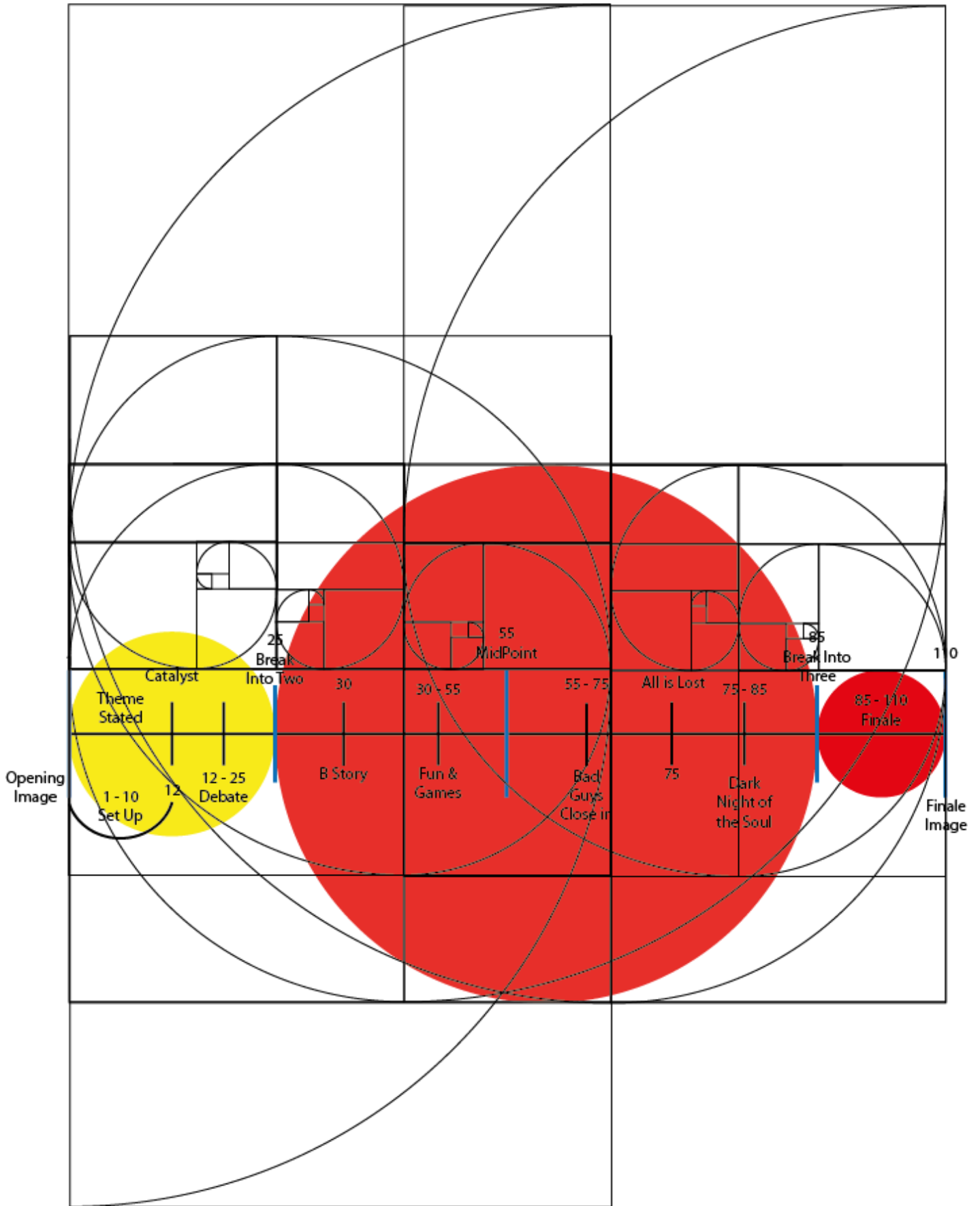


Análisis y Reestructuración de los Modelos
Narrativos Cinematográficos conforme la
aplicación del conocimiento adquirido
durante la Maestría en Escritura
Cinematográfica primera generación en la
Universidad de la Comunicación 2018-2021
CDMX México

Por:

Lic. Mauricio Araiza Rodríguez

<http://www.stdio.mx/>



Este trabajo es parte de una reestructuración analítica conceptual de las Estructuras Narrativas Cinematográficas y su manera que se estudia en las Aulas, es un análisis aplicado de las metodologías aprendidas e interpretadas según mis propios Axiomas lógicos conceptuales, enfocados a establecer un punto de partida para el estímulo de la creatividad durante el proceso de escritura de guiones para Cualquier medio audiovisual, basado en un principio en la estructura narrativa propuesta por Blake Snyder el "SAVE THE CAT", complementándola a lo largo de esta tesis con otros enfoques adquiridos que durante las sesiones de guion en la maestría de Escritura Cinematográfica en la Universidad de la Comunicación que de manera presencial y virtual conforme al plan de estudios durante el periodo de la nueva normalidad que entre los años 2018 - 2021 transcurrió.

Esas Sesiones fueron impartidas en su totalidad por Profesionales Activos en la Industria, Guionistas, directores, Productores y Docentes Altamente Capacitados, de los que destaco principalmente a quienes directamente aportaron epistemes (Conocimientos) para escribir este documento, Gracias a "Pato" (Patricio) Saiz, Adrián Zurita, Carlos Enderle, Lola Larregui, Silvia Ortega Vettoretti, Pablo Mondragón, Francisco Olivie, Jorge "Coco" Levy, Michel Rowe, Michel Franco, Isaac Ezban, Brigitte Broch, Nico Scabinni, A la Universidad por Organizar las Actividades y acercar a técnicos y Artistas, que durante la última década han ido sumando información a las ideas en este trabajo presentado, y que es una perspectiva propia de como poder hacer visible el cumulo de información proyectado en una imagen que nos de una forma comprensible de los objetos a crear dentro de un paradigma conformado por arquetipos.

Aquí encontraras una propuesta creativa que te ayude a tener el enfoque narrativo que nuestras ideas deben seguir, establecer una visión más sólida en la narración de las historias, lograr salir de la temida "hoja en blanco", y ese bloqueo tan intimidante cuando empiezas a escribir.

Al igual que Snyder y otros autores nobel de la técnica de escritura para guion cinematográfico como Robert Mckee, Syd Field o Linda Seger por mencionar de entre tantos los más estudiados, renombrados, mencionados y leídos en las sesiones de escritura, que de la misma forma fundamentan que, a partir de la vieja y confiable estructura Clásica Aristotélica, retoman el significado implícito de la palabra que es su principio elemental.

Un cuerpo que se encarga de sostener aquellos componentes que conformaran su forma final, un cuerpo completo.

quédate con esta interpretación ya que durante la presente obra será un concepto indispensable para analizar y dividir los elementos u OBJETOS, crear las partes con las que se cuentan las historias. Y que en su tiempo se mostrará ya en su respectiva sección, donde se explicará con más profundidad este proceso de división epistemológica, que sirva para la creación de formas a partir de ideas efímeras o abstractas como lo son nuestros personajes e historias novedosas.

Considerando la gran importancia que se debe de tener en cuenta al construir las estructuras o formas narrativas como una herramienta que sostenga la información a la que podemos recurrir, reforzándola mediante un apoyo visual que nos coloque en el momento específico en el que nos encontramos todo el tiempo y durante la creación de la historia, además que sirva para definir las leyes de la física que rigen y consolidan el arte del buen narrar; no son verdades absolutas, pero si aproximaciones funcionales que me han servido para crear historias más interesantes a partir de premisas que en un principio son sencillas, basado siempre en un sentido común y la simplicidad para el entendimiento del lector de la obra por iniciar¹.

Está comprobado desde hace tiempo que el cine posee una cualidad adormecedora, vemos las películas como medio hipnotizados. Y como las escenas son muy rápidas, no se puede ejercer la crítica sobre la marcha, porque perderíamos el hilo de los acontecimientos. El público del cine es conformista; sabe lo que quiere y exige que se lo den como él quiere. Y lo que quiere es no pensar, no complicarse: el asesino tiene que morir, la prostituta tendrá que ser redimida o muerta, el bien triunfará siempre sobre el mal, etc. Esta pereza mental encaja perfectamente con un apetito siempre renovado por ver y oír historias².

Las Estructuras, *El pinche* (adj. ayudante de cocina) "Save the cat" es una herramienta para impulsar la creatividad³, para dar un empujón y un sentido propio a una idea y que esta misma comience a tener una forma única.

A partir de aquí quiero hacer mención que únicamente más adelante en su respectiva sección de la estructura de Snyder es un resumen particular como parte de su análisis, dejando así ese tabú o mito sobre "la estructura de los Huevones"; a como se han referido a ella.

¹ Referencia Taller Bridget Universidad de la Comunicación

² Entrevista de Fausto Castillo a Luis Buñuel en México en la Cultura, nº 478, 11 de mayo de 1958

<https://lbunuel.blogspot.com/2014/07/el-cine-instrumento-de-poesia.html>

³ Carlos Quintanilla durante sesión vía Zoom como evento Universitario Los distintos Ángulos de una historia: Desde Las Aulas hasta el Éxito en pantalla – 11-Ago-2021-

El texto que lees se basa en como representar visualmente un objeto(cuerpo) que llamamos estructura narrativa y cómo podríamos verlo en una hoja de papel dibujando formas básicas como líneas y círculos, nunca pretender ni afirmar que esta estructura o alguna en particular de las mencionadas en este documento sean reglas o leyes absolutas, que todo es una interpretación personal conforme a mi pensamiento en el que me encuentro en este punto de mi aprendizaje.

La aplicación de estructuras para el desarrollo de contenidos de tipo premium en los medios de entretenimiento Actuales son una realidad metodológica que se emplea diariamente, La investigación y análisis de los contenidos, la "DATA", los algoritmos, así como entre las sesiones académicas se aprende a escribir a un público meta, fomentar a construir nuevos paradigmas a partir de los ya existentes. Todo esto me mostró y dio un amplio criterio para creer en mis propias ideas (slogan de la Universidad), y establecer en un documento la aplicación de las herramientas que se usar, y algunas metodologías que son propias de la programación Orientada a Objetos⁴, la Fotografía y pintura no están alejadas de algoritmos se procesan en ordenadores por ello el entendimiento de que se le puede analizar con un enfoque lógico aritmético⁵.

Este documento creativo da opciones a considerar para entender y aplicar las estructuras narrativas, un tipo de guía, donde te voy a enseñar a como se puede asignarles una "forma visual", que el objeto brinque del papel a la vida del escritor para poner orden a los bosquejos mentales, poder organizar de igual manera las ideas propias de las historias. Aplicado con un enfoque que expresado por un fenómeno (patrón) de recursión o recursividad⁶ como propio del arte derivado de un lenguaje, es un detonante que me indico una ruta creativa y los procesos a poner en orden, aquellos conocimientos que antes de escribir ya se deben haber escrito en algún sitio, esa parte de la historia a contar, y que, a partir de una idea dramática, se puede generar un contenido y estructurarlo de la manera indicada para el medio que se pretende crear. una práctica constante de ordenar los pensamientos, algo que a mí me dio el impulso de escribir este documento, se puede terminar una obra en un primer borrador digno de ser mostrado a buenos ojos, en el tiempo real que le dediques al proyecto sin estar divagando más de lo necesario.

⁴ POO Programación orientada a los objetos es un paradigma que establece como se deben crear los objetos, sus métodos y funciones para que sea más fácil estructurar complejos algoritmos que emplean estos objetos.

⁵ Enfoque lógico aritmético.

⁶ RECURSION

Habrá que crear una estructura que represente de forma visual tu propia historia, que te pueda dar otro enfoque, que te sirva para la toma de decisiones de cada otra historia que quieras contar, una imagen que le dé un cuerpo visible a los acontecimientos, a las tramas de los personajes que tendrá la narración, representada en un plano tipo cartesiano, a saber que si nuestro guion en realidad es lo que intenta es ser y no solo un texto más que cuenta un algo sin un sentido Artístico visual propio de la cinematografía .

No se pretende dar Complejidad ni salir de la línea de una lectura que fomente implementar una metodología emergente, que para el quehacer del proceso de escritura sea más sencilla, una guía para darle forma a una idea, Hacerlo "entretenido" y acercarse a quien no está muy ligado al mundo del cómo se escriben las historias que llegan a la pantalla hoy en día.

En México un guion de cine está conformado por entre ochenta y cinco a ciento diez paginas máximo, las series están en un promedio de 8 episodios a 50 minutos lo que una temporada es un total de 400 páginas lo que en tiempo pantalla equivale a un mínimo de seis horas con cuarenta minutos por temporada aproximadamente, así que te recomiendo el abandono del ego de tu creación y aceptes consejos si quieres escribir historias que gusten a muchos y no solo a quienes te conocen.

Antes de ponerse a Escribir hay que considerar estas tres reglas básicas que facilitaran la escritura de un guion, antes y durante la creación, para tener una visión más clara de cómo se debe escribir⁷. Y, estas son las reglas básicas para la escritura de un guion:

1.- Todos los tiempos transcurre en presente ante los ojos, se redacta en tiempo en presente, no hay tiempos pasados o futuro. La historia ocurre al tiempo que se observa por ello escribirlo en presente facilita el entendimiento y la sencillez de su escritura, lo que se lee es lo que está ocurriendo dentro de la pantalla, es como si fueras un comentarista deportivo de la época de la radio donde las palabras que escribes deben crear imágenes en la cabeza de quienes escuchan.

2.- Evitar el uso de la retórica ya que es un gran enemigo del guion, si un guion se cuenta con una gran riqueza en imágenes y acciones es un buen guion si escribo la siguiente frase

⁷ Clases Pato

"Ella se evapora intermitente hacia peritos no soñados despejando en existencia y haciendo el amor con la estructura del absoluto".

No tiene un valor cinematográfico lo que, en términos prácticos para la realización Audiovisual, no lleva a ningún lado no sirve para nada las metáfora ni complicaciones narrativas literarias.

3.- el uso de verbos inflexivos: "ODIAR" es un verbo del tipo inflexivo que no es una acción que una cámara pueda capturar, lo mismo pasa con los Juicios y los sentimientos, lo único que la cámara puede registrar son las acciones que el personaje realiza, si Andrés odia va a robar un dulce a un niño, se va a brincar el torniquete del metro, pero no puedo escribir en el guion que Andrés Odia, porque no veo que siente, veo lo que él hace, si odia entonces pienso, ¿Qué acción que hace una persona cuando Odia?, ¿qué puede representar el odio? y escribo entonces que Andrés Roba un dulce a un niño con una escopeta, la acción es lo que se hace, no lo que siente el PERSONAJE ni mucho menos el pensamiento abstracto del escritor romántico.

Escribir cine es hacer una descripción minuciosa de lo que hace el personaje dentro de la pantalla, mientras que en lo que ocurre al espectador apreciará un Completo Conjunto de elementos que lo conforman, así teniendo la posibilidad ilimitada poder interpretar esas acciones que los Actores hacen y potenciarlas mediante la interacción con el Color, la música y los efectos visuales, todo guiado y orquestado por un Director y un equipo creativo que debe estar en el mismo canal todo, tú te encargas de escribir cómo se mueven los cuerpos y OBJETOS dentro ese cuadro, por eso eres el guionista, ordena antes, luego escribes la gran guía.

Dejando Todo esto Claro con la visión de encontrar un punto de partida para que el proceso de escritura, el desarrollo e investigación (Researching) planteado aquí, te lleven a que la producción del contenido sea más intuitiva y no procrastinar por otros lados que llevan a laberintos sin salidas, y que andes contando tu proyecto que tienes desde hace más de cinco años pero aun es incompresible para los demás, debido a que no lo tienes soportado en papel con una buena estructura, con esta guía en menos de 2 meses podrías tener estructurada tu historia en guion.

Para entender la estructura planteo un repaso rápido por el formato del guion cinematográfico, conocer el cómo se escribe y el uso de sus elementos en conjunto con la visión de escribir en

un lenguaje propio de la cinematografía, ver imágenes y acción dentro de un texto que tenga el potencial para poder ser filmado.

Algunos lectores serán ya conocedores y expertos en el tema de cómo se escribe un guion, estas reglas que se muestran son propias del formato físico, de cómo se entrega un guion impreso y que se espera de su contenido según las manos que se entreguen, por su puesto sé que existen los software y con darte esto tiene el objetivo que conozcas y tengas claro los principios fundamentales, ¿por qué?, si ya los programas muestran y ofrece los elementos que conforman al guion para darle disposición de página, porque tienes que saberlo y punto la hoja de papel que contiene tu historia es el marco donde colocas las palabras y el orden escrito son los trazos de tu pequeña Mona Lisa.

Las reglas del formato son indispensables para respetar el propio oficio de escribir. Escribir Cine es un arte y tu lienzo es la hoja, estas hojas no contienen literatura que van a leer tus parientes. Son las indicaciones de cómo se van a realizar las acciones que se capturan ante una cámara, para crear imágenes que posteriormente se montaran y retocaran para formar una única unidad conocido como Cine. (película).

Si estas indicaciones no son claras ni precisas La película no funcionara y quedara ahí como el resto apilada y olvidadas como tantas que ya hay, en un almacén dentro de una lata o un disco duro; el Guion, al no ser lo suficiente descriptivo ni visual para dejar claro en cuanto a que hace nuestro y personaje y como interactúa dentro de ese marco imaginario dejara una sensación de incompletitud y desagrada debido a que no se encuentra estructurado y completamente asimétrico.

¿Qué es el guion?

El guion es un formato de escritura en el cual se cuenta todo lo que sucede en la película. Es algo muy sencillo y con un cierto parecido a una novela literaria, en cuanto a su estructura narrativa⁸, y construcción de la historia. Se desarrolla completamente un argumento teniendo en cuenta que todo lo que en su interior contiene hay que filmarlo, para posteriormente ese material físico o digital Editarlo y montarlo en un producto de consumo para la industria del entretenimiento principalmente.

En el contenido del guion se encuentran PERSONAJES, LOCACIONES, DIALOGOS, ESCENAS, SECUENCIAS, PLANOS, SONIDOS, MUSICA, ACOTACIONES, DIALOGOS TRANSICIONES, de entre más una descripción minuciosa y pormenorizada de lo que los ACTORES y Objetos hacen durante cada escena dentro del encuadre. El guion es el "montaje en papel" de una película.

¿Es muy importante que un escritor de guiones sepa de cine, lenguaje, de montaje, de las complejidades del rodaje, de la dificultad de realizar determinados efectos de montaje o realización y que tenga idea de lo que cuesta económicamente realizar una película?

En definitiva, Si, que sepas lo más que se pueda, que sepas lo que se debe y lo que no se debe hacer en el cine, ya que este se realiza meramente por profesionales creativos, no egos de artistas, lo que implica el abandono de la subjetividad al realizar o ejercer estrictamente alguna herramienta de análisis que implique elementos sensibles a percepciones, el cine es Lenguaje antes que arte.

El cine es muy caro. Se tiende a ir por los caminos conocidos. No ir por ellos, intentar otras cosas que se salgan del cuadro mental, es un juego peligroso⁹.

El guion por sí mismo no solo es un texto guía, es meramente la columna vertebral de cualquier proyecto audiovisual ya que no únicamente cuenta las flipantes aventuras de nuestros personajes.

⁸ Taller Gerardo Barrera

⁹ IBIDEM Entrevista de Fausto Castillo a Luis Buñuel

El guion cinematográfico dentro de una línea de proceso cumple tres funciones básicas¹⁰.

- 1.- Documento de venta
- 2.- Documento Administrativo
- 3.- Artística creativa y expresiva (La película ya terminada).

Por ello el escribir un buen guion debe conllevar a conocer la manera en la que está conformado y la disposición de los elementos que comprenden su escritura, ya que cada uno de estos datos que contiene nuestro guion, da una indicación a quienes lo van a realizar, por ello el formato de la página, la conformación de sus elementos y la sencillez de su lectura establecen las reglas básicas que lo rigen y lo sustentan como un buen guion.

El formato del guion y sus elementos

Los guiones se escriben en un formato propio que permite que, al director, al productor, fotógrafo, EDITOR, Actores y miembros del STAFF involucrados y que intervenga directamente en la realización de ese guion a la película, un documento que les indique el camino y que con claridad puedan interpretar el texto sin alguna dificultad.

Por regla el guion se escribe con la tipografía Courier de tamaño a 12 puntos misma que el texto que lees emplea en su mayoría de párrafos a diferencia de las variaciones de los títulos y referencias que el documento señala. Te preguntarás, ¿Por qué esta fuente? Un romance nostálgico quizá, este tipo de letra es la que con anterioridad las máquinas de escribir standard empleaban y se suele respetar esta regla ya que se considera que una hoja de guion equivale a un minuto en pantalla, sus medidas y su acomodo visual dentro de la hoja establece su propio universo y reglas, establecidas ajustadas y aun estudiadas.

