la dramaturgia hace suya: 1. Lo comprobable: Lo lógico, lo causal, lo inevitable, lo que tiene que ocurrir, lo que se puede probar.

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

3. Lo imposible: Lo que no puede acaecer, según la lógica de la realidad. La tragedia, la comedia y la pieza, utilizan lo comprobable, por eso son llamadas realistas. (Fernández, 2003, pág. 76)

- Tragedia: Concluye con la muerte física o psicológica de un personaje. La tragedia pugna por ser verosímil, aunque puede usar elementos como el suspenso para generar tensión o una emoción estética. - Comedia: No debemos confundir la comedia con el humor. "En la trayectoria del protagonista o del que defina la acción dramática subordinada como comedia, aparece un vicio, una aberración o al menos una compulsión, y al final sufre un castigo, se reforma o elimina la compulsión. Los conflictos en la comedia son reversibles, tienen arreglo". (Fernández, 2003, pág. 79)
- Pieza: La podríamos describir como la que más se apega a la realidad. Es expositiva, no estructura a través de la acción dramática, sino de un hecho. Utiliza lo comprobable. Apariencia de verdad. Se puede probar. Puede suceder. En la vida tiene que suceder como ella lo escenifica. Al final de su trayectoria el protagonista no muere, no es destruido, simplemente decae. El cambio es interno, no externo. Sigue siendo igual, aunque por

dentro es distinto. En la pieza la muerte no está precedida del suspenso. La caracterización de los personajes es muy profunda. El énfasis está en el carácter, en la psicología. Rechaza el suspenso o lo utiliza con extrema medida, pero nunca como estructura de la obra, es decir, la historia no se desarrolla en acciones dramáticas, sino como un collage de escenas aparentemente independientes. Característica fundamental de la pieza: la situación final es casi idéntica a la del comienzo de la obra. La única diferencia es que él o los personajes ignoran algo al principio y al final lo conocen, "y ese conocimiento los hace cambiar" (Fernández, 2003, pág. 80) El guión anexo pertenece a este género, mas, su tono contiene humor en la mayoría del trayecto que se justifica por la ansiedad de los personajes que veremos después.

### 1.1.2 Géneros no realistas:

- Farsa: La farsa parte de la realidad, pero se aleja de ella o la sustituye. Hay cuatro tipos de farsa: poética, del absurdo, didáctica y trágica. (Fernández, 2003, pág. 81)
- Tragicomedia: Es una aventura y utiliza lo imposible, el protagonista viaja hacia un ideal y realiza hazañas. Tiene un ritmo vertiginoso, este género también se lo denomina thriller.
- Melodrama: Tiene soluciones casuales, no se justifican los sucesos, ejemplifica un valor y utiliza un tono exagerado, patético y pasional. Un guión puede contener varios géneros (Por las subtramas) pero el que define viene dictado por la acción base del protagonista o por el clímax de la historia.

## **1.2 Súper objetivo, idea controladora o premisa:**

Es lo que debemos comprobar con el guión o una frase a la que debemos dirigirnos con la historia. El súper objetivo, el significado último de la historia, puede tener la forma de un refrán o moraleja o (la premisa) como una pregunta que plantea casos hipotéticos. Es la idea inspiradora para elaborar el guión. Por ejemplo, para "La campaña" la premisa sería: Hay lecciones que se pueden enseñar con un gran sacrificio.

## **1.3 La acción dramática:**

La acción dramática delimita los actos. Es "el principio unificador que se encuentra en el centro mismo de la obra" (Lawson, 1976, pág. 279) Es el movimiento dramático que encamina la lucha entre bandos hacia un cambio de equilibrio definitivo. Está compuesta por un intento, alguien quiere algo, Oposición, alguien u otra fuerza se contrapone, Cambio de equilibrio cuando uno de los bandos logra su meta. La acción dramática tiene:

- Punto de arranque: El inicio de la narración de la historia, contiene la presentación de los personajes y encontramos el detonante, lo que hace que el protagonista accione.
- Exposición: Encontramos los bandos, la oposición y aquí también podemos encontrar el detonante, el primer cambio de equilibrio que mueve a las fuerzas en pugna.
- Punto de giro: Primer enfrentamiento entre los bandos.
- Desarrollo: La lucha entre ellos, uso de varias estrategias hasta elevar las tensiones.
- Pre-clímax: Cuando no hay marcha atrás, el enfrentamiento definitivo.

- Clímax: La resolución, un vencedor o una derrota.
- Desenlace: Lo que ha cambiado, un nuevo orden.

## 1.5. Texto, subtexto y contexto:

- Texto: "Toda la creatividad y todo el trabajo que se requieren para diseñar una historia y sus personajes debe finalmente plasmarse sobre el papel" (Mckee, pág. 461) El texto es la representación del conflicto a través de los diálogos.
- Contexto: "La reserva de acontecimientos, detrás y alrededor de la obra... le da más significado a cada frase del diálogo, a cada gesto, a cada situación" (Lawson, 1976, pág. 324). También puede englobar la historia previa a la que enmarca el dramaturgo.
- Subtexto: El subtexto es el contenido que está implícito sin que un personaje lo diga de forma expresa, lo que está debajo del diálogo y que muestra en parte lo que el personaje piensa y su motivación. Es la verdad que puede ser leída entre líneas. Es el elemento "...que enriquece el contenido en distintos planos y dimensiones de la ficción que el contenido aparente del diálogo no aporta directamente, pero que sugiere implícitamente en el uso del lenguaje y en el modo de actuar de los personajes creando de este modo una visión más completa de lo que está viviendo. (Beiro)

## 1.6. Diálogo:

El diálogo es la acción hablada, "...es la manifestación externa de los personajes como seres vivos dentro de la ficción en el transcurso del discurso, durante el cual, además, el espectador

puede asistir a su evolución manifestada también en su modo de hablar y en su modo de callar al enfrentarse a los otros." (Beiro). "Se supone que el diálogo releja al personaje" (Chion, 2006, pág. 89) y por ello, es necesario conocer cómo se elabora un personaje. Sin importar el género, lo que le va a dar coherencia y distinción a los diálogos es el personaje.

## Segundo capítulo: Elaboración del personaje

### 2.1 El personaje:

Aristóteles advertía que hay que hacer hablar al "joven como un joven y al viejo como un viejo" (Chion, 2006, pág. 89). Hay guionistas que comienzan desde la premisa, o una escena que no pueden sacarse de la cabeza, "Algunos buscan personajes, otros acción o conflicto..." (Mckee, pág. 53). "Field sugiere... crear primero la idea del guión y definir a los personajes a posteriori, para animar y encarnar estas ideas; o bien crear primero un personaje y, a partir de él, inventar la acción que le dará a conocer."

(Chion, 2006, pág. 98)

Más allá de cómo debe iniciar el guionista su escritura, debemos considerar que para nuestro fin, la elaboración de diálogos verosímiles o creíbles, debemos tener al personaje como base, para que dentro de lo posible, los diálogos no parezcan que parten de una persona únicamente (el guionista). Para ello nos basaremos principalmente en el libro *Creating Unforgettable Characters* de Linda Serger que lo usaremos como herramienta para crear un personaje y que de esta manera el guionista pueda tener una base para elaborar los diálogos. Si la situación y el conflicto es una condición para todo personaje, su estrategia y forma de encarar la situación dependerá de su personalidad, de su carácter, de su inteligencia y de su pasado.

Transformaremos esta teoría en una herramienta, a la vez ejemplificaremos con uno de los personajes del guión, el antagonista de la historia. Para comenzar, definiremos qué es el protagonista y el antagonista:

## 2.1.1 Protagonista:

"El protagonista es la historia" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 80) Es el personaje principal de nuestra historia, el que lleva a cabo la acción base en la trama.

Con su éxito o fracaso, se define el clímax.

## 2.1.2 El antagonista:

"Representa el principal obstáculo del protagonista para lograr su objetivo... no es necesariamente el malo" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 91). El antagonista es la fuerza que se opone al protagonista en la consecución del objeto del deseo. Saúl *El Caballo* Arbeláez mete a Mateo, nuestro protagonista en una clínica para alcohólicos contra su voluntad. Mateo busca la libertad mientras el Caballo quiere retenerlo hasta que cumpla todo el tratamiento, sin importar cuánto tiempo tome. A continuación, desarrollaremos al Caballo como ejemplo.

## 2.2 Desarrollo del personaje:

- Alto concepto: La razón por la que es identificable el personaje. Parte de la investigación y el contexto. Una corta definición del personaje, de lo que simboliza. El Caballo es un guía, siente que su vida ya ha pasado e intenta perdurar en otros.
- Contexto del mundo de los personajes: Los personajes no existen en un vacío. Son el producto de su ambiente." (Serger, 1990, pág. 5) En el caso del Caballo su ambiente es Cuenca, la historia transcurre en el 2012, cuando se comenzaban a cerrar centros de rehabilitación insipientes.

- Base étnica: Influencias culturales, sociales, religiosos, educacionales. El Caballo es de clase media. Volviendo un poco al contexto, Cuenca es una ciudad sumamente conservadora y religiosa, marcó la infancia del Caballo, pero a finales de los 70, en la época del desencanto, se volvió en ateo e idealista. Se considera de buena familia, aunque él haya manchado el apellido con su legendario alcoholismo. No acabó la universidad, se dedicó al activismo sin ser militante, se apegó a los intelectuales de izquierda de la ciudad, pero sólo fue una excusa para beber y justificar su estilo de vida. Durante la historia, él es católico para reforzar su sobriedad, pero tiene un miedo a la muerte latente y quiere creer en la vida eterna para enfrentar sus temores, como un aliciente, y a la vez para calmar sus culpas necesita que al menos Dios lo perdone.
- Período histórico: Vocabulario según época, ritmo y palabras. Podría atribuirse a la edad. El Caballo tiene 53 años, se quedó en una época de la que recuerda poco por pasar borracho, añora los ochenta. Incluso utiliza modismos de esa época, al igual que muchos diminutivos, lo hace en parte para congraciarse, pero limita en lo lastimero.
- Ocupación: ¿Le gusta lo que hace? ¿Problemas laborales? ¿Por qué lo hace? ¿Dónde lo aprendió? ¿Qué quería ser cuando niño? El Caballo es un guía en la clínica de rehabilitación. Es su única opción laboral y la hace con convicción. lo hace por su experiencia y para mantenerse sobrio. Él estudió leyes, desertó, luego se fue por la literatura porque siempre quiso ser un escritor, pero no tuvo la disciplina ni el talento. Es estimado en su trabajo porque sabe evitar los problemas y tiende a dar buenos consejos que generalmente se enfocan en lo que no se debe hacer, en que el tiempo no se debe desperdiciar y en que las cosas deben ser apreciados. Nada es tan grave se repite.

- Referentes y modelos: Para el guionista, alguien conocido. Personas reales o personajes de ficción. Un pariente tiende a hablar pausadamente, a usar los diminutivos al igual que el Caballo, es muy paciente, pero se esfuerza por ser escuchado. Está en un punto de la vida en el que se siente valioso cuando sus experiencias anteriores sirven como lecciones para los más jóvenes. no quiere perturbar a nadie, evita los choques, aunque tenga razón y cede. Al parecer, se rinde fácilmente, pero insiste para persuadir sin ser fastidioso. Tiene algo de Leopold Bloom del Ulises de James Joyce, toda la gente cree conocerlo, hablan mucho de él, de sus misterios, de su pasado, pero lo conocen como un bonachón un tanto ingenuo.
- Libros/Referencias y asesores para investigar al personaje: Para entender al personaje y la elaboración del guión del guión se realizaron entrevistas a alcohólicos que han estado en proceso de rehabilitación y complementamos con libros como la Guía para alcohólicos, novelas como Bajo el Volcán de Malcolm Lowry, otras de Bukowski para comprender el mundo del personaje.
- COMIENZO: "Escribir es un proceso muy íntimo" (Serger, 1990, pág. 26) y por eso se integran experiencias personales y a la vez la investigación se vuelve clave para que el personaje se aleje del escritor y tenga su propia personalidad.
- Personalidad: Serger sugiere comenzar por el personaje con el que te sientas más identificado, pero para el ejemplo, es mucho más útil revisar la biografía del Caballo porque nos obliga a comprender a un personaje, a profundizarlo con cierta distancia que nos permita acercarnos a algo más objetivo.
- Descripción física: Para enganchar al lector y actores potenciales, unas dos líneas, características generales, las suficientes para que varios actores puedan interpretarlo y lo

suficientemente específicas para que se vea que hay un personaje definitivo: El Caballo es alto, flaco y desgarbado. Tiene ojeras porque le cuesta dormir. Mantiene el pelo largo, como recuerdo de sus días rebeldes. Usa cuellos de tortuga porque es la única ropa que le duró, casacas gruesas que no le combinan, un blue jean roído o un pantalón de tela cómodo. Se lo ve fatigado. Tiene un caminar lento y respira con algo de esfuerzo como si cargara algo ligero por mucho, mucho tiempo. De vez en cuando se rasca el pecho como reflejo.

