

	Pag
Índice	
Introducción	3
Capítulo 1: El actual cine latinoamericano.	8
1.1 Tres gigantes	10
1.1.1 Brasil	11
1.1.2 Argentina	13
1.1.3 México	15
1.2 Colombia	17
1.2.1 Realizadores	18
1.2.2 Nuevas Proyecciones	19
Capítulo 2: Cara y sello del cine colombiano.	21
2.1 Marketing vs creatividad.	23
2.1.1 Marketing Audiovisual	28
2.2 Intenciones creativas.	32
2.2.2 Apropiación del pueblo.	33
Capítulo 3: Camino a la creación.	36
3.1 La importancia del guión.	36
3.2 Primer paso.	40
Capítulo 4: Puntos vitales de la historia.	45
Fijando parámetros.	45
4.1 Premisa	46
4.1.1 Personaje	48
4.1.2 Género	55

4.1.3 Estructura	59
4.1.4 Espacio y tiempo	63
4.2 Sinopsis	65
Capítulo 5: Impresión autoral.	74
5.1 Escaleta	74
5.2 Tratamiento	77
Conclusiones.	83
Referencias bibliográficas.	87
Bibliografía	89

INTRODUCCIÓN.

El cine es un arte que lleva años consolidándose como industria, y en la actualidad, tiene como máximo exponente de producción y distribución al cine estadounidense radicado en Hollywood. Pero también es inevitable mencionar a países como India, China, Corea y algunos de la comunidad europea, también han venido desarrollando una industria. A excepción de la cinematografía hindú y la hollywoodense, las demás cinematografías pertenecientes a otros países no tienen un gran nivel productivo, sin embargo esto no ha logrado opacar los emprendimientos creativos que han contribuido a su expansión cinematográfica.

En las últimas décadas, Latinoamérica también ha ido desarrollando su cinematografía, proponiendo historias interesantes y llamativas que han incitado al público a ir a las salas de cine, a deleitarse o no, con las producciones realizadas en su propio país o en alguno vecino. De hecho, ha aumentado la organización de festivales, en donde se estimula la producción cinematográfica local.

Dentro de las realizaciones actuales se encuentra un gran avance en las etapas de producción y comercialización que, de cierto modo, han hecho que la cinematografía Latinoamericana sea más competitiva e industrializada. Sin embargo, algunas muestras presentan un notable retroceso en el proceso creativo, que contraste con lo desarrollado en la etapa comercial.

El público latinoamericano es un fiel consumidor del cine Hollywoodense que, mas allá de los juicios de valor que puedan surgir de la calidad de algunas de sus producciones, conoce muy bien el proceso creativo para estructurar una producción cinematográfica. Este es un punto en el cual se puede hacer una comparación con algunas producciones de Latinoamérica, en donde no siempre hay una clara estructura dentro de la película y se convierte en una falencia que, para un público tan acostumbrado a ver las producciones provenientes de una industria ya consolidada desde hace décadas, se vuelve fatal a la hora de consumir los productos locales.

Latinoamérica tiene una gran variedad de historias que pueden surgir, ya sea por su diversidad social, por sus problemas políticos y por la idiosincrasia de cada nación. Actualmente han brotado realizaciones cinematográficas que, sin dejar duda de su nivel de producción y despliegue logístico, tienen un argumento muy poco convincente para el público.

Esto debe cambiar, ya que hay material, capacidad creativa e intelectual para plantear y desarrollar historias estructuradas, con un argumento sólido que logre darle satisfacción al espectador.

El Proyecto de Graduación a realizarse, incluido en la categoría de creación y expresión, tiene como objetivo desarrollar el tratamiento de un guión de Largometraje para producirse en Latinoamérica. Teniendo como parte esencial del progreso de

construcción, la descripción y el análisis de cada paso del proceso creativo.

Para lograr este objetivo, es prioritario tener conocimiento de varios de los textos académicos a los que se le hará referencia. Ya que será de gran importancia analítica para el desarrollo del guión, en donde se adaptarán varias de las propuestas que plantean, en función del mismo.

Por otro lado, la intención es crear un producto con características que resulten innovadoras en cuanto a los componentes propios de la historia, como en su propia estructuración.

El tratamiento del guión a realizarse proviene de una iniciativa creada en un formato de medimetro, para la consigna académica de Guión Audiovisual II de la Universidad de Palermo. La idea es hacer un desarrollo complejo de esta iniciativa para llevarlo a un formato de largometraje, cumpliendo con los requerimientos, que un guión de esta categoría, exige.

Para este proyecto se tendrán en cuenta algunas realizaciones colombianas de las últimas dos décadas, con la intención de tener referentes de producciones locales, en las cuales se podrá hablar de varios parámetros creativos reflejados en el producto final, es decir la película en sí.

El desarrollo de este proyecto se iniciará, en el capítulo Uno, haciendo un nombramiento de los países latinoamericanos que tienen una cinematografía mas elaborada y de mas recorrido. Se hará mención referencial para Argentina, Brasil y México, como los máximos exponentes del cine Latinoamericano. Se hará una observación sobre el cine que se ha realizado en los últimos 25 años para, con la intención de establecer un contexto territorial, poder centrar la atención en un país como Colombia, el cual desde hace unos años ha emprendido la tarea de mejorar sus niveles de producción cinematográfica.

En el segundo capítulo se tratará el cine colombiano y se hablará específicamente de sus problemas. Se hará énfasis en la divergencia actual que se presenta entre el desarrollo comercial y el desarrollo creativo de la producción local. Para ello es necesario plantear como funciona el sistema comercial del cine y como se está implementando en las películas colombianas. Es relevante resaltar este tema como un previo establecimiento del contexto cinematográfico actual de Colombia. También es necesario establecer el punto de vista social que se ha ido implantando en la cinematografía actual.

Para el tercer capítulo, se iniciará una introducción dentro del proyecto creativo, se mencionará las razones por las cuales surgió el proyecto y la evolución que ha tenido hasta el momento. Pero lo más importante será destacar la importancia de la realización del guión. Se hablará de la etapa investigativa que

tuvo este proyecto en instancias previas a la construcción de cada uno de los pasos para crear el guión.

El Impulso central de este proyecto es fundamentar la importancia de crear un guión sólido como la base esencial de un proyecto cinematográfico de ficción. Por ello, en los capítulos Cuarto y quinto se llevara un análisis detallado de los pasos de construcción que se implementarán en este proyecto. Se presentarán los pasos en su generalidad y posteriormente se profundizará en su aplicación justificada bajo una base teórica, con la cual se concordará o se divergirá.

La creación de este tratamiento que se desarrollará en este Proyecto de Graduación tiene como fin su construcción en formato de guión para poder ser llevado a la pantalla en un futuro, por ello es importante crear un producto sólido que facilite su transposición al formato audiovisual.

Este Proyecto de Graduación presentará un Cuerpo C, en el cual se expondrá el resultado final de cada uno de los procesos creativos para el guión de largometraje. Esta carpeta servirá como referencia importante para el lector, y será de utilidad para la comprensión total del proyecto.

Capítulo 1: El actual cine latinoamericano.

Durante más de 70 años, Hollywood ha monopolizado de distribución y exhibición de películas a nivel mundial. De igual manera, ha sido el mayor realizador de cine de toda la historia. Ha contribuido con el desarrollo de aspectos técnicos que han deleitado al público con miles de detalles plásticos. Su industria se ha convertido en un imperio con un muy excelente desempeño empresarial y logístico, como también lo tiene en el proceso narrativo en varias de sus producciones.

Dentro de su cinematografía se pueden encontrar películas que pueden servir de ejemplo para el cine actual, en donde la narrativa y los desarrollos técnicos trabajan de manera conjunta para lograr una realización espectacular. Sin embargo no todo el cine norteamericano es así, también existen películas en donde su desarrollos creativos no equilibra los esfuerzos realizados en su técnica.

Hollywood no sólo es pionero en la realización y producción de películas, sino también en su distribución. Las grandes empresas distribuidoras del cine mundial son norteamericanas, y actualmente tienen el control de exhibición de muchas salas de cine alrededor del mundo. Empresas como Warner Bros, 20th Century Fox, Columbia Pictures, Universal studios, entre otras, manejan la distribución en gran parte del mundo.

A pesar de que hay una superioridad considerable de Hollywood con respecto a Latinoamérica, esta última lleva varias décadas uniendo esfuerzos para concretar varios de sus proyectos cinematográficos, que pueden no tener el mismo nivel de producción que el cine estadounidense, pero intentan tener un deslumbramiento creativo, que en muchos casos opaca las producciones costosas que se exhiben en los cinemas.

Latinoamérica, en sí, es zona heterogénea a nivel económico y socio-político. Los países que la componen han trabajado durante su existencia por su desarrollo, sin embargo muchos de ellos han encontrado obstáculos económicos, políticos y sociales que han intervenido e influido en la evolución de cada nación, ocasionando la situación de hoy en día.

En los últimos años, América Latina ha logrado una especie de unificación que, de cierto modo, ayuda para que en la región surjan nuevas posibilidades para hacer cine. Prueba de esto es la creación de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano presidido por Gabriel García Márquez.

El Centro de Información e Investigaciones de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano es una instalación creada con el objetivo de contribuir a suplir la carencia de información sobre la temática audiovisual en América Latina y El Caribe. Con total acceso del público, contiene numerosos documentos sobre el tema. Posee un banco de datos acerca del universo cinematográfico latinoamericano que incluye películas latinoamericanas y caribeñas, películas no latinoamericanas

con tema latinoamericano, biofilmografías, distribuidores, productores y carteles. (2010)

Por otro lado también está el Programa Ibermedia, creado por la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno en 1997, con la finalidad de fomentar la cooperación entre países miembros de esta organización, para el desarrollo cinematográfico.

Es cierto que Latinoamérica no tiene una estructura económica sólida, que impulse el desarrollo cinematográfico a una escala similar a la norteamericana, ni tampoco la misma cantidad de realizadores calificados para un emprendimiento de este tipo. Sin embargo, entre estos mismos países se encuentran muestras cinematográficas que han deslumbrado con su desempeño creativo, que a pesar de tener recursos muy limitados han conseguido realizaciones con éxito internacional, sirviendo de ejemplo para muchos otros países que hasta ahora comienzan a tener un nivel de producción con mejores proyecciones.

1.1 Tres gigantes

Las dos últimas décadas han sido de mucha importancia para el cine en general. Han surgido producciones, en distintos formatos cinematográficos, con propuestas creativas que han despertado interés en el público local y extranjero, promoviendo así la realización de cine en Latinoamericana. Muchos de estos proyectos son exhibidos en festivales a lo largo del continente y del mundo entero, en donde, en los últimos años se ha ido impulsando la realización cinematográfica, otorgando premios y distinciones que

estimulan a muchos productores, directores y guionistas a seguir trabajando en nuevas historias y nuevos proyectos.

En América Latina no es fácil emprender la realización cinematográfica. A diferencia de Estados Unidos, en cine en Latinoamérica depende directamente del estado. Es decir que cada país tiene normas, leyes vigentes e instituciones a cargo con los temas que se refieren al cine, ejerciendo un control sobre el emprendimiento del mismo. Ejemplo de esto se puede ver con el INCAA en Argentina, Proimagenes en Movimiento en Colombia, ICAIC de Cuba, Instituto Mexicano de Cinematografía, Conancine de Bolivia, entre otros. Hoy en día también se puede contar con algunos fondos privados, que de cierta manera, ha logrado que haya mas interés en realizar películas o muestras cinematográficas en otro formato, contribuyendo al progreso de este arte.

Durante varias décadas y hasta la actualidad, ha habido la participación constante de tres países, que a lo largo de su historia, han sido de los pocos que se han esforzado por no dejar derrumbar los progresos realizados en cuanto a la producción de cine se refiere. Estos tres países son Argentina, Brasil y México. Cada uno con una interesante e importante historia sobre su cinematográfica, sin embargo para el desarrollo de este Proyecto de Graduación, se hará una breve mención de su historia fílmica, ya que es relevante para establecer el contraste productivo y creativo que hay entre estos países y Colombia, país en cual se centrará este proyecto. Se hará hincapié en el progreso de los últimos 25 años.

1.1.1 Brasil

En cine llegó a este país alrededor de 1900 pero empezó de manera muy dispersa, el primer largometraje importante fue *El crimen de los bananos* (1913) dirigida por Francisco Santos. Pero fue hasta 1925 que Brasil tuvo un importante surgimiento artístico que contribuyó con la aparición de varias salas de proyección, alrededor de 150 para el año de 1935.

El cine de Brasil tuvo inicialmente una influencia norteamericana que se vio reflejada en el talento de Humberto Mauro, que debutó con un western *Valadao* (1926). Pero realizó su obra maestra en 1933 con *Ganga Bruta*.

Por otro lado también aparecieron vanguardias europeas que se vieron reflejadas en la cinematografía brasileña en producciones como *Sao Paulo, sinfonía de una metrópoli* (1929) dirigida por Kemeny. La producción del cine brasileño no excedió las 10 películas por año, sin poder hacer alguna diferencia al monopolio de Hollywood. Sin embargo durante esos años salieron éxitos como *La ciudad mujer* (1934) y *La historia de mis amores* (1935) dirigidas por Humberto Mauro.

Pero la producción cinematográfica bajó considerablemente en la década del 40, la excesiva producción de películas destinadas a lanzar canciones para el carnaval de Rio, y la monopolización de la distribución y la proyección en salas por parte de Luis Severiano Ribeiro, hicieron que la producción artística fuera cada

vez menor. Sin embargo, realizadores como Carmen Santos, Luis de Barros y el mismo Humberto Mauro no se dieron por vencido y tras muchos esfuerzos lograron producir películas que son de un peso importante para la cinematografía brasileña, como lo es *Inconfidencia mineira* (1948) dirigida por Carmen de Santos, consagrado como film revolucionario brasileño. Por su parte Mauro estuvo encargado del Instituto Nacional de cine Educativo, en donde se dedico a formar documentalistas.