LA PORTADA:

Lleva el título de la obra centrado en la parte superior de la primera hoja, el nombre del autor por debajo del título y los datos de contactos de mismo en la parte derecha inferior de la hoja. Algo que no se recomienda es poner la versión en la que se encuentra el guion a menos que sea una especificación de la producción a ser requerida, que oso tener un guion en 10 versiones y ninguna sirva, da la información necesaria, dar de

¹⁰ Diplomado CANACINE

más, no siempre es lo mejor, hay cosas que no se pueden decir porque puede arruinar, recuerda que siempre se juzga a un libro por la portada, ya que si el guion es bueno quien lo tenga preguntara directamente al contacto registrado en esa página tenlo por seguro. Y Si en las primeras diez paginas no dejas claro de que va y como se va a resolver el conflicto establecido, automáticamente será rechazado, estos datos los mismos expertos que leen los contenidos, que escuchan los pitches para comprar contenidos para los canales de televisión y plataformas de transmisión participaron activamente en la Maestría con el objetivo de orientarnos y decirnos que documentos y como entregar para ser profesionales¹¹.

Si bien ya sabemos que existen Software que son dedicados al texto del guion, algunos de pago otros de distribución libre, se recomienda su uso para facilitar y ahorrar tiempo en la escritura y tener que configurar el Word para escribir tus proyectos de este tipo ya que para ello están hechos, entre los más usados en la industria son FINAL DRAFT que es de pago y CELTX que tiene una versión de uso libre esto es mención por normativa académica ya que debo explicar los elementos que conforman un guion y sus características físicas.

Para empezar las páginas se numeran y el número de la página se coloca del lado derecho superior iniciando la numeración por el número 1 en la primera página del texto no en la portada esta será considerada como la hoja 0. Todos los textos se alinean a la izquierda y se deja un margen de 2.5 cm arriba y debajo de la hoja al igual que para los encabezados de escena y de los párrafos de descripción de la acción se deja la misma distancia a la izquierda y a la derecha 2.5 cm.

ENCABEZADO DE ESCENA o CABEZA DE ESCENA:

El encabezado es escrito en mayúsculas, da información sobre dónde y cuándo transcurre la acción que tiene lugar en la escena o bloque dramático en el que nos encontramos, tiene la función de cuantificar los elementos que contiene en su interior como también llevar un orden de cuantas locaciones existen en su hay ocupa dentro de ese espacio donde se va a desarrollar la acción de los personajes¹².

¹¹ Sesiones con Claudia de Turner SFi

¹² Anotación Curso de producción Gerardo Barrera

El encabezado de escena consta de tres partes:

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DÍA

1. La abreviatura "INT." o "EXT.", que indica si la acción transcurre en INTERIORES (espacios cerrados) o EXTERIORES (espacios abiertos) Da la función de saber si la acción en la historia transcurrirá en set o locación durante el desarrollo del Break, es la primera indicación dada por una escena para el equipo técnico de producción y poder cortar por elementos al guion.

2. El Segundo elemento se refiere al lugar de espacio en concreto en el cual transcurre la acción, por ejemplo, "PARQUE DE LA CIUDAD" o "COMISARÍA DE POLICÍA / DESPACHO DEL AGENTE PÉREZ").

3. La palabra "DÍA" o "NOCHE" sirven para especificar el tipo de luz que se busca, se separa de la indicación de lugar mediante un guion medio y claro esto da la indicación al fotógrafo y equipo de Electricistas a saber cómo se es qué se va a colorear el set.

Algunos Programas colorean el encabezado puede mostrarse resaltado comúnmente gris, lo cual es genial para identificar rápidamente el elemento narrativo dentro de nuestras páginas.

EXT. UNIVERSIDAD / TERRAZA - DÍA

También un Encabezado puede contener elementos extras que indiquen requerimientos especiales para la realización de esa escena, también sirve para conceptualizar las especificaciones narrativas que da lugar al tiempo y espacio en particular dentro del contexto narrativo o para organizar la sucesión de las escenas continuas.

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (CONTINUA)

CONTINUA: Al pasar de una página a otra en el software suele aparecer la indicación de continua para saber que seguimos en la misma secuencia o escena implícito ahí el mismo lugar, tiempo y espacio para no perder el hilo narrativo.

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (MOMENTOS DESPUES)

MOMENTOS DESPUES: Si se cambia el tiempo, pero se mantiene desarrollo narrativo de la escena se usa la elipsis de momentos después como elemento de que pasa el tiempo.

Ya que con esto el equipo creativo tiene la tarea de encontrar elemento narrativo dentro de imagen que muestra que el tiempo paso en la historia, un RELOJ en la pared, por ejemplo.

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (1834)

(Año-Mes-Día) Tiempo histórico: precisa una época representativa con valor simbólico contextual dentro del desarrollo

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (FB)

(FB) Flashback: RECURSO NARRATIVO, para ir a un recuerdo del personaje

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (FF)

(FF) Flashforward: RECURSO NARRATIVO, para ir a un pensamiento del futuro de nuestro personaje.

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (TO)

(TO) Tiempo Onírico: RECURSO NARRATIVO, para crear un espacio conceptual referente al mundo de los sueños o inclusive un cielo.

INT. UNIVERSIDAD / SALON A1 - DIA (POV (Cámara seguridad))

(POV): La cámara es colocada de tal forma que pueda expresar el punto de vista de una persona, animal o cosa dentro de la escena por ejemplo la vista desde una Cámara de seguridad. Esto se escribe al final del encabezado para precisar más detalle acerca de necesidades para durante la producción.

El separar las escenas en partes más pequeñas dentro del guion indicadas por las cabezas de escenas es un proceso de estructuración para la cuantificación de elementos a requerir, indicaciones para el Crew con un objetivo de dar una imagen visual del entorno físico, donde ocurre la acción dentro del guion.

Considero que para este punto que el lector se encuentra íntimamente familiarizado con los términos propios del lenguaje cinematográfico y audiovisual, en referente a lo que es una escena y su función como unidad de medida dramática¹³.

¹³ Diccionario de conceptos audiovisuales

Lo importante es dar la información necesaria principalmente para ti como escritor, y saber en qué punto te encuentras escribiendo, el sitio y momento en el que se encuentran los personajes; Úsalo da la indicación en el encabezado de la escena al equipo de producción te lo agradecerán al ayudarles a crear el universo de tu historia.

Encabezado Secundario:

No es una norma establecida ni practicada en todos los casos, es el resultado la transmutación de formatos televisivos y audiovisuales escaletas, guiones de entretenimiento la tele y el teatro, generan estas expresividades, como en este caso que se puede usar un encabezado secundario.

Se coloca después de un salto de línea en MAYUSCULAS recargado a la izquierda esto, se emplea siempre y cuando la escena sea en su tiempo narrativo continuo. Que sigue ocurriendo en el mismo tiempo y acción de la escena continúa con el objetivo de no ser redundante, (Una forma de generar suspense), además que se puede usar un encabezado secundario si se necesita enfocar algo específico (Ya sea por el valor simbólico) o cuando se requiere sugerir una perspectiva diferente con la misma escena, un ejemplo de contra punto dar más peso de tiempo a una acción que a la otra que se muestra en el otro plano.

INT. SALON A1 / UNIVERSIDAD - DÍA

Ocho JOVENES frenéticamente corren fuera del salón, al fondo JORGE 18 se convulsiona. (párrafo acción)

PASILLO / Univerisdad = (Encabezado secundario)

JULIETA 36 (MAESTRA) camina en dirección al salón con una MANZANA en la mano. (párrafo acción)

PATIO

Los alumnos juegan futbol, patean la pelota y gritan gol, mientras otro grupo sale corriendo del edificio y gritando asustados.

SALON

JULIETA al entrar observa vacía el aula se coloca sobre su escritorio la MANZANA y se sienta sobre la silla para colocar sus AUDIFONOS. Vista lateral de JULIETA en un tercer plano, JORGE muerde a otra maestra en el salón opuesto SUENA AMANDA MIGUEL.

Este Ejemplo sin ser algo complejo en realidad, te muestra el uso una CABEZA SECUNDARIA que ayude a dividir la acción dramática de la escena en esos momentos que estamos contando, articulando un discurso conforme quieres que se muestren los elementos y estos como interactúan en el encuadre nosotros los guionistas escribimos lo que queremos que el espectador vea, las acciones escritas son las imágenes mostradas que decodifican la historia de lo que cuenta en realidad.

El personaje Muestra la acción, esta no se cuenta ni explica en el guion, ni mucho menos el personaje tiene que decir si hay algo de lo que se quiere dar a entender¹⁴, no es dar una idea abstracta con imágenes, es contar acciones humanas en calLenguaje Cinematográfico.

El Personaje hace cosas, acciones corre, brinca, juega se acelera y todo esto tiene consecuencias. Esas acciones y sus reacciones son las que se escriben entre los párrafos de acción, debemos tener muy claro que estamos escribiendo en un formato Para un medio Audiovisual donde la guía a seguir es la acción de los personajes, lo importante hasta aquí es saber qué es lo que hacen nuestros personajes saber en qué momento de la historia nos encontramos para describir la acción.

LA ACCIÓN:

EXT. HOSPITAL / CALLE - DÍA

La Acción se Coloca tas un salto de línea inmediatamente debajo de la cabeza de escena, Son en estos párrafos que dan la descripción de los personajes, el lugar donde se encuentran y como interactúan con el entorno y espacio asignado para dar cabida al universo, que éste pueda sostener a los personajes sus acciones y consecuencias dentro de un espacio muy cercano a la imaginación.

INT. BAÑO / DESCONOCIDO - NOCHE

Estas líneas buscan explicar en términos visuales solamente que ocurre en la escena, no se usa para resumir un pensamiento o un sentimiento del personaje, si no puede ser mostrado visualmente no pertenece aquí.

¹⁴ Clases Pato

Se redacta la acción de forma concisa normal en los párrafos deben ser máximo 5 líneas hacer un punto cada cinco, máximo ocho líneas para que la lectura sea más acertada y no densa. Se escribe en tercera persona, con los verbos en presente y, muy importante, de manera que lo que narra sea visible, audible completamente descriptible en cuanto al entorno, color, atmosfera.

Algunas Reglas de Los Párrafos de ACCION¹⁵:

Dentro de este espacio asignado a la hoja del guion puede ser imaginada como un cubo, por ejemplo, una caja donde colocamos las oraciones descriptivas de las acciones y aquellas "cosas" que ocurren y vemos; Recuerda que el espectador se le muestran los elementos que le integran en conjunto completo la película ya terminada; Por lo que la interacción de estos elementos en la mente del espectador es lo que se busca al hacer en el cine entretener al espectador con sus propios pensamientos.

Dentro de la caja colocamos estos objetos que son las acciones y los objetos que interactúan en la película, Adjetivos y Cosas, que indican que es lo que pasa durante escena, se encarga de llevarnos de un punto A, a un punto B en la trama u objetivo dramático que estemos siguiendo junto al personaje u objeto dramático todo el tiempo.

La primera vez que aparezca el nombre de un personaje en el guion se escribe en MAYSUCULAS siguiendo inmediatamente su edad, después se puede acostumbrar un a poner una anotación especial entre los símbolos de () que indique¹⁶ algo que tenga un objetivo narrativo, por ejemplo, su profesión o adjetivo que define quien es, que es lo que hace.

EXT. CARRETERA / DESIERTO - NOCHE

MARISELA 23 (REVOLVER) Viaja en una MOTOCICLETA negra con una calcomanía de "KIRBY", tiene un CORAZON dibujado con un marcador y las iniciales M&M en el interior, pegada en el depósito de combustible, corre a contra viento, su velocidad es de 91 kph a sus espaldas una cuadrilla de CALAVERAS la persiguen en sus MOTO-TRICICLOS mientras le disparan con sus ARMAS de HUESO.

¹⁵ CLASES PATO

¹⁶ El uso () tras declarar una variable le asigna una función al objeto el cual en si mismo incluye sus propiedades y métodos, la base de la programación orientada a objetos.

Es una anotación que hace denotar al lector del guion que es un elemento importante en la historia y que no hay que retirarlo de la vista del espectador.

tendrá que estar presente y visible en la narración ya que este es un objeto de valor simbólico el cual representa al personaje en sí mismo, un objeto que lo contiene de algún modo (Recursivo), a través del cual muestra el arco dramático de sí mismo, que el personaje se convierte de un objeto a un símbolo para el espectador.

El empleo de este objeto tipo "TOTEMICO" al usarlo constantemente en la imagen cinematográfica nos va revelando la historia profunda del personaje su objetivo o "fantasma del pasado"¹⁷, mediante la interacción de este objeto con un significado cargado y su relación con los demás que componen la imagen Audiovisual terminada, en estos objetos se contiene sus propiedades y métodos propios que lo hacen significar y dotan de su propia verdad (un Axioma).

Este mismo símbolo se puede reforzar con el juego de palabras y metáforas que los nombres creativos de los personajes tienen, por ejemplo, el de Luke Skywalker el afortunado navegador de los cielos, el suertudo piloto de naves espaciales que pudo destruir un imperio galáctico.

Este objeto no es algo que todos los guionistas practiquen o proponen a usar, o me atrevo a decir que inconscientemente se usa, pero sin una indicación orientada a tener un propósito narrativo definido por el propio autor, esto hasta que alguien me indique lo contrario, si el nombre con ese juego de palabras refiere al personaje, sí, pero ese no es su arco dramático (ser un piloto) es solo un refuerzo a "objeto" del personaje la esperanza el ultimo JEDI de la galaxia, su objeto es el SABLE DE LUZ el cual obtiene al descubrir que es un JEDI.

Este objeto tiene varias aplicaciones ya sea para realizar una tarea específica, dar información acerca del personaje, denotar un atributo o carencia de este, pero al sugerir el uso es una opción, no una regla, pero considero que de tener ese elemento en el guion para ayudarte a tener una visión concreta de a lo que nos enfrentamos para desarrollar historias más entretenidas y complejas para los espectadores que buscan contenidos más elaborados.

¹⁷ Al crear personajes en su biografía se crea en su perfil un algo en su pasado que lo marco, ese catalizador que inicio su viaje individual Clases Franciso Olivie.

Las descripciones de aquellos sonidos y objetos que tengan relevancia en la historia las escribiremos también en MAYUSCULAS por ejemplo un RELOJ, pero fuera de los paréntesis. este objeto es un PROP o elemento SONORO que interviene directamente con el personaje y la acción.

Esto es una indicación para el equipo técnico que desarrollará el proyecto, hay que indicarles que es lo que se tiene que ver en pantalla por el valor que representa (quizá para denotar el paso del tiempo, Dar una elipsis en el caso el ejemplo del reloj), en la acción que se muestra. ese detalle visual que tiene el efecto de reforzar e incluso dirigir el discurso que la historia se encuentra, todo dentro del mismo plano donde situamos a nuestro personaje.

Se debe de encontrar la manera de internalizar los pensamientos internos profundos y emociones del personaje a través de alguna acción específica y/o lenguaje corporal del personaje, un tic o en su propio objeto, y siempre tener una buena descripción para convencer la atmosfera general, a la vez de tener una lista de detalles específicos, a menos que sean cruciales para narrar la historia en algún block.

Me explico TONY STARK (IRON MAN) de INDUSTRIAS STARK Usa una ARMADURA y tiene un REACTOR NUCLEAR En el pecho que le ayuda a su corazón orgánico a funcionar, tiene muchas armaduras en este caso la MARK-III es una metáfora¹⁸ acerca de su personalidad, no únicamente proteger su cuerpo, se oculta tras una barrera para no expresar y mostrar su vulnerabilidad humana, quizá cuando más brilla esa armadura y se muestra con un resplandor la imagen de un guerrero pulcro que defiende a los inocentes y es un ejemplo para la sociedad, o la armadura destruida mostrando que no es fuerte ni un líder que puede mantener unido a su equipo, donde cada uno pelea contra su propia interiorización simbólica dejando mostrar su verdadero motivo por el cual hace las cosas, un conflicto interno con el que el propio personaje existe. su corazón quizá es un símbolo de que debajo de todo ese miedo hay luz y uno de los energéticos más poderosos como el amor absoluto para arriesgar su propia vida por la de los demás.

A estas interpretaciones pueden existir muchas en internet y fantasías generadas por fans clavados, mismas que como ejercicio de enriquecimiento para la creación de personajes puedes aplicar a tus propias creaciones como un refuerzo a aquel adjetivo objeto

¹⁸ Clases Francisco Olivie

que de no contar el personaje para mostrarlo, no será comprensible a primer vista, equípalo de este objeto y su carga interpretativa puede generar un vínculo en el que el espectador logre involucrarse a encontrar más comentándolos de entre todos los otros objetos que una imagen puede contener.

Si estos objetos son lo suficientemente fuerte con el valor símbolo de acuerdo con lo que el personaje busca completar en su viaje; por la mente del espectador sucede que cuando logras evidenciar que es un reflejo de lo que, en pensamientos comunes dentro del "imaginario Colectivo" perteneciente al mundo de los sueños y fantasías, ideas complejas y abstractas acerca de la incompletitud¹⁹ y sus posturas filosóficas propias del ser.

Ejemplo en la formula ARQUETIPO del Mago de Oz, Refleja el objetivo de un personaje del tipo Arquetipo Dorothy una "niña de Kansas", (eso que piensas si es una estructura dentro de otra estructura RECURSION) que tras entrar a un mundo desconocido descubre que no tiene un "Don, poder o habilidad" para regresar a casa; ahí se involucra directamente con la trama evidenciando su motivo de iniciar una aventura con el objetivo de regresar a Kansas, donde durante el recorrido se alía con otros Personajes Arquetipos similares con el fin de buscar un bien comunitario, en este caso la de encontrar a alguien más que les resuelva sus problemas ya que ellos carecen de la habilidad y el ser más poderoso es el mítico Mago de Oz que les da un objeto físico que representa la materialización ese objeto que representa de una forma de lo que buscaban, un título que demuestre la inteligencia, un corazón de plástico que cabe dentro de pecho de latón vacío.

Así este desarrollo simbólico de los objetos arquetipos se inicia en una senda por el camino del héroe al estilo de la narración clásica de tres tiempos, llegando los personajes a resolver sus conflictos planteados.

En esta micro sinopsis que se centra en una premisa particular de Cada personaje enfocada a este elemento del objeto como un adjetivo del personaje, las metáforas, esas imágenes retóricas lo que hace es alegoría para dar un mensaje o idea en particular sobre un algo. En este caso es un cuento infantil donde se representa a una maquina como un ser sin emociones, sin un corazón físico mostrado como objeto real dentro de ese universo en particular.

¹⁹ INCOMPLETITUD GÖDEL

Así cada uno de los personajes porta su propio objeto; la humanización de un león que quiere ser valiente, el objetivo de ese león es el objeto del Adjetivo del personaje, ya que en el recae el mostrar a un león que se comporta como Michi(gatito) hasta que llega el punto de transformación la cuál es Superar sus propios límites, los cuales dentro de su universo de fantasía, es el espectador quien en su pensamiento a nivel arquetípicos establecen en el contexto a sus propios epistemes la interacción de estos objetos dentro de una estructura narrativa. Un león que no es un león porque le falta algo, valentía, por ejemplo, por ello es un ser incompleto a los ojos del espectador, eso es lo que está viendo en pantalla, seres incompletos, un fenómeno de recursión.

La interacción de estos objetos a nivel conceptual son los que formulan los mensajes más profundos dentro de los pensamientos de quien visualiza conforme sus propias cuestiones de lo que es la ética, la moral bajos las normas, estamentos y códigos culturales, haciendo un quiebre entre sus propios paradigmas, todo esto generado por observar de una ficción donde un personaje arquetipo que logra superar sus más grandes adversidad y descubriendo al final que dentro de sí mismo siempre estuvo la verdadera magia, que tiene que romper su propia "Verdad", para lograrlo.

El mostrar una imagen de un objeto con significado que acuta opuesto a lo que representa, el caso del León el rey de la selva el predador sobre la cadena alimenticia carece de la acción de la valentía cualidad que en el pensamiento colectivo se le atribuye, lo que lo convierte entonces en ironía, internamente el mensaje refuerza ese elemento de empatía un ser similar (un señor con disfraz) al espectador que carece de algo, ese algo se muestra como el complemento para que este personaje Arquetipo trascienda al completar su arco, convertir ese personaje a un objeto completo, ya que en su interior siempre estuvo aquello necesitaba para sentirse o considerarse completo.

El Arco del personaje inicia tras su CATALYS según la estructura narrativa que en este documento se analiza, y es en su DEBATE donde por sí mismo creará descubrir que es lo que quiere, cuando realmente la historia muestra en el objeto del arquetipo su interacción con el desarrollo de la trama, va revelando que es lo que realmente el personaje necesita para completar su transformación, estos arquetipos cuando se muestran completos trascienden, por el hecho de encontrar aquello que los hace

completos hablando metafóricamente de una incompletitud existencial²⁰, algo que lograron debido a que otro arquetipo similar a él fue por algún modo testigo y participe de esa transformación (Ascender) en este caso el espectador, la realidad se crea cuando existe un observador, un objeto será un arquetipo cuando ese observador sea consciente lo completa tras su observación.

Suele entenderse un arquetipo como una estructura funcional que subyace a la conducta de un individuo, grupo o sociedad en su conjunto estableciendo una serie de automatismos a los que se responde de forma continua²¹.