- El núcleo del personaje: Para consistencia, una personalidad núcleo, con un set de características que implique otras cualidades de carácter, por ejemplo, alguien tan sofisticado que conoce la música de Mendelssohn, puede conocer la pintura de Rembrandt, (ejemplo del libro). Una lluvia de ideas con detalles aleatorios del personaje. Al Caballo le gusta caminar, le gusta el café sin azúcar, le gusta los días fríos, prefiere el cielo nublado, le gusta ser escuchado. Le gusta el río crecido, cuando su seseo domina sobre el ruido, le gusta los lugares concurridos donde la gente hable. Le encanta el fin de año porque la gente se libera un poco, hacen años viejos, se disfrazan, trabajan sin un propósito porque todo lo que hacen lo quemarán a medianoche. Le simpatizaba Galeano, le resultaba esperanzador. Le gusta escribir sobre sus chuchaquis negros, y lo hace con cierta nostalgia. Pareciera que él nunca perdería la calma, que nada lo saca de quicio. El Caballo camina siempre con las manos en sus bolsillos.
- Paradoja del personaje: Crux de personajes fascinantes, la mezcla de varias cosas, la sorpresa del personaje, como un personaje, tonto y juguetón, que lee Nietzsche, tiene consistencias y paradojas. Serger recomienda ver estas contradicciones en personas cercanas, en los referentes, cosas intrigantes e interesantes. El Caballo sentía afecto por

los comunistas, ahora es muy católico, es como un creyente de la teología de la liberación involuntariamente. Sabe que los internos detestan el trato del Rambo, pero piensa que es necesario, si la razón no les hace sacudirse que lo hagan los golpes, es lo que piensa el pacífico Caballo. Es un hombre sabio por errores, no ha tenido aciertos en la vida. Dice que está bien a los internos, pero afuera de la clínica no logra aferrarse a nada que le ayude a mantenerse sobrio.

- Actitudes, valores, emociones: Furia, tristeza, Agrado, Miedo, ¿qué siente el personaje en cada escena. Debe tener actitudes claras, sobre todo en comedia. Podemos hablar de la progresión del Caballo. En escenas de la clínica, lo vemos nostálgico, con un optimismo relativo, obediente y seguro de lo que profesa. Afuera busca el perdón de su hija que lo rechaza y sutilmente vemos que él fue un neurótico con ella, entonces el Caballo no es tan calmado como aparenta, sobre todo con las personas a las que más ama. Quiere la estima y el reconocimiento de su amigo como último consuelo, también falla hasta quebrarse sin dramas, recae y tenemos el gran cambio en la clínica. Él ya no cree en la sobriedad, mas no quiere que su sacrificio sea en vano y su último consuelo es que entiendan los internos, sobre todo Mateo.
- Valores: Por los que pelean o mueren. Desde Carpe Diem en *La Sociedad de los Poetas Muertos*. Ojo, no es lo que ellos dicen creer, se muestra en lo que hacen, en el conflicto y las actitudes frente a algo. El Caballo se siente derrotado, aunque profese sobre las bondades de la sobriedad y los logros que él ha tenido corrigiendo su vida. En esta derrota busca de alguna forma demostrar que ha luchado, busca el perdón, algo que le de paz y un tiempo de felicidad auténtica. Él se dice que nada es tan grave en realidad y cree en

que todos se están ahogando en vasos de agua, cree en la paciencia, aunque a él, sin notarlo, se le agota.

- Detalles de personajes: La vida emocional con actitudes y valores específicos, el comportamiento, la forma de hacer las cosas, muletillas, ¿qué le distingue? Por ejemplo, un personaje nunca usa ternos. Acciones, comportamiento, lenguaje, gestos, ropa, ¿cómo ríe? ¿cómo encara las situaciones? describir las imperfecciones, ¿qué lo hace una persona tierna o fastidiosa? El Caballo es un hombre calmado que trata de ser positivo y motiva a los demás. Valora la paciencia, profesa el amor familiar y cristiano. Busca la solidaridad sin intereses, como un rasgo de la naturaleza humana que se ha perdido con el mundo del consumo y el entretenimiento. Es dócil y amable. Hace las cosas de manera pausada porque parece fatigado. Tiende a hablar con diminutivos, en su manera de hablar expresa afecto sin ser meloso, solo con llamarte *Flaquito* sabes que el Caballo te aprecia. Tiende a palparse el pecho constantemente, a bajar la mirada a las personas, le cuesta sostener la mirada. Él sonrío, pero, al parecer, no ha reído a carcajadas en mucho tiempo. Con su sonrisa demuestra resignación, sonrío cuando alguien le ha argumentado algo que le cuesta replicar. Su sabiduría lo han vuelto en autoridad, no necesita levantar la voz para ordenar, lo hace de manera suave y segura, se disculpa constantemente y agradece de igual manera. Encara las situaciones con pasividad, guía para que el interno llegue a las conclusiones que él conoce. Es condescendiente. Miente para motivar, se ve obligado porque si los internos conocieran que afuera le está yendo mal, decaerían. Busca depender de alguien. En el fondo le aterra la muerte. Los de la clínica le aprecian porque es el guía amable, el que escucha, el que parece el más débil de todos y se compadecen

a la vez que lo admiran porque da consejos desinteresados. No es pretencioso ni finge saberlo todo, es transparente con sus defectos.

- La historia/Backstory: ¿De dónde es o por qué se mudó? ¿Por qué tomó este trabajo? ¿Qué hizo antes? ¿Está casado y cuánto tiempo? ¿Dónde se conocieron? Historias interesantes que influyen en cada decisión que tomen los personajes y en la actitud. El escritor debe saber para crear el personaje. El Caballo es el último hijo de una familia de clase media. Sus padres fueron muy reservados (Como Mateo) por lo que no tuvo una relación afectuosa con ellos. Su padre murió de un infarto cuando el Caballo acababa el Caballo. Su familia tuvo problemas económicos desde entonces. La madre del Caballo se volvió intolerable, neurótica y tensa, buscaba que sus hijos se independicen pronto para mantenerla. Tiene dos hermanas, la una quedó solterona, la otra se casó con un hombre pudiente, vendieron la casa para la boda y la madre del Caballo se fue a vivir con la familia de su hija hasta su muerte. La hermana del Caballo no interviene en la vida de los otros, excepto en la vida de Clara, la hija del Caballo, a la que ayuda económicamente de vez en cuando. En la universidad se dedicó a beber como muchos alumnos. Se interesó por el comunismo, la solidaridad de clase, el Ché Guevara como mártir de los ideales, pero sólo era una excusa para beber y sentirse inteligente haciéndolo, fue una moda de esa época, pero se quedó ahí. Embarazó a la que sería su esposa después. Ella dio a Luz a un muerto. Sin el niño su relación no tenía sentido hasta que tuvieron a Clara, pero la adicción del Caballo lo sobrepasó porque sentía que su vida era una mentira, se sentía mediocre. Se volvió un borracho legendario, un tipo que tomaba con todos e incluso los bebedores lo buscaban para tomar con él y tener anécdotas para contar. Todo empeoró cuando perdió a su esposa por el cáncer. Odió su suerte y no hizo nada para cambiarla, se dedicó a

lamentarse, se olvidó de Clara que tuvo que madurar rápido. Ella aprendió pintura como escape a su vergüenza. No quería que la reconozcan como la hija del Caballo. Clara se fue a vivir con su novio y ahora espera un hijo de él. El Caballo tomó años hasta que su corazón en lugar de su hígado le dijo que no más. Contrajo una miocardiopatía alcohólica, sufrió un infarto que casi lo mata y debe mantenerse sobrio para vivir.

- Lo que el escritor debe saber: Características Fisiológicas: Edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos, herencia. Sociología: Clase social, ocupación, educación, vida de hogar, religión, afiliaciones políticas, hobbies, ¿qué le divierte o gusta? Psicología: Vida sexual y estándares morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud a la vida; "la actitud es clave en la comedia... Si las actitudes no están claras, el guión puede ser plano y soso" (Serger, 1990, pág. 38), complejos, habilidades, coeficiente intelectual, personalidad/introvertido-extrovertido, todo lo que el actor necesita para interpretar al personaje, como el momento más vergonzoso o lo peor que le ha pasado, si lo conoce el actor tiene un detalle que le ayude a comprender el comportamiento del personaje, sus fobias o incluso, interpretarlo a partir de esta situación. Estos detalles del personaje le dan forma, le otorgan vida. Es "como ir para atrás y hasta descubrir a nuestro abuelo". Enumerar las cosas del pasado que pueden influir en el presente, para conocer de dónde vienen las actitudes del personaje. El Caballo tiene 53 años, es un tipo alto y flaco, desgarrado, ya tiene varias canas en la barba. Aún tiene el pelo largo. Le tiemblan las manos por las esconde en los bolsillos cuando camina. Provenía de una familia de clase media y heredó una casa viejísima, trabaja como guía en la clínica, nunca acabó una carrera universitaria, vive solo y esto le pone ansioso, prefiere salir de su casa, es de izquierda, pero por su condición se volvió religioso y adoptó actitudes conservadoras, le

gusta escribir, a menudo se arrepiente por no haber sido talentoso o lo suficientemente disciplinado. Con relación al sexo, ya no le interesa, en parte porque no se considera atractivo, porque su enfermedad le ha quitado el deseo. Aunque esté plagado de defectos cree y cumple con la fidelidad, amorosa, filial o fraterna, trata de ser un hombre justo, un hombre de buena moral, pero no juzga a los otros, él encamina, él enseña a analizar los actos, a que no siempre, los internos, son víctimas o culpables, cree en la paciencia y la profesa, pero todo tiene un límite. Es religioso por orden. Dios y los preceptos católicos le han servido para limpiar su vida, no es ambicioso; su lema es: Pobre no es el que tiene poco, sino el que mucho desea. Le frustra la relación con su hija, las decepciones que le ha provocado y sobre todo que ella no quiera hablar con él, de que lo haya eliminado de su vida. Él no le hace falta a ella, pero el Caballo la necesita porque si ella le perdona puede perdonarse, ella es la razón de su vida, su motivación. El Caballo es pacífico, dócil, un buen interlocutor porque sabe escuchar y cree que es un buen consejero, aunque sepa que las palabras a veces no tienen efecto. Trata de mantenerse positivo para motivar a otros. Los internos están en una situación dura y trata de ser comprensivo y condescendiente. Le teme a la soledad, aunque día a día la encare y pierda contra ella, teme morir y a la vez debe aceptar que el día menos pensado su enfermedad lo puede fulminar. No es muy inteligente, pero eso sí, es sabio, sus experiencias negativas demuestran a los otros el camino que no deben tomar, es extrovertido, aunque a menudo esté meditabundo, siempre está abierto para una conversación amigable de cualquier tema. Él no tiene un momento vergonzoso, su vida está plagada de momentos así que él quisiera no acordarse, tantos que se ha vuelto una leyenda en la ciudad donde los chismes y los chistes vuelan. Es un personaje al estilo Vichi Malo o el Suco del Cenáculo, es el

borracho del pueblo, la mayoría ha escuchado de él a través de chistes o de anécdotas de terceros.