Sin embargo en 1950 hubo una dispersión de esfuerzos, para el progreso del cine. Allí apareció Alberto Calvacanti, nombrado por la Vera Cruz (productora fundada por el Banco de Brasil y el Estado de Sao Paulo) , que impulso lo que llamo "Un cine brasileño para brasileños" que fue la ideología que plasmo en las películas que dirigió y produjo. Su película mas exitosa fue *O cangaceiro* (1950). Pero la Vera Cruz fue muy ambiciosa con sus contratos de distribución que llevo la ruina esta empresa y ocasiono la partida de Calvacanti para Europa. Sin embargo la cinematografía brasileña no sufrió el retroceso de caer de nuevo en el cine de Carnaval. Surgió una nueva ola, mas eficiente, en términos productivos, de este grupo surgieron Films como *Vento Norte* (1956) documental del realizador Salomao Scliar y *Rio 40°* (1958) un film social realizado por Nelson Pereira dos Santos. Un film emblema del reconocido movimiento cinematográfico llamado Cine Nôvo. Movimiento que concentraba sus ideas en revelar la realidad social de un país.

Hacia la década del 60 se vio una clara decaída, en Brasil, de la empresa Hollywoodense, pero el cine local no mostraba ningún tipo de progreso, a causa de la falta de presupuesto por parte del estado que siempre se mostró indiferente ante el cine.

Este país es uno de los mas importantes, ya que tiene un valor agregado al manejar un idioma totalmente distinto al de la parte restante de Latinoamérica, sin embargo, esto no ha sido ningún impedimento para que el cine de este país se haya hecho conocer en el resto del continente.

Cidade de Deus (2002) y *Tropa de élite* (2007) son dos ejemplos de películas que se desarrollaron muy bien y fueron exitosas en el exterior. Son muestras de dos películas que tratan la idiosincrasia brasileña expuesta en un problema social

Brasil es hoy en día uno de los países latinoamericanos que más cine exporta, que tiene mas muestras en el exterior con historias brillantes, que en algunos casos no tienen un presupuesto elevado, pero son superiores en cuanto calidad creativa se refiere.

1.1.2 Argentina

El primero director consagrado fue Mario Gallo, inmigrante Italiano que en 1908 estreno el éxito *La ejecución de Dorrego* y que sería la película que lo impulsaría a convertirse en director y productor de varios Films donde tomaba la historia argentina como fuente de inspiración.

El cine comenzó una etapa prospera en Buenos Aires alrededor de 1915 de donde surgieron Films como *Nobleza Gaucha* (1915) de Eduardo Martínez y Ernesto Gunche y *Juan Sin ropa* (1919) de Quiroga y Benoit. En esta época surgieron personas que colaboraron

con el progreso cinematográfico argentino, como lo son Nello Cosimi y José A. Ferreyra, que lograron hacer una excelente representación de los barrios populares de Buenos Aires.

Sin embargo el cine argentino se vio en una profunda crisis entre 1927 y 1931, crisis que logro ser superada con el cine hablado en donde el Film de de Ferreyra *Muñequitas porteñas* (1931) se convirtió en un éxito y contribuyo a la construcción de estudios de cine en la Argentina. Esto disparo las producciones en esta parte del continente americano, que logro tener un gran auge durante la década del 30 en donde producciones como *Viento Norte* (1937) y *Los prisioneros de la tierra* (1939). Pero a comienzos de la década de los 40, el cine argentino decayó a causa de la guerra que había envuelto a todo el mundo, eso origino una disminución de 50% en las producciones argentinas. Pero en 1945, con el fin de la Segunda Guerra Mundial se logro volver al mismo nivel productivo, en donde las películas brillaban por su nivel técnico que realmente contrastaba con su originalidad. Durante la dictadura del general Perón se hicieron películas de este tipo, solo fue hasta finales de la dictadura cuando apareció Leopoldo Torre Nilsson, que logró afirmarse con obras de calidad como *La casa del ángel* y *Fin de la fiesta*. Producciones en las cuales intentaba mostrar la realidad de una burguesía arruinada y decadente.

Hay muchas muestras a las que nos podemos referir como ejemplo: *El secreto de sus ojos* (2009), *XXY* (2008), *Iluminado por el fuego* (2006), entre otros.

En muchas de sus muestras Argentina a presentado películas cuyo guión son adaptaciones de una novela literaria, sin embargo, el trabajo creativo en el guión ha sido impecable. Lamentablemente esta pequeña industria tiene falencia en sus proyectos en donde también se pueden percibir obras de decadente nivel creativo, pero con un inteligente desarrollo en marketing.

1.1.3 México

En 1897, Salvador Toscano compra una aparato Lumiere y comienza a filmar la historia y las revoluciones de su país por 20 años, es así como el cine comenzó en México, en donde toda esta documentación fílmica se ve reflejada en *Memorias de un mexicano*, editada en 1954.

En sus inicios, el cine mexicano tenía una corriente muy documentalista, impulsada por el realizador Ezequiel Carrasco con *La lucha por el petróleo* (1925) y Miguel Contreras Torres con *La corporal*, *De raza azteca* y *El hombre sin patria* (1922), Directores que buscaron siempre sus temas en la historia de su país.

Ya para 1939 el cine mexicano había alcanzado un alto nivel, tanto que para inicios de la Segunda Guerra Mundial ya se habían hecho películas como *Allá en el rancho grande* (1936) de Fernando de Fuentes. Este fue el primer filme mexicano que se estreno en los Estados Unidos, con subtítulos en inglés. Este filme exitoso en países de habla hispana y fue determinante para el desarrollo de la *Época dorada* del cine de México. Sin embargo después del fin de la guerra el cine de este país se comenzó a ver afectado con el

repunte del cine Norteamericano y con la aparición de la televisión.

El cine fue cayendo hasta 1957, donde se dio por terminada la época dorada con la muerte de Pedro Infante. Sin embargo por otro camino, el del cine independiente, el cineasta español Luis Buñuel construyó la etapa más fructífera de su carrera y dio al mundo otra visión del cine mexicano. Fue con esto que instituciones como la Universidad Autónoma de México (UNAM) y contribuyó con la creación.

Durante mucho tiempo el cine mexicano se vio inundado de melodramas y fábulas religiosas en donde abundaban detalles costumbristas de un folclore que era para uso de turistas. Sin embargo por otro lado y de una manera muy ingeniosa lograron insertar la comedia dentro del cine como modo expresivo de representar a una sociedad, en donde Mario Moreno "Cantinflas" hizo un gran esfuerzo, con cine, de demostrarle al mundo la potencia cultural y artísticas de las naciones Latinoamericanas.

Con una trayectoria impresionante de películas de varios géneros que en los últimos años ha tenido ejemplares que han servido de muestra como base estructural de la construcción de un guión.

El cine mexicano se ha vuelto en el ícono del cine latinoamericano, sobretodo cuando producciones como *Amores Perros* (2001), *Y tu mamá también* (2002) entre otras.

Cada uno de los países tiene muestras y exponentes de su cine. En casos muy importantes para la cinematografía de sus respectivos países y en otros casos un vergüenza para la evolución de este arte.

1.2 Colombia.

La producción cinematográfica en Colombia ha sido completamente irregular. Solo hasta la actualidad comienza a desarrollarse un orden de producción y un sistema de financiación.

En su historia cinematográfica se que fue solo hasta 1920 que se pusieron en escena los primeros Filmes, sin embargo no se hacían en la misma cantidad que en otros países de Latinoamérica. En Colombia la producción cinematográfica ha sido siempre menor, comparada con países como Argentina, Brasil o México, la cantidad de realizadores en el área es menor. Al igual que ellos, no se ha tenido una industria definida, de hecho, su historia es resumida en producciones hechas de manera intermitente.

Sin embargo en las dos últimas décadas el cine ha evolucionado en un sentido productivo, los esfuerzos por realizar proyectos de calidad se han visto reflejados en algunas producciones en donde se hizo un gran trabajo a nivel de guión y se logró que el pueblo colombiano se vio fielmente identificado. Muchos de estas muestras de cine han sido consecuencia directa del empeño que sus realizadores han puesto en su trabajo, Ejemplo de ellos son filmes como *La estrategia del caracol* (1993), *Águilas*

no cazan moscas (1994) dirigidas por Sergio Cabrera, *La vendedora de rosas* (1998) y dirigida por Víctor Gaviria *La pena máxima* (2001) dirigida por Jorge Echeverry, *Te busco* (2004) Luis Orjuela, entre otras.

1.2.1 Realizadores.

En los últimos 25 años, en Colombia han surgido directores y guionistas con fundamentos teóricos y académicos sobre su oficio. Han demostrado tener un buen desempeño en sus realizaciones, logrando darle una trascendencia al cine colombiano, un reconocimiento internacional que ha contribuido para su evolución productiva.

Directores como Sergio Cabrera, Víctor Gaviria, Dago García, Ciro Guerra, Luis Ospina, Fernando Vallejo, Jorge Ali Triana y Simón Brand, han contribuido al desarrollo fílmico de un país cuyo desarrollo cinematográfico no tenía objetivo o propuesta.

Algunos de los realizadores han comenzado sus carreras en otras áreas artísticas como el teatro, la radio y la televisión, sirviéndoles como trampolín para su inclusión en el mundo cinematográfico, en cual hoy se desenvuelven con éxito. Este es el caso de Jorge Alí Triana, un exitoso director de teatro, que actualmente es uno de los realizadores mas importantes del país a nivel cinematográfico.

Cada uno de ellos se ha caracterizado por tener un modo de trabajo con las historias que le son presentadas. Con casos tan importantes como Víctor Gaviria ya sea por aportar un desarrollo creativo dentro del guión y del film o de manera empresarial influyendo dentro de la producción en si.

1.2.2 Nuevas Proyecciones

Actualmente hay nuevos proyectos colombianos dando vuelta por cinemas colombianos y del mundo, Realizaciones impulsadas por nuevos aires y nuevos directores que se esfuerzan por realizar un cine de calidad y con una visión social.

La producción colombiana ha optado por realizar coproducciones con otros países, en donde por un lado, logran aumentar la inversión en el proyecto causando una mejor producción técnica y en algunos casos artística. Por otro lado la influencia de otro país dentro de la producción puede cambiar aspectos artísticos y creativos afectando de manera severa el producto final.

De igual manera también han surgido emprendimientos cinematográficos en formatos más pequeños, ya sea corto o medimetraje, ficcional o documental. Estos emprendimientos son comúnmente presentados en circuitos pequeños de proyección o son llevados a festivales nacionales e internacionales. Es de allí de donde hoy en día están surgiendo los nuevos realizadores, en donde

evidentemente hay un mejor desarrollo de l parte creativa que de la parte empresarial.

Capítulo 2: Cara y sello del cine colombiano.

En la actualidad es evidente el crecimiento que ha tenido el cine colombiano, la cantidad de películas realizadas, de realizadores y la cantidad de proyectos en curso reflejan un número superior al que se presentaba 10 años atrás. Gran parte de

este progreso de debe a la nueva estructuración que surgió a partir de la ejecución de la Ley 814 de 2003 o Ley de Cine.

La Ley ideó unos incentivos de inversión y generó unos mecanismos que tienen como fin desarrollar integralmente el sector y promover toda la cadena de producción cinematográfica colombiana: desde los productores, distribuidores y exhibidores, hasta la preservación del patrimonio audiovisual, la formación y el desarrollo tecnológico, entre otros. (Ministerio de cultura, 2009)

Dicha ley ayudó a crear el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC), este organismo recibe los dineros recaudados a través de una cuota parafiscal que pagan los exhibidores, distribuidores y productores como resultado de la exhibición de obras cinematográficas en el territorio nacional. Los recursos pertenecientes al FDC son de carácter público y se encuentran bajo vigilancia del estado.

Actualmente se encuentra Proimágenes en Movimiento, entidad sin ánimo de lucro que administra el FDC. Su objetivo es solidificar el sector cinematográfico colombiano, convirtiéndolo en un escenario privilegiado para la concertación de políticas públicas y sectoriales, y con ello, impulsar la industria cinematográfica del país.

Por otro lado y como ya se había mencionado en el capítulo anterior, también ha aparecido el apoyo internacional, en este

caso se puede hablar del Programa Ibermedia. Creado en la Cumbre Iberoamericana que se celebró en Venezuela en Noviembre de 1997. Dicho programa forma parte de la política audiovisual de la Conferencia de Autoridades Audiovisuales y Cinematográficas de Iberoamérica y tiene como objetivo estimular a la coproducción entre los países miembros. Este fondo funciona con recursos públicos de los estados integrantes entre los que están: Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, España, Guatemala, México, Panamá, Perú, Portugal, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

Con lo anterior se hace una presentación de las oportunidades que hay actualmente para muchos colombianos que trabajan en el medio audiovisual y de los avances en la dinámica de obtención de apoyo para la realización cinematográfica. Sin embargo los problemas con el cine colombiano radican en otro lado. Y no precisamente por que la industria este en crecimiento, sino por que desde el comienzo de los proyectos existen falencias, que están directamente con el desempeño creativo del guión. Muchos de estos problemas se ven plasmado en las pantallas.

El guión es una obra por si sola, es totalmente independiente de la realización audiovisual que se derive de él. Sin embargo, la calidad de dicho producto audiovisual depende, en gran medida, de la calidad del guión.

Dentro de las propuestas cinematográficas proyectadas en los cines, dentro de los últimos 25 años, se encuentran grandes

historias, desarrollas narrativamente de una manera muy creativa, algunas por emprendimientos propios y otras por adaptaciones de obras literarias. Pero por otra parte, el desempeño comercial de la producción audiovisual en Colombia se ha desarrollado al punto de convertirse en una gran prioridad para la producción local, dejando de lado los logros creativos que pueden alcanzarse en el guión.

2.1 Marketing vs creatividad.

Marketing es un término que podría traducirse como mercadotecnia o mercadeo. Durante mucho tiempo se ha buscado definirlo, dándole un sentido claro a una palabra para cualquier persona que intente comprenderla.

Philip Kotler, es una de las personas que se ha esforzado en encontrar una definición de sencillo entendimiento: "El marketing es el proceso social y administrativo mediante el cual los individuos y grupos obtienen lo que necesitan y desean, creando e intercambiando bienes y servicios" (Kotler, 2007, p.4)

El *marketing* y su dinámica son totalmente adaptables a cualquier tipo de producto. Sin embargo es necesario saber, por lo menos de manera general, cual es su función principal con cualquier producto.