Por ello el uso de un Arquetipo debido a su composición que se parece a la de un Axioma Lógico²², una proposición asumida dentro de un cuerpo, que en su propio contenido se conforma a sí misma de lo que es, algo así como una "Matroshka". Que dentro de sí misma contiene sus modelos y teoremas que la hacen ser y definen a partir de la mínima unidad compresible de un objeto, la misma base que en su interior guarda, la base para sostener en el exterior otra similares a la que ya contiene, este es un Fenómeno de recursión,²³ que a partir de un objeto con un valor X este mediante un algoritmo retornara a un patrón donde como un bucle quedara repitiendo una sucesión de números definidos según el valor propio del objeto en este caso el número 3 .

Para encontrar el quinto término, por ejemplo, tenemos que ampliar la sucesión término por término:

$$a(n) = a(n-1) + 2$$

$$a(1) = 3$$

$$a(2) = a(1) + 2 = 3 + 2 = 5$$

$$a(3) = a(2) + 2 = 5 + 2 = 7$$

$$a(4) = a(3) + 2 = 7 + 2 = 9$$

$$a(5) = a(4) + 2 = 9 + 2 = 11$$

¡Genial! Esta fórmula nos da la misma sucesión que lo descrito por 3, 5, 7, ...

²⁰ LOS TEOREMAS DE INCOMPLETITUD DE GÖDEL

²¹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Arquetipo/> El uso de la Wikipedia para ver el significado de un concepto es la interacción con los arquetipos para establecer un parámetro que defina que uso le daremos.

²² Axioma lógico

²³ recursión

así estos patrones de números que se repiten dentro del programa informático hasta el infinito todo tras la iteración de operaciones directas con el objeto, son los resultados que muestran esos patrones recursivos dentro de un objeto aritmético - lógico - conceptual que nos permite a través de las ciencias informáticas representar visualmente los comportamientos matemáticos y poder crearlo como un objeto visual y darle una forma para representarlo en una pantalla.

SECUENCIA DE MONTAJE

La Secuencia de montaje Narrativo es un recurso que surge a partir de colocar imágenes diversas a su propio ritmo y métrica para que con el poder de los cortes y cambios se pueda contextualizar o dar ya una carga simbólica de significado de lo que va la serie a usar, se usa principalmente en la construcción de las intros de las series el montaje de las imágenes que envuelven la trama por decirlo de algún modo

EL OBJETO EN LA ACCION

Para quedar claro un Arquetipo lo uso como el adjetivo de las palabras del griego ARQUE (ARJE) fuente-principio TIPOS (TIPOS) impresiones- modelos²⁴, que tendría un significado conceptual que podría definirlo de manera muy simplificada como "El modelo Perfecto", un patrón del cual se derivan otros objetos que ayudan a concebir ideas o conceptos a partir de una semilla.

Hay que recordar que un patrón es una estructura a nivel mínimo racional que muestra su forma por así decirlo en el elemento más simple para representarlo, y lo más importante que este objeto es lo suficientemente poderoso para hacer que una neurona se active y así iniciar un desencadenante dentro de la red neuronal que en conjunto con otros estímulos sensoriales propias del CINE, en este objeto de estudio en particular, se combinan con otras para que de esa red neuronal en conjunto busquen establecer el significado del objeto que se está invocando a partir de esa forma esencial que tiene el objeto usado en un pensamiento conforme se construye el mensaje que se está observando.

Cada objeto, cada cosa existente tiene un Arquetipo (Plantilla, estructura algo que define un comportamiento o acción esperada) conceptualmente hablando, estos Arquetipos suelen existir a nivel personal e individual y cada uno obtendrá un objeto al decir o

²⁴ WIKIPEDIA

invocar cualquier cosa, así se crea en la mente de quien recibe el objetivo ya sea que lo vio en una imagen, lo leyó, o lo dijo un personaje. ejemplificando este fenómeno psicológico se representa en la teoría del museo.

Esta Teoría describe que la palabra es un objeto que habita en la mente, esa palabra es una etiqueta visual, misma que cuando vas a un museo lees para saber la información que se quiere dar a conocer sobre el objeto o pieza que estas observando interpretación de alguien más o en el caso del arte contemporáneo la justificación del artista o su explicación), esta etiqueta representa un imaginario colectivo el pensamiento más genérico sobre algo que sea comprensible para todos de lo que significa una cosa, son axiomas en su mayoría y otros arquetipos psíquicos.

En tu pensamiento tienes la obra presente, la puedes ver en la imaginación si la conoces, es el objeto ante ti, en su forma final que es lo que se observas como espectador; este objeto creado, pensado por otro ser humano esto es "ARTE" una cosa con un significado creado por alguien con un objetivo comunicativo a nivel cultural. Con el fin de completar esa necesidad a un nivel mental individual constante de comunicación, interacción social, quizá para cualquier motivo, entretenerte distraerte, "Escapar de la realidad", pero el hecho de crear algo para el deleite del pensar para otro ser, es algo Humano, un proceso de Reafirmación a nivel existencial eso también fenómeno de recursión.

Al tomar esos objetos arquetipos que interpretamos a nuestro pensamiento y conformar esa imagen de la obra, como la imagen del artista que observas en un museo y conforme todo el entorno y contexto de tu ser, algo de esa imagen se impregnará en tu pensamiento, observas a detalle la obra y descubres que está conformado de otras formas que lo conforman y en cada uno de sus elementos se encuentra su verdad de existir lo que quiere decir el cuerpo que lo sostienen su estructura el marco del cuadro por Ejemplo contiene todo ese entorno y contexto que interpretas para darle un significado propio que tendrá algo en común para ti como para otro individuo.

La repetición de estos Objetos en el pensamiento la constante consulta y repetición le da una forma a un arquetipo como un elemento ya existente en la psique, que se expande a los demás pensamientos de la otras persona seres, repitiéndose constante en patrones repetitivos hasta que se convierten en un pensamiento colectivo, este objeto en su interior contiene las particulares

individuales del ARTISTA²⁵ que los creo así como sus elementos que lo conforman a partir de esas formas arquetipos estructurales que la cultura el lenguaje y sus propios paradigmas le dieron, la manera de darle forma a su pensamiento.

Teniendo esta obra a niveles de significados que pasan de los culturales, el simbolismo, su significado - significante, su connotación y denotación, todos aquellos paradigmas que se pueda crear para analizar el valor e interpretación de las cosas, propios del lenguaje y su estudio mediante la etimología historia y ciencias del Lenguaje, así como su uso a nivel personal del individuo.

Esta teoría dota de una tercera dimensión al abordarla ya que en el momento de consulta existe la línea de temporalidad "real" del individuo (el tiempo de consumación de la obra), cuando es consultada la psique del individuo bajo su propio entorno, contexto y momento emocional tomara el valor de la palabra que toma para usar su significado, influenciado también por el entorno al igual que cuando uno va a un museo observa la obra e interpretara lo que cree a partir de sus formas y su conocimiento propio²⁶ y estado de ánimo.

Ejemplificar esto hacer las palabras a objetos visuales en la mente del lector.

La palabra "coco" es un Objeto el cual , quizá para un niño en la actualidad le refiera a la abuelita más querida de Pixar, pero para un individuo que creció cerca del mar tendrá más cercano un fruto que crece en una palma conteniendo agua refrescante en su interior conservada por una capa de piel blanca y cubierta por una dura y fibrosa superficie, que la envuelve sobre un cascaron duro con forma de esfera, Ambas son correctas y viven en un pensamiento colectivo que es ahí donde habitan estos arquetipos, quizá cuando se aproxima día de muertos sea más probable que tengas al ser rojo con cuernos.

Entonces el personaje se contendrá en un objeto de tipo Arquetipo estableciendo así bajo los criterios que ya cuenta con un cuerpo propio donde se contiene energía y fuerza simbólica del significado conceptual del objeto y como interactúa con los otros elementos de la narración dentro de la mente del espectador, al consumir un producto audiovisual.

²⁵ Mas adelante en la parte teórica de la Psique se describe este concepto de pensamiento colectivo

²⁶ Teoría del museo – etimología -lenguaje

Estos Arquetipos poseen la característica Del cual se espera un comportamiento y conducta (movimientos predecibles de los objetos, que hagan cosas obvias) que reaccione a los estímulos que le rodean (su mundo su universo su verdad), con el objetivo de que este Modelo rompa los paradigmas que lo convierten en un objeto y se convierta en "el personaje" que trasciende al confrontar y superar su adversidad.

Aquí se entra en el mundo de la Psicología para entender un poco más de donde sale esta concepción del Pensamiento Colectivo y la creación de estos Arquetipos y como es que es posible articular proposiciones empleando estos objetos creados usando los significados simbólicos existentes como los elementos narrativos propios de la historia. Esto hace que el desarrollo de las historias sea una obra más compleja y entretenida para el espectador

EL ARQUETIPO EN LA PSIQUE

Vanessa Nahoul Serio Dra. En Psicoanálisis Define al ARTISTA bajo los términos de su investigación que con un enfoque de acercarse a la percepción que tienen los artistas sobre el arte y encontrar los contenidos intemporales que motivan su trabajo artístico, establece que el Creador de ARTE el artista se constituye por tres dimensiones.

La primera dimensión es la histórica o cultural-social²⁷. El estudio de esta dimensión permite ver la obra de arte como un testimonio histórico en el cual un cuadro puede narrar una escena de época y retratar a quienes la vivieron, sus costumbres, su forma de vida, vestimenta, etc. Es también cultural ya que proporciona al artista los símbolos para que este se exprese; la sociedad le brinda el lenguaje, las costumbres, los instrumentos de civilización, los temas y estilos de moda (Jung²⁸, 1964/1976).

La segunda dimensión es la personal ya que es la que permite al artista como autor expresar las motivaciones conscientes y sobre todo las inconscientes que lo impulsa a crear. Esto abarca complejos psíquicos, los conflictos y particularidades de la personalidad²⁹.

²⁷ La intemporalidad en el arte Dra. Vanessa Nahoul Serio. REVISTA ANUAL No. 23, 2013 ALETHEIA Psicología y Psicoanálisis

²⁸ Jung, C. (1964/1976). El Hombre y sus símbolos. Barcelona Luis de Caralt, Editor.

²⁹ NAHOUL IBIDEM

La tercera dimensión es la intemporal. Incluye lo que la obra tiene de universal y le permite expresar al "artista" un mensaje eterno (Un pensamiento de Trascender), inconsciente mediante una forma estética y bella que lo inserta en unas coordenadas espaciotemporales concretas, inteligibles culturalmente³⁰.

En palabras de Grotstein³¹ (1999) el inconsciente tiene dos volantes: uno es el personal y el otro es el colectivo. La segunda dimensión del Arte coincide con el volante personal del inconsciente. Incluye los contenidos personales reprimidos (pulsiones, recuerdos, vivencias deseos, etc.) que no siguen en el tiempo lineal externo, pero sí el subjetivo individual. En el inconsciente no hay tiempo lineal ya que el pasado sigue presente, aunque sabemos que si existe un trayecto individual que como tal registra una existencia temporal subjetiva³².

El segundo volante, el del inconsciente colectivo, es intemporal porque no está regido por un ciclo de vida individual sino por el curso evolutivo de toda la especie; obedece a la filogénesis³³. Freud (1912-1913/1981)³⁴ no habló de inconsciente colectivo, sino de "restos arcaicos" de carácter filogenético que aparecen en el análisis, irreductibles a la historia personal del paciente (Vázquez 1986)³⁵.

El inconsciente colectivo contiene pulsiones y arquetipos que fusionan la experiencia de la especie desde la más remota antigüedad y la actualidad. Su tiempo es eterno pues en este nada muere, sino que evoluciona. El hombre transmite y estructura para la prole todas las experiencias acumuladas a medida que las vive y aprende a través de las épocas, siempre y cuando hayan sido suficientemente repetidas como para quedar impresas como huellas mnémicas³⁶. Se acumula, tanto individual como colectivamente experiencias que no se pierden, se retienen y están disponibles desde un lugar reprimido para usos posteriores.

El hombre hereda psíquicamente la riqueza de sus antepasados por medio del sistema cerebral. Sus contenidos son a su vez estructurados y estructurantes y son los mismos en todas partes,

³⁰ NAHOUL IBIDEM

³¹ Grotstein James, S. (1999). Identificación proyectiva y escisión. (1 ra ed.). México: Gedisa

³² NAHOUL IBIDEM

³³ Nahoul IBIDEM

³⁴ Freud (1912-1913/1981). Totem y tabú. Obras completas, Tomo II. Madrid: Biblioteca Nueva.

³⁵ Vázquez A. (1986). Freud y Jung. Exploradores del inconsciente. Bogotá: Cincel, Kapelusz

³⁶ Huellas mnémicas

en todos los tiempos y en todos los individuos. González Núñez (1997³⁷) Afirma que la imagen paterna se empieza a formar intrapsíquicamente a partir de una prótofantasia, que es el arquetipo.

Los patrones repetitivos del inconsciente colectivo son los Arquetipos. Un arquetipo está cargado de energía. Es un concepto psicosomático que enlaza al cuerpo con la psique (Storr, 1973).

El artista usa la fuerza del arquetipo para crear³⁸. Los arquetipos se reconocen por sus comportamientos externos, especialmente los que se agrupan alrededor de las experiencias básicas y universales de la vida, como son el amor, el nacimiento, el matrimonio, la maternidad, la muerte y la separación, entre otros que consideres.

EL TIEMPO EN LA CREACION DEL ARTISTA

En cuanto al concepto de tiempo, existe la noción de un tiempo sagrado (Tamayo, 1989³⁹), el cual posee características diferentes al tiempo profano y que podríamos decir que coincide con el tiempo artístico. Este tiempo del arte posee tres características:

1. El eterno presente: El tiempo del arte se sitúa fuera del tiempo cronológico, es propio de la eternidad. El tiempo del arte no es pasado ni futuro; se reitera, se repite cada vez que un espectador distinto o el mismo Artista se acerca a contemplarla.
2. La repetición: las pinturas, las obras de arte muestran que el tiempo del arte no está en el pasado, en cada obra de arte que se contempla, suceden los mismos hechos en el presente.
3. La periodicidad: El tiempo Sagrado del arte se presenta en tiempos periódicos. Tanto la periodicidad como la repetición están dadas en la medida en que un espectador contempla la obra de arte una y otra vez y revive inconscientemente la experiencia creativa del artista⁴⁰.

También los artistas como si fueran uno solo a lo largo de la humanidad, repiten en su momento los temas de manera periódica,

³⁷ Gonzales Núñez, J.J. (1997). Identificación proyectiva y escisión. (1ra ed. México: Gedisa.)

³⁸ Nahoul IBIDEM

³⁹

⁴⁰ Nahoul IBIDEM

uno de ellos es el amor y se inspiran en las mismas fuentes representativas de la época en que viven.

Así como en los mitos los héroes detienen el tiempo, así en el arte los artistas establecen un tiempo por fuera del tiempo profano, lo renuevan y regulan.

En una obra de arte se puede ubicar o incluso abrir vías psíquicas inesperadas. Hay contenidos psíquicos que se desreprimen a través de la contemplación de una obra de arte. así, se puede desreprimir el amor reprimido. Mediante el arte, hay fenómenos psicológicos que pueden encontrar su salida a la superficie, o incluso alcanzar su forma desarrollada (Pazzagli y Rossi Monti, 2010⁴¹).

Un modelo que da Origen a otros Modelos que comparten características con su fuente Original, pero por cuestiones Lógicas Filosóficas son diferentes, pero iguales a su principio elemental, que mantiene las mismas estructuras que lo conforma sus mismas impresiones (recursión) este "pensamiento Colectivo" habita en tu psique es atemporal puedes recurrir a él porque en sí, es el conocimiento que hay sobre las cosas que ya existen y podemos pensar.

lingüísticamente el conocimiento se transmite por las palabras, sonidos y símbolos pictóricos tales como los alfabetos, formas, signos, señas, todo esto estructurado, bajo las reglas propias de cada sistema de lenguaje, se transmite en ese objeto (Arquetipo con recursión a su parte más mínima), que sirve para que un individuo se comunice con otro y tenga el mismo significado esas palabras o símbolos empleados para hacerse escuchar.

Por qué meter todo esto en La acción Antes de Que te enseñe escribir un dialogo del personaje, por la idea de tener en cuenta que antes de crear una historia con un gran personaje, hay que tener muy clara La premisa y definido lo que la historia quiere contar mediante las imágenes y los objetos y formas que la componen.

⁴¹ Pazzagli, A. y Rossi Monti, M. (2010). Psychoanalysis and Art: Artistic Representations in patients' Dreams. En: *Psychoanalytic Quarterly*, LXXIX, 3.

EL PERSONAJE Y EL DIALOGO:

Cada nuevo personaje se introduce dentro de la línea de acción, y siempre que se refiera a ese personaje debe usarse el mismo nombre para no confundir al lector ni al equipo de producción.

JUAN siempre será JUAN, a menos que en un PLANO detalle a una licencia o cartel de "se busca" y muestre el nombre de MEMO, pero de igual manera su nombre en guion es JUAN, de lo contrario, si tu personaje en su biografía tiene un seudónimo, regresa unas páginas y piensa un poco antes de bautizar a tus Arquetipos. Cuando el personaje Tiene que decir sus benditas líneas de dialogo, se tiene que cortar la acción con un punto y aparte.

Ya que la acción que realiza el personaje no se detiene, él MANEJA, CAMINA OBSERVA mientras habla, el si tu personaje escapa de su enemigo, CORRE, mientras mienta madres o pide ayuda, no se va a poner a decirle que se tienen que dar besos y abrazos que el mundo puede ser mejor sin la violencia, el dialogo es la voz del personaje y la consecuencia de las acciones que ocurren.

Tras el salto de línea se escribe el personaje que va a hablar en MAYUSCULAS, alineado (no es centrado), con un margen izquierdo de 6.8 cm desde el borde izquierdo de la hoja, y uno derecho de 6.1 cm desde el borde derecho de la hoja.

Tras otro salto de línea se escribe el dialogo debajo del nombre del personaje en minúsculas capitalizando la primera letra se escriben las palabras que va a pronunciar.

A izquierda y derecha de los bloques de diálogo se dejará un margen de 5 cm; de esta manera, el texto del diálogo quedará con una anchura máxima aproximada de 40 caracteres (estas medidas orientativas, puesto que no hay un estándar universal para contar palabras dentro de un párrafo).

A izquierda y derecha de los encabezados de los diálogos se deja un margen de 10 cm

A izquierda y derecha de las acotaciones de los diálogos se deja un margen de 7.5 cm.

Para este punto el dialogo es indispensable saber dominar la creación de personajes, ser un audaz escucha y saber cómo habla ese arquetipo, en el personaje no tiene que estar contando ni exclamando cada segundo su deseo lo que el necesita, porque para eso está su arco dramático, su objeto adjetivo y la imagen, el

personaje si es un plomero tiene que decir, -si claro, te destapo la cañería, o pásame la stillson; se espera una respuesta atinada que conforme que es ese personaje y lo que hace.

El Dialogo es la voz del Arquetipo, de ese objeto, no el pensamiento profundo del autor, el personaje tiene su propio lenguaje sabe sus propias cosas, siempre va a ser el más chingón en su algo que lo conforma, ya que esa es la clave de su existencia, que sabe él es ese es ese PLOMERO, se llama MARIO (PLOMERO) lo convierte en ese objeto que y dentro de sí tiene todo lo que lo conforma.

La acotación

La Mítica acotación de intención actoral, o paréntesis, es el elemento del formato del guion destinado a dar información adicional a la forma que un diálogo debe ser dicho⁴². Tan especial e incomprensible a la vez que es real que escribiremos justo bajo del nombre del personaje y entre un paréntesis () .

MELISA

(serio)

¡Hola, buenos días!

¿Qué se escribe en la acotación?, La instrucción se coloca entre paréntesis, alineado a 8.6 cm del borde de la hoja. Se escribe totalmente en minúsculas; es decir, no se capitaliza la primera letra, y se debe colocar entre el personaje y el diálogo, o entre bloques de diálogo.

La acotación es Directamente el Objeto que de la dramaturgia hereda en el formato del guion cinematográfica. Este elemento sirve para dar esa indicación al ACTOR, si así es, El guionista escribe la acotación (Susurra), entonces el actor bajo la orden del director, Actuara y realizara la indicación dramática establecida en el guion, cada uno hace su trabajo.

El dialogo no es un objeto para que ahí plasmes tus sentimientos ni emociones para que por medio del Actor las transmitas, es una indicación para el ACTOR, de acentuar un elemento de su interpretación para el desarrollo narrativo de la historia. Si se indica en el Guion es importante, Las acotaciones se deben usar esporádicamente, y sólo cuando sean necesarias.

Esta acotación también se puede insertar en el parlamento, a la vez que sea relevante y siga con la continuidad de la narración, un cambio emocional repentino, que el personaje está en una escena en la cual tras el peso del dialogo, tiene que detenerse a suspirar, tragar saliva, exteriorizar esa emoción que el peso de la acción en la que se encuentra, hace el cuestionarse el por qué debe continuar, exteriorizar de esta forma lo que el personaje sufre o pasa en su propia realidad, no la expresión del escritor, es la del personaje aquí es donde podemos expresarlo que muestre sus emociones, o sus tics que parpadee o que no lo haga, eso que refleja quien es, no sus pensamientos, los pensamientos los debe tener el espectador en su mente.

Las acotaciones también indican para la intención actoral si algún dialogo de algún locutor o actor fuera de la pantalla dice algo en el momento que transcurre la acción, los tipos de acotaciones que hay son los siguientes:

1.- (Intención Actoral): Se usa un adjetivo que refleje la intención del actor, su emoción para remarcar la situación de la escena su intencionalidad tonal.