- Lo que revela la historia/backstory: ¿Por qué tiene miedo o es cínico? Para encontrar motivos y reacciones, por el proceso, encontrar sorpresas. Justificamos su actitud, sus particularidades y su comportamiento. Teme a la muerte porque tuvo un encuentro cercano con ella y ahí pudo ver que su vida no tenía sentido, había decepcionado a todos los que le rodean, pasó adormecido entre copas casi toda su vida y no apreció mucho de lo que tenía. De cierta forma, intenta rescatar todo lo que pueda porque siente que el tiempo se le agota, que vive con una bomba de tiempo y eso le martiriza, incluso le fastidia su cobardía porque no puede enfrentar a la muerte, por lo menos que no la encuentre solo, en su casa.
- Situaciones que necesitan información pasada: Si hay grandes cambios, se necesita algo del pasado para clarificar las acciones y decisiones presentes. Todo esto se esparce en la historia, no se pone en uno o dos discursos largos. Hay que ir adelante y atrás constantemente, es un proceso de descubrimiento. Por ejemplo, en el diálogo encontramos el afecto y admiración que tiene el Caballo por su amigo Carlos. Él Caballo busca la aprobación de su amigo. Carlos en cambio siente lástima por él, trata de mantenerse distante porque el Caballo le ha hecho pasar muchas vergüenzas y esto el Caballo lo sabe. No quiere ser una carga o un fastidio, quiere la validez de su amigo, quiere demostrarle que es otra persona. Otro evento del pasado que influye en las decisiones del Caballo, sobre todo en la definitiva, es el infarto que sufrió. Le obligó a dejar de tomar porque era cuestión de vida y muerte. Sobrio pudo ver todo lo que perdió, sobre todo el afecto de su hija. Su enfermedad le condiciona a enmendar antes de que sea tarde. Pero

ella no lo perdonará por todo lo que ha sufrido estos años. Él Caballo le abandonó, la lleno de vergüenza, y ahora que ella tiene alguien que la protege, ella no necesita de su padre ni está dispuesta a arriesgarse a pasar por más vergüenzas y sufrimientos. Las palabras del Caballo ya no tienen validez para ella. Podemos ver esta historia en actitudes, en encuentros, entre la distancia entre personajes, en las mentiras del Caballo a los internos cuando habla de su hija y cómo la sobriedad le ha permitido acercarse a ella y quererla.

- Entender la psicología del personaje: "La mitad de la escritura es psicología" (Serger, 1990, pág. 63), soterramos motivos y fuerzas inconscientes al igual que la historia interna, el inconsciente. Indudablemente la psicología juega un papel importante en este punto porque podemos ubicar al personaje en un tipo de personalidad, con tendencias hacia la psicología anormal. Todas las personas tienden hacia la psicología anormal. Más adelante revisaremos la personalidad del Caballo y sus tendencias.
- La historia interna define el personaje: Se reprime o se redefine con la historia. "Comprendiendo al niño del pasado" (Serger, 1990, pág. 65) encontramos asuntos no resueltos que continúan ejerciendo control sobre el desarrollo del personaje. El primer asunto que el niño confronta es la confianza, debe sentirse seguro, ¿Confía en sus padres? Si no, no confiará en otros. Si hay crisis en la estabilidad, la desconfianza puede reemerger. Si no hay confianza, amor y seguridad, el niño siente que no tiene apoyo y crecerá sin creer en él mismo. Se vuelve muy auto crítico, rígido, reprimido y orientado a las reglas o puede sentirse avergonzado, desafiante, vengativo, el odio puede volverse interno "me odio" o externo "te odio". Si los niños son muy criticados la identidad se formará en base a lo que los padres piensan de él, no por lo que son en realidad. Los niños con un pasado sano tienden a ser autónomos, sus decisiones no se centrarán tanto en temores a las

críticas o al rechazo. O... "en el proceso de rebelarse contra su padre, él destruyó su propia vida." (Senger, 1990, pág. 70) Ejemplo: El deseo de afecto paterno o la aprobación, en el caso del Caballo se manifiesta en la aprobación de Carlos, o para afirmar su paternidad y autoridad, busca la aprobación de su hija o de Mateo. Debe afirmarse como alguien que ha cambiado, que se ha corregido y puede corregir a otros. El deseo de revelarse contra el padre puede ser autodestructivo porque si te destruyes, hieres a tu padre. Tendemos a creer, en el fondo, aunque lo rechacemos, que el padre tiene razón. El padre del Caballo era distante, severo con él. La adultez es el tiempo de resolver problemas de intimidad y aislamiento. Si alguien percibe que no vive a la altura de sus talentos tiene la crisis de la edad media, confrontan lo que han hecho con sus vidas y han logrado como el Caballo. Se siente desperdiciado y culpable por ello. A los 45 y más hay la crisis de integridad vs desesperación, busca significado y valores en su vida. Confronta si su vida ha significado algo, si ha sido profunda, si no lo resuelve, puede llevar al alcoholismo, depresión, hasta el suicidio. El Caballo debe lidiar con su alcoholismo y el de los otros, su vida depende de ello, pero se le cierran los caminos. No quiere enfrentar a la muerte solo ni que muera en vano. Su muerte debe ser una lección hacia alguien que lo llegue a admirar, a alguien que lo valore: Mateo.

- El inconsciente determina el personaje: Según psicólogos, somos conscientes del 10% de nuestra psique. Por eso, a veces, actuamos contrariamente a nuestras creencias conscientes. Alguien puede ser gentil, pero luego tiene reacciones violentas que nunca pensó tener, incluso cualquiera puede estar expuesto a trastornos temporales que dependen de las circunstancias. Podemos ser controlados por un deseo inconsciente de poder o deseo de control o malicia y crueldad. Son elementos negativos que son negados

o racionalizados. Es la sombra, el lado oscuro de la personalidad. Por ejemplo: El ex presidente de Estados Unidos, Nixon y un caso cercano a nuestra realidad, Rafael Correa. Ellos hablan de moral, ley y orden, en su afán de control y poder cometen ilegalidades, pero están convencidos de hacer el bien. En la sombra hay ira, sexualidad, depresión, etc. Están los siete pecados capitales. Estas fuerzas tienen más vigor cuando son reprimidas y negadas. El desconocimiento de sí mismo, puede llevar a la gente a hacer o revelar secretos contra su voluntad. La represión en algún momento convierte a la persona en alguien que va a estallar. Puede que su gran meta, sea probar que su padre está equivocado, y sin embargo, muy en el fondo continúa probando que su papá tiene la razón, en *Rain Man*, el personaje Charlie (Levyson, 1988). Todos los deseos soterrados y significados que son desconocidos por el personaje afectarán lo que él o ella dicen y hacen. El Caballo conscientemente miente a los internos, con lo que él quisiera creer y necesita que pase. Él es consciente que debe hacerlo para motivar a los internos, pero es una forma de no aceptar la realidad y de a poco utiliza la mentira a su conveniencia, cede ante esta por egoísmo y para negar su realidad. Aunque demuestre que es un hombre sabio que tiene una gran fuerza interna, inconscientemente busca que le sientan lástima, que lo protejan, aunque sea un hombre de mediana edad. Se siente desvalido por sus malas decisiones. A la vez, profesa la paciencia y la tolerancia, se muestra pacífico, sin embargo, justifica los castigos físicos que el *Rambo*, uno de los terapeutas, propina a los internos porque el Caballo sufre de ansiedad y en el fondo cree que el dolor físico puede disminuir el psicológico e intenta observar esto en los castigos a terceros.

- Diferencias de personalidad: En el medio evo, creían que el cuerpo podía estar dividido en 4 elementos o humores: Bilis negra, sangre, bilis amarilla y flema. A continuación,

resumimos las personalidades que Linda Serger describe según esta clasificación de temperamentos y las ejemplifica con personajes de la obra de Shakespeare:

Personalidad con Bilis negra: Melancólico, pensativo, sentimental, vulnerable, incomprendido como Hamlet. El Caballo está dominado por este temperamento.

- Sangre: Bienhechor, jovial, amoroso y colérico. Falstaff.
- Bilis amarilla: Enojado, impaciente, obstinado y vengativo. Othello.
- Flemático: Calmado y fresco, a menudo inexpresivo. Horacio de Hamlet. En cambio, Mateo tiene mayor tendencia al flemático, entraría dentro de esta descripción. El temperamento perfecto es aquel en el que los cuatro humores están balanceados. Si no, hay grados de locura.
- Serger incluye a Carl Jung para la elaboración de personajes: Tienes a ser extrovertido o introvertido. Categorías de Jung, tipos de personalidad basados: Sensaciones, Pensativo, sensitivo, intuitivo. Sensaciones: Experimenta la vida a través de los sentidos. Tienen a vivir en el presente, responde a las cosas alrededor de él. Son buenos cocineros, constructores, doctores, fotógrafos, ocupaciones con orientaciones físicas y sensoriales. Ejemplo: James Bond.
- Pensativo: Lo opuesto al personaje anterior, piensan la situación, descifran el problema, toman el control para conseguir una solución. Basan sus decisiones en principios, no en sentimientos. Son lógicos, metódicos, objetivos. Buenos administradores, ingenieros, mecánicos, ejecutivos. Ejemplo del libro de Serger: MacGyver.
- Sensitivos: Tienen un sentido de compenetración, simpatía y calidez. Son profesores, trabajadores sociales, enfermeras. Ejemplo: Madame de Torville.

- **Intuitivos:** Les interesa las posibilidades futuras. Soñadores, con nuevas visiones, planes e ideas. Se manejan por corazonadas, premoniciones, viven en anticipación del futuro. Inventores, intérpretes, artistas, ladrones de banco y apostadores. Ejemplo: Obi Wan Kenobi. Las funciones no están solas. La mayoría de las personas tienen dos funciones dominantes y dos inferiores como funciones sombra. La información la obtienen por la sensación o la intuición, procesan por el pensamiento o los sentimientos. El Caballo tiende a ser sensitivo e intuitivo.
- **Arquetipos:** Serger enumera seis arquetipos del libro *The Hero Within* de Carol Pearson: El huérfano, el inocente, el vagabundo, el mártir, el guerrero y el mago. Podemos identificar al Caballo con el mártir.
- **Comportamiento anormal:** Todos tenemos un poco de locura. Serger sugiere pensar a los personajes en términos de los modelos de personalidad con anormalidad clínica, para crear más drama e interés:

## EXTROVERTIDO

Maniaco Paranoide Psicópata o sociópata.

Línea de comportamiento normal: Depresivo Esquizofrénico Ansioso, neurótico.

INTROVERTIDO (Serger, 1990, pág. 82) (No siempre caen completamente en una categoría. La relación entre personalidades anormales puede dictar una dinámica entre personajes)

**MANIÁTICOS:** Piensan que pueden hacerlo todo. Parecen muy optimistas, exhiben euforia emocional. Sociables, muy excitables, explosivos, frívolos, hablan demasiado. Nivel de atención corto y su tolerancia a lo tedioso es muy baja. Tienden a tropezar o chocar con otros a menudo.

Los personajes pueden ser normales y tener algunas de las cualidades maniacas. Pueden ser "workaholics", necesitan el éxito. Tienden a ser codiciosos, creen que todo debe funcionar para construir un nuevo mundo, tienen la convicción de que pueden hacer lo que sea. Serger pone de ejemplo a Charlie de Rain Man.

- **DEPRESIVOS:** Son lo opuesto. Conservan su energía emocional. Están expuestos a humores oscuros, se sienten insignificantes e inferiores. Tienden a ser hipocondriacos, se culpan a ellos mismos, aunque sean inocentes. Hamlet. Y podríamos definir al Caballo como alguien que tiene tendencias depresivas que le dominan.
- **ESQUIZOFRÉNICOS:** Tímidos, conscientes de sí mismos, demasiado sensitivos, se avergüenzan con facilidad. Evaden los conflictos para proteger su ego. Se retiran, son mohínos. Se comunican con dificultad. Ejemplo de Serger: Arthur Radley de ¿Cómo matar a un ruiseñor?
- **PARANÓICOS:** Creen que la gente quiere atraparlos. Tienden a ser agresivos, quieren ser líderes para tener poder y prestigio sobre otros. Decididos, tercos, dogmáticos, defensivos, competitivos, arrogantes, presumidos y jactanciosos. Guardan rencores, toman la ofensiva a menudo y son sensibles a las críticas personales. Creen que no les agradan a otros. Serger ejemplifica con los Personajes de Sylvestre Stallone. Y de hecho el "Rambo" tiene tendencias paranoicas.
- **ANSIOSOS NEURÓTICOS:** Se preocupan y temen por todo. Les preocupa su seguridad personal. Les aterra el efecto invernadero, la capa de ozono, lluvia ácida, violación y las realidades de la vida. Los desastres acechan en todo. Tratan de evitar la ansiedad. Personajes de Woody Allen. El Caballo tiene una ligera tendencia, es ansioso y su neurosis está soterrada. De alguna forma tiene que salir.