"..el marketing es una disciplina cuya función es desarrollar el máximo potencial posible en el intercambio de productos desde los productores hacia los consumidores" (Del Teso,2008,p.12)

Para lograr este intercambio hay que tener en cuenta algunas variables que comúnmente son agrupadas en los que se denomina *marketing mix*. Estas variables son: Producto, Precio, Distribución y Promoción.

a) Producto

Esta es una de las variables que un gerente de *marketing* puede llegar a modificar. En esta instancia hay que tener en cuenta el tipo de producto ya que pueden dividirse entre bienes y servicios. Cuando hablan de bienes se refiere a algo tangible para el consumidor. Cuando se habla de servicios, que lo que se vende es el servicio en sí, que no puede venderse de nuevo.

En el caso de un guión, sería un producto tangible o sea que se le podría determinar como un bien. Pero en el caso de tomar una película como producto depende directamente del tipo de comercialización. Un filme es un producto que tiene la particularidad de no ser modificado después de lanzado al mercado. La única manera de modificar un producto de manera factible es la etapa de desarrollo del proyecto. En esta etapa hay dos ramas, la primera es el proceso creativo, en donde el guionista y un guionista editor o co-autor tienen como objetivo principal crear una versión final del guión interesante, para un público determinado y que tenga valores artísticos.

En la segunda rama está el proceso de negocios, en donde se hacen estudios para saber el costo de la película y se crea una

estrategia coherente con la capacidad de producción para poder generar ganancias.

b) Precio

Esta variable puede ser modificada por el gerente de *marketing*, pero depende también de otros factores.

Éste es el tema complejo en donde intervienen una gran cantidad de factores tales como los costos fijos, costos variables, el precio del mercado, el precio de competencia primaria y secundaria, el precio que está dispuesto a pagar el consumidor, el posicionamiento del producto, la relación costo-beneficio, entre otros. (Del Teso, 2008, P.13)

El cine maneja diversos precios que son variables, y generalmente son controlados por la productora y/o distribuidora. Hay precios fijos que dichas empresas no tienen bajo su control, como lo es la explotación en salas, en donde cada sala tiene una tarifa fija para las entradas. Pero hay otros que puede controlar como lo son los derechos para televisión y la venta de DVD o video.

c) Distribución.

En esta variable se decide la estrategia que se utilizará para que el producto llegue a manos del consumidor. En el caso del cine es la distribuidora quien determina la estrategia para distribuir la película.

d) Promoción.

En esta variable recibe ayuda o aportes de otras disciplinas:

-Publicidad

Es la divulgación pagada y con fines comerciales de un mensaje que tiene como objetivo influir en la conducta de los compradores. El poder de persuasión o convencimiento que tenga el mensaje publicitario será regido por las barreras de decodificación que el público genera.

-Prensa

Consiste en utilizar los medios para lograr una cobertura de noticias sobre el producto. También puede ser generada por un tercero, para lograr que el mensaje se mas filtrable para el público. Sin embargo no hay un control sobre el contenido del mensaje.

-Relaciones Públicas

Es la comunicación que genera una empresa con el fin de mejorar su imagen. Generalmente utilizan eventos, visitas y donaciones.

-Promoción de ventas

Son las ventajas comerciales que se le da al consumidor, de manera temporal, con el objetivo de conseguir un aumento rápido en las ventas.

En cine, esta variable tiene el mismo comportamiento que cualquier otro producto.

El cine es uno de los elementos que compone el entretenimiento audiovisual con más trayectoria y con más éxito en el mundo, en donde la realización solo es el comienzo de una apertura de negocios, en donde la retribución económica le da continuidad a la producción cinematográfica.

Durante varios años, el cine ha desarrollado procedimientos organizados de pasos creativos y administrativos, que han logrado que este negocio cubra áreas, que en un tiempo fueron ajenas al cine como tal, dejando como consecuencia algunas ganancias para los productores y distribuidores. Sin embargo de todo esto se crea una gran discordia, ya que por un lado está el guión como materia prima del desarrollo creativo de una producción y por otro lado está el Marketing o comercialización, como principal herramienta de venta y distribución de todo el proyecto. Los inconvenientes se ven reflejados cuando la calidad creativa del guión y la del proyecto en si son bajas, pero el marketing es impecable. En ese caso se estaría haciendo un excelente trabajo para vender un mal producto.

De una manera sencilla, y con base en lo que expresa Bellorou (2002) se puede decir que el *marketing* es la manera como satisface los objetivos del consumidor y del productor (fabricante) en una relación de intercambio de bienes y servicios, mediante la

ejecución de un planeamiento adecuado y con las estrategias precisas.

El marketing está presente desde el inicio de una producción cinematográfica, ya que actualmente, hace parte esencial del desarrollo creativo del guión. Hay que aclarar que en el cine desarrollo de *marketing audiovisual*, donde el productor como tal, necesita una retribución económica total de la inversión hecha en un producto único, ya que es una inversión que siempre se hace por anticipado.

2.1.1 Marketing Audiovisual.

Como ya se ha mencionado antes, el cine es un entretenimiento audiovisual y en la actualidad existe un mercado bastante amplio en el cual se desenvuelve. En la comercialización de una película hay 3 mercados a los cuales debe considerarse: Mercado Audiovisual, Mercados Auxiliares, Mercados externos. A los cuales se accede teniendo una buena propuesta de Marketing Audiovisual se encarga de realizar una estrategia eficaz y consistente que logre un retorno de inversión favorable para el productor de la película.

-El mercado audiovisual.

Este mercado se refiere a la cadena distributiva de una película, es decir, sus diferentes formas de exhibición. Primero contando con la exhibición en salas, luego lo prosigue el mercado

hogareño, que es la exhibición en video o DVD, televisión, Canales de Pay per view. Y por último, otros medios como la reproducción en bibliotecas o universidades.

-El mercado Auxiliar.

Este es un mercado derivado de la producción cinematográfica, con el cual se puede coincidir en la siguiente definición:

"Se le denomina auxiliares a todos aquellos mercados que utilizan elementos de una película (sin ser su exhibición) y que proporcionan al titular de los derechos (la productora) un ingreso de dinero o un beneficio adicional"(Del Teso, 2008, p41)

Dentro de este mercado se encuentra: el mercado editorial, mercado discográfico, *merchandising* y publicidad.

- El mercado externo.

Este mercado se basa en la exhibición y el despliegue del mercado audiovisual en el exterior.

Pero el Marketing audiovisual funciona a la perfección en EEUU, en donde Hollywood ha estandarizado este método de comercialización, que funciona muy bien con cualquier producción norteamericana y que ha sido un modelo a seguir. Sin embargo, en Latinoamérica esto resulta una herramienta bastante útil, pero al mismo tiempo puede ser contraproducente.

Es evidente que actualmente es impensable desarrollar un guión sin considerar los aspectos comerciales que se le pueden añadir en el proceso creativo, dándole un valor agregado para la venta del proyecto. Tal como se plantea en el proceso creativo del desarrollo de un proyecto, ya mencionado con anterioridad. El inconveniente que se plantea es la relevancia notable que se le da a esos aspectos comerciales, preocupándose en menor medida por el proceso creativo y su resultado en sí.

Durante la historia del cine se ha demostrado que el *Star System*, ha sido un recurso de venta, que hasta el día de hoy funciona en cualquier industria cinematográfica a nivel mundial. Los estudios de *marketing* se encargan de investigar las peticiones del público y logran inculcarlas en el proceso creativo dándoles prioridad. Pero dichas peticiones se han convertido en caprichos banales que causan la involución del cine pero la satisfacción del público.

Uno ejemplo de esto se encuentra en las carteleras de cine colombiano, en donde a finales del 2009 se estrenó el filme *Infraganti*, dirigida por Juan Camilo Pinzón, con un guión de Dario "Dago" García, uno de los principales guionistas, productores de televisión y cine colombiano. En esta película se logra ver una historia poco brillante, en donde todos sus personajes principales son interpretados por personajes populares de la farándula colombiana. Pero a pesar de todas las características negativas que cualquier realizador pudiera encontrar dentro de la

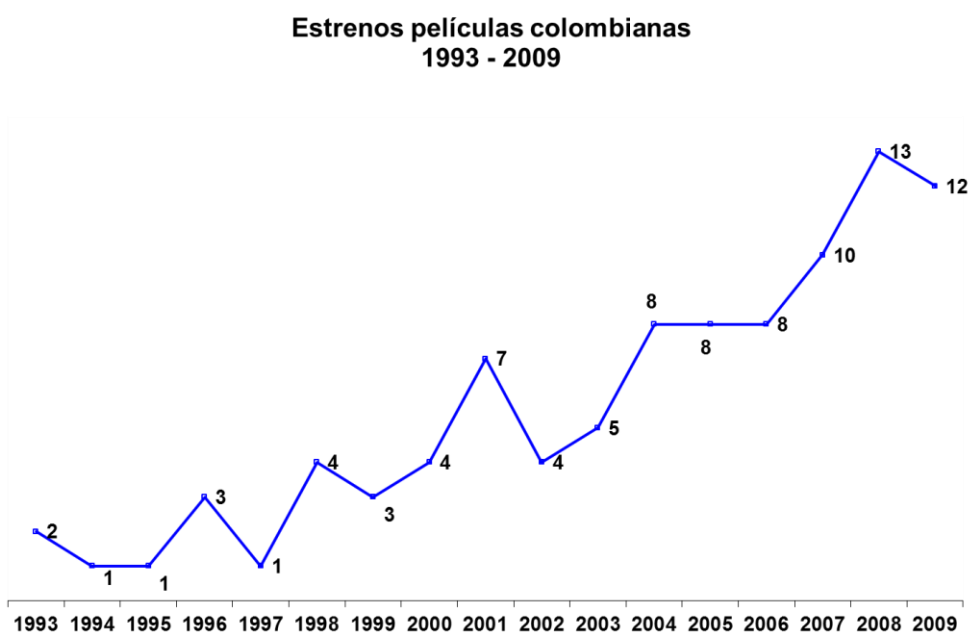
producción, la película tiene un gran despliegue técnico. Indudablemente esta película fue un éxito taquillero.

Parte de los recursos que sostienen el cine en Colombia provienen de fondos privados, muchos de ellos son derivados de los canales privados de televisión (Canal Caracol y Canal RCN), propiedad de dos de los grupos empresariales mas grandes del país. Esta es una situación ambigua que beneficia y perjudica los aspectos creativos y productivos, ya que estos canales han logrado ampliar su línea de producción pasando de la televisión al cine. Actualmente el negocio televisivo hace estudios de mercadeo para saber los objetivos y necesidades del público y así poderlos implementar dentro de sus producciones para poder satisfacerlos; sin embargo, los canales de televisión han utilizado esos mismos estudios y la misma temática desarrollada en pantalla para implementarla en sus producciones cinematográficas. Convirtiendo a parte del cine colombiano en la continuación fílmica de la televisión.

El apoyo de estos fondos privados ha contribuido con el desarrollo del marketing audiovisual, que ha tenido un buen desempeño en los últimos años, se ha visto un mayor consumo de cine nacional de lo que se veía hace 20 años. Pero esta evolución comercial se ha convertido en un aspecto negativo para el desempeño creativo, que no deja de verse delimitado por la visión empresarial.

No hay ninguna intención en desacreditar los procesos comerciales que rigen actualmente en el entretenimiento audiovisual, de hecho, es de gran admiración su evolución, a nivel mundial, en los últimos años. Esto ha logrado encontrar en los medios tecnológicos un buen camino de comunicación. Pero también se ha convertido en una herramienta que facilita el entorpecimiento de cualquier despliegue creativo que pueda surgir. Es evidente que con un buen proceso de *marketing* se puede lograr vender cualquier producto, independientemente de su calidad.

En Colombia es un hecho que en los últimos años ha aumentado la cantidad de realizaciones por año, gran parte por las facilidades de financiación y subsidio para largometrajes, como también por efectos comunicativos y de *marketing*. Así lo ratifica el FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico), el cual proporciona la siguiente información, presentando las estadísticas de estrenos entre 1993 y 2009:



Dentro de la cartelera local de los últimos 10 años se han realizado producciones de todo tipo. Muchas de ellas consideradas por la crítica como trabajos muy bien elaborados como la coproducción Colombo-española *Perder es cuestión de método* (2004) adaptada de la obra literaria de Santiago Gamboa y dirigida por Sergio Cabrera, *Paraíso Travel* (2008) adaptada de la obra literaria de Jorge Franco y dirigida por Simón Brand, que de hecho han tenido un muy buen desempeño en el exterior.

De los últimos 10 años el FDC proporciona la siguiente información publicada en el 2010:

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2000	
PELÍCULA	DIRECTOR
SOPLO DE VIDA	Luis Ospina
DIASTOLE Y SISTOLE	Harold Trompetero
LA TOMA DE LA EMBAJADA	Ciro Durán
LA VIRGEN DE LOS SICARIOS	Barbet Schroeder

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2001	
PELÍCULA	DIRECTOR
TERMINAL	Jorge Echeverri
KALIBRE 35	Raúl García Jr.
EL INTRUSO	Guillermo Álvarez
SINIESTRO	Ernesto McCausland
LA PENA MAXIMA	Jorge Echeverri
BOGOTA, 2016	Pablo Mora, Ricardo Guerra, Jaime Sanchez y Alessandro Bassile
LOS NIÑOS INVISIBLES	Lisandro Duque Naranjo

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2002	
PELÍCULA	DIRECTOR
AFTER PARTY	Julio César Luna y Guillermo Rincón
BOLIVAR SOY YO	Jorge Alí Triana
COMO EL GATO Y EL RATON	Rodrigo Triana
TE BUSCO	Ricardo Coral - Dorado

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2003	
PELÍCULA	DIRECTOR
HABITOS SUCIOS	Carlos Palau
LA PRIMERA NOCHE	Luis Alberto Restrepo
LA DESAZÓN SUPREMA – Documental en vídeo	Luis Ospina
EL CARRO	Luis Alberto Orjuela
BOLIVAR EL HEROE - Largometraje de animación	Guillermo Rincón

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2004	
PELÍCULA	DIRECTOR
Películas estrenadas y apoyadas por el FDC	
María llena eres de gracia	Joshua Marston
Malamor	Jorge Echeverri
El rey	Antonio Dorado
Colombianos, un acto de fe	Carlos Fernández de Soto
Otras películas	
Los archivos privados de Pablo escobar	Marc de Beaufort
Del palenque de San Basilio	Erwin Goggel
Esmeraldero	Eishi Hayata
La esquina	Raúl García Jr.