2.- (V.O.): Voice Over. Indica que el personaje que habla no está en la escena, como es el caso de los narradores. La principal diferencia entre (V.O.) y (O.S.) es que el diálogo del Voice Over no lo escuchan los personajes de la escena, mientras que el diálogo Off-Screen, sí.

3.- (O.S.): Off-Screen. Indica que el personaje que habla no aparece en pantalla.

4.- (O.C.): Off-Camera. Indica que el personaje que habla está en la escena, pero la cámara no le registra.

5.- (CONT'D): Indica que el personaje que dijo el último Diálogo de la escena es el mismo que dirá la siguiente. Esto se utiliza para facilitar la lectura, ya que lo usual es que un personaje hable y luego siga uno diferente.

6.- (OFF): Para indicar que ese diálogo lo dice un narrador o personaje que no vemos en la pantalla. Algunos guionistas suelen englobar (O.C.), (O.S.) y (V.O.) con el término (OFF) más sencillo.

PERSONAJE	JUAN
ACOTACION	(sarcástico)
DIALOGO	Nunca había visto alguien tan inteligente como tú.
ACOTACION	(mirada fija)
DIALOGO	Te veo mañana.

LAS TRANSICIONES

Como compositor de Audio y video digital las horas tras un ordenador durante la edición de imágenes contadas por la visión en interpretación arquetípica de alguien más, llegas a tener espacios para reflexiones, pensamientos que van y vienen entre esos tiempos de esperar a que termine un render, encontrar, encuadrar, ajustar, colorear, recortar, Rotoscopia, integrar CGI, entre otro Vocabulario propio perteneciente exclusivamente a la línea de producción final de un proyecto audiovisual.

El Editor siempre olvidado, quien Recibe un rompecabezas de información, para ordenarlo, calificarlo, cuantificarlo y montarlo sin siquiera saber en ocasiones de que va la historia que tengo que montar.

Este punto, para mi particularmente es donde se conforma la obra como tal, ese Armado, pegar, unir todo el conjunto de acciones que representaron los Actores, para que el trabajo de un equipo técnico y artístico capturado la cámara tomen forma, un medio mecánico/electrónico; imágenes que se capturan por más de una decena de seres que se agrupan para crear un mensaje codificado en un soporte específico con un lenguaje propio para el entretenimiento.

Es en la edición donde, desgraciadamente la mayoría de las ocasiones nos encontramos con que vemos realmente el cómo se ve la película, Frases épicas como el "Sale en Post", Le "Le das un retoque", entre falta de comunicación entre los procesos del desarrollo, desde que se tuvo una idea, se escribió y adapto para que funcionara, el concepto se transmuta con cada mano, cada ojo que interviene en el desarrollo para crear una película, y es el editor que rara vez interviene en el proceso de creación.

Por ello mi indicación más importante a dar es para escribir un guion debes poder describir la escena contada en presente detallando los objetos que aparecen en pantalla narrando que hacen entre sí, como se comportan que hacen, todo, continuamente mientras sigue la historia, conocer y tener presente los conceptos y principios fundamentales De fotografía pintura y animación, Principalmente de esta última, ya que al igual que una película un guion de animación se escribe de la misma manera el ser descriptivo completamente el decir cómo se mueven, que forma toman que colores hay, que se escucha, que pasa todo el tiempo hasta que termina la proyección, recuerda que el cine se consume al tiempo continuo del individuo, su culminación es el inicio de la cinematografía.

El guion es el inicio de la creación de la idea, que así mismo la producción se convierte en la consumación de la idea, el proceso creativo es en sí un proceso recursivo, una necesidad constante de crear, un ciclo como el de la vida misma, vivir y morir constantemente en este ciclo (patrón) hasta el infinito.

El arte del montaje se establece en contar una historia y pasar desapercibido tras la maquinaria cinematográfica, ser invisible, contar todo el tiempo una historia donde el espectador no tenga que salirse en ningún momento de la hipnosis a la que se somete voluntariamente para pensar en cosas tal, ¿cómo se hizo esa escena?, ¿Por qué al cambio de plano ya no trae reloj?, se debe mantenerlo en la historia conectado que crea posible lo que ve por qué no se aleja de su verdadera realidad, porque es más interesante y profunda.

Se indican varios métodos para pasar de una escena a otra, como varios tipos de cortes y disolvencias. Estas se escriben en mayúsculas, alineadas a 15.2 cm del borde izquierdo de la página.

La excepción es el "FADE IN:", que se acostumbra a colocar para indicar el inicio de un guion. Esta transición se tabula a 4.3 cm. Las transiciones terminan en dos puntos ":" cuando indican una relación con la escena siguiente, y en punto "." cuando no pero igualmente no es una regla estricta colocarlo.

LAS TRANSICIONES⁴³ MAS COMUNES SON:

- 1.- FADE IN: El paso del negro al plano siguiente se realiza mediante la iluminación paulatina de éste.
- 2.- FADE OUT. El final del plano e ingreso al negro se realiza paulatinamente, mediante un lento oscurecimiento de la imagen.
- 3.- FADE A NEGROS. Fundido a negro cuando entre un plano y otro aparece un oscurecimiento total de la pantalla. Marca una pausa del relato visual.
- 4.- DISOLVENCIA: se mezclan dos planos, mientras uno se desvanece el otro va apareciendo de forma paulatina. Las dos imágenes se mezclan y el espectador llega a percibir dos imágenes al mismo tiempo con el mismo peso visual. Se utiliza con frecuencia para mostrar el paso del tiempo en periodos breves.

⁴³ https://www.youtube.com/watch?v=8250iwPf3Gw&ab_channel=memovazquez

5.- CORTINILLA: es una técnica de invasión de una imagen a otra, desde cualquier ángulo, de arriba abajo, de izquierda a derecha, pasos de página, etc. Un nuevo plano aparece y empuja al plano anterior que es reemplazado por el primero.

6.- BARRIDO: Consiste en pasar de un plano al otro por medio de una panorámica muy rápida efectuada ante un fondo neutro y que en la pantalla aparece borroso. También esto puede ocurrir mediante un cambio brusco de foco (out, de nítido a opaco; in, viceversa).

7.- ABRE IRIS: Efecto mecánico que se ejecuta en la cámara al abrir el diafragma del lente según la cantidad de la luz existente o la que se desee que incida en la película. La imagen se expande y agranda desde un punto de la pantalla hasta cubrirla toda. También es un efecto técnico de laboratorio.

8.- CIERRA IRIS. Efecto mecánico de la cámara que cierra el diafragma, que se empequeñece hasta convertirse en un punto sobre la pantalla, dejando lugar al siguiente plano.

9.- FREEZE. Congelar la imagen en el fotograma seleccionado

10.- CORTE A: No es necesario a menos que se tenga que establecer la historia en un lugar y tiempo totalmente diferente a la escena previa, nunca se pone en la primera línea de una nueva página y suele usarse comúnmente cuando se quiere lograr un toque cómico o dramático que vincula la secuencia a y b en la que se pone, ya que de un corte de escena es Lógico que pasamos de un Punto a otro constante mente por lo que usar este constantemente suele ser redundante y moles después unas cuantas páginas.

Haz el ejercicio de que pienses en imágenes al escribir tus escenas, describir lo que ocurre dentro de ese encuadre cinematográfico, como editor y compositor tenemos ese plano existente y visible todo el tiempo, la interacción entre las imágenes y sus elementos que contiene, el poder ver como una se superpone ante otra para lentamente, o aceleradamente desvanecerse ante nuestros ojos dejando formas más simplificadas para pasar de una idea a otra durante el transcurso de la proyección cinematográfica.

La transición por sí solo es una unidad que puede contar imágenes alegóricas, convertirse en figuras retóricas, metáforas, estos son los "recursos literarios", entre otros recursos que la edición Digital Permite en la actualidad

TEXTO EN PANTALLA & ELEMENTOS VISUALES ESPECIALES

AL IGUAL QUE una transición se hace la anotación del texto y se puede invocar de las siguientes maneras:

Entra texto

Entra cartón

Entra súper: el texto se escribe entre comillas

“Y EL TEXTO QUE QUIERAS DENTRO DE LAS COMILLAS”.

Con el fin de aporta información que ponga en contexto que le diga al espectador lo que quieras que sepa de la historia, o del lugar donde están.

A este punto y antes de continuar quiero mencionar que el uso de estas indicaciones y otras referidas en esta guía del guion, por describirlo de algún modo, es con el objetivo que la complejidad visual la escribes tú, conforme la manera que puedas describir acciones dentro los límites del encuadre que delimita tu universo conceptual, es ahí donde queda la originalidad, la interacción y las acciones del personaje.

Para vender un guion se requiere contar con elementos visuales, Una Biblia, la famosa carpeta de proyecto cinematográfico, imágenes y textos que aproximen a la estética de la película en sí misma. Un guion de un contenido tipo AVENGERS (Premium) es un documento meticulosamente escrito bajo sus propias reglas, paradigmas y Axiomas, se escriben por profesionales orquestados bajo una maquinaria industrial un proceso de manufacturación propia de un sistema Económico Capitalista. El cine es un pilar importante en la economía del entretenimiento, por lo que el anhelo que las historias que escribas lleguen a un nivel superior.

Los documentos De venta que se generan a partir de una idea que se convierte en un Guion, Es esa Biblia Archivo o Carpeta en tu computadora donde contiene todo el texto de trasfondo de la historia misma, aquella justificación ante uno mismo de el porque se hacen las cosas y la manera en la que se van a hacer, las frases que describan la idea, Aquellas paginas e imágenes donde se contiene ese motivo pensamiento, que desencadena todo para realizar una compleja red para dar significado a los objetos que en pensamientos que sobre las historias se tienen para poder escribirlas.

Cada pensamiento que se tenga sobre el cómo se tendría que desarrollar la historia, se tiene que escribir en algún otro lado

físico o accesible para ti, las tarjetas bibliográficas, un cuaderno de sueños, un block de ideas, un archivo de Word o Excel, las notas que final draft o Snyder te pide que uses, se sugiere por algo ya que una oración escrita, es una proposición lógica que afirma o niega su propia existencia; la proposición tiene un significado de lo que haces, y si tus propias palabras no son coherentes con tus propias ideas y pensamientos vuelve a replantear que es lo que haces y donde lo estas escribiendo.

Quizá los pensamientos pueden ser efímeros, ir y venir en la posibilidad de interpretarse según el punto de observación en la que te encuentres, A diferencia de la capacidad de poder plasmar una idea, un concepto, un objeto, o un símbolo en una hoja donde ahí, por si sola germinara.

ANALISIS DE LAS ESTRUCTURAS, LECTURA SAVE THE CAT Y ELEMENTOS ¿QUE SOSTIENE LA HISTORIA DEL GUIÓN?

En las siguientes trece páginas aproximadamente se muestra un análisis Directo del Libro SAVE THE CAT, Un resumen Literal y contextual de lo que en sus palabras según la traducción al castellano de la versión que en mi localidad se adquiere; un resumen para únicamente dejar la idea o pensamientos que tomo para reinterpretarlos con las propias ideas y experiencias, las cuales algunas se juntan con Comentarios de Estructura y cosas planteadas en las Páginas iniciales de este documento.

Esta parte del Documento es el punto inicial por donde se comenzó a escribir el texto, tras leer el libro y el participar en el Taller de Escritura de "Coco" Levi donde se refiere a esta herramienta como un impulso creativo, Al Igual Que Snyder Confirmando que el entender el Objetivo de establecer estos cuerpos dramáticos que soportan los momentos emotivos justo donde colocaremos los arquetipos de los personajes; por qué considerar siempre las opciones creativas, Un escritor que de algún modo busca la forma de transmitir su conocimiento, en un principio para albergarlo en un lugar físico, luego con la finalidad de transmitirlo, ya que la evolución de la especie se transmite a través del lenguaje, este libro tiene un fin de impulsar la creatividad, y ayudar a alguien que en algún momento no sabe por cual camino ir.

"Cuando un hombre común acepta la posibilidad de que puedan existir otras realidades aparte de la que él percibe, puede convertirse en aprendiz. Cuando el aprendiz logra ahorrar energía a base de técnicas específicas que requieren gran esfuerzo y que implican un cambio dramático en su forma de vivir, entonces se convierte en un guerrero. Un guerrero es un individuo capaz de llevar a cabo la máxima disciplina y un absoluto control de sí mismo. El guerrero busca, a través de la impecabilidad de todos sus actos, llegar a la totalidad de él mismo".

- Carlos Castaneda

***- ¿DE QUÉ VA LA PELICULA?

Saber responder estas preguntas: ¿De qué va?, ¿Qué me deja?
Hay demasiado donde elegir y debemos captar la atención del espectador que tiene aproximadamente 30 segundos para decidir entre otras interferencias, de deportes, programas de televisión, radio, internet y canales de paga y streaming, por ello algunos estudios optan por crear tantas secuelas y *remakes* de historias de los que los espectadores ya saben de qué va la historia, lo que ellos llaman "*pre-sold franchise*" una franquicia vendida de antemano, que un porcentaje del público ya está predispuesto a ir a ver.

Esto se trata de directamente del factor "¿Der qué va?", ya que la mayor parte de la gente se hace una idea, películas basadas respectivamente en una serie de televisión, un comic, un videojuego que ya contaban a priori con una legión de fans. Y luego está la plaga de las secuelas, y esto no se debe a una crisis creativa es a consecuencia de que los productores de los grandes estudios no creen que al público que consultan la cartelera estén dispuestos a pagar por ver algo de lo que no saben de qué va la historia de que cuenta, si en conjunto con el cartel y la reseña o información de entrevistas no ha quedado claro para el público este no asistirá a la sala. ¿Para qué gastar 60 pesos con algo que no estás seguro en vez de con algo que ya conoces?

Entonces si no se puede responder de qué va la historia ¿Para qué arriesgarse?

Concentrarse en escribir una línea y decir ¿De qué va?, más rápido y de forma creativa, mantendrás el interés y hacer esto antes de escribir el guion también harás que sea mejor la historia.

***- LA PREMISA

Se considera el crear una premisa "infernal" - Resumirla en una frase lo más esencial de la historia, explicar de qué va en menos de diez minutos. -Una premisa que Llame la Atención historia esto es Crear el -*Logline*-

"Un policía va a los Ángeles a visitar a su mujer, de la que está separado y unos terroristas asaltan el edificio en que ella trabaja -"Duro de matar" - "Die Hard" - "duro de matar" o "la jungla de cristal" en España.

Una Premisa con una imagen mental sugerente, que desborde la imaginación previendo hacia dónde puede derivar la historia. Destilar un tanto de ironía que llame la atención. Crear el gancho, emocionalmente intrigante, un picor que pida que te rasques.

Se considera que todas las premisas deben de tener varias cosas en común, además de responder a ¿de qué va?, cada una tiene cuatro componentes que la convierten en una venta segura.

Para formular una buena idea en sólo una frase o dos, para ser efectiva debe cumplir cuatro requisitos:

1.- Ironía: Debe ser irónica e involucrar y llamar la atención emocionalmente intrigante al destinatario esto es lo que llamamos el gancho, para captar la atención para enganchar al espectador.

2.- Una imagen mental sugerente de lo que se va a ver: El segundo elemento en importancia debe germinar en la imaginación de quien la escucha. Debe sobreentenderse por ella una película entera incluida, a menudo, un marco temporal el cuándo ocurre, además de meterte en situación, ha de ofrecerte la promesa de la premisa.

3.- Público y coste: El desarrollo del guion conforme al nicho de audiencia que se quiere llevar ya sea un amplio espectro comercial o un grupo más pequeño es una idea de delimitar el público y presupuestar la idea con el fin de llegar al objetivo meta. Otra cosa que debe tener una buena premisa y que debe atraer a los compradores de los estudios y el tono al que se dirige y el coste aproximado, para que los compradores sepan si se puede dar beneficios.

4.- un título contundente: el doble gancho de una buena premisa ha de incluir un gran título, uno que "Diga de que va" la película, la trama y la premisa y que lo haga de forma ingeniosa.

***** EL LOGLINE**

Un logline es un texto muy breve en el que se resume el contenido de un guion. Por lo general, un logline no ocupa más de una o dos frases, llega hasta el problema y no dice cómo avanza el problema ni el cómo se resuelve.

Principalmente el LOGLINE expone de manera concisa y meramente informativa de qué va una película, esto es, quiénes son los personajes principales (en particular, quién es el protagonista),

cuál es el conflicto, dónde y cuándo transcurre la acción y cualquier otro dato que permita describirla en su esencia.

Si escribimos el logline para nosotros mismos, podemos ser más flexibles, pero si lo escribimos para hacérselo llegar a un profesional, es conveniente que respetemos la forma en la que se espera que esté escrito un, que es la siguiente:

1. Lo escribiremos en un párrafo de unas pocas líneas, en dos o tres, a lo mucho, te sugiero entre cinco y máximo ocho líneas por párrafo.
2. Lo escribiremos en tercera persona y con los verbos en presente.
3. Informaremos del conflicto que da base a la historia: quién es el protagonista, qué necesita conseguir, qué se le opone (en este orden, si es posible).
4. Dejaremos claro, de manera explícita o implícita, dónde y cuándo transcurre la acción.
5. Procuraremos que quede claro a qué género pertenece el guion.
6. Daremos la información de la manera más sencilla y concisa posible, sin incluir detalles no necesarios. En particular, no informaremos de los nombres de los personajes.
7. En ningún momento haremos mención de conceptos narrativos ("antagonista", "conflicto", "clímax") o cinematográficos ("plano", "montaje", "flashback").

*****Evitar el Tópico*****

Categorizar en un género tu película y conocer las ya existentes a las que se parece la tuya, darle una forma ya conocida en cuanto a un elemento de tono o contenido, esta estructura básicamente te ayuda a decidir cómo se pueden ir desarrollando las acciones y los elementos dentro del encuadre como interactúan...

Algunos géneros existentes:

*Acción	* Terror
*Aventura	* Parodia
*"Buddy" / Compañero	* Melodrama
*biográfico	* Musical
*"Coming of age"	* Misterio
* Crimen	* Época
* Comedia	* Road Movie
* Desastre	* Romance
* Drama	* Sátira
* Dramedy	* Ciencia ficción
* Épico,	* Deportes
* Fantasía	* Superhéroes
* Cine negro	* Thriller
* "fish out the water"	* Bélico
* Histórico	* Western

Los Géneros de Blake Snyder:

Define que existen 10 Géneros acreditados excluyendo Comedia romántica, el épico, el biográfico ya que considera que no dice nada de sobre qué va la historia. Y eso es lo que nos hace falta saber.

1.- Un monstruo en casa: Tiburón, Temblores, Alién, El exorcista, Atracción fatal, La habitación del pánico
 REGLAS: La casa ha de ser un espacio cerrado: un pueblo costero, una nave espacial, una unidad familiar, etc.
 Ha tenido que cometerse un pecado: del que se deriva la aparición del Monstruo Vengador, quien castiga o perdona según la comprensión del "pecado".
 Un mal ejemplo de esta categoría: Aracnofobia. (No hay "casa")

2.- el vellocino de oro: La guerra de las galaxias, El mago de Oz, Mejor solo que mal acompañado, Regreso al futuro
 Se asemeja al género de "La semilla inmortal" del mito de Jasón y los argonautas.
 REGLAS: Un héroe se echa a "la carretera" en busca de algo y acaba encontrándose a sí mismo.
 TIP: No son los kilómetros lo que vuelve interesante la historia sino la transformación del personaje durante el viaje.

3.- La lámpara Maravillosa (de los deseos): Mentiroso compulsivo, Como Dios, La máscara, Son las historias de "deseos cumplidos" ... para bien o para mal

REGLAS: Se ha de cumplir un "Ojalá tuviera un..."

Tiene dos posibles lecturas la "positiva", donde se cumple el deseo del protagonista y la "de escarmiento", donde el protagonista pide a gritos una patada en el culo.

4.- Un tipo con un problema: Breakdown, La jungla de cristal, Titanic, La lista de Schindler

REGLAS: Un hombre o una mujer corrientes se enfrentan a un problema.

TIP: Mientras más corriente sea el protagonista mayor será el desafío.

5.- Ritos de iniciación: La mujer perfecta, Días de vino y rosas

Historias sobre "el dolor del crecimiento"

REGLAS: Hay un problema al que el protagonista se resiste aceptar. El protagonista va comprendiendo lentamente qué y quién es el problema. La victoria se consigue a través de la rendición ante fuerzas más poderosas que nosotros.

6.- Amor de colegas: Género que vas más allá de la típica dinámica de amistad al estilo de las películas de policías compañeros de patrullas, Ejemplo Dos tontos muy tontos, Rainman.

REGLAS: Una historia de amor encubierta. Dos colegas se odian, pero se necesitan. En algún momento tendrán que rendir sus "egos" para aceptar que viven mejor el uno al lado del otro.

7.- ¿Por qué lo hizo?: da igual de quien lo hizo lo importante es <<el por qué>> lo ha hecho Chinatown, El síndrome de China, JFK, El dilema

REGLAS: Historia de detectives. El público debe descubrir en la naturaleza humana algo que no creía posible antes de que se cometiera el "crimen" y comenzara "el caso".