- **OBSESIVO/COMPULSIVO:** Son neuróticos, tienen obsesiones y compulsiones que condicionan su vida, son extravagantes. Raymond Babbit de Rain Man.
- **SOCIÓPATAS O PSICÓPATAS:** Desequilibrados mentales en muchas películas.

A menudo villanos, no tienen moral, temerarios, no confiables, todo por sus ganancias personales y su preservación, sin empatía por otros. Harán lo que sea para impedir las buenas intenciones del protagonista. No se transforman. No pueden volverse normales. Serger menciona a Tony Montana de Scarface. Los conflictos pueden venir de la relación entre estas personalidades.

- **Paranoides:** Necesitan a alguien que los persiga, y verán amenazas en las agresiones maniacas. El maniaco, encuentra la falta de energía del depresivo como una amenaza, como un constante recordatorio de sus frustraciones y derrotas.
- **El psicópata:** no entiende la ansiedad del neurótico y sus temores. Algunos escritores intentan hacer a sus personajes demasiado lindos, agradables, muy sanos. Destruir estos límites puede ser muy interesante. Esta clasificación ayuda a redondear los personajes. Hasta los personajes agradables tienen un grado de locura. “Las personas buscan un significado, pero la búsqueda puede colgarse si hay una tragedia terrible (En Serger)”

**RELACIONES ENTRE PERSONAJES:** Aquí está una lista de factores que inciden en la relación entre personajes y su dinámica.

- Tienen algo en común que los une y los mantiene juntos. El alcoholismo es el factor que hace que los internos sientan empatía por el Caballo.
- Un conflicto entre personajes que amenaza separarlos y provee mucho drama. Mateo se niega a seguir el tratamiento, el Caballo se siente identificado en Mateo y no quiere que él siga sus pasos.

- Tienen cualidades que contrastan. Son opuestos. Nuevos conflictos y fuerzas por oposición.
- Potencial de los personajes para transformar al otro. Desde manipulación e influencia, el personaje persuasivo o el que alecciona como el Caballo.
- **BALANCE Y ATRACCIÓN:** Serger sugiere retrasar la resolución de una relación cuando hay atracción. Hay que equilibrar el conflicto y la atracción para que haya tensión y agrade al espectador. Las barreras para separarlos vienen de la situación, Serger pone de ejemplo lo que suele pasar en las relaciones laborales, en las que hay jerarquías, formalidades y competencia también hay atracciones que pueden desestabilizar a las personas. La barrera debe ser lo suficientemente débil para que el amor pueda derribarla, y lo suficientemente fuerte para que los dilemas mantengan el suspenso. La relación titila con las barreras. Hay que jugar con los límites, como no permitir que los personajes duerman juntos. La indecisión de los personajes no puede ser excesiva. Debe haber tensión.
- **CONTRASTE:** A veces el origen étnico, la clase económica y la forma de encarar los problemas, dan contraste.
- **ENCONTRAR EL CONFLICTO:** El conflicto viene del contraste. Deben tener ambiciones diferentes, diametralmente opuestas. Las cualidades que son las más exasperantes, son las que vienen de su lado reprimido. Son las cualidades opuestas que hacen que los personajes se atraigan y repelan. Los malentendidos llevan al conflicto. Estas sugerencias pueden ser más efectivas en la comedia.
- ¿Cómo un personaje cambia al otro?: ¿El personaje cambia y madura? La atracción y repulsión son dos dinámicas que se desarrollan y el contraste es el resultado de crear las dinámicas. El Caballo intenta cambiar a Mateo por ser el guía, pero la situación se voltea.

Lo que el joven le dice resuena en el Caballo, no tiene argumentos para contradecirlo. El Caballo intenta mentir para tener la razón.

- **CREAR PERSONAJES USANDO ESTOS ELEMENTOS:** Atracción, conflicto, contraste y transformación. Se obtienen muchas subtramas por la dinámica entre personajes. Estos elementos pueden ser de mucho uso para mantener la tensión y la progresión de una serie de televisión. Si la dinámica es fuerte, el programa tiene muchas posibilidades de ser duradero.
- Tras conocer al personaje el escritor puede saber qué y cómo lo dice. Esta biografía permite visualizar al personaje con sus referentes, nos permite acercarnos a sus pensamientos e ir conformando su voz. Es de utilidad para el actor que lo interprete también, porque le ayuda a comprender de dónde viene la acción y su comportamiento.

**Tercer capítulo: Métodos de elaboración del diálogo según los teóricos:**

Algunos autores ven al diálogo como la guinda del pastel, el último paso y en el Cine se solía pedir la escaleta para la categoría desarrollo de guión, incluso, en algunas producciones hay la profesión del dialoguista "... sobre todo en el cine francés, donde la función de dialoguista ha sido separada de la de guionista durante largo tiempo." (Chion, 2006, pág. 90)

Cuando se tienen definidos los personajes y la escaleta, finalmente se suele elaborar el diálogo. "El diálogo es algo que viene natural después de que tienes el personaje y después que lo pones en una situación." (Serges, 1990, pág. 171)

Este proceso no acaba hasta que la película termine en su realización. Los diálogos (el guión en general) sufrirán cambios desde la versión final, luego el director probablemente los cambie en función de la puesta en escena, el actor por su interpretación y el editor finalmente.

La esencia del cine es la imagen, la importancia del diálogo es relativa. Sin embargo, si queremos un guión conciso, una puesta en escena sin dispersiones, diálogos realistas, verosímiles o creíbles con un buen ritmo, que se enfoquen en la progresión revelando a los personajes, hasta en sus mentiras hay que comprender que "La diferencia es que el diálogo en el teatro es el principal medio de expresión, en tanto que en el cine comparte su papel como fuente de información con todos los otros elementos..." (Vale, pág. 28). La información sobre la historia, dosificada de manera adecuada para favorecer a la trama y a la vez, darles coherencia a los personajes porque con lo que dicen y callan se revelan. Hasta en sus contradicciones podemos encontrar su humanidad.

"La gente habla en la vida real y por lo tanto debe hablar en el cine... Pero se lo debe ubicar (al diálogo) en su lugar dentro del marco general. (Vale, pág. 28)

### 3.1 Un buen diálogo:

El buen diálogo hace avanzar a la acción, es realista, verosímil (con la estética adecuada para el cine o creíble, no debe superar a la acción ni ser más informativo que esta, la historia se cuenta por las imágenes y el diálogo complementa, distingue al personaje, si puede ser sustituido por la acción o por gestos no es el correcto, no redundante, es conciso, contiene el sentimiento del personaje; "Un buen diálogo debe mostrar cómo se siente el personaje al hablar sin que tengas que usar adjetivos u adverbios en la acotación que expliquen esos sentimientos al lector" (Meza, 2015) Un elemento que hay que resaltar es el subtexto. Mientras el diálogo contenga más de lo que está dicho, iremos por buen camino.

Según Syd Field, un buen diálogo tiene estas funciones:

- "- hacer avanzar la acción
- Comunicar hechos e informaciones al público
- Establecer sus relaciones, los unos con los otros
- Revelar conflictos y el estado emocional de los personajes
- Comentar la acción." (Chion, 2006, pág. 87)

Para hacer avanzar la acción hay que recordar "llegar tarde y salir temprano", es decir, hay un tiempo anterior al que vemos, una situación inicial que transcurrió, no necesitamos ver que los personajes se saluden a menos que sea significativo, a menos que aporte al conflicto. Los diálogos deben contener la información que mueva hacia adelante la acción y que cambie los valores entre personajes para generar las reacciones.

No hablamos con nuestros padres de la misma forma con la que hablamos a nuestros amigos. En el diálogo debe estar implícita la relación entre personajes, sin importar qué tan enajenados estén deben contener una lógica. Un personaje no le gritaría a su jefe si está enojado, pero sí a un conductor imprudente. Para escribir los diálogos, antes de una escena, es recomendable pensar en los obstáculos que hay entre personajes, qué no se pueden decir, qué estrategias usan, qué sienten por el otro, cuál es la dinámica que hay entre ellos. Unos compañeros de trabajo que se atraen no pueden confesar directamente lo que quieren, buscan señales, se analizan, puede que tengan obstáculos como prohibiciones entre compañeros de trabajo, puede que estén compitiendo por un ascenso o que el uno sepa que ella será despedida, este análisis le pone condiciones al objetivo.

"Primero nos preguntamos, ¿Quiénes son estas personas?"... no sabemos nada del personaje" (Serger, 1990, pág. 152) y ellos no se van a presentar al espectador, el guionista debe encontrar la manera de que lo conozca sin que sea explícito, sin que el espectador sienta que el personaje le está explicando su conflicto. El personaje se manifestará ante otros personajes de acuerdo con su relación, le dirá la verdad a un amigo o será tajante con quien tenga un conflicto.

Para comentar la acción hay que tomar en cuenta al personaje que escucha. Él tendrá una reacción, analizará lo dicho por el otro y dará su respuesta. Se marca un ritmo en la escena. La atmósfera también juega un papel importante que debe proveerse. Una pareja no discutirá en un restaurante lleno de gente, de la misma forma en que discuten en su casa. La elección del lugar y el contexto enriquece la escena para que sea mucho más que dos personas gritándose.

"Quizás quieras explorar otras direcciones de la atmósfera de la escena para crear otras direcciones para el diálogo" (Serger, 1990, pág. 160)

"El siguiente paso es trasladar el habla real hacia el diálogo ficcionado." (Sergger, 1990, pág. 167) Syd Field y otros autores, sugieren grabar conversaciones para conocer cuál debe ser la cadencia del diálogo, estudiar la jerga, la selección de palabras de acuerdo con el tipo de personaje, si es un hombre de la tercera edad puede que hable mucho de sus nietos, o que en sus frases haya nostalgia. Nos sugiere estudiar el diálogo para luego darle una estética, debe ser poético porque el personaje suele simbolizar algo o es una metáfora de algo.

### **3.2 Bustos parlantes y diálogos fallidos:**

El diálogo "Es la fuente de información más sencilla para el escritor perezoso." (Vale, pág. 28) Si no hay un subtexto, un sentido en lo que dice y no se dosifica la información, caemos en los clichés. "Los personajes no tienen que decirlo todo" (Chion, 2006, pág. 89). Incluso, muchas veces, el silencio revela más información que mil palabras.

"Si la conversación no resulta lo bastante verosímil, tendrás lo que se llama una escena barman" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 219), donde un personaje nos cuenta, dedicado a los espectadores, lo que siente, nos explica su objetivo o es redundante, "El guionista principiante tiende a subestimar la extensión de los diálogos... se hacen interminables y llenos de redundancias." (Chion, 2006, pág. 90); es textual, es incoherente con su personalidad, con la situación, etc. tenemos una escena barman que fácilmente puede eliminarse del guión.

"La impresión de ingenuidad que da la lectura de ciertos guiones de principiantes procede de la utilización de los diálogos como un medio para expresar los pensamientos; como si los personajes se entregaran sin reticencia y con plena conciencia de lo que viven y sienten" (Chion, 2006, pág. 87). Los personajes no deben saber lo mismo que el guionista, lo que los personajes

ignoran juega un papel importantísimo en la trama, porque las revelaciones que sufran les producen un cambio hasta la catarsis, por eso hay que poner condiciones a los diálogos porque el personaje no sabe la historia del otro, hay que tener cuidado con lo que asume. Su personalidad y sus rasgos psicológicos deben encajar con lo que dice, sin que el guionista lo juzgue. El diálogo no debe perder coherencia con el personaje, el guión perdería consistencia.