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2005	
PELÍCULA	DIRECTOR
Películas estrenadas y apoyadas por el FDC	
María llena eres de gracia –reestreno-	Joshua Marston
Perder es cuestión de método	Sergio Cabrera
La sombra del caminante	Ciro Guerra
Rosario Tijeras	Emilio Maillé
Sin Amparo	Jaime Osorio
Sumas y restas	Víctor Gaviria
La historia del baúl rosado	Libia Stella Gómez
Mi abuelo, mi papá y yo	Dago García
Otras películas	
Por qué lloran las campanas –en video-	Jairo Pinilla

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2006	
PELÍCULA	DIRECTOR
Películas estrenadas y apoyadas por el FDC	
Soñar no cuesta nada	Rodrigo Triana
El trato	Francisco Norden
Karmma	Orlando Pardo
El colombian dream	Felipe Aljure
Cuando rompen las olas	Riccardo Gabrielli
Al final del espectro	Juan Felipe Orozco
Cartas del gordo	Darío Armando García / Juan Carlos Vásquez
Dios los junta y ellos se separan	Harold Trompetero

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2007	
PELÍCULA	DIRECTOR
Gringo wedding	Tas Salini
Bluff	Felipe Martínez
Satanás	Andi Baiz
Esto huele mal	Jorge Alí Triana
Buscando a Miguel	Juan Fischer
Apocalipsur	Javier Mejía
El sueño del paraíso	Carlos Palau
La ministra inmoral	Celmira Zuluaga
Juana Tenía el Pelo de Oro	Pacho Bottía
Muertos de susto	Harold Trompetero
El corazón (documental)	Diego García
Un tigre de papel (documental)	Luis Ospina

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2008	
PELÍCULA	DIRECTOR
Paraíso Travel	Simón Brand
Entre Sábanas	Gustavo Nieto Roa
Perro Come Perro	Carlos Moreno
Polvo de Ángel	Oscar Blancarte
El Ángel del Acordeón	María Camila Lizarazo
Yo soy Otro	Oscar Campo
La Milagrosa	Rafael Lara
Te amo, Ana Elisa	Antonio Dorado y Róbinson Díaz
Los Actores del Conflicto	Lisandro Duque
PVC-1	Spiros Stathoulopoulos
Nochebuena	Camila Loboguerrero
Helena	Jaime César Espinoza
Ni te cases ni te embarques	Ricardo Coral

ESTRENOS DE LARGOMETRAJES EN 2009	
PELÍCULA	DIRECTOR
El Man, el Súper Héroe Nacional	Harold Trompetero
Riverside	Harold Trompetero
El Arriero	Guillermo Calle
Los Viajes del Viento	Ciro Guerra
La pasión de Gabriel	Luis Alberto Restrepo
Humo en tus ojos	Mauricio Cataño
El cielo	Alessandro Basile
Amar a morir	Fernando Lebrija
La sangre y la lluvia	Jorge Navas
Pecados de mi padre	Nicolás Entel
Alborada carmesí	Luis Hernán Reina
Infraganti	Juan Camilo Pinzón

Muchas de las producciones traen en si ideas bastante novedosas, pero el producto final se ve afectado por visiones de

marketing que, tal vez, den un impulso publicitario al producto final pero echan a perder una buena realización. Sin embargo el cine colombiano sigue creciendo, aumentando cada día la cantidad de proyectos audiovisuales en distintos formatos.

2.2 Intenciones creativas.

Dentro del territorio colombiano hay una diversificación de culturas, regidas por las costumbres de la zona en la que viven. Cada una de estas zonas tiene características que la identifica, y que actualmente han servido como inspiración para las realizaciones audiovisuales que surgen.

Como se mencionó antes, en las últimas dos décadas han surgido producciones en donde la temática social ha jugado un papel muy importante que ha contribuido al desarrollo creativo, y por otro lado ha ayudado al desempeño comercial de la película. También ha servido como un medio de comunicación para hacer críticas e ilustrar sobre la situación social y política de algunos sectores del territorio colombiano.

Actualmente hay muchas películas que además de explotar este tipo de historias, han logrado estructurar sus proyectos para conseguir financiaciones de programas como Ibermedia o Proimágenes.

Lo importante a acotar es que la producción cinematográfica en Colombia ha encontrado un camino para encontrar historias sin tener una sola referencia. Colombia es un país que ha sido

conocido mundialmente por sus problemas con el narcotráfico y violencia, y son los recursos que han servido de inspiración para muchos cineastas, tanto locales como foráneos, y también son el tema principal de varias producciones televisivas que llegan hasta el día de hoy.

2.2.1 Apropiación del pueblo.

Una de las ventajas de las nuevas creaciones es la preocupación social y la integración del pueblo dentro de la producción, no como herramienta sino como esencia argumental del proyecto. Pero es la representación de la idiosincrasia colombiana lo que ha mantenido fieles a los espectadores, que de cierta manera encuentran en estas producciones una catarsis de su vida o de la sociedad de cual son miembros.

Durante los últimos años, el cine colombiano ha tratado temáticas complicadas como es el narcotráfico y el terrorismo, convirtiendo este tipo de temática en una opción contraproducente para Colombia y su cine. Este tipo de productos que manejan esta temática, se han vuelto en material filmográfico o televisivo de exportación, en donde se vende una imagen errónea de la idiosincrasia colombiana y en donde se crea una recurrencia temática en los realizadores.

Parte de las películas que se han estrenado en los últimos 5 años son adaptaciones de obras literarias de autores nacionales. Muchas de ellas han logrado realizarse en co-producción con otro país, y esto ha servido para aumentar la calidad de las

producciones cinematográficas. Pero dentro de este mismo estilo de trabajo hay excepciones, en donde la inconformidad del espectador se vio reflejada en la taquilla. El vivo ejemplo de esto es la película *Rosario Tijeras* (2005) dirigida por el mexicano Emilio Mallié, en donde el guión no logró reflejar la imponencia de la obra del escritor Jorge Franco. Pero se puede ver una reacción completamente distinta en *Paraíso Travel* (2008) dirigida por el colombiano Simón Brand y cuyo guión fue escrito por Jorge Franco, mismo autor del libro.

Lo anterior ha servido para ver lo importante que es la creación de verosimilitud, partiendo del guión, que en este caso está ligada directamente con la idiosincrasia de la comunidad a la que quiere representar. El espectador tiende a aburrirse cuando encuentra en las películas una monotonía creativa. Y es exactamente este punto al que se le hará referencia en este proyecto. En donde se implementaran los conocimientos de la escritura de un guión, procurando darle el mayor desarrollo creativo posible, para una historia desarrollada en Colombia.

La historia que se construirá en este Proyecto de Graduación tiene el propósito de representar lo mejor posible a la actual sociedad colombiana. Una sociedad que rechaza por completo el terrorismo proveniente de los grupos armados ilegales. Por otro lado también se intenta ser lo más objetiva con la visión política actual de un país sumergido en la corrupción.

Capitulo 3: Camino a la creación.

El tema central de este proyecto es la escritura del tratamiento de un guión audiovisual para largometraje y para ello se tuvo en cuenta producciones de Latinoamérica y especialmente de Colombia, que como se mencionó en el capítulo anterior, el cine va en progreso pero presenta varias inconsistencias en términos creativos.

Un proyecto cinematográfico y más precisamente el guión y sus procesos preliminares comienzan con una agrupación de ideas, muchas de ellas basadas en experiencias, en cuentos, en novelas o como derivados de temáticas tratadas antes en pantalla. Sin

embargo estas ideas tienden a modificarse hasta consolidar una central, que puede ser primaria y sin ningún tipo de especificación técnica, en cuanto a escritura o estructura, pero tal vez si en cuanto a temática.

Pero las ideas deben converger sobre la realidad ficcional que se proponga. Lo más importante es que desde la creación de la idea y su progreso se debe sustentar la verosimilitud, que ayudará a establecer una armonía entre el mundo contextual y lo propuesto argumentalmente.

3.1 La importancia del guión.

Toda historia debe organizarse de manera que se pueda hacer una lectura del texto lo suficientemente ilustradora para crear una imagen mental clara. Tal como lo expresa Simón Feldman (1998) al decir que dicho relato debe ser escrito de manera sintética y comprensible para una mejor interpretación, no solo por parte del mismo guionista, sino también por el director y el equipo de producción. El guión es la versión escrita, la cual lleva cada detalle para darle una idea al director de la película, de lo que debe construir visualmente para llevarlo a la pantalla grande.

Las ideas deben solidificarse en una estructura que ordene la historia que se va a generar. Para ello se tiene que hablar del guión y su importancia cinematográfica, y sobretodo, la importancia que tiene para el proyecto.

El guión es la base para una realización audiovisual de ficción, que por un lado y como lo expresan Robert Mckee y Simón Feldman, un buen guión puede contribuir a la realización de una buena película pero un mal guión jamás llevara a hacer una buena película. Y por otra parte del guión es el sostén argumental y la base para el desempeño productivo de una realización cinematográfica.

El objetivo primario de este Proyecto de Graduación es el desarrollo y la escritura de un tratamiento para un guión de largometraje, cuya historia deberá ser lo suficientemente determinante para contribuir a la realización de un buen proyecto. Este emprendimiento se encargará de centrar sus esfuerzos en conseguir un buen resultado en el desarrollo del área creativa, pero no se encargará de realizar el proceso de negocios, el cual cuenta con una gran cantidad de variables a considerar y no son precisamente de contenido cinematográfico. Por ello, solo se tendrá en cuenta el proceso hasta la creación del tratamiento, que realmente es el tema al cual se le debe hacer énfasis, teniendo en cuenta los objetivos planteados desde el inicio del proyecto.

A pesar de considerar la opinión de Robert Mckee, cuando se refiere a que un buen producto creativo puede llegar a desarrollar un buen guión, no se toman en cuenta la innumerable cantidad de variables que rigen el proceso de *Marketing* para convertirse en una buena producción cinematográfica. En otras palabras, el guión y su proceso de construcción, es el primer paso para construir un buen largometraje, pero actualmente y a nivel mundial, existen

otros factores que determinan el éxito de una producción cinematográfica. Dichos factores que se convierten en variables pueden llegar a modificar, de acuerdo a su criterio, propuestas creativas, con el ánimo de conseguir beneficios que estén relacionados con la rentabilidad económica de la producción. Son ajenos al proceso creativo, por ende, no se les tomará en cuenta en el desarrollo de este proyecto. Sin embargo no está de más aclarar que son absolutamente relevantes para el mundo cinematográfico.

La idea de este proyecto surgió de observar la situación socio-política de Colombia. Un país que se ha mantenido envuelto en un conflicto armado, por mas de 50 años y que ha cobrado miles de vidas, tanto milicianas, militares y civiles. Basado en eso comenzó la creación de una historia que se hace hincapié en este conflicto como tema central, con una gran intención de criticar una de las visiones del conflicto, que tal vez es motivo de controversia política en la actualidad. Como precaución, no está de más aclarar que todo lo que se exprese en el guión es ficción y que todo parecido con la realidad solo será coincidencia.

Otra situación importante que contribuyo al surgimiento de este proyecto es el tema de la corrupción. Durante varios años han salido a la luz varios casos de corrupción dentro del gobierno, muchos de ellos comprobados y judicializados. Sin embargo la situación sigue siendo grave, tal como lo expresa un estudio realizado por la Universidad Católica de Chile en conjunto con Transparencia por Colombia (2010): "La situación de la corrupción

es Colombia es crítica porque implica a todas las ramas del poder público, a nivel nacional, departamental y municipal, los casos de corrupción identificados, tienen que ver o bien con temas de parapolítica, o narcotráfico o dineros ilegales”

Estos fueron los primeros factores que ayudaron a la construcción de la idea. La propuesta es plantear algo distinto a lo que ya se ha visto del conflicto. Establecer otra perspectiva en donde se intenta crear un personaje que se vea envuelto en el conflicto trabajando para el bando equivocado. Esta idea primaria que funcionó como estímulo para la creación de la historia que se desarrolla en el guión. Obviamente esta iniciativa tuvo otros estimulantes que fueron apareciendo con el tiempo pero que serán mencionados a lo largo del proceso de escritura.

Para la creación se debe tener unos parámetros espacio temporales que rijan de manera determinante en la historia. Se concuerda con Robert Mckee cuando expone su teoría de limitación de la imaginación en donde presenta lo siguiente:

“Toda buena historia se desarrolla en los confines de un mundo limitado y reconocible. No importa cuan grande pueda parecer un mundo ficticio; si lo observamos mas de cerca descubrimos que es sorprendentemente pequeño” (Mckee, 2002, p.98)

No está de más aclarar que la creación del guión consta de la escritura y la reescritura, como lo aclara Linda Seger. Es un ejercicio constante que sirve de autocorrección sobre lo que se ha

planteado, en donde se pueden hacer avances o explorar nuevos caminos para continuar con la construcción narrativa.

A pesar de tener conocimientos básicos sobre la escritura se necesita tener una base teórica, que será de gran apoyo conceptual e instructivo al momento de escribir. Pero esto no significa que el material teórico se deba convertir en una regla de oro, o en una guía que limite el desarrollo creativo. La idea de la escritura es aportar e innovar sobre la forma y estilo de narración.

Linda Seger aclara "Naturalmente, como cada guión es único, los problemas de cada guión son distintos. No hay libro que pueda punto por punto como crear un guión perfecto. El proceso creativo no es un proceso de pintar por la línea de puntos" (2003, p.13)

A pesar de concordar con lo que expresa Linda Seger, no se puede ignorar que muchos de los conceptos expresados por varios autores, aunque en ocasiones sean contradictorios entre ellos, son completamente funcionales para el proceso creativo, pero su relevancia sobre sus opiniones y aportes será de acuerdo al carácter subjetivo del autor de este proyecto, y se utilizarán en función del guión a realizar.

Es fundamental acoger algunas de las propuestas teóricas que plantean algunos autores, esto llevará a un debate que cuestionará muchas de las decisiones tomadas, que al final contribuirá con el desarrollo del proyecto.