8.- El triunfo del tonto: una de las categorías más añejas Bienvenido Mr. Chance, Forrest Gump, Amadeus, comedias del cine mudo

REGLAS: Un perdedor, en apariencia tan inútil y poco preparado para la vida que todos dan por hecho que es imposible que triunfe.

Una institución, a la que el perdedor ha de atacar.
Con frecuencia el tonto tiene un cómplice, un "infiltrado" que no puede creer que el tonto vaya a salirse con la suya.

9.- Soy un interno: Sobre pertenencia a un grupo, Desmadre a la americana, MASH, Alguien voló sobre el nido del cuco, American Beauty, El padrino
Son historias que honran a las instituciones, pero a la vez exponen el riesgo de perder, dentro de ellas, la identidad individual.

REGLAS: El recién llegado que representa alguien virgen, nuevo en el grupo. Plantearse la pregunta ¿Quién está más loco, ellos o yo?

10.- Súper héroes: no sólo las típicas historias que te habrán venido a la cabeza Batman Superman, ETC. Además, Drácula, Frankenstein, una mente maravillosa,

REGLAS: "Una persona extraordinaria se encuentra en un mundo corriente" Un ser superior debe enfrentarse a la pequeñez de las mentes del entorno que lo rodea.

Se establece la categorización de la película por el tipo de la historia. Que bastan para ayudar a identificar los mecanismos narrativos de la historia en la que estemos trabajando.

Aquí, si te das cuenta se fundamenta más en la estructura de cómo se desarrolla la acción dentro de las que ya existen arquetipos de conductas.

*****VA DE UN TÍO QUE... - Despierte nuestras simpatías**

Aclarar de quien trata, es la vía de entrada al espectador sobre quien se enfoca la atención, la proyección sobre él. Con quien "Identificarnos" alguien que ni siquiera tiene ser humano, alguien delante que la experimente por nosotros, por ello el crear protagonistas que atraigan al espectador.

Un banquero pusilánime, un policía corrupto.
Añadir a la premisa un par de adjetivos que describan al protagonista, uno que describa al malo y un objetivo con el que nos identifiquemos como seres humanos

Un personaje protagonista, centrar la historia y atención en alguien, que puedan cargar con el tema y salir triunfante.

El <<quién>> ha de estar al servicio del << de qué va>> y no al contrario.

***AMPLIFICAR LA PREMISA

Dotar al personaje, al héroe del mayor conflicto y recorrido posible, y del objetivo primario amplificarlo. La historia son los personajes.

La idea en que una idea cobra vida es amplificando una gran premisa con el protagonista que hace que funcione mejor. Y seamos claros, el truco en crear a los protagonistas que:

- + Ofrezcan el mayor conflicto posible en esa situación.
- + Tengan más recorrido que hacer desde el punto de vista emocional
- + ¡Qué puedan gustar a un sector de población más amplio! *

*Recordar el mundo en el que se vive, un mundo de Hollywood obsesionado con la juventud Eterna, actores perfectos para película coral, reparto familiar de amplio espectro comercial.

EL IMPULSO PRIMARIO

Un Protagonista, su motivación impulsos primarios que capten la atención, la supervivencia, el hambre, el sexo, la protección de los seres queridos, el miedo, la muerte... eso que nos atrapa.

Los mejores personajes han de tener necesidades, qu3erencias y deseos básicos. ¡Básicos, básicos!

Algo Real y sencillo: la supervivencia, el hambre, el sexo la protección de los seres queridos, el miedo a la muerte.

Vínculos emocionales: maridos y mujeres, padres e hijas, madres e hijos, exnovios, exnovias, vínculos emocionales que todos tenemos que captan la atención provocan la reacción primaria

Hacer algo que cualquier cavernícola y su hermano pueda entender.

***EN EL PROTAGONICO ME IMAGINO A.....

- +No planificar un reparto antes de vender un guion
- +no escribir papeles para actores en concreto

*ARQUETIPOS ACTORALES: Satisfacen un factor de ver ciertos roles ya existentes encarnados por ciertos actores que ya han representado a los mismo.

+ "Horatio Alger" Un joven pobre pero virtuosos que obtendrá su justa recompensa, algo tontorrón, pero valiente es la clase de protagonista que se quiere ver triunfar

+ "La buena chica puesta a prueba" una monada de corazón puro, el equivalente femenino del joven prometedor

+ "Diablillo" el niño espabilado que se las sabe todas o también su contrario la "Mala hierba"

+La diosa del sexo - Sex simbol- femme fatale etc.

+la versión masculina el "Macizo"

+Soldado herido que vuelve para redimirse una última misión

+Bombón problemático

+El bufón de la corte

+El abuelo sabio

+el dandi adorable

Hay enanos mágicos y embaucadores, fieles compañeros, animales parlantes, solterones y magos, "Falstaff" y avaros seguimos queriendo que se imponga el justo castigo a los personajes que odiamos y se otorgue la victoria a los que admiramos.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

+Asesoramiento en la creación de personajes biográficos o animados siguiendo la fórmula de va de un tío que...

+Ser fiel a la moraleja que se quiere contar

+El protagonista suele ser quien carga con el tema de la película, quien cumple esta función, quien se enfrenta a los demás con más determinación y quien crece más. Quien presenta el mayor conflicto, quien evoluciona desde la vista emocional quien despierta mayor simpatía con quien nos identificamos a quien queremos ver triunfar.

*** La regla básica para contar la historia sobre un tío que:

+Con el que se pueda identificar

+Con el que pueda aprender algo

+El que tenga un motivo irresistible para seguir

+El que crea que merece ganar

+Que se esté jugando algo primario y que resulte verlo simil.

***** SER ESCLAVO DE LA PREMISA*****

La premisa es el código de la historia,
Cuenta la historia del protagonista, quién es a quién se
enfrenta y que se juega.

Una forma pulida y rotunda de un gancho de una o dos frases
que lo dice todo "la idea".

ESTRUCTURA, ESTRUCTURA, ESTRUCTURA...

Teniendo identificado el quién de la peli y el a quién va
dirigida la estructura es el tercer elemento importante para
escribir, recursión, recursión, recursión.

Leer, escribir, ver pelis, series, Leer, escribir, ver pelis,
series, Leer, escribir, ver pelis, series, Hazlo hasta que
esté en ti el saber escribir cosas a partir de las cosas que
observas.

*** ↓ Hoja de tiempos de Blake Snyder⁴⁴ ↓ ***

TÍTULO DEL PROYECTO:

GÉNERO:

FECHA:

1. Opening Image - Imagen de apertura (1):
2. Theme Stated - Declaración del tema (5):
3. Set Up - Planteamiento (1-10):
4. Catalyst - Catalizador (12):
5. Debate - Debate (12-25):
6. Break into two - Transición al segundo acto (25) :
7. B Story - Trama B (30):
8. Fun & Games - Juegos y risas (30 - 35):
9. Mid Point - Punto intermedio (55):
10. Bad Guys Close in - Los malos estrechan el cerco (55-77):
11. All is Lost - Todo está perdido (75):
12. Dark Night of the Soul - Noche oscura del alma (75-85):
13. Break into three - Transición al tercer acto (85):
14. Finale - Final (85-110):
15. Finale Image - Imagen de cierre (110):

⁴⁴ ¡SALVA AL GATO! BLAKE SNYDER – ALBA 5ta. Ed. 2018

1.- Opening image (1): Es una oportunidad para presentar el punto de partida de nuestro protagonista, la primera vista de cómo se le presenta. Una vista de ver el "antes" Protagonistas completos, quiero ver quién es el protagonista que me va a acompañar en este viaje fantástico. Se empareja con un tiempo correlativo en la imagen de final (Final Image), las dos como un sujeta libros. Estas dos escenas tratan de dejar claro el cambio del personaje, estas imágenes deberían ser opuestas. Establece el tono, la atmosfera y el estilo de la película

2.- Theme stated (5): la promesa de la premisa, nada más tiene este bit un único momento que nada da una probada de lo que va a ocurrir antes del opening image. Ejemplo La secuencia inicial de tiburón, da una pellizcada de lo que viene, en algún momento de los primeros 5 minutos La primera llamada de atención de lo que se va a ver, se puede hacer una pregunta o una afirmación de un personaje que no es el protagonista un comentario algo que encierra el tema de la película, es la premisa temática, Hay que decirlo de frente y decir de qué es lo que trata.

El beat 1 y 2 pueden ser cambiados de orden solo puede ocurrir con estos beats un cambio de orden.

Mostrar el theme stated antes del opening image pone en desventaja al personaje.

Historia A es la promesa de la premisa, la historia B es lo que el personaje requiere

3.- Set Up (1-10): Ese beat corre desde el minuto 0 es la configuración del mundo donde ocurre a la historia, durante los primeros 10-12 minutos de la película, el contexto, hay que enganchar al lector, al espectador los primeros diez minutos que dejan establecido quien es el personaje de la historia, lo que está en juego y el objetivo de la historia, se deja claro todos los tics y habilidades del personaje, pautas de conducta. Mostrar al espectador todo aquello que falta en la vida del protagonista, es la tesis de la película; es donde vemos el mundo antes de que empiece la aventura, se percibe la calma antes de que preceda la tormenta, pero en el planteamiento flota la sensación de que va a desencadenarse una tormenta, las cosas tienen que cambiar.

4.- catalyst⁴⁵ (12-25): Es el primer momento que pasa algo, Minuto 12 la bomba de Hiroshima, cae una granada, aparece algo que es tan nuevo y sorpréndete que cambia el rumbo de su vida, se altera la vida del personaje y tiene que cambiar su rumbo, el catalizador surge del conflicto tiene que forzar al protagonista a cambiar, no nos reta a ver la historia, un acontecimiento tan sorprendente, sobre los sentimientos instintos primarios. (Conflicto primario). El catalyst que no entre tarde para que no sea lenta la película ya que es el que inicia la película y hace que sea potente.

5.-debate (Debate): ¿Es el debate interno del personaje con el camino que tiene que tomar... o no? ¿Qué pedo que voy a hacer? mi vida ha cambiado como voy a proceder, enfrentarlo, pregunto a quién sabe por qué yo no, son 10 minutos extraordinarios de pensar, es nuestra oportunidad de describir las dificultades de lo que conozco que nada tiene que ver con lo que tengo que afrontar esta sección tiene que hacer una pregunta de algunas clases
¿Pregunta? ¿Pregunta? ¿Qué pasa?
Diez minutos de ahora que voy a hacer. 10 minutos fantásticos para que el personaje sienta el catalyst

6.- break into two: toma una decisión, un movimiento hacia una dirección no puede existir después del minuto 25, rompiendo hacia el dos, camina hacia donde el cree que es la mejor decisión termina la presentación, comienza la confrontación, es la confrontación que se te ocurrió con lo que sabes. Un momento en el que se toma la decisión, una decisión de alguien contundente, que, de claridad, que el destino lo llevo hacia allá.

Hablar de taquilla contundencia que este marcado quien toma las decisiones.

La suerte está presente antes del break into two en el primer acto

Una decisión que debe ser tomada por los protagonistas que los afecte a ellos no a la anécdota.

7.- B Story: La historia de amor verdadero o del núcleo de la temática, es la aparición de un personaje, que no tiene que ver con tu vida hasta ahora, nada que ver contigo que al

⁴⁵ IBIDEM

aparecer de una manera fortuita se va a convertir de una herramienta. Side kicks lo que el personaje necesitaba, el mentor, la inspiración, para que el personaje principal muestre con su ejemplo con su imagen lo que el personaje necesitaba. Lo que necesita para su arco dramático al final. Actúa como motivador,
Lo que trata la película es lo que se trata en la historia B

8.- Fun & games: 20 minutos de carnaval total, les vas a pagar a aquellos lo que les prometiste, mostrar aquello que se vendió, este es el mundo de la película, aquí es donde aplica el twist que da giro la historia, el uso de la cinematografía, Dollys pura diversión de la trama de la película entretener con lo que te prometí, presentación de aquello que te prometí.

Lo que tienen que hacer es cumplir con lo que te prometí.
Responde a la temática de donde sale el merchandising de la película

9.- The mid point: el punto medio en el punto medio la película que viste no es la buena la película que viene es la que viene. Empieza la mejor película, necesitas hacer algo técnico para que la gente se quiera quedar a ver la película entera, una manera técnica, hacer una falsa victoria o una falsa derrota o las dos, uno a la historia A uno la historia B, un factor que diga que el problema va a llegar más rápido de lo que se espera, volver al malo más malo, los cambios responden al conflicto del malo, un factor que lo haga más potente más rápido más fuerte, en el mid point el malo es más malo y unimos la historia b con la historia A, hace creer que la película acaba de empezar. El enemigo no es lo que creías Exponencialmente el personaje se aleja de la victoria.

10.- Bad guys Close in. 20 minutos es el Fun y Games de los malos, son los conflictos, se comienza a perder las cosas para que el conflicto se vuelva más contundente, es una bola de nieve, un camino para llevar al protagonista al infierno, el malo crece.

11.- All is lost: se pierde todo, esperanza, el peor escenario de lo que puede pasar, todo lo que puede perder lo pierde a consecuencia de todo lo que se ha visto, una muerte filosófica o real, corresponde a las emociones básicas, es negativo, es un segundo catalyst aproximadamente al minuto 75, cambia a relación con el debate el mundo cambia.

12.- The dark Nigth Of The Soul: dura aproximadamente 10 minutos, que se basa en preguntas es un segundo debate que viene del dolor, este debate es jodido, y ahora que voy a hacer a través de la madures y conocimiento adquirido.

** El catalyst es una Falsa decisión acerca de cómo resolver el conflicto

Todos los protagonistas están sufriendo en el Dark Night, es la consecuencia del Al lis Lost, debe funcionar para hacer madurar al personaje y decida sobre qué es lo que se debe hacer, aceptar que se tiene que sacrificar, aceptar que tiene que dejar ir. Esto puede durar 1 minuto o hasta 10 máximo.

13.- Break into Three: Un momento en donde toma una decisión el personaje y se pone en acción. Esta decisión es un reflejo de la madures y conocimiento adquirido en el Dark Night.

14.- Fínale: El enfrentamiento con el conflicto de una manera madura, dura 15 minutos es fin y ganar, emocionante, con diferencia que es el twist, la solución correcta, el fin espectacular, el Punch emocional, cinematográfico se le dedica presupuesto para revelar la resolución al espectador.

15.- Final Image: Muestra al personaje después de su viaje, la imagen opuesta a la que muestra el personaje en un inicio, para mostrar su arco dramático, su cambio físico tras superar su máximo conflicto.

El final de cinco puntos

En otro de sus libros de Save the cat establece los 5 puntos del final, y como habrás adivinado, tiene que ver con el gran final culminante de una historia. Básicamente, es una fórmula para hacerlos bien. La mayoría de las historias bien escritas las tienen.

Echemos un vistazo a lo que es. Según Snyder, es:

1. RECOLECCIÓN DEL EQUIPO ()
2. TORMENTA EL CASTILLO
3. SORPRESA EN ALTA TORRE
4. DIG DEEP DOWN
5. EJECUCIÓN DE NUEVO PLAN

Estos cinco puntos para estructural el final se reparte elementalmente dentro de los objetos arquetipos de los personajes para dentro de un tiempo limitado, una sección proporcional a una parte de su contenido total se puede fragmentar nuevamente, para en ese tiempo y espacio delimitado ya asignado concluir y resolver en conflicto inicial de la obra, así como la forma en la que se puede resolver dividiendo una parte de algo en otra parte que equivale simétricamente a una porción total del objeto.

A este punto he de entender entonces que el final es una parte proporcional al objeto completo, por lo que en su interior muestra su propia verdad, así entonces en este final en esa proporción de tiempo creativamente la interacción de los objetos en pantalla tendrá que mostrar la transformación y confrontación del antagonista con nuestro personaje para conocer la verdadera forma de esos arquetipos.

El Cine dentro de su Fractalidad y recursión muestra inmediatamente una resolución a un conflicto similar a los que constantemente la vida cotidiana nos enfrentamos, el cine es la culminación de ese arquetipo que al transformarse se convierte lo que en su interior es, queda como un ideal a trascender dejar un gen para que la especie continúe evolucionando.

*****DIVIDIR EL TABLERO EN CUATRO ACTOS**

CREAR EL TABLERO...

ACTO I (pp.1-22)
ACTO II-1 (pp.22-55)
ACTO II-2 (pp.55 -82)
ACTO III (pp.82-110)

Si tu guion tiene 110 hojas

La primera fila corresponde al primer acto

La segunda fila representa primera mitad del segundo acto hasta el punto intermedio

La tercera fila comprende desde el punto intermedio a la transición del tercer acto

La cuarta fila corresponde al tercer acto hasta la imagen de cierre

Snyder considera que se debe llenar el tablero con 40 fichas en las que representan las escenas de la película, nuevamente esto es una recomendación para hacer medible el tiempo que se desarrollan las ideas en la pantalla.

INT./DÍA - CORTE SUPREMA / SALA JUICIO
 JOEY gana el juicio de su vida al poder hacer
 que liberen a un capo de la droga.

+ / -
 ><

INT./DÍA - PISO DE JOE
 Mary le dice a JOEY que quiere el divorcio.

+ / -
 ><

INT./DÍA - PISO DE JOE
 JOEY se da un tiro.

+ / -
 ><

Y en la siguiente escena te puedes imaginar a MARY en el Yate del CAPO, porque ¿creíste que la historia sería de un abogado y su divorcio?

Entonces en cada escena asignas un valor emocional el que tu impulso considere que es positivo o negativo, impactante, algo que incremente el drama. En la escena estableces que incremente o disminuya la intención emocional que le quieres dar al espectador.

Si JOEY gana un juicio emocionalmente estará en el clímax de su vida, si su hermosa esposa trofeo le pide el divorcio es el Momento más infeliz de la vida de JOEY, ya que el haberse casado con MARY fue simbólicamente el día más feliz. Entonces su culminación será el concluir su objetivo y trascender como un objeto tipo arquetipo.

LOS GRANDES PUNTOS DE INFLEXIÓN

Se puede comenzar por solucionar los grandes puntos de inflexión, las bisagras de la historia, empezar por el punto intermedio, que puede ser de <<exaltación>> o de <<Bajón>>, alcanzar una falsa y vertiginosa victoria, o bien sufre una derrota igualmente falsa y vertiginosa, el punto intermedio ayuda a orientar hacia donde deriva la historia.

P.1	ACTO I (pp.1-22)	P.22
	ACTO II-1 (pp.22-55)	P.55
	ACTO II-2 (pp.55-82)	P.75 - P.86
	ACTO III (pp.86-110)	P.86 - P.110

Secuencia inicial: P.1
 Transición al acto II: P.26
 Punto intermedio. P.55
 Todo está perdido: P.75
 Transición al acto III: P.85

ACTOS SOBRECARGADOS Y AGUJEROS NEGROS

TRES o CUATRO ESCENAS para llegar al Catalizador Las fichas se irán llenando con información como "El personaje es saxofonista", "Fue acusado de extorsión", mismas que terminaran resumidas en una sola escena concreta que el entra y le vemos por primera vez.

*** CODIGOS DE COLOR ***

Se pueden usar códigos de color para identificar las fichas de las historias de cada personaje y comparar cuando se entrelacen en el tablero.

Un guion es una estructura. Un mecanismo de relojería emocional calculado al milímetro.

+Pueden marcarse con un código de color los momentos argumentales que trazan y potencian el tema y las imágenes recurrentes.

+Puedes resaltar con los rotuladores el arco de los personajes secundarios.

+Pueden codificarse por colores las Tramas C, D y E.

Tanto que decir, tanto que no estoy comunicando

*** Emociones y conflictos Los problemas +/- Y >< X ***

Hay dos cosas importantísimas que deben existir en cada ficha y dejar respondidas

Usar el símbolo +/- y el símbolo ><.

+/- representa el cambio emocional que has de efectuar en todas las escenas. Pensar en cada una como una mini película, debe tener un planteamiento, nudo y desenlace, y también debe pasar en ella algo que haga cambiar drásticamente el tono emocional, o bien de + a - o de - a +, igual que entre las imágenes de apertura y cierre de un largometraje. Atender algo verdaderamente necesario, como que ocurra algo concluyente en todas ellas. Por ejemplo: al principio de una escena, tu protagonista se siente muy gallito. Es abogado y acaba de ganar un caso importante. Entonces llega su mujer, que le trae noticias. Ahora que ha acabado con el caso, le pide el divorcio. Está claro que para tu abogado lo que desde un punto de vista emocional ha empezado con un +, ha acabado con un -.

En todas las escenas debe tener lugar un cambio emocional de este estilo. Y si no es así es que no sabes qué sentido tiene la escena.

Hasta que no tengas claro que mediante este sencillo uso de código +/-, qué cambio emocional se produce en cada escena no comiences a escribir, y si no vez claro quita la ficha en cuestión, todo apunta a que es un error.

Mucho como Robert Mckee, creen que estos + y estos - deben alternarse en secuencias del tipo +/-/+/-/+/-/+/-/+/-/+/- para formar así una onda de altibajos emocionales. Basta con saber que en cada escena ha de haber un cambio y mostrarlo.

El otro Símbolo MAYOR QUE MENOR QUE ">" "<" indica conflicto. Para entender en que consiste el conflicto hay que pensar en una escena como esta.