"Mizoguchi escribía en una nota de trabajo de su guionista Yoda: En tu diálogo, sólo hay intercambio de palabras, sólo preguntas y respuestas. ¿No puedes encontrar expresiones o réplicas negativas?" (Chion, 2006, pág. 88). En algunas películas de directores nóveles se pueden sentir a los diálogos como un monólogo del autor. Puede que el protagonista o uno de los personajes sean su áter ego, pero el resto de los personajes no están para que él pueda soltar su discurso. Todos quieren algo y la trama tendrá un mejor desarrollo si tratamos de ser objetivos y honestos con el áter ego de la misma forma con el resto de los personajes. Si bien la escritura del guión tiene mucho que proviene del autor y es un ejercicio subjetivo, debe dar la ilusión de objetividad, que la historia pasó o que puede pasar así sea en una galaxia muy muy lejana. Y esto se puede definir en los diálogos. Los diálogos de Saudade

(Donoso, 2007) tienen un tratamiento deferente a los de Good will hunting (Sant, 1997). Las dos películas tienen personajes que son alter ego de los autores, sin embargo, varían mucho en el desarrollo de los otros personajes. En Good will hunting también hay un discurso, pero los personajes no están para ser interlocutores del protagonista, están para modificarlo, ponerlo en dilemas, confrontarlo, para ponerle obstáculos o el hombro, pero estos personajes tienen su historia, su voz, su filosofía, las acciones secundarias tienen valor e intensifican la acción base, convergen en ella. En Saudade no.

La información en los diálogos no se expresa únicamente en lo que dice el personaje, se revela en su intención, en el cómo lo dice, en lo que esconde, en su silencio, en lo que evade. Hay más información en el cómo lo dice que en el qué dice. "En este sentido, mi ejemplo favorito es el del malo que, justo antes de matar al protagonista, le explica cómo piensa destruir el mundo... los diálogos explicativos son a menudo aburridos, ramplones e inverosímiles." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 216)

El diálogo incorrecto "Es rígido, difícil de hablar... los personajes suenan parecido y ninguno suena como una persona de verdad... el subtexto está dicho, no revelado..."

Simplifica a las personas, en lugar de revelar su complejidad." (Sergey, 1990, pág. 151) Y también parten de un personaje escueto, del que no se investigó, que no tiene referencias o no representan un valor "Muchos guiones tienen el defecto de que todos los personajes suenan de manera parecida, generalmente porque el guionista les hace hablar más o menos como él... tienes que forzarte a buscar la cadencia verbal y el vocabulario peculiares de cada personaje; estos rasgos contribuirán a singularizarlo." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 201)

### **3.3 Voz interior:**

Un conflicto interno en el cine que se fundamenta en imágenes es difícil de expresar. Muchos recurren a la voz interior y voz de memoria. "Expresar los pensamientos de los personajes en el cine es un problema específico del guión cinematográfico; por oposición a la novela, donde se puede, sencillamente, decir: -Él pensaba que..." (Chion, 2006, pág. 86)

La voz interior no puede redundar con lo que miramos. Es de utilidad cuando la filosofía del personaje no puede ser expresada de otra manera como en El club de la pelea, lo que el

personaje dice contrasta con lo que piensa y hay un nuevo significado, incluso sirve para que el segundo giro tenga coherencia y a la vez sea sorpresivo. La voz interior en este caso es una sugerencia de locura, nos advierte sin revelarnos más, mantiene al espectador tenso. Sirve para mostrar la apreciación honesta del personaje que no puede ser revelada a otro personaje. En *Trainspotting* (Boyle, 1996) la voz interior en la presentación de la historia nos sirve como punto de arranque, presenta al protagonista que tiene un conflicto interno. La voz narradora viene de un tiempo y un lugar distinto al de la historia que vemos. Puede ser de un "dios" o de un testigo de esta historia como en el caso de *The Shawshank Redemption* (Darabont, 1994), en la que Red, cuenta la historia de Andy Dufresne, como si fuera un personaje mítico.

### 3.4 Construcción del diálogo:

"Interpretar una conversación es una tarea detectivesca, y así debe suceder también con los diálogos en una película." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 205). El diálogo se construye desde que se investiga al personaje, cuando tenemos sus referentes, su forma de hablar, su personalidad, sus límites, lo que conoce y desconoce. "Para empezar, los personajes tienen que dar la impresión de hablar como la gente real. Los buenos diálogos suenan naturales." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 192)

Tenemos una situación que depende del acto. El desarrollo de los diálogos en la presentación no son los mismos que en el pre-clímax porque el guionista tiene diferentes objetivos, por ejemplo, en la presentación se enfocará en dar la suficiente información sobre los personajes para que el espectador se enganche sin llegar a ser explicativo. Hay que buscar la mejor situación para hacerlo. "Una vez colocados los personajes en una situación interesante, todo lo que dicen se convierte en algo interesante... la situación cargará de sentido, emoción y sobreentendidos"

(Chion, 2006, pág. 90). La escena no parte de cero, hubo una situación previa que impone condiciones. ¿Qué están sintiendo los personajes para decir ese diálogo? Si nos imaginamos la situación previa podemos conocer los sentimientos de los personajes que serán un factor en la escena, fundamental para que los diálogos contengan el subtexto.

"Las acciones físicas pueden sustituir a las palabras..." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 192) y son más interesantes porque podemos ver cuando el personaje se contradice, cuando miente. Las acciones físicas, gestos o la forma en la que desarrollan una actividad pueden contrastar con lo dicho y tener otro significado y nuevas revelaciones. Si el personaje miente, puede que una simple evasión de mirada revele al espectador que miente, o si no desea demostrar su odio a otro personaje puede que lo revele en su actividad. En esos contrastes suele encontrarse el subtexto.

"Las conversaciones reales están llenas de pausas incómodas, de malas elecciones de palabras y expresiones, de frases sin acabar, de repeticiones sin sentido; rara vez se plasma una idea o se consigue cerrar una frase." (Mckee, pág. 461) y por ello los diálogos deben ser estilizados en función de la progresión que lleve la escena hacia adelante, que nos entreguen nueva información relevante y contribuyan a la trama, "El diálogo permite al dramaturgo extender la acción sobre el amplio campo de acontecimientos que constituye la armazón de la obra." (Lawson, 1976, pág. 442) más que ser realistas simplemente. Tienen una estética, un ritmo y una poética. Los diálogos memorables suelen tener estos componentes.

"Los personajes de las películas a menudo dicen cosas más agudas, ingeniosas y elocuentes que las que solemos decir los míseros mortales." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 198)

Finalmente, el diálogo debe ser probado. "Debemos leer nuestros diálogos en voz alta o, mejor aún, grabarlos para evitar los trabalenguas o las rimas y aliteraciones accidentales como: Vienen y te provienen." (Mckee, pág. 463). Cada personaje tiene su forma de hablar, por eso también se recomienda que otra persona lea la escena sin los nombres de los personajes que etiquetan el diálogo, de tal manera que no pueda saber a qué personaje pertenece cada parlamento. Si se puede reconocer al personaje por el parlamento sin necesidad de la etiqueta se ha realizado un buen trabajo.

### **3.5. Análisis del diálogo según los autores estudiados:**

"Las imágenes son nuestra primera opción y el diálogo la lamentable segunda opción... a todos nos encantan los diálogos, pero, menos es más." (Mckee, pág. 469)

Y por ello un diálogo no puede tener más valor que la imagen. Para distinguir un buen diálogo hay que conocer que "Un guión es una historia contada en imágenes, y siempre habrá algún problema cuando cuenta la historia en palabras y no en imágenes." (Field, 2004, pág. 61) No puede ser explicativo ni carecer de subtexto, debe ser realista y a la vez tener progresión.

"Avoiding conversation on the screen can also feel unnatural and weird, sometimes even sucking the life out of a scene and lose the audience. The truth is that dialogue is an essential and critical tool in the filmmaking arsenal" (Watson, 2011) Evitar la conversación en la pantalla puede sentirse antinatural y raro, hasta a veces succiona la vida de una escena y pierde a la audiencia. La verdad es que el diálogo es esencial y es una herramienta crítica en el arsenal de la realización de cine. Si bien debe ser realista, verosímil o creíble, debe tener una estética "Un lenguaje genuinamente poético produce una sensación física en el oyente." (Lawson, 1976, pág. 442)

Para la progresión, acción y reacción son unidades fundamentales: "La vida siempre es acción y reacción. No es una serie de monólogos. No es una serie de charlas preparadas." (Mckee, pág. 464) La escena no puede parecer prediseñada, debe dar la ilusión al espectador de lo que está viendo es improvisado. "Los diálogos cinematográficos no son diálogos reales, pero hay que crear la ilusión de que sí lo son." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 193)

"Una regla de oro: no escribas más de tres o cuatro líneas cada vez que habla un personaje, a menos que haya un buen motivo para ello." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 192) Además de complicarle la vida al actor, los diálogos extensos no dan la ilusión de realismo, una conversación está plagada de interrupciones, sobre todo cuando hay conflicto las fuerzas deben estar equilibradas incluso en el diálogo, cada línea es un disparo que debe ser efectivo. Los parlamentos largos se vuelven discursivos, perjudican a la progresión y al ritmo de la escena. Los personajes deben "... decir cosas memorables, sin dejar por ello de sonar naturales, es decir, conservando la ilusión de la realidad." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 199)

### **3.6 Elementos del buen diálogo:**

El objetivo, es el elemento que tiene mayor prioridad en el diálogo, incluso en el guión. El personaje tiene una estrategia, que es el cómo logrará ese objetivo.

"El buen diálogo es como una pieza de música. Tiene un beat, un ritmo, una melodía... Tiende a ser corto y parejo. Generalmente ningún personaje habla más de dos o tres líneas... es como un juego de tenis... con un constante intercambio de poder que puede ser sexual, físico, político o social. El buen diálogo converge el conflicto, actitudes e intenciones... revela al personaje... Se habla fácilmente por sus ritmos. Hace grandes actores a todos... el gran diálogo tiene conflicto,

emociones y actitudes. También tiene un componente esencial: el subtexto." (Serger, 1990, pág. 147)

Y todo dialoguista debe dominar este elemento. El subtexto enriquece la escena.

"Para Swain, el diálogo debe ser emocional y no racional". (Chion, 2006, pág. 88).

No debe sentirse que viene de un escritor, sino que nace de las tripas del personaje. No somos totalmente conscientes en nuestras vidas, hay fuerzas que nos mueven, deseos y frustraciones, podemos pensar que tenemos el control mas no lo tenemos al igual que nuestros personajes. Pueden ser sabelotodos, pero erran al igual que todos. Los rasgos del personaje, virtudes y defectos son elementos del buen diálogo.

Hablando de las emociones, estas nacen de una situación previa. El personaje está condicionado a su emoción, si vino de una pelea estará enajenado, o derrotado, soberbio, etc. Hay que pensar en el contexto.

Otro elemento es la estética, los diálogos tendrán una puesta en escena "El realismo del diálogo siempre está estilizado... los diálogos no deben ser reproducciones serviles de la realidad. Los diálogos de la vida real siempre están llenos de estancamientos, redundancias y despropósitos." (Chion, 2006, pág. 89). Un despropósito contradice la progresión.

Un elemento del que se puede discutir es la poética en los diálogos, sin embargo, fortalece el subtexto y enriquece al texto "Los dramaturgos modernos que han alcanzado cierta calidad poética son aquellos que han intentado darle fundamento y significación social al teatro." (Lawson, 1976, pág. 442)

Los silencios, gestos, actividades de los personajes, la atmósfera de la escena son otros elementos del diálogo "La comprensión no sólo se logra por medio de palabras violentas, sino por contrastes súbitos, interrupciones, pausas, momentos de calma inesperada" (Lawson, 1976, pág. 454) que generan cambios de valores, de estrategia o revelan mucho más de lo que se dice.

"Así lograrás un diálogo eficaz: reduciéndolo a lo esencial, asegurándote de que cada palabra tenga entidad. Es el arte de decir mucho con poco" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 190) de ser concisos, lo que no quiere decir austeros. Cada parlamento debe generar una reacción, en un duelo el contendiente no se puede desgastar en acciones vanas, cada movimiento debe estar destinado a dañar al

rival.

"Una de las funciones esenciales de los diálogos es revelarnos el carácter de los personajes." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 200) La información es un elemento primordial. Si un diálogo no revela nada, no sirve, es vano.