3.2 Primer paso.

La mayoría de la cinematografía que llega a gran parte de la población mundial es la norteamericana. Hollywood hace alrededor de 120 películas anuales, de varias categorías y niveles de producción, con una gran variedad de historias que resultan ser bastante influenciables en el público latinoamericano. Esto crea la dificultad de desarrollar una historia con originalidad y que su resultado sea totalmente verosímil. En muchas de las producciones actuales en Latinoamérica, se encuentra un buen desarrollo en el guión, en cuanto a su estructura y orden, pero no en cuanto a la historia. A veces se comete el error de imitar las historias que desarrollan en el cine Hollywoodense, y eso es un error muy común y fatal también. No hay necesidad que el espectador tenga muchos conocimientos sobre cine para que reconozca las imitaciones, más aún, cuando es un gran consumidor del cine norteamericano. Por ello es necesario que, no solo se conozcan muy bien las estructuras en el momento de escribir el guión, sino que también se le encuentre utilidad en función de la historia. Entonces, es prudente hacer un estudio previo de la sociedad que se quiere representar y a la cual se va a dirigir. Ya que es relevante tener una adecuada representación de la idiosincrasia de dicha sociedad para lograr la aceptación del público. Una historia donde el público se vea identificado.

Lo anteriormente dicho debe lograrse en el guión, en donde la narrativa exprese la originalidad con que la historia debe caracterizarse. Y no resolverse en producción sobre un proyecto en

curso. Así como lo expresa Robert Mckee, el guión debe crear arquetipos y no estereotipos. El mismo público tiene experiencia en reconocerlos y diferenciarlos. No hay nadie mas experto que el público en reconocer una historia original y otra que sigue el formato de otras antes creadas.

"Antes de poder empezar a escribir debe plantearse la idea desde el principio para encontrar el centro de atención y la dirección de la historia" (Field, 1995, p.15)

Para poder hacer una buena historia o por lo menos para plantear una buena idea se necesita tener conocimiento de aquella sociedad a la cual se va representar, sobre sus costumbres, comportamientos y estilos de vida. Como también es necesario hacer un análisis del contexto histórico y socio-político de esta sociedad se ha venido desarrollando en los últimos años, y específicamente, hacer una investigación sobre en tiempo histórico en el que se va a desempeñar el relato.

En este caso se tomará el estado de Colombia actual, una Republica afectada por una guerra que lleva décadas, cuya sociedad ha vivido mucho tiempo atemorizada y estigmatizada, que se siente actualmente protegida por las acciones militares desarrolladas por el presidente anterior, Álvaro Uribe Vélez, y por el recientemente elegido, Juan Manuel Santos. Lastimosamente las acciones militares se han visto envueltas en escándalos de corrupción, información que se ha ido filtrando en los medios de comunicación, los cuales

han ayudado a plantear la duda sobre la credibilidad y transparencia de este gobierno y sus Fuerzas armadas

Esto ha creado una motivo para realizar una historia, un estímulo para desarrollar un guión de un tema que hoy en día sería un tabú, para el gobierno actual. Pero que representaría lo que la prensa y la opinión pública saben comentan e incitan a comentar, pero que no se atreven a juzgar.

Es inevitable reconocer la influencia de la televisión en las prácticas cinematográficas en Colombia, en donde su formato permite otro tipo de desarrollo distinto al que se utiliza para largometraje. Pero por otro lado, en Colombia la televisión llega a ser la principal influencia en el espectador esto puede ser considerado un buen recurso y una buena herramienta para conseguir éxito con el público, pero dependerá del uso que se le dé. En un país como Colombia, la televisión es la influencia más grande que puede recaer sobre el pueblo, ha superando cualquier otro medio de comunicación. Para retener la atención del público han tenido que ir modificando su producción de acuerdo a lo que él público quiere, demanda y les retribuye de producciones anteriores. Esto ha tenido una replica en el cine, ya que se ha utilizado el éxito de algunos productos televisivos como ejemplo de realización comercial, lo cual no es considerado como una mala propuesta, pero tampoco contribuye al progreso, ni al desarrollo del desempeño creativo de los guionistas y realizadores locales.

Teniendo varios precedentes y definiendo la idea como: Una historia de guerra donde el personaje principal luche contra el enemigo que siempre creyó que era su aliado. De este modo se comienza a dar el primero paso para introducirse en la etapa creativa. Con esta idea en mente se da origen al proceso de escritura en donde se moldeara con conceptos exactos y se analizará cual será la mejor forma de encaminarlo.

Dentro del guión hay conceptos muy importantes que deben quedar durante el proceso de la creación del guión. Es el caso de la invención de los personajes, de la reafirmación del género en cual se va a desarrollar la historia, la estructura narrativa que regirá al guión y muy importante es la instauración del conflicto central de los personajes. Es relevante definir dentro del proyecto estos parámetros, ya que eso aportará facilidades en desarrollo argumental de la historia. Uno de los problemas comunes que presentan muchas de las producciones actuales, alrededor del mundo, es la mala definición de alguno de estos elementos, error que causa el rompimiento de la verosimilitud y crea inconformismo en el público. Y es precisamente esto lo que se debe evitar.

Capítulo 4: Puntos vitales de la historia.

Cada historia debe moldearse, se le debe dar una forma coherente para que sea verosímil, para ello se deben determinar conceptos esenciales de la narración y de la historia. Elementos que deben ser lo suficientemente claros para poder desarrollar un universo ficcional que cierre perfectamente en si mismo. Cada una de las historias que se han llevado algún formato audiovisual ha cumplido con estos puntos, ya sea de forma correcta o errónea. Por ello en este proyecto se intenta seguir con estos puntos tomando como base un emprendimiento narrativo propio.

Los elementos próximos a mencionar ya han sido nombrados por teóricos de área, algunos de ellos coinciden en varios de sus conceptos, que serán acogidos o rechazados de acuerdo a los intereses y utilidades que surjan en función de este proyecto.

4.1 Fijando parámetros.

Como fue mencionado anteriormente, hay una serie de elementos que deben quedar claros, conceptos primarios para que

el mismo guionista sea totalmente consciente de lo que está creando. Y por otro lado, para que el espectador reconozca con nitidez lo que se le está planteando en la historia.

Cada proyecto en desarrollo tiene una evolución por etapas y es justo en el proceso de construcción de dichas etapas en donde se explicará los conceptos que se utilizan, sus diferentes variantes según el punto de vista de académicos y su función de acuerdo al criterio que beneficie al proyecto.

En el capítulo anterior se concluyó con la formación de una que de cierta manera contribuye a la determinación de una temática para desarrollar. En esta etapa apenas se va a proponer un relato concreto. Para ello se recurre a teóricos del área para aclarar conceptos y poderlos aplicar, o no, a lo que se quiere lograr con este proyecto.

La temática que se quiere desarrollar es traición al pueblo, como crítica a la violencia del mundo y principalmente en Colombia.

Para desarrollar la parte narrativa, y teniendo en cuenta lo expuesto por autores como Syd Field, Phil Parker y Linda Seger, fue prudente construir una premisa en donde se vieran los principales puntos fuertes del relato que se está creando.

4.2 Premisa.

Según una de las definiciones que le da la Real Academia Española, Premisa significa:

"Señal o indicio por donde se infiere algo o se viene en conocimiento de ello."

Definición que no difiere en mucho con que lo se propone para el desarrollo creativo de un guión. Sin embargo la definición de premisa en el sentido audiovisual es un poco más compleja.

Syd field la denomina a la premisa como *Tema*, exponiéndola como el primer paso que debe dar un guionista para la escritura del guión.

"El tema es la línea directriz que tiene que seguir al estructurar la acción y al personaje dentro de una línea argumental dramática"
(Field, 1995, p.17)

Esto será determinante para saber que tipo de historia es, quien es el protagonista, que o quien se le opone. Es proponer una idea como lo sugiere Syd Field.

Por otro lado, Phil Parker con cuerda con lo dicho Field, pero plantea que, la premisa no solo debe expresar los elementos esenciales del guión sino que debe tener la capacidad de asegurarle al lector el potencial para llevarlo a la pantalla. En otras palabras la premisa debe ser lo suficientemente rica y sintética como para causar la interés en el lector.

Sin embargo para poder definir la premisa se deben definir sus componentes, en los cuales debe haber la mayor cantidad de información. Parker propone que una premisa debe contener el género, la estructura, los personajes y las fuerzas antagónicas, el lugar y tiempo y por último, el gancho. Este último puede tomarse como un elemento extra que el escritor propone para despertar curiosidad e interés en el lector.

Es primordial hacer una definición de cada uno de estos elementos. Realmente este proceso acostumbra a hacerse en instancias previas a la Sinopsis, escrito que resume los puntos centrales del desarrollo narrativo de la historia, sin embargo se considero prudente desarrollar la definición de los conceptos en instancias previas a crear la premisa y la sinopsis.

4.2.1 Personaje y Fuerzas antagónicas.

Toda historia narra los sucesos de alguien, ese alguien tiene rasgos específicos que son impresos por el creador y que debe acorde con los requerimientos de la historia. Este personaje es denominado como personaje principal o Protagonista y será quien marque el avance de la historia con sus acciones. Linda Seger hace referencia al tema diciendo que, este personaje es al cual se le debe hacer seguimiento dentro de la historia, alguien con quien se debe identificar el escritor y el público, y con quien se debe empatizar. El protagonista es el personaje que más debe cambiar durante la historia, sus acciones y las reacciones que caen sobre

él hacen que vaya cambiando hasta el final de la película. También protagoniza la trama principal y la subtrama, las cuales se definirán en una etapa posterior según la teoría propuesta por Linda Aronson.

Y como Linda Seger lo expresa, el protagonista tiene una meta, un fin específico, esto hace que el personaje influya en la historia. Ya que durante todo el relato, el protagonista accionará, de diferentes maneras, para conseguir su meta, la cual deberá lograr al final de la película.

No hay ninguna norma ni fórmula que haya sido establecida para la creación de personajes, sin embargo hay propuestas que desarrolladas en el ámbito académico que pueden resultar funcionales para el proyecto en curso.

La primera, es el desarrollo de sus tres dimensiones: física, psicológica y social. Generalmente se hace un desarrollo independiente de cada uno de estas dimensiones, en donde se intenta hacer la descripción más detallada posible de personaje. La segunda es creando una biografía del personaje, en donde se ve el proceso que lo llevo a su estado actual. Ambas propuestas tienen en común que se alimentan de la misma información. Para construir un personaje se recurre a construir un entorno del personaje, definiendo su nombre, su familia, su clase social, su raza; y como todo ello influye en su manera de ser, en sus creencias, en su manera de sentir y de pensar. En muchas ocasiones el escritor recurre a experiencias propias para crear los

personajes. Pero como lo expresa Davis (2001) en donde menciona que basarse en si mismo para construir un personaje tiene las ventajas de tomar a la familia y a los amigos como modelos, pero trae inconvenientes que pueden confundir y convertir la escritura en algo autobiográfico. Por otro lado, se limita al personaje a lo que se considera que es cada uno en si mismo, restringiendo la fuerza del proceso creativo.

En el caso de este proyecto, se adaptara una combinación de estos planteamientos. Se hará mención de la dimensión física, tratando de crear una imagen preliminar y tentativa del personaje. Luego se integrará con un relato biográfico del personaje, que intentará combinar los sucesos vividos del personaje con su comportamiento psicológico y emocional.

La propuesta antes mencionada es una práctica poco ortodoxa para construir el perfil del personaje, sin embargo por la complejidad del relato y el desarrollo de la estructura narrativa requieren constatar la vida del personaje, es necesario conocer y entender las relaciones entre los personajes en un tiempo previo a lo que se va a representar en la línea temporal de la historia.

En conclusión de ellos, el perfil de personaje se debe realizarse teniendo en cuenta, sobretodo en el caso de un personaje principal, que hay ciertas características que debe cumplir dentro del guión, que más que todo, resultan ser las peticiones del público. El espectador está acostumbrado a ver en la pantalla a un protagonista que no muere, aunque pueden existir

casos excepcionales, que es atacado y es a quien le complican la vida en el transcurso del relato, es quien cambia y lleva la acción. Es el personaje que causa la catarsis en el espectador.

El perfil tiene la utilidad de mostrar al personaje tal como es, haciendo notar sus fortalezas y debilidades, dándole la facilidad al guionista de establecer diferencias entre todos los personajes.

Dentro de la historia el protagonista debe tener ciertas características que lo diferencian de los demás, que lo hacen sobresalir, accionar y provocar que la historia evolucione y la tensión crezca, logrando atrapar la atención del público.

El protagonista debe ser el personaje más fuerte, no en cuanto a moralidad, sino en cuanto al interés que debe despertar en la audiencia. Este personaje tiene los conflictos más impactantes, con las opciones a elegir más apremiantes, con las necesidades más intensas y con el viaje emocional más comprometido....El protagonista será también hasta cierto punto el *bueno*, o se volverá *bueno* en el transcurso del guión, pero no siempre tiene que ser así. (Davis, 2000, p.170)

Como se mencionó antes, todo personaje protagónico se le presenta un personaje que lo confronta y le causa dificultades, a este personaje se le denomina Antagonista.

"Un protagonista y su historia solo pueden resultar intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivas como lo permitan sus fuerzas antagónicas" (Mckee, 2008, p.256)

Es probable que el personaje no resulte atractivo, pero debe ser fascinar al espectador, con el fin de despertar curiosidad para saber que va a pasar en la historia.

Mckee es claro cuando afirma que las fuerzas antagónicas no se refieren exclusivamente a un antagonista o villano en específico. Sin embargo en la propuesta de Mckee, a la que denomino como Principio de antagonismo, se adapta particularmente a la construcción del antagonista de a historia de este proyecto. En el Principio de antagonismo se desarrollaron tres términos:

a) Antónimo

Dándole un valor positivo a las fuerzas dramáticas que le corresponde al protagonista, el antónimo sería la fuerza negativa mas rígida que representaría el opuesto directo de lo positivo.

b) Contrario

Este desarrollaría una fuerza negativa más no representa totalmente a su opuesto, es decir, se crean matices entre lo negativo y positivo.

c) Negación de la negación.

Es la fuerza antagónica que es doblemente negativa.