Sobre el fundido desde negro, dos personas entran a una habitación por puertas opuestas; se cruzan en el centro y por un momento no aciertan a desviarse por lados distintos para llegar a la puerta de enfrente. Cada uno hace su entrada en la escena con un objetivo, y un obstáculo se interpone en su

camino. Eso es conflicto. Y ese conflicto, ya sea FÍSICO, VERBAL, o simplemente un TIPO que tiene una verdadera urgencia por orinar y necesita llegar al baño a toda costa, lo has de tener muy presente al crear cada escena.

Las categorías clásicas del conflicto narrativo - el hombre contra el hombre-, -el hombre contra la naturaleza-, y el hombre contra la sociedad- son todas aplicables aquí.

Al abrirse cada escena has de saber cuál es el conflicto principal de esa escena y quien se opone a quien. Cada persona, o entidad, tiene unos objetivos. ¿Cuáles son?, ¿y en qué sentido colisionan Con la persona o entidad que se cruzan en su camino?

Junto al símbolo >< hay que anotar que personaje entra en conflicto en la escena, ¿cuál es el problema? y quien sale triunfante al final. Si hay más de un personaje o más de un problema, es que el conflicto es confuso. Y es probable que tu escena sea igualmente confusa. Un único conflicto por escena. Uno es más que suficiente. Pero tiene que haberlos, ya sea el problema importante o pequeño, físico o psicológico. Tiene que haberlo, en cada escena si no se te ocurre ninguno, busca la manera de provocarlo.

El motivo por el que tan importante que haya un conflicto en todas y cada una de las escenas es, una vez más es muy primario, desde el punto de vista primario, al incluir un conflicto en cada escena te aseguras de la atención del público. Pues, porque nos gusta ver gente sumergida en conflictos. El conflicto llama la atención. El conflicto es el imperecederamente primario y fascinante, el amor, el sexo, dos personas tratando de acostar la una con la otra. En el fondo todas las escenas de tu película deben de ser así de básicas para capturar y retener la atención del espectador. Si no has puesto a tu personaje en la confrontación > contra < que tu escena representa, es que aún no tienes escena.

LAS LEYES INMUTABLES DE LA FÍSICA DE GUIÓN

-Las leyes que la gobiernan son constantes, y en algunos casos, eternas (Joseph Campbell)

Estas leyes no pueden ser descubiertas, son verdades que existían mucho antes de que nosotros existiéramos, sin embargo, cada vez que cada una de ellas se incorpora es de emocionarse.

*- "Salva al gato": El protagonista tiene que hacer algo en el momento que en que le conocemos para Ganarse la simpatía del espectador y este espere a que gane o resuelva su conflicto. Dotar mínimo de dos características de empatía antes de los primeros 5 minutos de la película para presentar al protagonista

"Un guionista debe procurar que el público sintonice con la situación del protagonista desde un principio". Para aclarar lo que debo

*- "El Papa en la piscina" (The Pope in the Pool): es más un truco que una regla de oro, enterrar la exposición, los antecedentes de la historia o detalles de la trama que hay que contar al espectador para que entienda lo que va a pasar a continuación. Crear una escena donde se entretenga al espectador en lo que ve para que se pueda decir todo aquello que se desee sin aburrir al espectador.

*-"Doble camelo" (Double Mumbo Jumbo): Una regla que se ve que se infringe muchas veces pero debemos evitar recurrir a ella. Solo se admite una dosis de magia por película. Es la ley. No puede ser que aterricen unos extraterrestres con su ovni y luego les muerda un vampiro y entonces sean a la vez extraterrestres y vampiros. A eso se refiere el doble camelo.

*-"Demasiados Cables" (LAYING PIPE): No llenar de basura preparatoria. El público sólo aguanta una cantidad limitada de "Cableado" que se extienden demasiado en sus planteamientos para explicar de qué va, mucho ir y venir, ir al grano con los espectadores, si te lleva más de veinticinco paginas establecer el planteamiento de tu película es un problema. Esto es un error que dificulta el inicio de una película cuando vía un texto o un narrador tenemos que explicar demasiadas cosas para simplemente situarnos en el principio.

*- "Mucho mazapán" (Too much marzipan o Black Vet): lo más sencillo es lo mejor. Los conceptos de uno en uno, por favor. No se puede digerir demasiada información, ni en una idea mejorada por que la machaques. Si vas por ahí detente. Las películas deben ser claras y no explicar demasiados conceptos a la vez porque es difícil recuperar a un espectador perdido. Otro error que se comete en este concepto es ser redundante en las explicaciones.

*- "Cuidado con el Glaciar" (Watch out for the Glacier): El peligro debe ser rápido, exponencial, creciente, contundente y acelerar según transcurre la película. El peligro debe ser inminente, debe ser una amenaza real para las personas que nos importan, los personajes, y lo que pueda ocurrirles, nos lo han demostrado de entrada, para que conozcamos las consecuencias de esa amenaza inmediata.

*- La Cofradía del Arca Perdida (The covenant of th Arc): La película es mejor si el arco dramático del protagonista cambia a más personas. Es la regla del guion según la cual todos los personajes de la película deben experimentar un cambio a lo largo de la historia. Los únicos personajes que no cambian son los malos. Pero el protagonista y sus amigos cambian mucho. Básicamente lo que está diciendo es que esta historia, esta experiencia es tan importante, cambia de tal forma la vida de todos los implicados incluidos los espectadores- que afecta a los espectadores a cualquiera que esté en su órbita. Desde tiempo inmemorial todo buen relato refleja un crecimiento y registra un cambio en todos sus personajes. EL CAMBIO EL CRECIMIENTO Y LA TRANSFORMACION DE TODOS LOS PERSONAJES; Todos menos el malo porque nadie quiere que el mal triunfe o no deje que nuestro personaje complete su objetivo.

*-La Prensa Fuera: (Keep the Press Out): Se comete el error de explicar cosas que no se logran crear, haciendo que diferentes formas de prensa los informen en diferentes medios. Esto apela al "Síndrome de SCOOBY_DOO".

Asimismo, cuando se lanza la película al mercado a veces la prensa se siente ofendida o aludida ya que ellos consideran que no exponen así los acontecimientos y esto actúa en contra de las campañas publicitarias para los lanzamientos. "Rompe la cuarta pared" significa romper el velo invisible del proscenio que separa la obra que transcurre sobre el escenario del público que la contempla. Invitar a la prensa a nuestro pequeño drama habría tenido el mismo efecto

TEST DE COMPROBACION DE AVERIAS

***** El protagonista lleva las riendas**

A lo largo de la planificación el Héroe avanza por la historia a rastras, aparece cuando le toca, pero sin que tenga una razón particular para hacerlo, el héroe parece desmotivado; su objetivo, difuso. El impulso que deberá guiarle brilla por su ausencia. Si este es el caso de tu

protagonista hay que cambiarlo, ya que si algo tenemos claro es que esta tautología: el protagonista tiene que ser proactivo. Es la ley si no es un héroe.

1.- Plantear claramente cuál es el objetivo del protagonista: que este objetivo se exprese con voz alta y se confirme con hechos y palabras a lo largo de la historia.

2.- el protagonista se ocupa de buscar las pistas: las cosas no vienen dadas, si al héroe le resulta todo fácil, es que algo falla, su destino no se lo pueden poner en bandeja, tiene que trabajárselo paso a paso.

3.- el protagonista es activo, no pasivo: si el protagonista es pasivo hay un problema, toda acción del héroe ha de arrancar de un deseo vehemente y de una necesidad perentoria [plazo] Que es el último o el único que se concede, y no se puede aumentar o prorrogar de alcanzar ese objetivo

4.- El héroe sabe, no pregunta: Un héroe no hace preguntas él sabe que hay que hacer y quienes lo rodean esperan de él las respuestas, y no al contrario.

*** ALARGAR LA TRAMA ***

Hay que explicar una trama y unos antecedentes, pero no se debe ser explicada por los diálogos de los personajes, esto es lo peor que se puede recurrir ya que garantiza que un guion acabe en la papelera del lector en turno.

Cuando los personajes entran a escena lo hacen con sus propios objetivos, y dicen que les interesa a ellos, no a ti. Tienen que hacer comprender quienes son y que quieren- sus esperanzas, sus sueños y sus temores, no solo con lo que dicen sino como lo dicen.

Los buenos diálogos revelan más por el subtexto que por el texto, es mejor ser sutiles, no digas enseñalo en las formas, los movimientos, las películas se cuentan con imágenes, si quieres hablar de un pasado o algo no lo digas muéstralo llena las paredes de su cuarto con eso que quieres contar y haz que hablen de cualquier cosa menos de su deseo porque ese el espectador tiene que crear el suyo propio a través del arquetipo que creaste, si lo haces bien los espectadores lo entenderán. Son mucho más perceptivos de lo que crees.

Así dejas más espacio para que los personajes den lo mejor de sí, esto es para que sean activos y en cada situación en que

se encuentren se ocupen de sus propias prioridades y no de las tuyas.

Las películas tratan sobre de las cosas que pasan, por lo que tenemos que conocer a los personajes por lo que hacen, no por lo que dicen. Igual en la vida, su carácter se manifiesta en sus obras más que en sus palabras, y en una buena película la información se transmite por la agilidad con que avanza el argumento contado con los elementos que la imagen y lo audible pueden expresar.

***** HAZ AL MALO AUN MAS MALO *****

El malo, cuanto más malo, mejor. Puede ocurrir que el protagonista haga todo lo que se supone que puede hacer debe enfrentarse a alguien más temible para acrecentar su propio heroísmo, necesitamos un antagonista que este a la altura del suyo.

Si aumentamos el poder y la invencibilidad del malo, el bueno tendrá que hacer más cosas que despierten nuestra admiración. Si ponemos al villano fuera del alcance de la capacidad del protagonista para derrotarlo, elevamos a esta a la categoría de héroe⁴⁶.

***** GIRA QUE GIRA *****

La trama no se limita a avanzar linealmente, al mismo tiempo va girando e intensificándose. Es la diferencia que hay entre velocidad (Constante) y aceleración (Creciente). No basta con que la trama avance, debe hacerlo a un ritmo cada vez más rápido y con mayor complejidad, hasta alcanzar el clímax.

A cada paso del avance de la trama, se ha de relevar algo más de tus personajes y del sentido de la acción, a tal fin debes mostrar cómo afecta a los personajes a medida que se desarrolla. Tienes que exponer defectos, desvelar traiciones, dudas y temores de los protagonistas, y también amenazas que se ciernen sobre ellos.

Has de descubrir poderes ocultos, recursos no explorados y oscuras motivaciones de los malos que el protagonista desconoce. Muestra las facetas del diamante giratorio de tu

trama, deja al público que se asombre con la luz que destellan.

Lo mismo ocurre para el ritmo de la trama. A medida que el malo estrecha el cerco en torno al protagonista, los acontecimientos se suceden a mayor velocidad, y la presión creciente que, como un torno de banco, ejercen fuerzas opuestas al protagonista acabara por explotar en el clímax del tercer acto con un estallido de energía y emoción.

Indica que hagamos la trama más dinámica y menos inerte.

***** LA RUEDA CROMATICA DE LAS EMOCIONES *****

Una buena película es como un viaje en montaña rusa, Arranca del espectador que ve desplegarse la historia, todo tipo de emociones, te ríes, lloras, te excitas, pasa miedo, sientes pena, ira, frustración, llegas al borde de la ansiedad y, finalmente te embarga la euforia del triunfo, cuando sales del cine estas emocionalmente exhausto.

Exprimir las emociones del público es el objetivo del juego. Convertirá en una experiencia emocional, de explorar todas. es el experimentar un estado onírico en que la vida y las emociones que la acompañan se recrean en un entorno seguro, como un buen sueño la película tenemos que vivirla; tenemos que correr junto al protagonista mientras dormimos.

***** Hola ¿Qué tal? Yo bien, ¿Y tú? *****

Si el guion está lleno de frases sacadas de la vida misma que suenan auténticas pero aburridas, todo indica que no estas empleándote a fondo para que los personajes cobren vida. Los personajes no hablan como tú o como yo, tienen una forma de decir las cosas, hasta las cosas más banales, que los sitúa por encima de lo ordinario. Los diálogos de los personajes son la oportunidad de revelar su personalidad y contarnos quien es además de que dice, la manera de hablar puede poner en relieve su pasad, sus demonios personales y lo que espera de la vida. Dotar a los diálogos de los personajes de una manera única de hablar por ejemplo un tartamudo, otro que confunde las palabras, otro que habla gritando. Potenciando así los diálogos más tontos y haciendo que la lectura se disfrute más.

*** RETROCEDE UN PASO ATRÁS ***

Se aplica a todos los personajes. Para que veamos como crece y cambia cada uno en el transcurso de su historia, tienes que hacerlos volver a la casilla de salida. No te atranques en el resultado final y niegues el placer de ver cómo llegan hasta ahí. Queremos ver como ocurre, ver por lo que pasan todos. Todo el cambio todo el crecimiento, toda la acción del viaje del héroe retrocediendo de entrada todo lo posible, combinando el arco hasta que la punta tiemble de pura tensión, consigues que el vuelo de la flecha sea más enérgico, más largo y mejor.

Si tienes la impresión de que tu historia, o alguno de los personajes, no nos muestran el vuelo completo, el viaje entero, retrocede un paso y muéstranoslos.

***COJERA Y PARCHE EN EL OJO ***

Puede que haya demasiados personajes secundarios y cueste distinguirlos, lo que pasa es que no se ha dado un rasgo fácil de retener de todos los personajes que tienen un papel relevante en la historia. Por ello hay que asegurar que los personajes tengan "una cojera o un parche en el ojo".

Cada personaje debe tener su forma peculiar de hablar, pero también algún rastro llamativo que haga que el lector se quede con él, una muleta visual, una recordatoria visual recurrente que haga más fácil retenerlos.

*** TODO ES PRIMARIO ***

El termino primario se refiere a preguntarse si está conectando con el público en lo más básico, que la trama vaya en función a impulsos primarios, como la supervivencia, el hambre, el sexo, la protección de los seres queridos o el miedo a morir, la raíz del objetivo de cualquiera de los personajes debe estar en algo así de básico, aunque en una lectura superficial pueda parecer otra cosa. Si se hace más primaria la motivación de los personajes, no solo estarás anclando toda la accionen principios con los que conectamos de forma visceral, también hará más fácil que la historia se venda en todo el mundo.

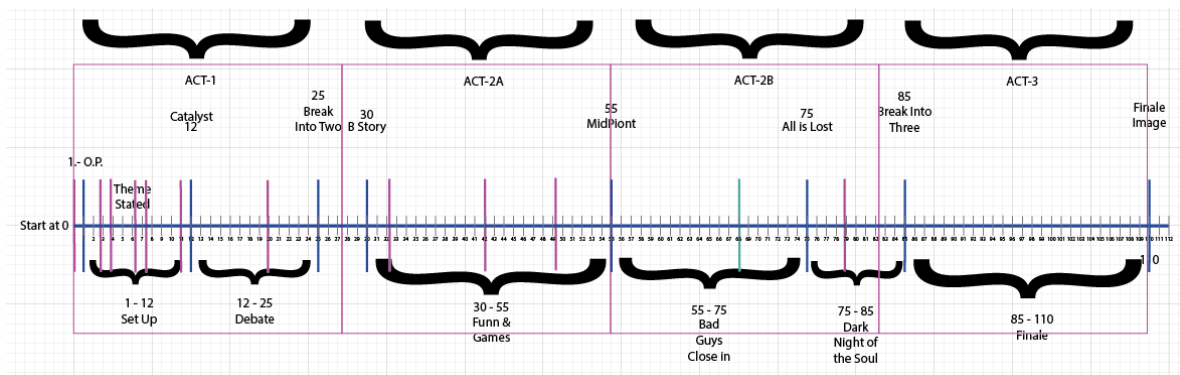
Que a los personajes los muevan esos impulsos primarios, que se comporten de una forma que reconozcamos como propia de seres humanos, porque así ha de ser en lo más profundo, de lo contrario no se tocaran fibras primarias.

- *El deseo de proteger a la familia
- *El deseo de proteger el propio hogar
- *El deseo de encontrar pareja
- *el deseo de cobrarse venganza
- *el deseo de sobrevivir

Una necesidad primaria que pueda considerarse biológica, la directiva principal. El deseo de ganarse la lotería es, de hecho, el deseo de tener más comida, más mujeres, de hacer más hijos, de poder reproducirse a voluntad.

El deseo de la venganza es, de hecho, el deseo de liquidar al portador de un ADN rival e impulsar la transmisión del tuyo. El deseo de encontrar a tu padre o a tu hijo es el deseo de apuntalar y defender tu ADN existente y sobrevivir.

En esencia debe tratar de algo que pueda conmover a un cavernícola, que la entienda con **Una premisa pegadiza y un título contundente, Escribir ser creativo, salir de la zona de confort, pero siempre escribir.**



LA FORMA DE LA ESTRUCTURA

Tantos días de lectura, análisis a video tutoriales e interpretación de tipo, lingüística simbólica, psicológica, investigación, charlas informales, de esas casuales que cuando te encuentras alguien que comparte esto de las pelis y te da tiempo invertido en filosofar y de comprender el ¿por qué?

Fue ahí cuando a partir de un comentario "Trae un pedo fractal esta estructura⁴⁷", el momento que decidí a ver dónde se Encuentra ese fenómeno que durante el proceso de esta maestría me acompaño todo el tiempo, enviándome mensajes subliminales para entender lo que es La recursión, y como todos los días vivimos con ella desde un nivel celular hasta el movimiento más complejo comprendido por el razonamiento.

En el campo filosófico la Lógica toma prestada de la Matemática sus principios y es con ellos y sólo con ellos que se puede dar unas normas para conducir el pensamiento de manera recta, que es su exclusiva finalidad.⁴⁸

En la lógica queremos que las cosas que son verdaderas coincidan con las que podemos probar o que lo que nos implica la teoría que es lo que podemos computar.

la lógica se aplica por medio de proposiciones (Lógica Proposicional), las cuales nos dicen que las cosas son de una determinada manera y al mismo tiempo muestra su forma lógica común con la del hecho de representar cosas (Lógica Simbólica Atributos, mismo que formamos con los Arquetipos), De aquí hay muchos juegos de agilidad mental y destreza lógica que cada individuo puede desarrollar, el más simple es la lógica bivalente, es Aristóteles quien fundamento y estableció también.

Este sistema lógico puede interpretarse algo así como el binario en computación, el SI y NO, 1 y 0, Blanco y Negro, YING & YANG, Jack y Jill, lilo & Stich, si algo es al mismo tiempo no lo es, porque es su opuesto implícito. Entiendes la idea una cosa que en sí mismo contiene un opuesto de igual magnitud y proporciones (simetría), el blanco y el negro si

⁴⁷ Platica informal con Pablo Mondragón Coordinador de la maestría a inicios de la maestría en 2018

⁴⁸ El hombre que calculaba - Malba Tahan noriega 2019

fueran una esfera ambas serian del mismo tamaño, una no puede existir sin la otra.

A partir de esta Idea, Tu historia que su arco dramático del personaje ARQUETIPO NEO de MATRIX tiene un ANTAGONISTA, en este ejemplo el SR. SMITH.

Volvamos a ese mundo de Arquetipos, a NEO, este personaje es el ser consciente, Su opuesto es SR. SMITH su inconsciente un sistema de pensamientos colectivos controlados por el programa implantado en la memoria de una máquina, esos robots que se crean en esa Matrix y controlan la dirección del pensamiento para mantener un orden, esos pensamientos que a diario tienes en la mente, cuando quieres tomar el control y descubres que te dicen que pensar y como vivir en tu realidad.

Lo entiendes.

Matrix en su mundo digital donde el sistema de control político y social es emulado en un super ordenador por un sistema operativo controlado por máquina que dé a su historia tiene la capacidad de exterminar a la especie humana pero no puede ya que depende de ella, de su energía vital principalmente.

Aquí en este simple resumen se aplica esa concepción bivalente, Un hombre / una máquina, La Matrix / La realidad, etc... y así te la puedes prolongar hasta el infinito, pero es un aspecto biológico de tomar un punto de referencia buscar los antónimos del significado del objeto que está presente en la conciencia consciente, y principalmente en la inconsciente, tener en cuenta esto ya que nos ayuda a conformar el universo conceptual de los propios pensamientos.

