

La estructura dramática de un guión cinematográfico

S. Robertson

S.Robertson@hairline.org.uk

1.- Introducción

Este escrito pretende dar unas ideas generales sobre la estructura narrativa de un guión cinematográfico. No se trata de un análisis o estudio profundo, sino más bien un resumen rápido y entretenido para abrir boca, y hacer que le entre el gusanillo a aquellos que no hayan estudiado nunca y se sientan atraídos por el arte de la escritura cinematográfica.

2.- Definición

Un guión, al igual que cualquier otra forma de narración verbal, escrita o visual (es decir, novelas, cuentos, artículos periodísticos, videoclips de música...), necesita una estructura, o lo que es lo mismo, un esqueleto donde aguantarse. Sin estructura, no hay dirección, y se puede acabar con un escrito sin sentido, inconexo, que no lleva a ningún lado. Una película sin estructura aburre o se hace pesada, además de que deja al espectador sin entender nada.

Incluso películas que parecen carentes de estructura, como *Olvídate de mí* o *Cómo ser John Makovich*, también la tienen, solo que no su estructura no es la clásica, la definida por Aristóteles.

Aristóteles definió la estructura perfecta como aquella dividida en tres actos:

- Exposición
- Desarrollo
- Resolución

Hay otras estructuras, como la basada en nueve actos, donde se marcan puntos climáticos en cada acto, que nos conduce al siguiente y así sucesivamente¹, o la estructura en cuatro actos, donde el segundo acto se divide en dos mini actos.

Aún así, la estructura más extendida y usada es la de tres actos, y es la que trataremos aquí.

3.- Sobre los tres actos

Primero pones a tu personaje en un árbol. En segundo lugar le tiras piedras. En tercer lugar le bajas del árbol. Si el personaje baja vivo es una comedia, si baja muerto es una tragedia.

George B. Conan

¹ Para más información sobre la estructura en 9 actos, sugiero el libro: *The Writer's Journey* de C. Vogler.

Benson ejemplifica la estructura en tres actos: primero muestras algo, luego pasa algo y por último, se resuelve. Si seguimos el paradigma de Syd Field, la estructura en tres se define así:

1. PRIMER ACTO: Exposición → se introduce el protagonista y su mundo.
2. SEGUNDO ACTO: Desarrollo → se introduce el problema, el obstáculo, y se intensifica el argumento.
3. TERCER ACTO: Resolución → el protagonista vence (o no) las dificultades, y se nos da un final a la historia.

Según Charles Deemer, también podemos definir la estructura de una forma más simple: el protagonista quiere algo (exposición), y el antagonista plantea un obstáculo que le impide al protagonista conseguir su objetivo (desarrollo). Al final el protagonista gana y consigue lo que quiere –comedia- o lo pierde y muere –tragedia- (resolución).

En un guión cinematográfico, cada página se cuenta como un minuto de película como norma general, aunque a veces esto no es del todo exacto (pero el mundo del cine nunca es una ciencia exacta!). Así tenemos que, la duración de cada acto (mirar la Tabla 1 y la Figura 1), se debería dividir así:

ACTO PRIMERO	20-30 minutos
ACTO SEGUNDO	50-60 minutos
ACTO TERCERO	20-30 minutos

Si sumamos el tiempo que dura cada acto:

Guión	Relación Acto - minutos en pantalla
Acto 1	30
Acto 2	60
Acto 3	30
Duración total	120

Tabla 1: Duracion de cada Acto

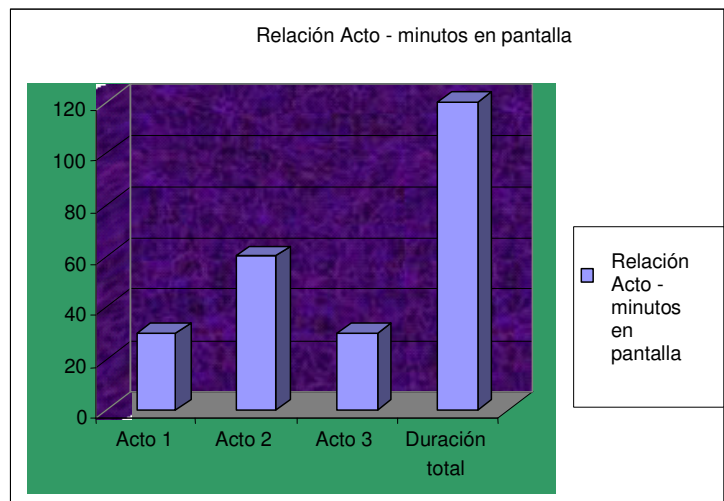


Figura 1: Comparación de la duración de cada acto

Acto 1 + Acto 2 + Acto 3 = Película

30' + 60' + 30' = 120 minutos de duración.

Una película de estructura en tres actos, o clásica, durará alrededor de los 120 minutos, es decir, dos horas.

4.- Conclusiones

Aunque hay diferentes formas de estructurar un guión cinematográfico, la estructura en tres actos es la más extendida y usada en el mundo del cine. Es fácil de seguir, simple, y nos permite entender a los personajes y sus acciones. El libro de Syd Field, *El manual del Guionista*, es muy buena base para aprender a escribir siguiendo esta estructura y lo recomiendo a todos aquellos interesados en seguir estudiando este tema (mira la Figura 2).



Figura 2: Los guionistas siempre tienen historias que contar

5.- Bibliografía

- Syd Field, *El manual del Guionista*.
- Christopher Vogler, *The Writer's Journey*.
- Charles Deemer, *The Craft of Screenwriting*.