“Una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación” (Mckee, 2002, p.384)

En el caso del guión en desarrollo, se basa lo propuesto como *contrario* en las fuerzas antagónicas, en donde, el personaje antagonista muestra ciertos matices en su comportamiento, que es justo lo que plantea Mckee. En donde se ve una fuerza antagónica que es contraria a todo lo que representa el protagonista, pero no representa una fuerza rígidamente opuesta. Esto causa un mejor desarrollo de los dos personajes en la creación del conflicto que se desarrollara en el transcurso de la narración y también es un punto fuerte que puede llegar a captar la atención del espectador.

En ocasiones puede haber más de un protagonista pero esto está relacionado directamente con el tipo que de estructura narrativa que se escoja para el desarrollo del guión.

Este proyecto presenta tres personajes principales:

<p>Capitán Cristián Nieto (Cuerpo C, p.2)</p>	<p>Militar en licencia, protagonista del la historia que se desarrolla en el pasado y antagonista de la parte de la historia que se desarrolla en el presente</p>
<p>Coronel Diego Valencia (Cuerpo C, p.5)</p>	<p>Coronel de equipo antiterrorismo Fuerza antagónica de la historia que</p>

	se desarrolla en el pasado y antagonista del presente.
Agente Fernando Restrepo (Cuerpo C, p.7)	Detective de la fiscalía. Protagonista de la historia que se desarrolla en el presente.

Hay otro tipo de personajes dentro de la historia, los personajes secundarios a los cuales se les hace una construcción de perfil de la misma manera que se hace con los personajes principales, sin embargo la importancia de estos personajes se vera en su contribución al desarrollo dramático del personaje principal, es decir, el protagonista o antagonista.

Los personajes secundarios son importantes, y todos los papeles por insignificantes que sean, deben construirse con sumo cuidado. Si los personajes secundarios no son convincentes amenazan la credibilidad de todo el guión. Pero podemos ser positivos: los personajes secundarios y de reparto pueden aportar un enorme impacto a la obra completa.
(Davis, 2001, p.181)

Cada personaje secundario le ofrece algo al personaje principal y también a la historia misma. Y compartiendo la afirmación de Davis (2001) cuando dice que cada personaje secundario es necesario, debe tener una razón por la cual está ahí; debe tener una función concreta dentro del argumento, deber

servir, apoyar u ofrecer alguna alternativa a alguno de los personajes principales.

Durante el desarrollo de este proyecto, este tema fue un de los mas complejos en resolver, ya que se debía ser preciso en la creación de los personajes secundarios y su desarrollo en la parte argumental debía tener algún aporte significativo para la trama. Durante la escritura se hizo una selección de personajes, con la intención de precisar el desarrollo de la acción dentro del argumento y que tuviera un transfondo en la trama. Se diseñaron los personajes precisos para está historia.

La escritura del argumento de este proyecto lleva a presentar los siguientes personajes secundarios:

Liliana Acuña (Cuerpo C, p11)	Profesora de Colegio. Esposa de Cristián Nieto
Gerardo Acuña (Cuerpo C,p15)	Militar retirado, tío de Liliana Acuña.
Camilo Díaz (Cuerpo C,p13)	Militar experto en antiterrorismo y telecomunicaciones, compañero de Cristián Nieto
Jorge Fontana (cuerpo c,p17)	Detective novato, Compañero de Fernando Restrepo.

Para cada uno de los personajes, tanto principal como secundario, se creo un perfil el cual se encuentra en el cuerpo C del presente proyecto.

4.1.2 Género.

Este punto es uno de los primeros que se deben definir al comenzar a escribir la historia. Cada historia que se crea contiene elementos o patrones que el público reconoce, se han incluido en su subconsciente tras años de consumo. Además no son provenientes, originalmente, del cine sino de otras artes que han sido practicadas desde hace muchos siglos atrás. Con el paso del tiempo se ha tratado de calificar las historias de acuerdo a estos patrones, y es de ahí de donde ha salido el género.

Actualmente no hay un número determinado de géneros, de hecho, en la antigüedad Aristóteles diseñó un modelo de géneros, el cual determinó por las cargas negativas y positivas con que terminaban las narraciones, teniendo como resultado cuatro géneros elementales: Afortunado simple, afortunado complejo, trágico simple y trágico complejo.

Hoy en día la lista aristotélica sobre géneros no existe, se han multiplicado teniendo muchas definiciones y nombres. Sin embargo para este proyecto se tendrá en cuenta la definición de géneros que hace Robert Mackee, que a pesar de no ser la más precisa converge con lo que desea realizarse.

A continuación se enumerará algunos de los géneros determinados por Mackee:

- a) Historia de amor
- b) Película de terror,
- c) Épica moderna
- d) Película de Vaqueros

- e) Género Bélico
- f) Trama de la Madurez
- g) Trama de redención
- h) Trama Punitiva
- i) Trama de pruebas
- j) Trama Educativa
- k) Trama de desilusión.

Estos géneros, asegura Mckee (2002), que son los apropiados basados en la experiencia y práctica mas no en la teoría. Sin embargo no deja de lado lo que el considera como mega géneros, que son los que se mencionan a continuación.

- a) Comedia
- b) Policiaca
- c) Drama social
- d) Acción
- e) Drama Histórico
- f) biografía
- g) docudrama
- h) Falso Documental
- i) Musical
- j) Ciencia Ficción
- k) Género deportivo
- l) Fantasía
- m) Animación
- n) Películas de arte y ensayo.

Mckee aclara "Las convenciones de género son las ambientaciones, los papeles, los acontecimientos y los valores específicos que definen los géneros individuales y sus subgéneros" (2002,p.116)

Este proyecto se puede establecerse en el género de acción, con un desarrollo en la mezcla de géneros que lo terminarían de definir como un guión de cine acción bélico. En realidad no es una mezcla de género habitual, de hecho, contradice en parte lo propuesto por Mckee, pero es una propuesta que evidentemente tiene éxito en Norteamérica, en donde se puede hacer una propuesta de género, que de igual manera se irá modificando. Tal como lo expresa Hilario J. Rodríguez: " Al cabo del tiempo los géneros pueden modificar sus características, haciendo generales los rasgos que durante un periodo de tiempo más corto o más largo solo habían servido para delimitar aun en concreto, por que han adquirido un significado distinto" (2006, p.186)

Independientemente del impulso creativo de los guionistas, muchos de los géneros se han ido reformando por petición de los espectadores, ya que ellos conocen los géneros muy bien.

Con el cine norteamericano la mayoría de géneros se han estandarizado, es decir, que ya no se logra encontrar algo sorprendente e innovador en las películas que se exhiben, y si se encuentra es en contadas ocasiones. Las modificaciones que se logran hacer al género logran ser adaptadas tan rápidamente a otras producciones que, a nivel general, no se ve una ruptura en

el género. Causando desconcierto en el público. Pero tal vez ese es un punto a favor para el cine Latinoamericano, ya que el hecho de no haber renovación en el cine que mantiene el monopolio, logra abrir una puerta de ingreso al cine latinoamericano que logra mezclar los géneros, y combinado con una idiosincrasia distinta a la norteamericana, logra exponer un cambio en el género.

Mckee expresa lo siguiente. "Para poder anticiparnos a las expectativas del público debemos dominar el género que utilicemos y sus convenciones" (2002, p.119)

Es evidente que hay que tener un conocimiento sobre el género, pero también se deben tener recursos creativos para poder modificar algunos aspectos del género, sin eliminar las convenciones que el público conoce, pero exponiendo una nueva visión de ese género que pueda superar las expectativas del espectador.

Para el proyecto en curso se entro en una problemática, en la cual se veía enfrentada la elección del género con la posibilidad de hacer algo creativo que aportara hacia el género y se reflejara en la historia. Después de hacer varios intentos de escritura se halló el camino de hacer hincapié en la idiosincrasia de Colombia, la cual logra desplegar temáticas que pueden ir acorde con el género de cine de acción Bélico.

4.1.3 Estructura

Una historia puede contarse de muchas maneras, pero cada manera en que se cuenta tiene su propia estructura. Y cada estructura tiene características que debe cumplir, no solo para que el relato sea verosímil, sino para que sea una narración clara concisa y que mantenga la atención del espectador.

Desde la época aristotélica se fue desarrollando lo que hoy se llama Estructura narrativa clásica, que consta de un relato lineal dividido en tres actos: la introducción, el desarrollo y el desenlace. Este modelo ha sido utilizado previamente por muchas artes y es completamente funcional. Esta es una estructura irrefutable para cualquier teórico del tema, sin embargo Linda Aronson presenta su propuesta de las estructuras alternativas, que en otras palabras son la evolución de la estructura narrativa clásica, en donde a pesar de ser modos alternativos no dejan de ser contruidos con una estructura clásica como base.

Linda Aronson propone 4 estructuras alternativas:

a) Estructura en *Flash back*:

Cuando se habla de estructura se debe hacer una diferenciación del *Flash Back* desarrollado como recurso y el desarrollado como estructura narrativa. Cuando es utilizado como recurso se hace en los casos en donde el relato nos exige hacer una aclaración sobre el pasado. Puede ser como una ilustración, en donde se muestra en imágenes o la visión de un personaje sobre un hecho en particular, muy comúnmente utilizado en policiales e investigación. También para mostrar el estado mental de una

personaje que ha sido alterado por un hecho en especial. Por ultimo como una autobiografía, en donde por medio de imágenes del pasado, el personaje cuenta su historia.

La estructura de *Flash back* consiste en crear, como mínimo, dos historias en tiempos distintos, una en el presente y otra en el pasado. Se utilizaran *Flash backs* para ir de la historia del presente a la historia del pasado. Cada una de las historias se van desarrollando bajo una estructura clásica, sin embargo la historia del pasado termina en algún punto en el presente.

Como se mencionó antes, la estructura narra dos historias en tiempos distintos, sin embargo es a la historia del pasado a la cual se le da más importancia, ya que las acciones que se realice y desarrollen en esa historia mostrarán repercusiones en el relato que se desarrolla en tiempo presente.

Aronson hace una división en está estructura, con el criterio de darle dos tipos de utilidad. Primero denomina a un tipo de estructura como *Sueño frustrado* que se puede utilizar para revelar la historia de un personaje. En este caso este personaje será el protagonista de la historia del pasado y se convertirá en el antagonista del presente. Es una estructura que desarrolla características detectivescas.

Por otro lado plantea lo que llamo *Caso de estudio*, en donde se hace el seguimiento de un personaje del pasado. En donde la

historia del pasado es referente de la historia del presente y el personaje principal del pasado es el caso de estudio.

b) Estructura en paralelo

Es una estructura en la que se pueden desarrollar dos o más historias que comparten la misma dimensión temporal.

c) Estructura secuencial

Esta estructura narra también dos historias o más, pero no se desenvuelven en la misma dimensión temporal. Las historias pueden cruzarse entre sí en algún punto de la línea narrativa.

.

En el caso de este proyecto se decidió desarrollar una estructura de *Flash back* que puede incluirse en tipo Sueño frustrado. Desde el comienzo del proyecto se planteó crear una historia basada en esta estructura. Se estaba consciente de la complejidad en el proceso, lo cual resultaba tentador para el proyecto y enriquecedor para la experiencia propia y para la práctica de la escritura. Durante el proceso surgieron cambios dentro de la historia que causaron un desajuste en la historia global, sin embargo, lograron solucionarse oportunamente.

Esta estructura conlleva también un cambio a nivel de personajes. Apoyado por el argumento de la historia, algunos personajes cambian de rol, en el relato, comparando la historia del pasado con la historia del presente. En el caso de este proyecto el protagonista del pasado se convierte en antagonista en

el presente. Esto sirve establecer un relación fuerte entre los dos tiempos y para darle una alta relevancia a lo ocurrido en el pasado.

4.1.4 Espacio y tiempo

Esto ubica la historia en una dimensión temporal y espacial específica delimitando el contexto histórico. Es importante delimitar correctamente esto, ya que puede afectar la verosimilitud de la historia.

En el caso del proyecto se delimita su realización en la ciudad de Bogotá, Colombia en el año 2007. Las razones de elección de este espacio y esta época están regidas por el estado socio-político del país, en donde los sucesos militares concuerdan con lo que se plantea diegéticamente. Para lo anterior se debió hacer un seguimiento histórico de lo sucedido en ese año y se encontraron varios sucesos que alimentaron los recursos y fuentes de inspiración para la creación de la historia. Los hechos que influenciaron fueron: Los problemas territoriales con la Republica de Venezuela, la investigación a 32 congresistas por corrupción y vínculos con grupos Paramilitares, Vinculo de militares con grupos subversivos, la masacre de civiles por parte del ejercito para hacerlos pasar por guerrilleros. Es un año en donde el pueblo colombiano elogió los movimientos militares e ignoró cosas bochornosas como las anteriormente mencionadas.

Con las anteriores definiciones y explicaciones sobre su elección y las modificaciones para adaptarlos al proyecto actual logre definir lo siguiente:

Generó: Acción Bélico

Estructura Narrativa: Estructura de Flas back

Personajes: Cristián Nieto (36) Fernando Restrepo (38)

Fuerzas antagónicas: Coronel Diego Valencia

Personajes Secundarios: Liliana Acuña, Gerardo Acuña, Camilo Díaz, Jorge Fontana.

Lugar y tiempo: Bogotá, Colombia, 2007

Sin embargo cada uno de estos componentes tiene una justificación. Hay que recordar que la premisa también es un modo de venta de un proyecto, y como se menciono antes, el publico esta capacitado para reconocer las convenciones de las películas y es muy importante armonizar estos componentes.

La definición previa de los elementos generales de la premisa fue realizada con el motivo de facilitar la comprensión al lector, al momento de exponer los términos en la premisa. También se planeó así para facilidad del desarrollo del proyecto al momento de iniciar un proceso creativo más complejo sobre la historia a plantear.

La realización de la premisa se tuvo como resultado lo siguiente:

Película de acción bélica narrada en flash back que cuenta la historia de Cristian, un soldado investigado por el agente Restrepo de la fiscalía, por la explosión de un carro bomba en el norte de la ciudad de Bogotá. Cristián alega ser inocente y culpa a miembro de la cúpula militar por el magnicidio.

Esta fue la versión primaria de la premisa, la cual tiene su versión final en el cuerpo C.