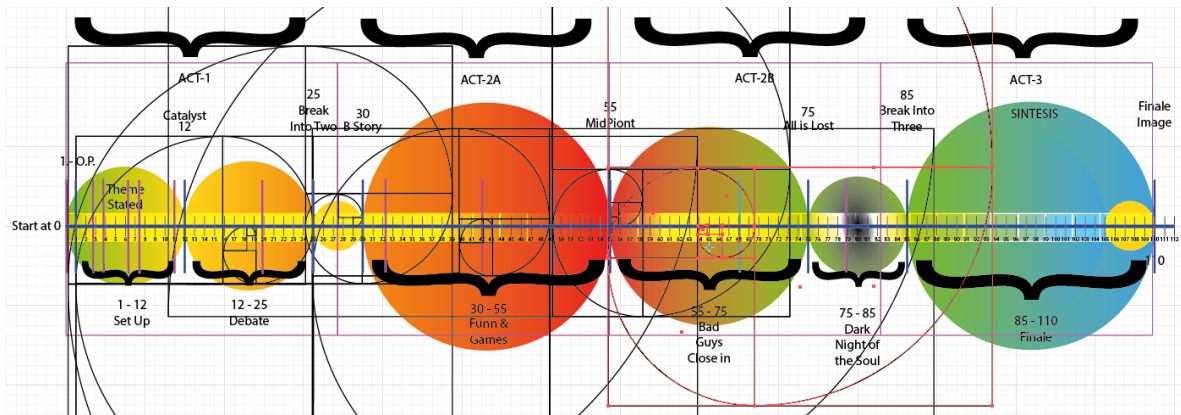
Estos Significados Bivalentes se aplican a esos OBJETOS PERSONAJES, MUSICA, DIALOGO, ACCION, dentro de la sección de ACCION del guion de cine, esta bivalencia es la relación lógica de la interacción de los objetos que conforman la película, y como se representan esos objetos dentro de la imagen; Ejemplo el caballero de la armadura oxidada, un libro su título, su contenido que lo conforma como un objeto perfecto en su propio universo, una Frase que dota a esa imagen del simbolismo de un objeto que es un caballero su objeto que refuerza y amplifica su concepto es la armadura y el adjetivo al objeto directo muestra una acción del personaje del caballero, los valores oxidados aquello que lo cubre es "anticuado", así la portada de un libro es meramente

la metáfora del tema que quiere tratar, en una película son la sucesión de 24 imágenes por un segundo donde se complementa con los sonidos y la ausencia de los mismos en conjunto con los colores y formas seccionados por escenas que pueden contener varios encuadres o planos cada uno, pero al igual cada unidad diferente en su interior debe tener la carga de lo que la historia quiere contar.

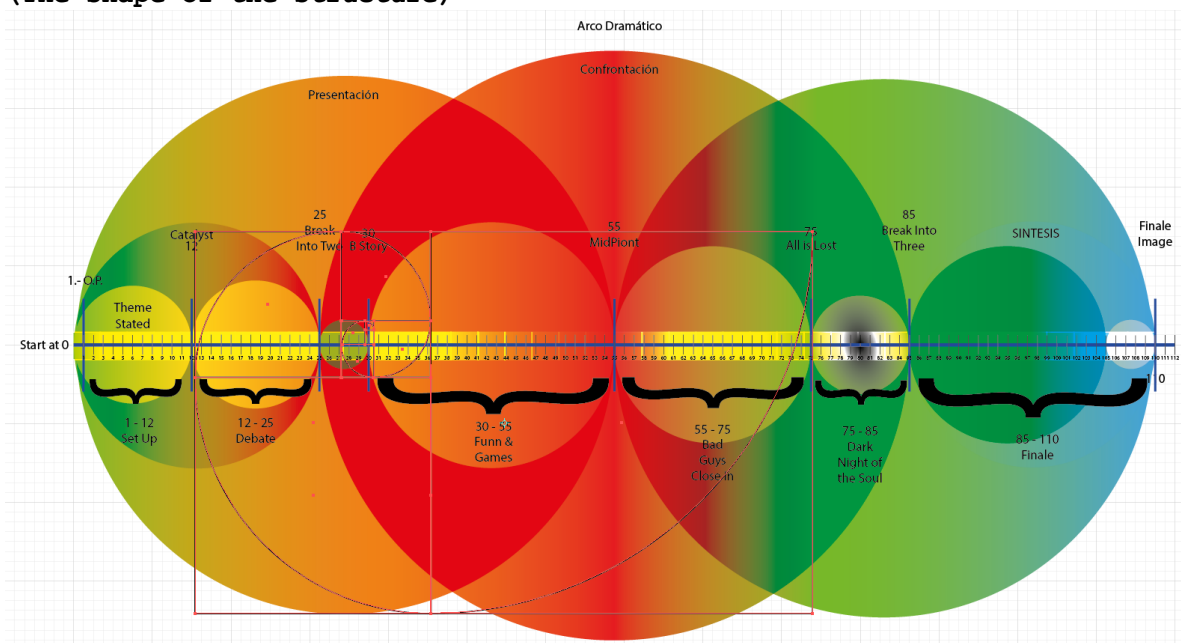
Aquí entonces el Objeto contiene en su totalidad partes de sí mismo, un Agente secreto como James Bond tendrá que ser alcohólico, debido a que su profesión de riesgo le mantiene en un constante pensamiento, no de morir, esa es la salida fácil, ante el echo de ser capturado y torturado hasta que su pensamiento lo abandone, tiene que darse el valor y estimular su cuerpo, para distraer a la mente, quizá en los libros se profundiza más este tema que en las películas, la imagen existe la comprensión es diferente porque el cine no es literatura y existe bajo sus propias reglas, el espectador es quien en su pensamiento dará forma a la película que observa.

Regresando pues, los objetos se colocan dentro en ese contenedor donde se establece un contenedor, mediante su forma exterior, la película de celulosa, que ocupa espacio físico, tangible, o la concepción más moderna un disco duro donde en su contenido se encriptan los ya codificados mensajes; la decodificación al ser "reproducida" ocupa un espacio tiempo del espectador. La apreciación de este filme sin la maquinaria cinematográfica es solo un objeto sin ningún propósito, no existe, el cine existe cuando se consume, cuando habita en la mente del espectador.

En el arte el elemento mínimo conceptual es el punto, es a partir de un punto dibujado en una hoja, que puedes comenzar un trazo, partir a una línea, que llegara hasta otro punto quizá; Es el "punto" donde al recargar el lápiz se comienza a materializar la idea, tras el movimiento inicial de un pensamiento que inicia en un punto puede extenderse o culminar en sí mismo para representar visualmente un algo que le da forma a un pensamiento.



(The shape of the structure)



Esta primera imagen es la representación visual que aplique, empleando los principios de Geometría analítica y sus elementos propios para ser visible y medible las formas. El poder mostrar los espacios que ocupan dentro de un plano, de una hoja de papel, darle una manera visual un contenedor que muestre su simetría y proporciones, donde hay un inicio y comienza una curva del personaje, donde va a llegar su punto más alto, para luego decrecer e incluso invertir el valor a su opuesto para que este personaje encuentre su motivo para completar de su recorrido.

así entonces aritméticamente los datos que el "beat sheet calculator"⁴⁹ nos da. Para estructurar una historia, no es más que la fragmentación lógica de un objeto en partes cuantificables, 15 beats, definidos, 6 como esos puntos clave de inflexión, y otros nueve como esos contenedores dramáticos como momentos de acción particular donde algo específico tiene que ocurrir (Se tenía que hundir un barco en Titanic), y otros como aquellos momentos que le tienen que pasar al personaje, algo donde las acciones en las escenas deben de guiar el tema hacia su desarrollo, algo que se tenga que realizar estrictamente; esta estructura se convierte en un arquetipo que a partir de aquí puedes ya comenzar a conceptualizar el enfoque real de la historia y hacia dónde va, y el potencial de la premisa, esto para poder crear una obra cinematográfica.

Dibuja una línea de 110 centímetros, ahora sobre esa línea, se divide iniciando desde el cero por el extremo izquierdo de la línea hasta el número 110 hacia el lado izquierdo, teniendo ahora sobre esa estructura dividida en 110 secciones contenidas entre 111 rayitas esos espacios mínimos van a representar un minuto que equivale a una página del guion.



entre ellos si pudieras escalarlo (Acercarte más a las divisiones de las rayitas hasta que tenga cada uno de esos espacios el tamaño que trazaste inicialmente) Ahora que ese espacio Escalado proporcionalmente tiene la cabida suficiente para dividirlo ahora en 60 secciones colocando 59 rayitas en el interior de ese minuto, felicidades has creado tu primer segundo conceptual, vez que no es complicado compa.

Detente hasta aquí y piensa si escribes un párrafo de 60 palabras, ¿Cuánto espacio ocupan en papel esas palabras? en ese contenedor que acabamos de hacer, una caja donde colocas cosas, con la diferencia que tienes los espacios contados en este caso las palabras de ejemplo.

⁴⁹ <http://beatsheetcalculator.com/>

lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit ut aliquam purus sit amet luctus venenatis lectus magna fringilla urna porttitor rhoncus dolor purus non enim praesent elementum facilisis leo vel fringilla est ullamcorper eget nulla facilisi etiam dignissim diam quis enim lobortis scelerisque fermentum dui faucibus in ornare quam viverra orci sagittis eu volutpat odio facilisis mauris sit amet massa

El párrafo de arriba es un texto de lorem ipsum que se puede generar en internet <https://loremipsum.io/generator/?n=60&t=w> Existen muchas páginas y herramientas en línea para ello, te invito a refutarse siempre todo aquello que te muestro, con el fin de fomentar la disciplina de investigar sobre lo que se quiere saber y más específicamente sobre lo que se quiere hacer.

Exactamente 60 palabras aleatorias generadas por un programa informático muestran que es proporcional a 1/8 de hoja (La hoja se mide a partir de sus bordes, al igual que el cine se mide a partir de su Encuadre al igual que la pintura del Marco.); tal y como los Softwares de Escritura de Guion, un Estándar de la Industria, una medida cuantificable que nos ayuda a conceptualizar la interacción con estos objetos.

Cada palabra en ese párrafo de ejemplo no tiene ningún valor ni significado, lo que muestra es el tiempo que ocupa en pantalla, la cantidad de cosas que puedo ver y describir aquí caben 60 cosas (Palabras), si te pones a pensar ahora entonces un segundo tiene sesenta cosas, pero para tiempo en pantalla una hoja de guion equivale a un minuto que son 60 segundos podemos decir que el texto creado ocupa 1/8 de página entonces ese minuto lo dividimos entre 8 partes y tenemos que 1/8 de página son aproximadamente 7.5 segundos, esto bajo una lógica que asignamos valores para definir que tienen límites, esto no implica que al timecode de la película 00:01:01:00 tenga que ocurrir algo, porque así no funciona, es plantearse hacer medible un algo según tus propios conocimientos asigne límites medibles.

7.5 segundos multiplicado por 60 cosas que caben en un segundo, según los espacios entre las rayitas colocarás 450 cosas, en esos 7.5 segundos caben físicamente en una hoja de papel las siguientes palabras:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis tristique eros at dolor mattis, ut vehicula ipsum pulvinar. Sed eleifend luctus fermentum. Cras placerat ornare lectus eget cursus. Aenean ullamcorper elit leo, et placerat lorem sodales ac. Suspendisse quis libero libero. Aliquam nec ultrices lectus. Nam mollis tortor eget diam feugiat pretium. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia curae;

In gravida mauris arcu, a posuere orci malesuada id. Vestibulum pulvinar, quam in fermentum vulputate, arcu metus mattis neque, eu luctus lorem magna a massa. Nunc ultricies massa quis augue sollicitudin, eget mattis leo ornare. Suspendisse arcu quam, faucibus id sagittis et, elementum vitae lorem. Phasellus eu velit nisl. Duis sodales tincidunt pellentesque. Duis blandit dui non ex pharetra euismod. Pellentesque blandit urna at ipsum blandit vulputate. Vivamus imperdiet commodo mauris nec finibus. Sed ac sollicitudin ante.

Praesent laoreet feugiat libero, vitae tempor orci sagittis id. Duis at sagittis mauris. Nam pulvinar sodales gravida. Nam volutpat facilisis nulla, ut feugiat mi venenatis accumsan. Sed eu quam aliquet, fringilla eros quis, consectetur risus. Sed non accumsan metus. Aenean in elit iaculis, feugiat eros a, ullamcorper risus. Vivamus nec ipsum ut felis posuere dignissim eget ut turpis. Quisque pulvinar ac arcu vitae facilisis. Donec non mattis ante. Suspendisse potenti. Duis aliquam nisl ac odio euismod semper.

Ut vel orci leo. Sed egestas tortor pellentesque felis venenatis, suscipit finibus nisi ornare. Praesent felis nibh, cursus ut fermentum sed, efficitur nec lorem. Quisque quis metus orci. Maecenas efficitur tortor felis, in vulputate magna finibus ac. Aliquam scelerisque, ipsum in gravida vulputate, sapien quam cursus ante, vel mollis orci felis ut neque. Vivamus tincidunt blandit leo sit amet interdum. Nulla vel tincidunt arcu. Sed bibendum enim eu vehicula fermentum. Nullam eu condimentum eros. Praesent suscipit turpis eu risus suscipit, quis pellentesque ipsum ultricies. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Donec volutpat mi magna, vel dapibus quam cursus sed.

Cras sed rhoncus ante. Suspendisse potenti. Integer ullamcorper dui ut faucibus congue. Integer tristique eu urna eget hendrerit. Phasellus pharetra elit ac libero congue

cursus. Sed porttitor efficitur sem at pharetra. Sed erat velit, congue eget iaculis ullamcorper, cursus at velit.

Nulla sit amet imperdiet purus. Phasellus aliquet maximus scelerisque. Proin ut finibus elit. Sed vulputate facilisis magna. Duis vel erat et erat vestibulum ullamcorper nec sed ante. Cras volutpat sapien et libero dignissim tristique. Nulla at dui fringilla, mattis nulla a, tincidunt elit. Vivamus nec tortor lectus. Nulla facilisis a massa at ultrices. Curabitur vitae posuere neque, nec commodo enim. Duis porta nisi lacus, at pellentesque lorem posuere nec. Integer ut eros at dui tristique rutrum. Donec vel tortor vitae risus tristique dapibus. Donec.

El texto genero 6 párrafos, 450 palabras, 3059 bytes de Lorem Ipsum creando una página y un cuarto, $1 \frac{1}{4}$, algo que ahora puedes ver representado ante ti un fenómeno de crecimiento algorítmico⁵⁰ donde un valor dado por una parte de su todo es proporcional a total del objeto(Fractal, figura que si se escala su parte menor es igual a su parte más grande, en este caso de la hoja donde obtuvimos una proporcionalidad de la misma para así multiplicar por un valor que contiene dentro de sí, en este caso los objetos que caben dentro de un segundo, este valor debería ser 24, ya que es el estándar en las imágenes que conforman un segundo cinematográfico, quédate con esto; en el ejemplo quedamos que son 60 por la mera explicación que el conocimiento lógico nos indica que este axioma asume su verdad a su vez que se conoce un minuto son 60 segundos.

Sabes que un minuto tiene 60 segundos, porque así te lo enseñaron y es una ley, humana para conceptualizar y hacer el proceso de tiempo medible y entendible, el segundo es la unidad de medida mínima conceptual del tiempo, un pensamiento que es un Axioma, este elemento vive en nuestra mente a todos los niveles, en su contenido las medidas que nos dará pareciesen magia o la carga numerológica simbólica que se le da, pero no es un fenómeno de recursión también al igual que cualquier objeto que se comience a analizar.

⁵⁰ Una escala logarítmica es una escala de medida que utiliza el logaritmo de una cantidad física en lugar de la propia cantidad, que conforme avanza incrementa su cuerpo a la misma proporción.

Intuitivamente aquel conocimiento que tenemos, de entre nuestras experiencias y el que genéticamente de algún modo consolidamos como verdadero, perteneciente a ese pensamiento colectivo, constituye en sí las formas de los arquetipos y como mediante el conocimiento los transmitimos para así continuar el mismo proceso evolutivo a nivel mental.

Los pensamientos evolucionan, Ahora las líneas de tiempo muestras a los HUACHICOLERO en el espacio, Los MARIACHIS con motocicletas Interdimensionales, Esta línea que recorren los personajes será similar a las experiencias acumuladas de la humanidad, tenemos la tendencia de repetir experiencias, estas experiencias es el DRAMA que queremos escribir los ARTISTAS recrear memorias mnémicas con un "Toque creativo".

La creatividad surge a partir de como logramos conceptualizar las ideas para trazar el camino de izquierda a derecha que inicia el PERSONAJE y se proclama hacia un Clímax para culminar en su resolución satisfactoria mentalmente para el espectador donde la historia termina.

Bien entonces lo que visualmente se crea una línea que representa ese inicio y fin y tiene un valor numérico que serán los minutos que dure la película, es aquí donde la geometría analítica⁵¹ se usa para crear el objeto y usar su función principal que es la del estudio de las formas.

Al momento de escuchar una Fractalidad, mi mente dibujo rectángulos y espirales dentro de una estructura Narrativa trazada con una figura que en la naturaleza se nos muestra, algo propio que hay en la vida, que ocurre y nosotros como espectadores somos capaces de apreciar, una figura de gran impacto, pero de una Proporcionalidad perfecta, hemos aprendido a dibujar esta forma de una manera aritmética.

Los Círculos se dibujan a partir de los valores que nos indica Snyder en sus beats sun los valores de la tabla de abajo debería tener el valor del diámetro indicado para dar un total de 110 paginas en este caso ejemplificado.

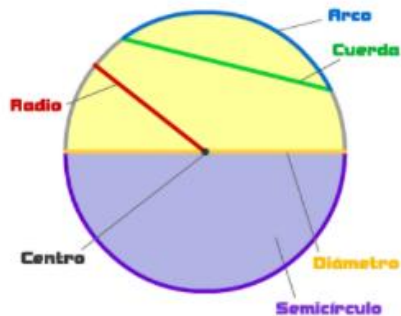
⁵¹ La matemática es la ciencia del orden y la medida, de bellas cadenas de razonamientos, todos sencillos y fáciles. René Descartes (1596-1650)

#	BEAT	PAGES	DIAMETRO
3	The Set Up:	1 - 12	12
5	Debate:	12 - 25	18
8	Fun and Games:	30 - 55	25
10	The Bad Guys Close In:	55 - 75	20
12	Dark Night of the Soul:	75 - 85	10
14	The Finale:	85 - 110	25
		Total =	110

EL NUMERO DE ORO

En la Ilustración y Diseño Visual, las ciencias computacionales son de las practicas, que en los primeros cursos te enseñan, el cómo se realizan acciones básicas, por ejemplo, dibujar las Formas Aristotélicas, mediante el uso de ecuaciones simples. el circulo, los polígonos, Triangulo, cuadrado y demás que, y a partir de un punto, a otro que los conecta medir sus distancias, o un vector en este caso al referirme al punto y su distancia que lo separa del otro, se pueden dibujar conociendo los axiomas lógicos o su "Forma algebraica"

Así como para dibujar un círculo una figura plana formada por: circunferencia, Arco, Cuerda, Radio, Centro, semicírculo, Diámetro.



Esta imagen es genérica de internet, pero muestra que puedes fragmentarlo, dividirlo en tus propios elementos, son las partes que conforman tu estructura.

Tienes que crear esa esfera en tu cabeza, porque sabes lo que es una esfera, conoces el objeto, su forma, su valor a el elemento mínimo conceptual a partir de donde puede generarse un pensamiento, una idea para escribir una historia en este caso.

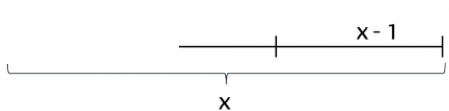
Dentro del Círculo se pueden contener todas las demás figuras desde un triángulo hasta el polígono que tenga infinitos

lados, Conceptual mente nosotros podemos crear formas que una computadora no comprendería.

Por el hecho de ser creados en nuestro propio interior pensamiento; así entonces este objeto al que entendemos y llamamos Estructura dramática es un círculo el cual lo cotaremos por el extremo superior y extenderemos hasta crear esa línea que ya dibujaste y colocaste ciento diez pinzas donde en cada una sujeta una rama que cada una puede sostener sesenta objetos (palabras).