### **3.7 Progresión a través del diálogo:**

"En muchas piezas las palabras y los acontecimientos parecen avanzar paralelamente sin encontrarse jamás. Por muy decorativas que pueden ser las palabras, éstas carecen de valor a menos que sirvan para impulsar hacia adelante la acción" (Lawson, 1976, pág. 441). Retendremos la imagen del duelo para comprender la progresión. Se fundamenta en una acción y una reacción, un golpe que puede ser certero o puede ser evadido para que el defensor cobre fuerza y el atacante se desgaste. Podemos ver una escena como un duelo y los diálogos como golpes, evasiones, bocanadas de aire para recobrase, tambaleo, caída. Hay un orden en la pelea y avanza hasta un desenlace. Hay una coreografía de acciones y reacciones que cambian el equilibrio entre los combatientes, una dinámica que los mantiene en la lucha.

"Procedimientos para encadenar y relacionar las réplicas en una dinámica:

- repetición de una palabra (- Me marchó, adiós - ¿Adiós?)

- repetición de un miembro de la frase, en la que se continúa lo que el otro está diciendo.
- sistema de preguntas y respuestas
- pregunta a la que responde otra pregunta (- ¿Por qué no lo has hecho? - ¿Debería haberlo hecho?)
- acumulación, progresión, interrupciones." (Chion, 2006, pág. 88)
- "Y es que el cine pretende reflejar lo esencial de la vida" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 193)

El diálogo debe ser provocativo para mantener la progresión. Hasta cuando un personaje finge ignorar a alguien provoca una reacción. Cada personaje tiene su estrategia. Los diálogos marcan el desarrollo de la escena, van in crescendo hasta el clímax. Uno ha perdido el duelo, debe cambiar su estrategia si quiere lograr su objetivo.

### **3.7.1. Ejemplo con una escena de la campaña:**

Analizaremos esta escena para revisar los elementos del diálogo: el objetivo, contexto, estrategia, la emoción que acarrea de una situación previa y el contexto, Subtexto, rasgos del personaje, poética, silencios o gestos, acción y actividad. Esta escena está en el acto de presentación. A través de ella conocemos al protagonista. La situación previa: En el punto de arranque, Mateo fue golpeado por muchos taxistas, casi toda una cooperativa de taxis, él provocó la pelea. Tras huir de sus agresores tuvo el dilema de tomar otro taxi o arriesgarse a caminar en una calle peligrosa en la madrugada, toma un taxi que para su mala suerte es de la cooperativa de los taxistas que lo golpearon.

INT. TAXI. NOCHE.

Por la radio del taxi, de la cooperativa, se escucha una voz que informa, con códigos, a todos los conductores que dos tipos fueron golpeados, pero se han escapado y lo hace con cierto orgullo. Remarca las características, sobre todo la vestimenta de MATEO (la casaca jean que él ya no usa) y su amigo. Otras voces se felicitan por enseñar a los patanes una lección. El CONDUCTOR, de 59 años, escucha y mira por el retrovisor. MATEO está en el asiento de atrás. Él tiene una marca en la cara producto de un golpe, es una línea delgada que va desde la mitad de la frente hasta el pómulo, cruzando su ojo derecho.

MATEO trata de mantenerse despierto.

En los espaldares de los asientos de adelante, cosido en los cobertores está: "Si me estabas buscando ya me encontraste" y un delfín sonriente, saltando sobre una ola, muestra sus musculosos bíceps.

Mateo trata de descifrarlo, luego le devuelve la mirada al

CONDUCTOR a través del retrovisor de la cabina. Hay un banderín del Deportivo Cuenca (Equipo de fútbol) que cuelga del retrovisor.

Por un momento hay silencio.

El CONDUCTOR habla por la radio, y con códigos, advierte que lleva a un pasajero hacia la calle Cañar, y pide que estén alertas sin intención que Mateo se entere.

MATEO atento al CONDUCTOR.

MATEO (CON VOZ DÉBIL, SUMISA, COMO UN RUEGO)

De nuevo anda mal el Cuenquita ¿no?

El CONDUCTOR mira que en el retrovisor está colgado el banderín.

CONDUCTOR

Soy del Barcelona.

MATEO

Ah.

El CONDUCTOR, regresa su mirada al retrovisor y mira a su pasajero nervioso, le tiemblan los labios, parece que contuviera el llanto. Aprieta los dientes.

CONDUCTOR

El del día... mi compañero del turno anterior es del Cuenca.

Tiene buen técnico y equipo joven. Puro guambra.

MATEO

Ah... Pero el Barcelona ya se fue de largo, van a quedar  
campeones este año, verás.

El CONDUCTOR asiente. Baja el volumen de la radio de la cooperativa y sintoniza las estaciones de música.

MATEO apoya su cabeza contra el vidrio de la ventana, parece aliviado.

Objetivo: Mateo quiere regresar a su casa.

Emociones: Mateo está derrotado, fatigado y vapuleado. Lucha por mantenerse despierto.

Contexto: Está bajo amenaza, los taxistas aún lo buscan y sin querer ha tomado un taxi de la misma cooperativa. Hay una situación interesante en la que se va a desarrollar el diálogo.

Subtexto:

MATEO

De nuevo anda mal el Cuenquita ¿no?

Cuando se percató que el CONDUCTOR ha reconocido que es el agresor al que sus compañeros de cooperativa buscan, debe hacer algo para que no lo denuncie.

Su estrategia es distraerlo, mostrar que es alguien inofensivo. Busca empatía.

Encuentra algo en común con el Conductor y lo resalta. En realidad, es un ruego.

CONDUCTOR

Soy del Barcelona.

Negación. Es un rechazo a la súplica, sea cierto o no que es hinchado del Barcelona, lo dice de forma tajante. Es una sentencia, un golpe del que Mateo no podría recuperarse, con lo dicho no tendrá reacción. Pudo haber dicho que el Cuenca está mal, confirmando lo dicho por Mateo que era la respuesta esperada a una pregunta retórica. Con su respuesta le cierra los pasos.

MATEO

Ah.

Ese *Ah* significa que no hay nada más que decir, su suerte está echada.

Silencio y acción: Porque Mateo no tiene opción de réplica, calla. Mateo es alguien que no llora y por eso contiene las lágrimas. Conoce que ha perdido, que lo peor le espera. Contiene las lágrimas como acción que revela una lucha interna, un conflicto interno, un rasgo del personaje.

CONDUCTOR

El del día... mi compañero del turno anterior es del Cuenca.

Tiene buen técnico y equipo joven. Puro guambra.

Tras mirar a Mateo se compadece y con esta frase le da una mano. Se disculpa al reconocer que su compañero del turno anterior es del Cuenca, con esta explicación le hace ver que no lo está amenazando. Le ofrece una mano, no está hablando del Cuenca, lo está animando a Mateo porque es joven y puede levantarse de su situación, lo reconoce como alguien inofensivo, Mateo no es el altanero que describían sus compañeros. Le ofrece una tregua.

## MATEO

Ah... Pero el Barcelona ya se fue de largo, van a quedar  
campeones este año, verás.

Tregua aceptada. Mateo se congratia con el taxista. Alaba a su equipo, pero en realidad demuestra gratitud, lo reconoce como mejor persona cuando reconoce al Barcelona como el mejor equipo.

El Conductor apaga la radio de la cooperativa, a través de esta acción podemos ver que el Conductor se ha compadecido de Mateo y él llegará a su casa. Entramos tarde en la escena, cuando los taxistas se informan que buscan a Mateo y salimos temprano, antes de que Mateo llegue a su casa.

Estrategia: Mateo busca la empatía en el conductor y demostrar que no es una amenaza para que el taxista se compadezca y le lleve a su casa.

Rasgos del personaje: Mateo no llora. Aunque esté perdido contiene las lágrimas. Aunque por la borrachera se meta en problemas, no es un altanero, es educado, hincha del Cuenca (aunque pudo haberlo dicho para tener empatía). Es alguien que se resigna ante su suerte, tiene cierta debilidad.

Poética: A través de equipos hablan de la vida. Los equipos simbolizan a los personajes y el subtexto se enriquece.

El silencio como golpe de efecto: Después de que el Conductor responde tajantemente que es del Barcelona, Mateo calla porque ha perdido. Porque no hay opción a réplica, el Conductor se ha decidido.

Gesto o acción: Mateo se contiene las lágrimas y esto genera una reacción en el Conductor, cambian de valor.

Actividad: Mateo descansa después de la golpiza, el Conductor conduce.

Atmósfera: El taxi en la madrugada impone la condición, el Conductor debe estar alerta, a la defensiva y siempre va a ser receloso con sus clientes. La imagen del delfín da un mensaje curiosamente amenazante a Mateo, los delfines suelen ser amigables. El banderín del Cuenca como tópico para iniciar una conversación que él asume, le mostrará inofensivo y mostrará que tiene algo en común con el Conductor.

**Cuarto capítulo: Reflexiones sobre el diálogo aplicadas al guión de la campaña:**

El guión La Campaña, es una mezcla entre La gran comilona (Ferreri, 1973) y Atrapado sin salida (Forman, 1975). Esta es la sinopsis:

1. **Reconocerse impotente ante el alcohol.** Mateo, un joven desorientado y de espíritu irlandés, es internado en una insipiente clínica para alcohólicos afuera de la ciudad, tras ser engañado por el "Caballo" Arbeláez, un hombre dócil y de pulso tembloroso.
2. **Crear en un poder superior.** Mateo, al igual que otros internos, recibe castigos del "Rambo", uno de los terapeutas de la clínica. En las sesiones, los internos rezan y se apoyan con la guía del "Caballo".
3. **Entregar la vida al cuidado de Dios.** Mateo, a su manera, cuestiona lo que el "Caballo" profesa. Este, en cambio, no intercede ante los castigos e intenta convencer a Mateo de que tienen una enfermedad y hay que reconocerla.
4. **El inventario moral.** El Caballo puede ver a su única hija desde lejos, porque para ella, su padre está muerto.
5. **La naturaleza de nuestros defectos.** Mateo no se adapta. Aunque ría junto a otros internos y sea obediente, hay tensión. La soledad del Caballo le consume. Ante los internos se muestra estable, afuera de la clínica, la ansiedad le destroza.
6. **Permitir que Dios libere.** Mateo y Peter, su padrino en la clínica, escapan hacia la juerga. El Caballo no resiste la soledad y es tentado a recaer en una fiesta.

7. **Pedir la liberación de nuestros errores.** Peter quiere creer en la recuperación y por eso avisa a Rambo dónde están los fugados. Vuelven a la clínica. Todos ellos son apaciguados por el "Rambo".
8. **Reparar el daño.** El "Caballo" regresa, pero como un interno más. Tras ser castigado desfallece. Los internos no toleran más. Se toman el centro y encierran a los terapeutas. El Caballo niega la asistencia médica. Algunos se instalan a beber. Toman las batas de los terapeutas y el uniforme del guardia.
9. **No perjudicar a otros.** Los internos todavía sobrios huyen. Los demás permanecen junto al Caballo en su última cabalgata. Habrá campaña, consiguen más licor. Héctor, uno de los internos, se arrepiente y llama al director de la clínica.
10. **Admitir los errores.** Los internos se niegan a salir. En un pueblo cercano hay fiesta y fuegos artificiales. Ellos, desde la clínica disfrutan envenenándose. Es una fiesta sin mañana. Mateo no logra comprender al Caballo.
11. **Conocer la voluntad de Dios.** Mateo, tímidamente se acerca al Caballo, espera recibir un consejo vital. Por primera vez, Mateo llora y baja sus defensas. El Caballo le responde con toda sinceridad: Él no sabe nada de la vida. No era la respuesta que Mateo esperaba, pero es la correcta, es la que necesita.
12. **Practicar los principios.** El Caballo ya no despierta. La policía llega y los acarrea. Mateo continuará con su vida, sin dogmas ni precisiones.

#### 4.1. Análisis de diálogos:

"Cuándo un personaje cuenta a otra persona u a otras, cuando hace profesiones de fe y confesiones, no sabemos si es totalmente sincero, incluso consigo mismo, y es esa ambigüedad

---

Juan Diego Aguilar Feijóo

la que precisamente llega a ser interesante." (Chion, 2006, pág. 87). En el guión de La Campaña, el trabajo inicial fue desordenado, elaborado de una manera intuitiva, con muchos personajes que se agregaron como interlocutores para generar un discurso. Con el uso de herramientas para la elaboración, se han hecho correcciones en la marcha y aunque falten muchas más, con la elaboración de los personajes, repensados para que tengan una personalidad y tengan un objetivo más allá de servir como interlocutores para los principales, los diálogos se han enriquecido. Buscamos esa ambigüedad sin que el personaje pierda coherencia con su actitud. Aún quedan personajes por pulir para que sus diálogos sean particulares.