4.2 Sinopsis

La sinopsis es la síntesis narrativa de la historia. Es el primer intento en cual se va a ver la totalidad de la historia, con todos de los personajes. En este paso se va a ver las acciones centrales que producirán un avance en el relato.

En esta instancia se debe narrar lo que va a suceder en la historia, será una descripción sintética de las acciones relevantes de la historia en donde se pueda ver más claramente lo que se ha propuesto en la premisa.

La escritura de la sinopsis corresponde a varios intentos de desarrollar una historia original y verosímil. Es un proceso de escritura y reescritura como convergen Seger, Mackee, Aronson y Field.

En punto desarrollado anteriormente, se hablo de la estructura narrativa y se definió la estructura de *Flash back*,

como el pilar de este proyecto. Sin embargo en el desarrollo de la sinopsis surgen contradicciones con lo que propone Linda Aronson, ya que sus planteamientos logran ser útiles en cuanto a la construcción del relato, mas no son del todo funcionales para el tipo de historia. Por lo tanto para este Proyecto de Graduación se tomó la libertad de adaptar parte de los conceptos propuestos y negar algunos, con la intención de diseñar un relato que se a funcional. Entre sus propuestas, ubica al protagonista que desarrolla la historia del pasado como antagonista de la historia del presente. Ahora, de acuerdo al desarrollo que se le esta dando ala historia planteado para el Proyecto de Graduación la propuesta de Aronson no es viable. No se desmerita el aporte académico que el escrito de esta autora le ha dado a este proyecto, sin embargo, en el desarrollo de la escritura surgieron otros planteamientos, de carácter propio, que impulsan a explorar otros caminos con la estructura, como práctica experimental.

En términos generales la estructura básica o clásica se desarrolla una historia contada en 3 actos. El primer acto presenta la normalidad del personaje, que se ve roto por un evento que se denomina catalizador, que genera la inquietud del público y la duda sobre la capacidad del personaje para alcanzar su objetivo. Esto mismo lleva la historia al primero punto de giro, punto estructural que le cambia el rumbo del relato y cierra el primer acto. En el segundo acto se desarrolla el conflicto hasta el segundo punto de giro, que cierra el segundo acto y abre el tercer acto. En el tercer acto se muestra la crisis del protagonista que le lleva a resolver el conflicto con las fuerzas

antagónicas en el clímax, punto estructural en el cual hay mayor tensión, para finalmente llegar a la resolución.

Independientemente del tipo de estructura narrativa que se utilice, cada historia cautiva al público dependiendo de la tensión que se refleje con el conflicto planteado.

Este proyecto al tener dos historias en una se debía ser precavido en la manera de articular la historias entre si. Por ello el primer paso para la creación de la sinopsis global fue crear una sinopsis de cada una de las historias. Se creo primero el desarrollo del pasado, por su importancia y su gran influencia en el presente se debió concentrar esfuerzos en esta historia.

La sinopsis del presente fue un poco más compleja, ya que ésta historia debía, en algún punto, recurrir a la historia del pasado para avanzar. No fue fácil encontrar este punto, y en ocasiones cuando se encontró la manera de hacer esta recurrencia no era verosímil o se hacía con recursos trillados. Sin embargo se logró hacer una sinopsis tentativa del presente con la cual se pudo iniciar el desarrollo de la sinopsis global.

En el momento de diseñar la sinopsis final surgieron nuevos problemas, los cuales se resolvieron de una muy buena manera. Al desarrollar la sinopsis por separado, la historia del pasado era totalmente autónoma, pero la del presente debía ser modificada por los sucesos del pasado que aparecieran en cada flash back. Cada regreso al presente resultaba ser muy poco intenso, lo cual

causaba estancamiento en la trama del guión. Sin embargo, este inconveniente resulto traer una solución que benefició al proyecto. Lo que se hizo fue reconstruir la historia del presente re insertando los fragmentos del pasado, lo cual hacia que cuando se volviera a la historia del presente, se desarrollara mejor la tensión. Los arreglos en el presente contribuyeron a que se ajustara la historia del pasado.

Durante el desarrollo de la sinopsis también hubo un cambio en los personajes, los cuales inicialmente tienen una función específica durante el relato, sin embargo, para enriquecer el mismo y aportar más tensión se hizo modificación en su función. Se le sumo más poder a la fuerza antagónica con la intención de encontrar un mejor proceso para el protagonista, en el cual sus acciones fueran más arriesgadas para contrarrestar la oposición del antagonista. Por ejemplo: El Agente Restrepo tiene un compañero, el cual le está ayudando para resolver el caso. Durante la escritura funcionaba bien, sin embargo, mientras el relato se acercaba al clímax, este personaje perdía fuerza. La solución para este personaje fue unirlo al final a la fuerza antagónica, causando un revés en el relato, respetando la caracterización del género y provocando al protagonista para que accione.

La primera versión logro ser gratificante para el autor, sin embargo, después de un análisis con los consultores, la sinopsis debió someterse a varias reescrituras, la causa fue el exceso de detalle, que no está demás, pero entorpece el desarrollo de la acción, el cual es debe registrarse con claridad en está instancia

del proyecto. Los detalles se desarrollan en etapas posteriores cuando las acciones estén definidas, estas etapas se desarrollaran en el capítulo posterior.

Como ejemplo se expone los primeros renglones de la sinopsis final del presente Proyecto de Graduación.

Cristián Nieto (36) está mal herido en el suelo, se levanta y ve que todo a su alrededor es caos, corre hacia su esposa que está herida en el suelo, la lleva a una ambulancia presiona con violencia al paramédico para ir al hospital logrando que lo arresten.

Los detectives Fernando Restrepo (36) y novato Jorge Fontana (29) son puestos a cargo del interrogatorio de Cristián quien se ha convertido en el único sospechoso de la explosión de un carro bomba. El fiscal Rafael Durán (47) advierte a Restrepo que su carrera depende de ese caso. En la sala de interrogatorios, Restrepo y Fontana no logran sacar ningún tipo de información de Cristián, luego son informados por el Fiscal que hay una orden de restricción a favor de Cristián que impide interrogar a Cristián...

En resumen, la construcción de esta sinopsis llevo a un resultado final el cual fue difícil de analizar. Como ya se ha mencionado antes, los relatos se dividen en tres actos, los cuales deben ser fáciles de reconocer, sin embargo, la estructura de este relato logra crear dificultades. Finalmente se establecieron los puntos

En el primer acto se encuentran tres puntos importantes:

Primer punto: la normalidad del personaje, en donde no se establece ningún cambio. En el caso de este proyecto, la normalidad del personaje es, por un lado el arresto de Cristián y por otro, la situación de Restrepo contra el Fiscal. En este punto se trata de establecer un universo para los personajes y así exponerlo al público.

Segundo Punto: Es el que se le denomina catalizador, o como lo denomina Linda Seger, detonador. Este punto provoca un cambio en la normalidad del personaje y que su universo se vea amenazado. Provocando que el personaje principal actúe e ideé un plan para volver a su normalidad. En el caso de este proyecto eso se encuentra cuando, a pesar de su comportamiento, los detectives son puestos a cargo del interrogatorio de Cristián.

Tercer punto: es el que se llama primer punto de giro. Como su nombre lo sugiere, este punto obliga a la historia a dar un giro hacia otro lado, cancelando cualquier plan que haya nacido del catalizador. Este punto obliga al personaje a evolucionar y a tomar decisiones. En el caso de la historia creada, este punto se da cuando Restrepo es suspendido del interrogatorio y se ve obligado a interrogar a Cristián de manera ilegal, tomando sus propios riesgos, iniciando la secuencia de Flash backs en Cristián. Este punto de giro es la puerta de entrada al segundo acto.

El segundo acto comienza con el primer punto de giro y está lleno de acciones y reacciones entre el personaje principal y la fuerza antagónica. Este acto cierra con el segundo punto de giro, que tiene la misma función del primero, con la diferencia que este toma al protagonista en el punto más decadente del personaje principal.

El tercer acto comienza con el segundo punto de giro, este genera una reacción del personaje dirigiendo la historia directamente al Clímax. En el caso de este proyecto el segundo punto de giro se ve Restrepo rendido y sumiso ante la traición de Fontana e impotente y decepcionado por haberle fallado a Cristián. A lo cual reacciona enfrentando a Valencia sin medir consecuencias tratando de salvarle su vida y la de Cristián.

El clímax es el momento de más tensión de una historia, en donde queda a la expectativa saber que fuerza va a ganar, en este punto el personaje principal arriesga el todo por el todo. En el caso de esta historia el clímax se encuentra cuando Valencia está a punto de ejecutar a Restrepo, causando un cruce de disparos entre Cristián, Restrepo y Valencia.

Por último, se encuentra la resolución. Un punto del tercer acto en donde se ven las consecuencias de los hechos, en donde el mundo puede volver a la normalidad inicial, o se puede establecer otra normalidad. En este caso, la resolución termina con la muerte de Cristián y la aprensión de Restrepo.

Para un mejor entendimiento sobre el tema, sinopsis final se encuentra consignada en el cuerpo C de este proyecto de graduación. Cuerpo C p.17

4.2.1 Conflicto

Dentro de la narración se planteará una dificultad para el protagonista. Seger (2003) define el conflicto como un elemento que constituye la base del drama, que aparece cuando dos fuerzas tienen el mismo fin, al mismo tiempo y esto las excluye mutuamente. Mostrará la oposición durante todo relato y le dará forma a la historia, en donde una fuerza tiene que ganar y la otra debe perder.

Pero el conflicto como tal se divide en 5 tipos:

a) *Conflicto interno:*

Este tipo de conflicto se presenta cuando existe algún tipo de de confusión e inseguridad dentro de las decisiones y acciones del personaje. Este tipo causa gran sufrimiento al personaje, además de que es un conflicto difícil de tratar ya que generalmente el personaje no logra definir que es lo que quiere, se le llama interno por que es un conflicto que el personaje tiene con si mismo.

b) *Conflicto de relación:*

Este es el conflicto mas común de todos, la mayoría de los Films lo tienen y se centra en la pugna del antagonista y protagonista por un mismo fin o meta. Este conflicto también el

llamado conflicto interpersonal ya que radica en una batalla del personaje contra otro personaje y no contra si mismo. Personaje principal contra las fuerzas antagonicas.

c) Conflicto Social

Linda Seger denomina este conflicto como la lucha de una persona contra un grupo, ya sea una sociedad, familia, burocracia o país.

d) Conflicto de situación

Este tipo de conflicto crea una situación especial en donde los demás conflictos ya mencionados se vuelven mas fuertes. Este crea un desafío del protagonista contra la naturaleza o contra desastres naturales.

e) Conflicto Cósmico

Este es un conflicto que tiene lugar entre una fuerza sobrenatural o especial y el protagonista.

El resultado final de la sinopsis se verá reflejado en el cuerpo C.

Capítulo 5: impresión autoral.

En esta instancia ya se tiene una historia definida, con sus puntos estructurales bien determinados y completamente reconocibles para cualquier espectador. Con un conflicto claro y unas acciones definidas. Sin embargo, acá es donde el creador le da su toque personal, es donde le inyecta lo que considera su esencia y que debe ser notable en superficie.

5.1 Escaleta

Este proceso constituye en la división de escenas, es decir, se comienza a dividir la historia teniendo en cuenta el tiempo y espacio. En si la escena se puede definir como el relato que ocurre en un tiempo y espacio determinado. Cualquier cambio en alguna de estas dos unidades sugiere un cambio de escena.

En el caso de la escaleta se sugiere una escena, pero no se desarrolla. Lo que se plantea con este proceso es la definición de la acción que va ocurrir en cada escena. Convirtiéndose en una herramienta útil para el guionista, ya que la escaleta le permite ver el avance y el desempeño de la acción de las escenas y como es su relación de escena a escena. Lo cual le permite modificar y ajustar el relato para que sea fluido y provoque una tensión creciente hasta el clímax.

Se considera este item como de impresión autoral por que desde aquí comienza a notarse la visión del guionista sobre el

relato, sobre la estructura con la cual quiere narrar la historia y se va develando la articulación de escena a escena.

Lo planteado en la sinopsis puede modificarse mientras se desarrolla la escaleta, ya que la sinopsis se construye la historia pero es en escaleta donde se definen las acciones concretas.

Sin embargo la escaleta no deja de representar un recurso netamente informativo, que expresa la acción en general más no devela ni sugiere el modo en que esas acciones son ejecutadas. En otras palabras, al igual que la sinopsis, la escaleta está diseñada para informar el "que" de cada escena, mas no da ningún indicio del "como" sucede cada acción de cada escena y de la historia en su totalidad.

Se utilizará un ejemplo del proyecto realizado para hacer más ilustrativo y explícito lo anteriormente planteado:

1. Entrada de colegio. Ext. Día.

Explosión de carro bomba y arresto de Cristián (36).

2. Oficina del fiscal. Int. Noche.

El Fiscal Reprende al Detective Restrepo (36) y Fontana (31) y los pone en el caso.

3. Pasillo fiscalía. Int. Noche.

Restrepo le ordena a Fontana buscar Información de Cristián

4. Sala de interrogatorios. Int. Noche.

Restrepo trata de hacer entrar en razón a Cristián pero este se rehúsa a colaborar.

5. Sala de observación. Int. Noche.

Fontana entrega información encontrada a Restrepo quien descubre algo en ella

6. Oficina Valencia. Int. Noche.

Valencia es alertado de la situación actual.

7. sala de interrogatorios. Int. Noche.

Restrepo interroga a Cristián aprovechando que descubrió que es militar, Fontana se desespera y coacciona a Cristián.

La realización de la escaleta generó problemas para el desarrollo del proyecto. No es sencillo particionar el relato para desarrollarlo en otra estructura, en la cual, pide un emprendimiento organizativo pero al mismo tiempo exige una resolución sintética en su producto final. Durante el proceso de escritura fue bastante largo, con la expectativa de lograr una concreta definición de la acción propuesta para cada escena.

La escaleta se encuentra desarrollada en el Cuerpo c de este Proyecto de Graduación. (Cuerpo C, p.27)

5.2 Tratamiento.

En la creación de la sinopsis se narra la historia con la más alta intención de constatar lo que ocurre en la historia, es decir, se hace un énfasis en los hechos y en las acciones de los personajes. Se profundiza en expresar el "que" se hace, es en este punto de se hace una diferenciación con el tratamiento.