"Sólo se debería recurrir al diálogo cuando es imposible hacer otra cosa" (Truffaut, 1974, pág. 47) y el guión aún tiene muchos diálogos redundantes, en algunas escenas los personajes cuentan lo que les pasó, sin embargo, si en ese cómo contar del personaje, hay intenciones y subtexto se puede lograr una escena que se sostiene por el diálogo realista, por el valor de lo dicho como en la película Hunger, hay una escena que se sostiene exclusivamente por el diálogo. El plano se mantiene, pero tenemos a dos personajes fascinantes, encarándose con palabras únicamente, una confesión que supera los 8 minutos, sin embargo, hay progresión, la escena está plagada de subtexto, de ambigüedades, de golpes de efecto. un profesor advertía: si quieres romper los cánones, primero hay que aprenderlos. Esta escena llena de diálogo contradice muchos cánones, pero se la realiza de manera magistral: (McQueen, 2008)  
<https://www.youtube.com/watch?v=VAkBz9glJFo>

En La Campaña, la mayoría de las escenas transcurren en una clínica para alcohólicos. Algunas escenas deben sostenerse por diálogo exclusivamente porque los personajes cuentan su historia, están consumidos por la ansiedad provocada por el encierro y lamentablemente no se

acercan a esta escena de Hunger porque aún no se ha realizado el trabajo exhaustivo que esta tesis señala para que los diálogos funcionen.

La escena que revisaremos a continuación está en el desarrollo, pero presenta a nuestro antagonista. Él no tiene diálogo, prácticamente está descrito por el diálogo de los figurantes. "Las características de cada personaje, la naturaleza de los acontecimientos que influyen sobre los mismos y, también, los elementos que determinan el sentido y la fuerza del movimiento ascendente y descendente de la acción." (V. Pudovkin, 1987, pág. 11) A la vez revelan al personaje. En este caso a través de la reacción sutil del Caballo.

INT. BUS. NOCHE

El Caballo está adelante de dos viajeros. Ellos llevan mochilas de estudiante en su regazo.

VIAJERO 1

En diciembre...

VIAJERO 2

Ya...

VIAJERO 1

El 21, pero no reptilianos, se van a invertir los polos. Y eso va a provocar un cambio de conciencia.

VIAJERO 2

¿Dónde viste eso?

VIAJERO 1

En el discovery o el history, dieron que se va a invertir el magnetismo. Que van a haber cambios, pero no va a ser el fin del mundo.

VIAJERO 2

¿Y eso de los reptilianos?

VIAJERO 1

Lo de los reptilianos vi en you tube. Que este año se revelan. Son los de la reserva federal gringa.

El Caballo escucha sin voltear. Le presta atención sin ser obvio.

VIAJERO 2

De ley.

VIAJERO 1

Pero no va a ser el fin del mundo como dicen.

VIAJERO 2

Todos los días es el fin del mundo.

El Caballo escucha. Para él que es tan racional, la conversación no es disparatada. Él se refleja en la ventana y no se puede saber si observa su reflejo o la calle.

El personaje debería ser presentado en la acción, pero en este caso tenemos a un personaje pasivo, que solo escucha una conversación absurda de unos extraños. Pero refleja a un hombre solitario, temeroso del fin. Si el Caballo tuviera un lema sería: Todos los días es el fin del mundo, dicho por un extraño pasajero de un bus. Apenas hay diálogo y si lo hay, al parecer carece de relevancia excepto la última frase. Los parlamentos previos sirven para que los extraños lleguen a esa conclusión y la frase tenga sentido.

#### **4.2. Análisis de personajes y sus relaciones:**

"Se supone que el diálogo refleja al personaje... Jean Loup Dabadie declara... El diálogo es como un maquillaje, no debe esconder los rasgos de los personajes" (Chion, 2006, pág. 89). A través de los diálogos los descubrimos inclusive cuando mienten. Es lo más cercano que tenemos del mundo interior del personaje. "Al escribir cada frase, debes hacerte la siguiente pregunta: ¿qué es lo que impulsa al personaje a decir esto?" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 193). A continuación, veremos la escena del protagonista en otro entorno. Nos da más información sobre él, sobre sus circunstancias. La escena pertenece al primer acto.

INT. CASA DE MATEO. NOCHE.

MATEO camina por un pasillo oscuro. Pasa por un dormitorio con la puerta entreabierta.

MADRE (O.S.)

¿Mateo? ¿Mateo?

MATEO

¿Sí?

MADRE (O.S.)

¿Eres vos?

MATEO

Sí ma...

MADRE (O.S.)

Ah, Buenas noches...

MATEO

Hasta mañana.

MADRE (O.S.)

Ven a despedirte.

MATEO

Estoy cansado.

MADRE (O.S.)

¿Qué te cuesta darme un beso?

MATEO

Sólo duerma.

Silencio.

MADRE (O.S.)

¿Qué pasó ahora?

MATEO

No pasó nada... ya duerma.

Nuevo silencio, Mateo se atreve a caminar hacia su cuarto.

MADRE (O.S.)

Mateo... aguanta a que me muera, después haz lo que te dé la  
gana. Te ruego.

MATEO

Yerba mala nunca muere viejita...

MADRE

¿Qué dijiste?

MATEO

Nada, un chiste tonto... Nunca vuelva a decirme eso ma. Hasta mañana.

MADRE (O.S.)

Hasta mañana. Verás que te quiero mucho.

MATEO

Yo también. Duérmase.

MADRE (O.S.)

Hasta mañana.

MATEO

Ya, hasta mañana... No se preocupe tanto.

El guionista "Ante todo, imagina los personajes y establece sus relaciones recíprocas y su importancia en el desarrollo de la acción; después indica las subdivisiones de todo el material."

(V. Pudovkin, 1987, pág. 11)

La MADRE es un personaje secundario en la trama, está sólo en dos escenas, pero interviene en la trama para generar el primer punto de giro, el desequilibrio en el protagonista y por ello tiene importancia. Se la construyó con referentes y lo que podemos ver en esta escena es una dinámica que los personajes han sostenido, él que llega a la madrugada y la Madre que no

duerme por preocupación. Parece rutinaria, hasta que ella pregunta: *¿Qué pasó ahora?* Aquí podemos conocer algo de Mateo a través de la madre: Él siempre se mete en problemas. La reacción de la madre aparentemente es pasiva, pero su frase dice mucho, es una plegaria, ruega por una tregua porque el estado de Mateo la hiere y a la vez es una especie de rendición. *Aguenta que me muera* debería conmover a cualquier hijo, en lugar de eso Mateo responde con indiferencia, con un chiste que hasta podría ser un deseo profundo de Mateo para que su madre lo deje en paz. Entre los dos hay hastío, alguna gota debería derramar el vaso.

Los personajes "Pueden dar sólo una parte de la verdad, sin por eso ser mentirosos" (Chion, 2006, pág. 89). Escuchamos a Mateo mentir sin embargo su Madre le conoce. "Los personajes pueden mentir, activamente o por omisión" (Chion, 2006, pág. 92). A través de esta mentira descubrimos a Mateo y la relación que tiene con su Madre, los dos son aparentemente cariñosos, pero están cansados el uno del otro, cansados de su rutina. La relación ha llegado a un punto de quiebre.

A continuación, revisaremos la relación entre el Caballo y Mateo desde su primer encuentro, podremos ver cómo se van conociendo, cómo la confianza entre ellos aumenta y la relación va cambiando de valores.

CABALLO

Está crecido el río.

MATEO

¿Perdón?

CABALLO

El río... época de lluvias.

MATEO

Ah.

CABALLO

A este le decían el Julián Matadero... hace tiempos se  
desbordaba--

MATEO Sí.

Mateo asiente con ansiedad, no quiere seguir la conversación.

El Caballo se sienta a un metro de Mateo.

CABALLO

¿Por qué no vas adentro, con los demás?

MATEO

¿Perdón?

Mateo parece sorprendido por el extraño, intenta reconocerlo, lo tiene a contraluz y pareciera no entender lo que el hombre dice.

CABALLO

Que tomar sólo no es bueno.

MATEO

Ah... hay mucho ruido adentro pero ya voy... ¿quiere? Mateo ofrece su bebida por compromiso. Al Caballo le parece sumamente extraña la cantimplora.

MATEO

(Tomando confianza) Es que era boy scout.

El Caballo ríe por la broma y también agradecido.

CABALLO

No flaquito... no te preocupes. Dale vos que ya no puedo. Soy el Caballo. (Lo dice como si fuera alguien famoso)

Mateo no tiene idea de quién sea.

MATEO

Ah... Soy Pablo.

CABALLO

Muchísimo gusto. No quería molestarte... también escapó del ruido y vengo a oírle al río, a ver qué dice.

Mateo se soba la cabeza.

CABALLO (CONT'D)

¿Estás bien? ¿Pablo?

MATEO

Todo bien.

CABALLO

Qué bueno Mateo. Todos dicen: ahí nomás, más o menos...

Mateo se percata que el extraño dijo su nombre real.

Levanta su cantimplora y bebe, permanece alerta y mira al extraño de reojo.

CABALLO (CONT'D)

Nos quejamos, nada más.

MATEO

Cierto.

CABALLO

Eso trato de enseñar en mi trabajo.

Mateo asiente. Permanece en silencio esperando que el otro hable mas no lo hace.

MATEO

¿En qué trabaja?

El Caballo se presenta con su apodo que lo describe no sólo físicamente "... ese nombre juegue correctamente su papel en el transcurso del film" (Chion, 2006, pág. 93). El Caballo habla con diminutivos, se muestra como un hombre sabio. Mateo lo quiere alejar y utiliza la misma estrategia que con su Madre, es evasivo, utiliza monosílabas. El Caballo intenta conseguir la confianza de Mateo advirtiéndole que tomar solo no es bueno, trata de aconsejarlo, primero busca un tema de conversación, porque los dos están frente al río el tema es obvio, pero Mateo no cede. Cambia su estrategia, otro intento. Quiere advertirle que es peligroso para que Mateo tenga empatía, pero este finge no escuchar bien. El Caballo insiste y tenemos un gesto clave. El Caballo se fija en la cantimplora de Mateo. Éste, como rasgo del personaje, es cortés y ofrece un trago al Caballo. Mateo hace una broma a partir de su cantimplora y recién ahí el Caballo se presenta porque Mateo ya no está a la defensiva. Hay un cambio de valor. Mateo se presenta como Pablo porque no le da importancia al extraño ni a su conversación, hasta que el Caballo menciona su nombre real y Mateo se percata. Algo está mal.

INT. COCINA. DÍA.

Mateo lava los platos. El Caballo toma café.

CABALLO

¿Y cómo va todo?

MATEO

Bien.

El Caballo asiente complacido.

CABALLO

No es tan malo estar acá. Tienes tiempo para ordenarte el mate. (Se señala la cabeza) Y en un tiempo ha de venir el psicólogo, con él sí te va a gustar hablar.

MATEO

Sí.

CABALLO

(BUSCA QUÉ DECIR) Y... No esperes a que la vida te pase. Recién estoy conociéndole a mi hija. Es... una genia, no sé por dónde salió a mí. Ella pinta y no le tiembla la mano. Son cuadros raros, de la gente en silencio.

Mateo nota el nerviosismo del Caballo y parece compadecerse.

MATEO

¿Cómo se llama?

CABALLO

Clarita. Es muy valiente, muy diferente a mí. Voy a tener un nieto... ¿Ves? Son cosas que hubieran pasado de largo. Sin darme cuenta. No dejes que la vida se vaya de largo.

MATEO sonrío levemente, con algo de amargura e inclinando la cabeza con algo de sumisión.

El CABALLO lo mira e intuye.

CABALLO (CONT'D)

¿Qué pasó flaquito?

MATEO

Me acordé de algo.

CABALLO

Me puedes contar todo lo que quieras.

MATEO

No es nada grave... es una de las pocas cosas que me acuerdo de mi papá. Yo tenía unos 5 años más o menos y él me llevó a pescar, a mi ñaño también. Y algo picó, jalé el hilo y saqué un pescado pequeñito. De este porte más o menos.

MATEO indica el tamaño aproximado con su índice y pulgar.

Pareciera que contara cualquier cosa para darle gusto al

Caballo que asiente atento.

MATEO (CONT'D)

Y mi papá me dijo que mejor le deje entonces él le quitó el anzuelo y dejó que el pescado vuelva al agua. Y ahí vi que apenas nado para quedarse frente a la orilla, al lado de mis botas.

No se movía frente a una pared de lodo. No nadó para huir, sólo se quedó ahí. Y no sé, creo que le dio de esos sustos que paralizan hasta el instinto o sólo se dio cuenta

de algo que no sé explicar.

CABALLO

¿Y tu papá qué dijo?

MATEO

Me vio que no me movía de ahí y que sólo veía al pez. Él casi no hablaba, sólo me dijo que está muy pequeño, fue lo único que pesqué en la vida... Sólo que desde ahí me di cuenta de algo parecido a lo que se dio cuenta el pez, pienso... No creo en Dios.

Mira fijamente al CABALLO.

MATEO (CONT'D)

No es lógico y si existe, debe ser como un tipo que te saca del agua. No sé explicar... y no es tan grave... No quiero que mi familia se sienta mal, a veces sólo quisiera irme y ya.

Los dos se quedan en silencio por un momento.

El CABALLO, ensimismado, toma de su taza.

Han transcurrido un par de semanas desde que Mateo ingresó a la clínica contra su voluntad.

Los dos se conocen más pero aún tienen barreras. Mateo aún permanece distante, en parte

porque el Caballo fue el que lo internó, pero la personalidad lastimera del Caballo evita que Mateo se cierre totalmente a él.

"La piedad que nos inspira la suerte de un personaje es proporcional a nuestro grado de familiaridad con él" (Chion, 2006, pág. 123). Mateo le sigue la conversa hasta que el Caballo confiesa de forma apresurada (y miente porque debe motivar al interno para que se mantenga sobrio) porqué la sobriedad le ha servido y se centra en su hija. Sin embargo, esta confesión le acerca a Mateo que le cuenta algo aparentemente insignificante, pero con ello intenta explicarle al Caballo su total indiferencia a todo, excepto su familia a la que no quiere preocupar y a la vez, la mira como una carga. El Caballo no tiene respuesta.

"No siempre podrás hacer que un personaje le cuente su vida a un extraño, ni aprovechar una discusión acalorada para explicar ciertas cosas al espectador." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 223) Tenemos confesiones de los personajes porque han llegado a esa etapa de confianza. Sin embargo, en lo que cuentan hay una intención. Mateo no cree en el tratamiento y es sincero. El Caballo tiene que creer y mentar.

### **4.3. Contexto, subtexto y el personaje:**

#### **4.3.1 Contexto y antecedentes:**

Sobre los diálogos, hay que "... concebirlos completamente en función de los personajes y sobre todo de las situaciones." (Chion, 2006, pág. 90). Para elaborar los diálogos podemos revisar el contexto y las condiciones en las que la escena transcurrirá. Los personajes no hablarán de la misma forma en un convento y en una discoteca. El antecedente (que puede saberlo el espectador o el guionista exclusivamente para revelarlo más adelante) también condiciona el diálogo. Mateo guarda cierto rencor al Caballo por haberlo llevado allá, trata de ser evasivo, se

va contra sus creencias para mantener una brecha entre los dos. "No se puede escribir diálogo sutil si no está en situación" (Chion, 2006, pág. 90) .

#### 4.3.2. Subtexto y el silencio:

"El texto es lo que el personaje dice; y el subtexto, lo que quiere decir en realidad." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 205) Va de la mano de la intención. "El subtexto cumple estas tres funciones: hace más realista el diálogo, le añade la tensión dramática entre lo que se dice y lo que se calla, y permite al público participar activamente en la película." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 206) "Field recuerda que, en un juego de preguntas y respuestas, la réplica de un personaje a otro puede no ser otra réplica, sino un silencio, una acción (gesto) o una ausencia de reacción". (Chion, 2006, pág. 88). El silencio, al igual que el subtexto, si es bien usado, eleva la tensión "Bajo las vacilaciones y los titubeos subyacen muchas cosas" (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 210) El subtexto es revelador, en el personaje provoca "... que sus deseos inconscientes vayan aflorando en sus palabras." (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 211) Cuando un personaje dice directamente lo que quiere, se pierde la tensión. Ser directo es el último recurso "... que los personajes se muestren totalmente francos se considera un defecto del guión". (Gotham Writer`s workshop, 2006, pág. 205) "En algún punto el subtexto emergerá a la superficie, pero si sale completamente no pienso que te estás haciendo un favor. " (Serges, 1990, pág. 171) No puede ser evidente, parte del estado en el que se encuentra el personaje, de su emoción.

"Hace unos días Javier Meléndez escribía en su fantástico blog: "lasolucionelegante", sobre los peligros de no usar correctamente el subtexto, quisiera hablar también de este peliagudo concepto además de remarcar la importancia de los silencios en el lenguaje cinematográfico, esa

cuarta dimensión llena de intencionalidad, de acción y por lo tanto de subtexto, un gran elemento de significación.

El silencio trata de decir de lo que no se puede decir, aunque paradójicamente cuando hablamos de cine, si dice y mucho, sobre todo en los diálogos, aunque esté presente en toda la narración a modo de subtexto, justo lo que hace que al final del recorrido entendamos la profundidad de lo que la historia y sus personajes tratan de explicarnos, es como un secreto direccional, que poco a poco se desvela y muestra todas sus consecuencias. Mucho es lo que se dice cuando no se dice nada. El silencio se convierte en el motor que hace avanzar la historia y en el activador de la incertidumbre en el espectador. Los diálogos de los personajes se insertan en esta ilusión de realidad. El diálogo es la manifestación externa de los personajes como seres vivos dentro de la ficción en el transcurso del discurso, durante el cual, además, el espectador puede asistir a su evolución manifestada también en su modo de hablar y en su modo de callar al enfrentarse a los otros. El cine apela al sentido de la realidad del espectador que es consciente de la irrealidad del relato cinematográfico, pero que lo contempla como un acontecimiento real que sucede en presente. El deseo del personaje procede de una motivación. El personaje tiene una razón para hacer y para decir o no decir. Esta motivación puede ser inconsciente o manifiesta, pero en todo caso sembrada a lo largo del relato. Lo que no se muestra o no se dice permanece oculto hasta que es desvelado por el propio personaje o por otro personaje en el transcurso de los acontecimientos." (Beiro)

#### **4.3.3. Rasgos y carácter del personaje:**

"Un personaje puede e incluso a menudo debe definirse por su carácter o su función sin esperar, desde la primera escena." (Chion, 2006, pág. 101)

"Según Field, hay que definir el fin, el deseo, el need del personaje, y crear los obstáculos..." (Chion, 2006, pág. 98). "Ninguno es presentado como bueno, malo o humano en abstracto por el discurso de los demás; cada uno se muestra activamente en su papel, desde su primera escena." (Chion, 2006, pág. 101). Recomendamos la realización de una biografía del personaje porque podemos encontrar la manera en la que él se expresa, lo vamos conociendo al punto que podemos generar particularidades del personaje a través del diálogo y mantenemos su coherencia y consistencia que es vital para que sus diálogos se mantengan verosímiles. El espectador, inconscientemente puede sentirse traicionado si encuentra incongruencias en el personaje, si su contradicción, sus dilemas y decisiones no tienen un fondo que los justifique. "En el teatro clásico, la regla era que, una vez definido, el personaje no debía cambiar de carácter... Sin embargo, se admite que el personaje pueda ser modificado, con la condición de que no sea de modo incoherente y repentino." (Chion, 2006, pág. 99). Si el personaje cambia, debemos justificarlo, él cambia porque aprende.

"Parte de la construcción de buen diálogo es pensar y comprender que es lo que el personaje quiere mantener en secreto." (Sergger, 1990, pág. 168) Conocer al personaje facilita el uso del subtexto, incluso su profesión influye en lo que piensa y dice, por ello el personaje debe ser investigado. En la película francesa, Entre los muros, el protagonista es un profesor de una secundaria cuya mayoría de alumnos son migrantes. Debe elegir bien las palabras. Los diálogos en esta película son quizás, los más realistas que podamos encontrar. Probablemente porque partió de un libro que se basó en hechos reales y personajes reales. (Cantet, 2008)

## Conclusiones

Tras la investigación realizada se ha llegado a las siguientes conclusiones:

La clara formulación de la idea controladora, la premisa y la estructura aportan para la elaboración de un guión conciso.

Si bien, el diálogo depende de la situación y mientras más interesante sea, mayor será la tensión en la escena, recomendamos la elaboración de una biografía del personaje para que sus diálogos sean más verosímiles con las particularidades del personaje.

Las funciones del buen diálogo son: hacer que la acción avance, deben aportar a la progresión, informar al espectador sin que sea explícito, revelar al personaje y la relación con otros y comentar la acción.

Los diálogos deben tener coherencia con el personaje y deben ser concisos. Los diálogos son estilizados para que haya comprensión, progresión y un ritmo.

El subtexto es uno de los elementos principales del diálogo y el uso correcto de este elemento dota de realismo al diálogo. Además, incrementa la tensión.

### Referencias

- Beiro, H. (s.f.). *Confesiones de un guionista novel*. Recuperado el 12 de Julio de 2016, de <https://hermanbeiro.wordpress.com/2010/08/10/el-subtexto/> Carrière, J.-P. (1997). *La película que no se ve*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Chion, M. (2006). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Dubatti, J. (2010). Prólogo. En A. Chéjov, *Teatro Completo* (pág. 8). Buenos Aires: Losada.
- Fernández, G. (2003). *Dramaturgia Método para escribir o analizar una obra dramatizada*. La Habana.
- Field, S. (2004). *Cómo mejorar un guión*. Madrid: Plot.
- Gotham Writer`s workshop. (2006). *Escribir cine*. Barcelona: Alba.
- Lawson, J. H. (1976). *Teoría y Técnica de la dramaturgia*. La Habana: Arte y Literatura.
- Levyson, B. (Dirección). (1988). *Rain Man* [Película].
- Mckee, R. *El guión Sustancia, estructura y estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- McQueen, S. (Dirección). (2008). *Hunger* [Película].
- Meza, Y. G. (15 de septiembre de 2015). *Tinta al sol*. Recuperado el 29 de agosto de 2016, de Características del buen diálogo: <http://www.tintaalsol.com/2015/09/caracteristicas-de-un-buen-dialogo/> Parker, P. *Cómo escribir el guión perfecto*. Barcelona: RobinBook.
- Sant, G. V. (Dirección). (1997). *Good Will Hunting* [Película].
- Serger, L. (1990). *Creating Unforgettable Characters*. Nueva York: Hot Paperbacks.
- Sergio, M. (Julio de 2008). *El diálogo en el guión y la dramaturgia*. Recuperado el 29 de mayo de 2012, de El diálogo en el guión y la dramaturgia: <http://sergiomonguillo.com/2008/07/el-dialogo-en-el-guin-y-la-dramaturgia.html> Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza editorial. V. Pudovkin, S. E. (1987). *El guionista y su oficio*.
- Vale, E. *Técnicas del guión para cine y televisión*.

Watson, A. (9 de junio de 2011). *The script lab*. Recuperado el 15 de octubre de 2016, de Conflict through dialogue: Inglorious Basterds: <http://thescriptlab.com/features/main/1104-conflict-through-dialogueingloriousbasterds>

## **Filmografía:**

Boyle, D. (Dirección). (1996). *Trainspotting* [Película].

Cantet, L. (Dirección). (2008). *Entre les murs* [Película].

Darabont, F. (Dirección). (1994). *The Shawshank Redemption* [Película].

Donoso, J. C. (Dirección). (2007). *Saudade* [Película].

Ferreri, M. (Dirección). (1973). *La grande bouffe* [Película].

Forman, M. (Dirección). (1975). *One flew over the cuckoo`s nest* [Película].

Levyson, B. (Dirección). (1988). *Rain Man* [Película].

McQueen, S. (Dirección). (2008). *Hunger* [Película].

Sant, G. V. (Dirección). (1997). *Good Will Hunting* [Película].

**Anexos**

Guión de La Campaña