El tratamiento es un escrito de mas extensión que la sinopsis y con mas profundidad autoral. En esta instancia, además de tener cuenta los hechos, se hace referencia a la manera como suceden. Acá se le da relevancia al "como" suceden las acciones detalladas en la sinopsis.

Este paso es la descripción secuencial en donde el creador le imprime su toque personal y emotivo en cada secuencia de la historia. Esto hace que el lector capte, no solo los sucesos, sino las emociones que se deberán desarrollar para cada secuencia.

Para el proyecto es importante que esta etapa sea contundente y clara, ya que es una de las construcciones previas del relato, antes de desarrollar la escritura propia del guión. En la escritura del tratamiento se determinan el desarrollo de la escritura que se va tener en el guión.

Para este proyecto se ha tenido en cuenta muchas situaciones reales sobre el sufrimiento humano, esto como recurso creativo sobre el comportamiento de los personajes y su interacción con el

mundo en situaciones de extrema carga emotiva. La razón de utilizar este recurso se ve relacionada directamente con la temática de la historia y con el contexto social en que se desenvuelve.

Durante la creación del tratamiento surgieron ideas narrativas que fueran apoyando la trama de la historia y fueron mejorando las subtramas. Sin embargo no fue fácil la construcción de subtramas.

En el tratamiento es importante que quede explícito el modo como los personajes ejecutan sus acciones, como también lo es los diálogos relevantes, que no necesariamente tienen transcritos de manera literal.

Lo siguiente son las primeras escenas de esta historia hechas en tratamiento:

1. Entrada de colegio. Ext. Día.

Minutos después de la explosión de carro bomba, Cristián (36) se despierta herido, busca a su esposa hasta que la encuentra mal herida. Le pide a un paramédico que lo ayude. Ponen a Liliana (29) en una ambulancia pero deben esperar más víctimas. Cristián se desespera, saca su arma y coacciona al paramédico para que lleve a Liliana a una Clínica. El paramédico logra llamar la atención de un policía que junto a sus refuerzos arrestan a Cristián.

2. Oficina del fiscal. Int. Noche.

El Fiscal Rafael Durán reprende al Detective Restrepo (36) y Fontana (31) por golpear a unos policías por diferencias en el traslado de un prisionero. El fiscal hace a un lado a Fontana y le pide a Restrepo que interrogue al prisionero que es el sospechoso del carro bomba.

3. Pasillo fiscalía. Int. Noche.

Restrepo se encuentra feliz por que tiene otra oportunidad para hacer operativos de campo y le ordena a Fontana buscar Información de Cristián y alcanzársela en la sala de interrogatorios.

4. Sala de interrogatorios. Int. Noche.

Restrepo entra a la sala de interrogatorios ofreciéndole beneficios a Cristián por declarar. Cristián ignora las peticiones de Restrepo. Cristián se rehúsa a darles información de cualquier tipo y exige saber como está su esposa.

5. Sala de observación. Int. Noche.

Fontana entrega información encontrada y alardea de su genialidad. Restrepo lee la información y se da cuenta que entre los documentos encontró algo de valor.

6. Oficina Valencia. Int. Noche.

Valencia es interrumpido en su cena para ser informado que los operativos que ordeno están en regla y que uno de ellos se salio de curso y está ocasionando problemas.

7. sala de interrogatorios. Int. Noche.

Restrepo interroga a Cristián aprovecha que sabe que Cristián es militar y trata de sacarle información. Pero Cristián sigue con evasivas. Fontana quiere participar en el interrogatorio y trata de sacarle la verdad a Cristián a los golpes. Restrepo interviene y saca a Fontana de la sala.

8. Sala de Observación. Int. Noche.

Restrepo reprende a Fontana y amenaza para que no vuelva a intervenir en un interrogatorio. Los 2 detectives son solicitados de manera urgente por el Fiscal.

9. Oficina del fiscal. Int. Noche.

El fiscal les informa a los detectives que están fuera del caso por una orden militar. Restrepo protesta y se opone pero es puesto en su lugar por el Fiscal. Antes de irse el fiscal le habla en clave a Restrepo para que siga el interrogatorio sin que nadie se de cuenta y hace encerrar al sospechoso en las celdas del sótano.

El tratamiento trata de expresar el ambiente emotivo que hay en la escena, el estado emocional de los personajes, la relación que hay entre ellos. Esto es de gran ayuda para la creación del guión y para el adecuado uso de los diálogos.

El tratamiento se encuentra consignado en el Cuerpo C de este Proyecto de Graduación. (cuerpo C, p.40)

Durante este proceso se examinó y se reacondicionó a las necesidades de la historia, algunos de los elementos que se habían planteado inicialmente en la sinopsis. Realmente la Sinopsis es un diagrama narrativo que puede ser modificado en procesos posteriores, con el fin de darle un mejor funcionamiento a la narrativa.

El tratamiento al igual que los otros procesos también puede estar sujeto a cambios. En este caso, el tratamiento está en su versión primaria, es la primera propuesta del desarrollo y escritura de este proceso. Sin embargo este proceso resulta ser bastante complejo, ya que además de estar consiente de las acciones a realizarse, de el ambiente emotivo que dichas acciones puedan generar y lo que generan en los personajes intervinientes. A todo eso se le debe sumar las repercusiones que eso trae para las escenas posteriores. La creación del tratamiento depende mucho de la organización que se tenga para las escenas.

El desarrollo dramático fue uno de los problemas más complicados de resolver. Cada escena debía tener algo importante que le aportará algo al personaje. En ocasiones en el desarrollo de algunas escenas se debió luchar y en casos eliminar escenas donde lo propuesto no aportaba nada en el relato.

Una de las escenas más difíciles de escribir fue el clímax, en donde su primer intento de escritura no reflejaba lo que el autor deseaba que reflejara. Y como Mckee plantaba:

En el Clímax el dilema se plantea al protagonista quien, al verse cara a cara con las fuerzas antagónicas más poderosas y definidas de su vida, debe tomar la decisión de realizar una acción u otra en último esfuerzo para alcanzar el Objetivo de su deseo. (Mckee, 2002, p.366)

Otro Problema que surgió y tal vez el más significativo, fue la articulación de los Flash Backs y su carga emocional para el momento y para la totalidad de la historia. Se hizo correcciones a las propuestas planteadas en la sinopsis y estando de acuerdo como cuando Mckee expone la importancia de la dramatización de los Flash Backs y su presentación en tiempo exacto, con el animo de conseguir que el publico tenga la necesidad de saber más de la historia.

Como se mencionó antes, el tratamiento es, generalmente, el paso previo a la escritura del guión. En el caso de este Proyecto de Graduación, el guión se encuentra en un 50% de su proceso de escritura, por lo cual no fue posible incluirlo en esta instancia.

Conclusiones

El cine latinoamericano está en pleno en un nuevo resurgimiento, si se evalúa su comportamiento histórico se encuentra una producción irregular de películas, muchas de esas crisis causadas por el desviamiento creativo. Hoy en día hay otro tipo de problemas que aquejan la producción de la calidad en la cinematografía de América Latina.

Uno de los principales males es el desbalance entre los aportes creativos al momento de construir un guión audiovisual y las perspectivas de venta que llegan a dominar el mercado, Es claro que estos dos conceptos tienen son muy importantes para el desarrollo de un proyecto audiovisual, pero lo que se propone es la equidad entre ellos.

La escritura de un guión audiovisual no es una tarea sencilla, más aun cuando la influencia Norteamérica está presente desde hace mucho tiempo, sin embargo, aun bajo estas condiciones se puede llegar a crear un buen producto, pero para ello es relevante tener en cuenta las propuestas actuales que rigen en el mercado. Tanto como los planteamientos teóricos que ofrecen conceptos útiles para la escritura mas no dogmáticos.

Durante el proceso de creación se analizo la complejidad de un proyecto de tal envergadura. Ya que por un lado, las opiniones teóricas sobre el tema son muy diversas, obligando al autor del

proyecto a fortalecer su criterio para encaminarlo hacia el fin que se quiere cumplir. Sin embargo no es sencillo refutar planteamientos validos para el desarrollo creativo y demostrar que es viable y funcional para el Proyecto de Graduación.

Además de tener una muy buena documentación teórica también es necesario tener un carácter organizativo para implementar los conceptos, que dicha documentación nos provee. Ya que hay una diversificación en la definición de conceptos, lo cual es positivo por que se exponen distintos puntos de vista, pero también causa problemas al estructurar la parte teórica que se quiere implementar para la creación de este proyecto.

En el desarrollo de los dos últimos dos capítulos nacieron dudas, que ayudaron por un lado a mejorar el desarrollo del producto. El cual se intento hacer el mayor es fuerza para plasmarlo en un guión. Sin embargo fueron esas mismas dudas y las intensiones de explorar otros caminos narrativos lo que impidió esto, dejando el proyecto en proceso de escritura de guión.

Durante el proceso de sinopsis se desarrollo varias maneras de encaminar el proyecto, no todos los caminos aportaron al proyecto final, en ocasiones retrazaron el progreso de la escritura, sin embargo se conocieron otros caminos que pueden llegar a ser funcionales para otro.

Acordando con varios de los teóricos citados en este Proyecto de Graduación, escribir para una pieza audiovisual consta de la

escritura y la reescritura. En este proyecto, la reescritura de secciones ya desarrolladas planteo soluciones distintas a las que ya estaban consignadas.

El desempeño creativo se va desarrollando con el tiempo, pero para poder desarrollarlo hay que ejercitarlo. Con este Proyecto de Graduación se planteaba eso, el desarrollo creativo de mi parte, haciendo un cuestionamiento autocrítico de lo que estaba creando. Por ello me atrevo a recomendar a los guionistas y cineastas del futuro que no se limiten en imaginar, en escribir, en dudar, releer y volver a escribir, en probar, intentar y fallar si es necesario. Aunque hoy en día el cine se ha convertido en una industria no se debe olvidar que sigue siendo un arte y que las creaciones de ese arte no debe realizarse bajo manual. No hay creatividad alguna si se camina bajo una línea de puntos, en donde solo falta unirlos y seguir el camino.

Así como se hace el planteamiento sobre el desarrollo creativo, también es necesario recomendar el abordamiento temático y la consulta bibliográfica. Durante el proyecto y mas específicamente los dos primeros capítulos presentaron problemas por la falta de consulta. Tras la consulta personal con docentes del área y la importante bibliografía se logro plantear el tema. Al punto al cual se quiere llegar es que se puede ser creativo, pero se puede explotar más esa creatividad si se tienen referencias teóricas.

Durante la carrera se fueron aprendiendo diferentes cosas sobre diferentes temas, muchas de esas cosas quedan implícitas en cada uno de nosotros. Para el desarrollo de este Proyecto de Graduación se debió hacer una exploración, de tal manera de explicitar todas esas cosas que se saben y se han incorporado en nosotros para ponerlas en función del Proyecto, con el fin de analizar nuestro propio trabajo bajo fundamentos validos.

Referencias bibliográficas

Aronson, L (2002) *Screenwriting Updated*, Australia: Allen & Unwin.

Seger, L (2003) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Buenos

Aires: Ediciones Rialp

Parker, P.(2003) *Arte y ciencia del guión*, Barcelona: Ediciones Manon

McKee, R (2003). *El Guión*. España: Ed. Alba

Russo, E (2008) *Hacer cine: Producción audiovisual en America Latina*. Buenos Aires. Paidós.

Allen, R; Gomery, D (1995) *Teoría y práctica de la historia del cine*. Buenos Aires: Paidós.

Gaudreault, A; Jost, F (1990) *El relato cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós

Del tesó, P (2008) *Marketing Audiovisual: El Mercado de entretenimiento audiovisual*. Buenos Aires. Educa.

Rodríguez, H (2006) El cine bélico. Barcelona. Paidós Iberica.
España, c (1993) Cine Argentino en Democracia. Buenos aires. Fondo
nacional de las artes.

Feldman, S (1993) Guión argumental- Guión Documental. Barcelona.
Editorial Gedisa.

Fundación del nuevo cine latinoamericano (2010). *Sede de la
fundación*. Disponible en el sitio Web de Fncl,
<http://www.cinelatinoamericano.org>

Proimagenes en Movimiento. (2010). *Encuestas cine colombiano:
Estreno largometrajes 1993-2009* [archivo de datos] Disponible en
el sitio Web de Proimagenes en Movimiento,
<http://www.proimagenescolombia.com>

Radio Caracol (2010). La corrupción en Colombia se da en todos las
ramas del poder público. Recuperado el 26 de julio de 2010,
<http://www.caracol.com.co/nota.aspx?id=1332249>

Bibliografía

Aronson, L (2002) *Screenwriting Updated*, Australia: Allen & Unwin.

Seger, L (2003) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*, Buenos

Aires: Ediciones Rialp

Parker, P.(2003) *Arte y ciencia del guión*, Barcelona: Ediciones Manon

McKee, R (2003). *El Guión*. España: Ed. Alba

Feldman, S (1998) *Guión argumental, guión documental*. Barcelona: Gedisa

Russo, E (2008) *Hacer cine: Producción audiovisual en America Latina*. Buenos Aires. Paidós.

Allen, R; Gomery, D (1995) *Teoría y práctica de la historia del cine*. Buenos Aires: Paidós.

Gaudreault, A; Jost, F (1990) *El relato cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.

Sadoul, G (1972) *Historia del cine mundial*. Mexico, Siglo Veintiuno.editores S:A

Del teso, P (2008) *Marketing Audiovisual: El Mercado de entretenimiento audiovisual*. Buenos Aires. Educa.

Rodríguez, H (2006) *El cine bélico*. Barcelona. Paidós Iberica.

España, c (1993) *Cine Argentino en Democracia*. Buenos aires. Fondo nacional de las artes.

Feldman, S (1993) *Guión argumental- Guión Documental*. Barcelona. Editorial Gedisa.

Fundación del nuevo cine latinoamericano (2010). *Sede de la fundación*. Disponible en el sitio Web de Fncl, <http://www.cinelatinoamericano.org>

Proimagenes en Movimiento. (2010). *Encuestas cine colombiano: Estreno largometrajes 1993-2009* [archivo de datos] Disponible en

el sitio Web de Proimagenes en Movimiento,
<http://www.proimagenescolombia.com>