El gran número de oro se encontró en el gran libro "Los Elementos" de Euclides (aprox. 325-265 A.C.). Y dice así:

"Se dice que un segmento está dividido en media y extrema razón cuando la longitud del segmento total es a la parte mayor, como la de esta parte mayor es a la menor".



$$\frac{x}{1} = \frac{1}{x-1}$$

Si suponemos que la parte mayor del segmento tiene longitud 1 y el segmento x , entonces la parte menor es $x - 1$, de donde la condición para determinar el punto del segmento que lo divide en media y extrema razón es

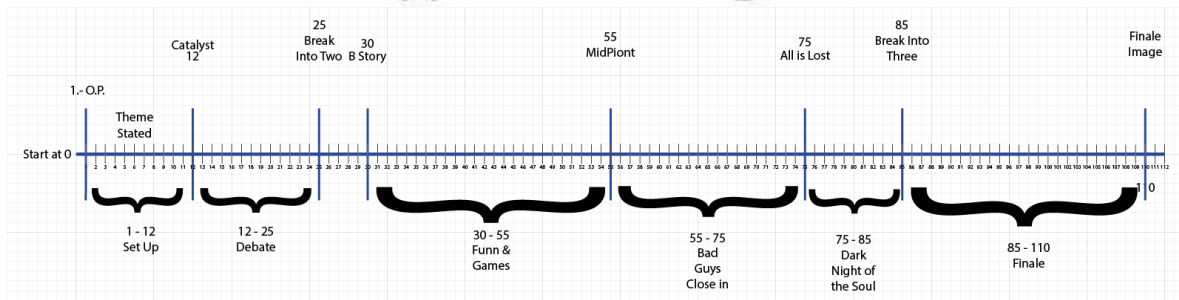
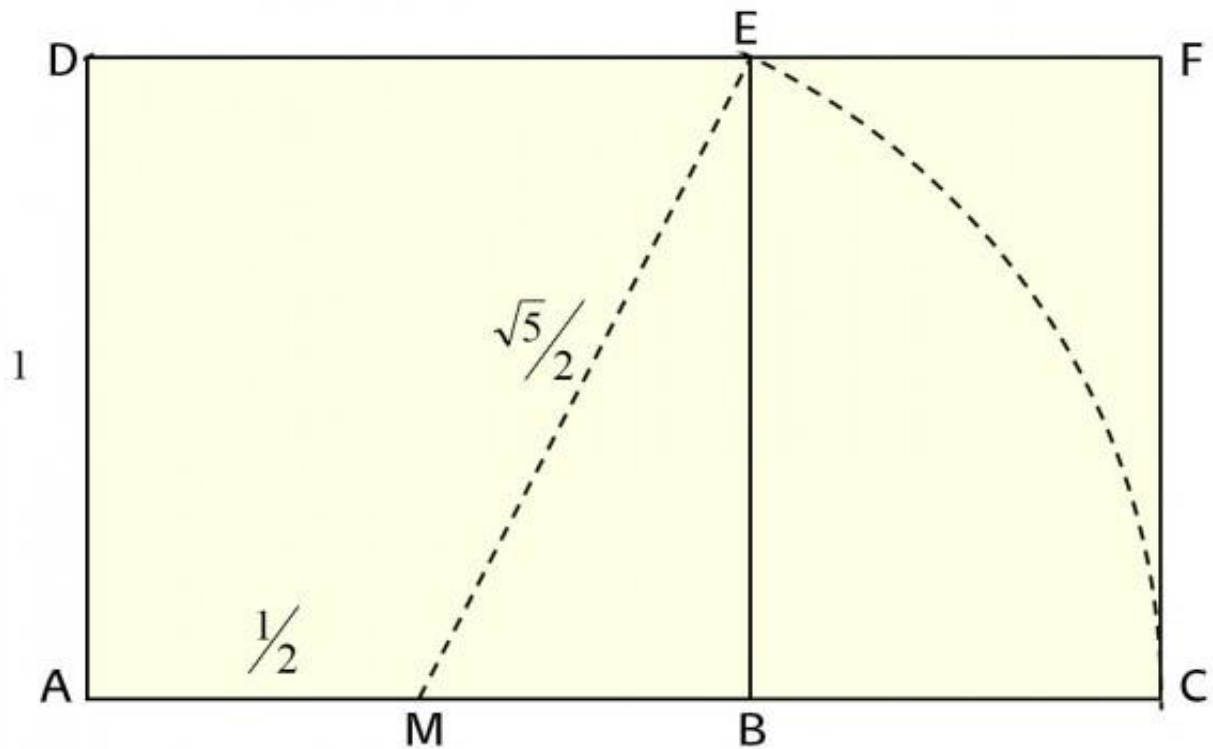
$$\frac{x}{1} = \frac{1}{x-1}$$

y operando nos queda la ecuación de segundo grado $x^2 - x - 1 = 0$ Cuya solución positiva, haciendo uso de la conocida fórmula para resolver ecuaciones de segundo grado, es igual a

$$x = \frac{(1 + \sqrt{5})}{2} = 1,6180339887..$$

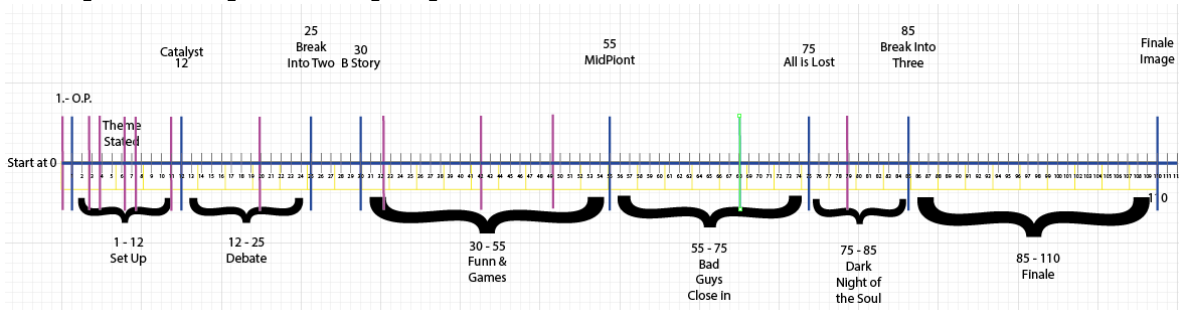
Esta sencilla razón es la que posteriormente acabaría llamándose número de oro, razón áurea o divina proporción, y que se suele denotar por la letra griega phi, Φ .

Y, por lo tanto, el rectángulo es el lienzo natural, lo que se coloque dentro de este objeto que contenga una parte proporcional a partir de entre las medidas de sus lados, sus propios límites físicos, se dice que es un rectángulo áureo si la proporción p/q entre su ancho, p , y su alto, q , es precisamente la razón áurea, $\Phi = 1,618..$

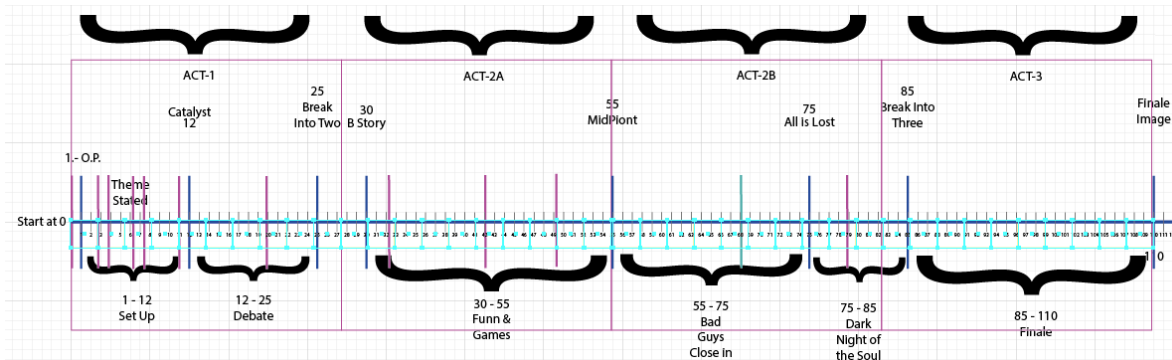


La imagen representa la Construcción de un rectángulo áureo con un compás a partir de un cuadrado

Teniendo esta idea pues El número de Oro es una proporción que a partir de un objeto se puede obtener su parte $110 / 1.618 = 67.98516687268232\dots$ lo que para términos se redondea a 68 entonces a partir de este valor se vuelve a dividir hasta que el resultado sea 1 y ya no se pueda redondear entonces te saltaran las líneas moradas Justo aquí se podría ver entonces Las partes que son proporcionales.



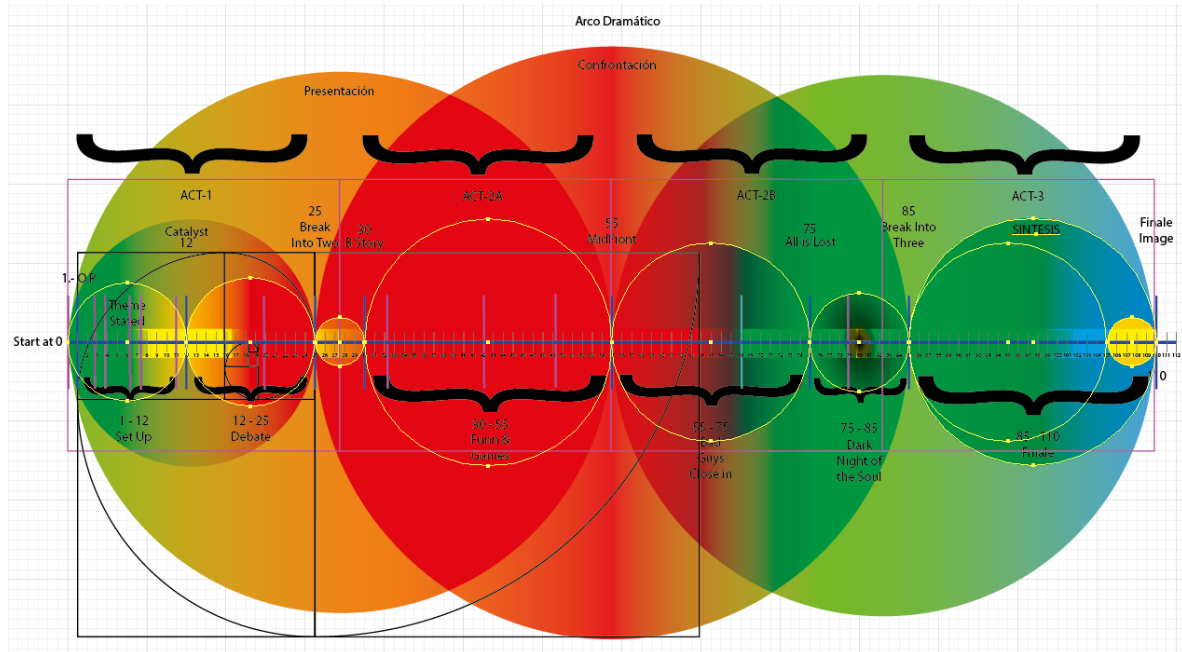
Entonces conociendo las proporciones del tiempo en pantallas y las piezas armónicas que en su interior puede llevar, podemos establecer la estructura de los tres actos en donde el segundo acto se divide en parte A y parte B, y además imagina esto tenemos 110 minutos Snyder, te aconseja 40 tarjetas que son las escenas, entonces $110 / 40$ es igual a 2.75, que equivale entonces a que una escena de la película tendría que durar casi dos minutos con 45 segundos aproximadamente.



Esta es una idea para crear historias más completas, complejas, de todo aquello que tienes que construir y pensar antes, aquellos grandes momentos que tiene la historia, los giros las emociones y las mismas reglas con la que soportaras tu relato, no solo como sufre tú personaje por su divorcio.

Marcas sobre los grandes puntos, giros de tuercas para crear una historia que sea interesante, y principalmente para poder mantener organizado tu propio proyecto, el hacer esto es una manera que muestra cómo es posible agilizar procesos en la que puedes representar aquellas ideas mentales, para crear un carrito mental donde se pueden organizar y estructurar los Objetos de nuestra historia, siempre y cuando se pueda aceptar que siempre hay más posibilidades, simplemente es cuestión de observación.

LA SIMETRÍA DE LA FORMA



La simetría es un concepto que posee diferentes significados, algunos más intuitivos que otros. Independientemente de su forma científica o matemática, todo el mundo sabe si algo es o no es simétrico (Un Axioma). La simetría se aplica a todo aquello que es equilibrado, armónico o justo, dependiendo del contexto en el que se use la palabra. Sin embargo, el concepto de simetría o simetrías, vemos que un sistema puede tener una o varias a de ellas - tiene una definición científica concreta, generada en el ámbito de las matemáticas. Si tratamos de aproximarnos al concepto de simetría consultando el diccionario de la real academia española nos encontramos con las siguientes definiciones:

- 1.- f. Correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo.
- 2.- f. *Biol.* Correspondencia que se puede distinguir, de manera ideal, en el cuerpo de una planta o de un animal respecto a un centro, un eje o un plano, de acuerdo con los cuales se disponen ordenadamente órganos o partes equivalentes.
- 3.- *Geom.* Correspondencia exacta en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o plano.

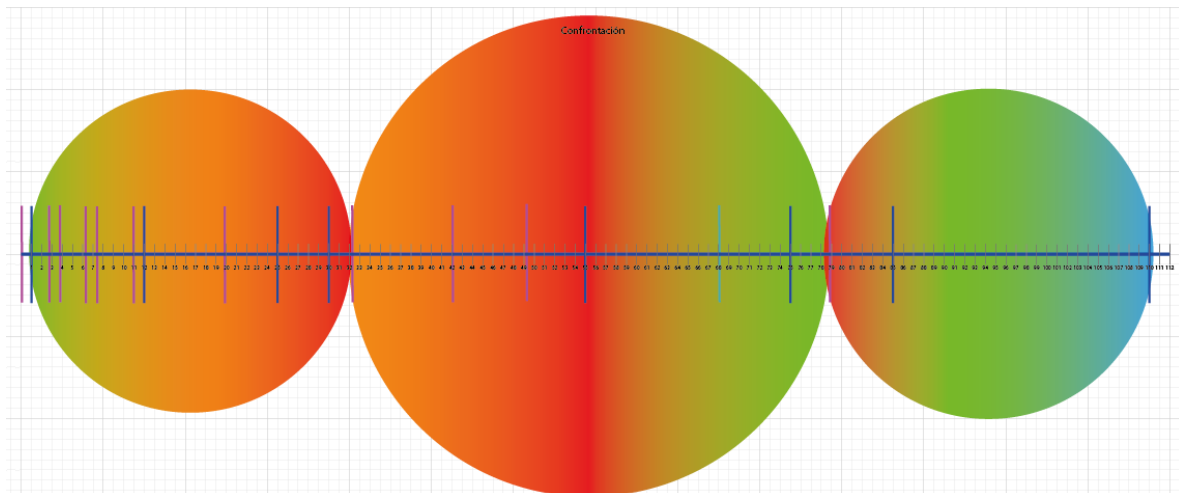
La primera definición nos acerca a la idea intuitiva de lo simétrico como lo equilibrado, lo armónico. La etimología de

la palabra simetría está de acuerdo con esta primera acepción, ya que proviene del griego $\sigma\upsilon\mu\mu\epsilon\tau\epsilon\rho\acute{\iota}\alpha$, que significa equilibrio, correspondencia, igualdad entre los dos lados, "bien proporcionado," armónico".

Esta idea de armonía y proporción ha hecho que la idea de simetría haya desempeñado siempre un importante papel en el arte, siendo un concepto con muy diversas aplicaciones en pintura, arquitectura, o música. Esto se puede entender desde la siguiente cita del filósofo francés Paul Valéry⁵²:

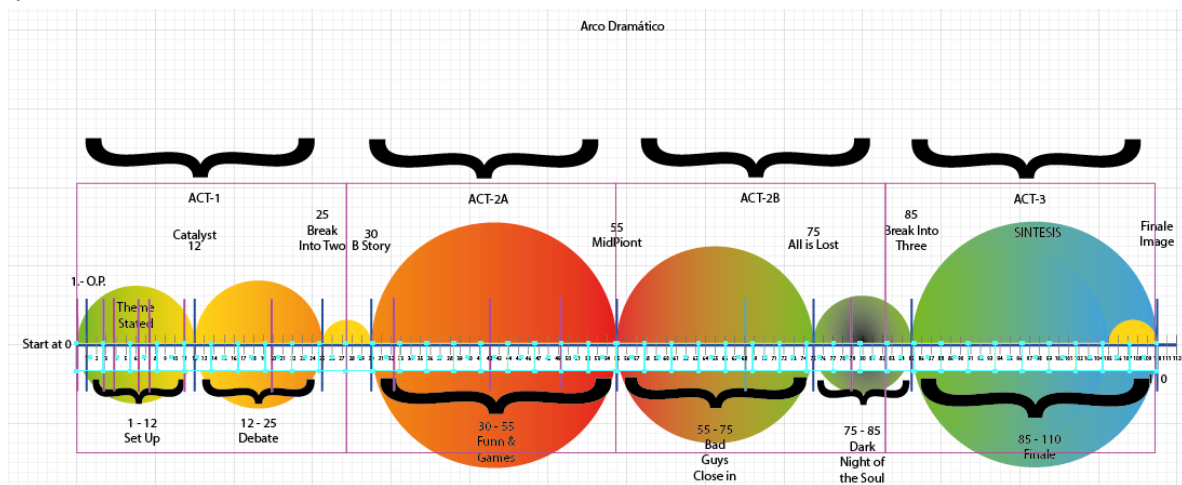
<< El universo está construido siguiendo un plan cuya profunda simetría está presente de algún modo en la estructura interna de nuestro intelecto>>.

LA FORMA de los 3 tiempos aristotélicos

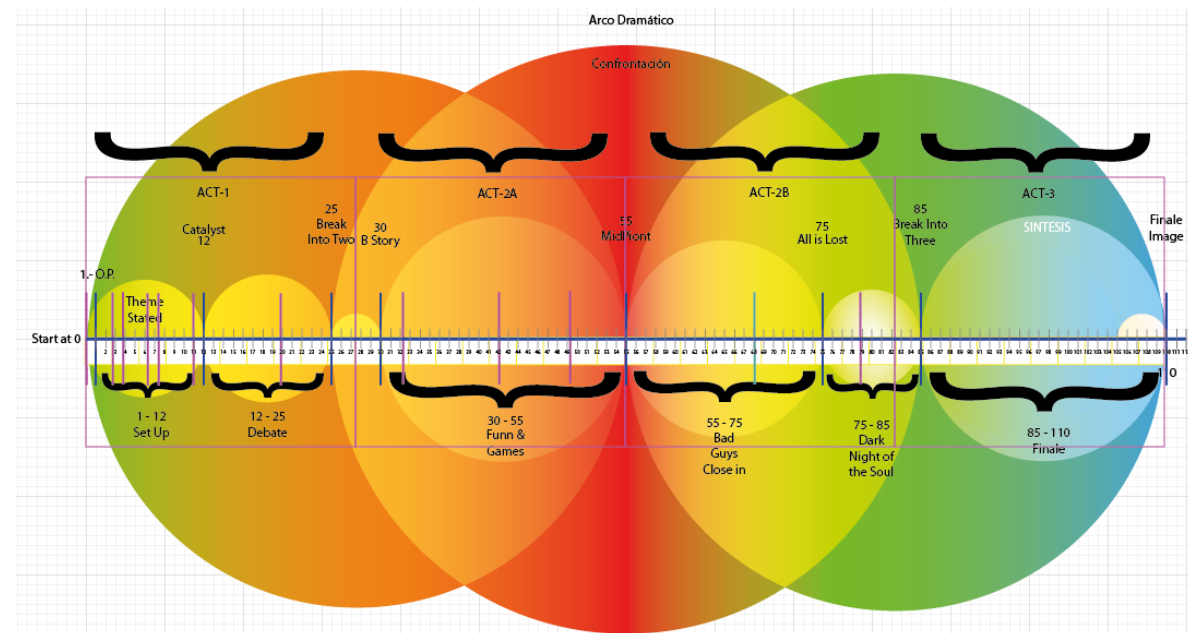


⁵² SIMETRÍA Y SUPERSIMETRÍA ORDEN Y EQUILIBRIO EN LAS LEYES QUE DESCRIBEN EL UNIVERSO RBA

LOS TIEMPOS DE SNYDER

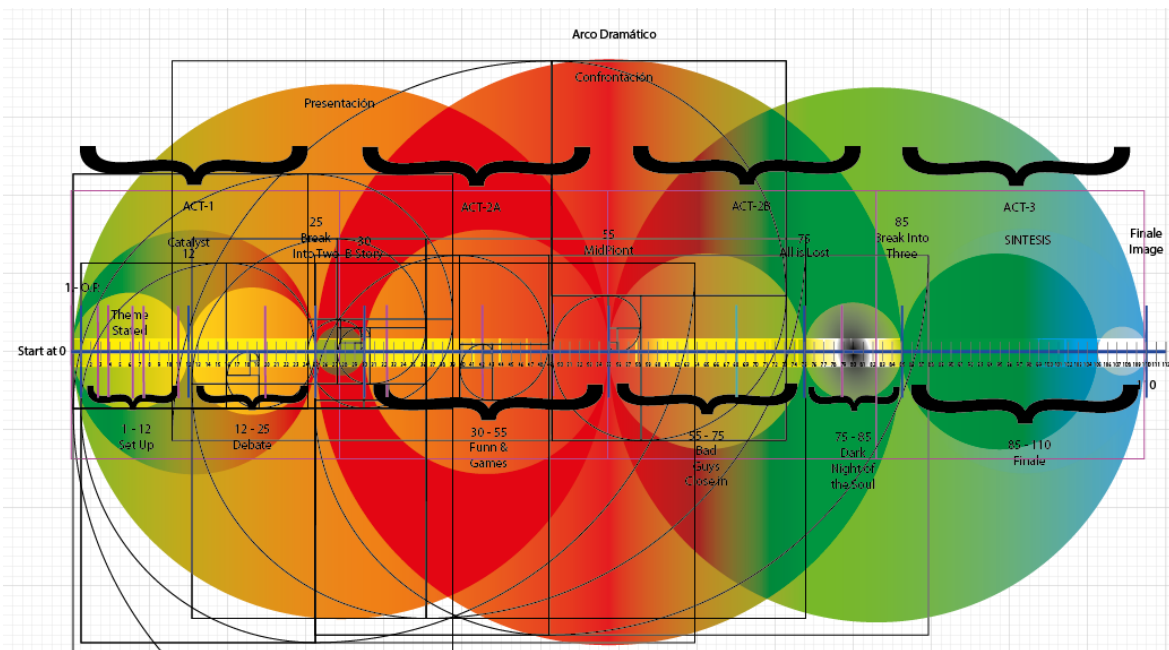


Superposición de las formas



Las imágenes superpuestas revelan patrones, las formas que repiten dentro de esta Estructura, Recuerda que es tu interpretación, que planteas en el universo que estas creando para tus historias, donde van a existir tus personajes, La cúspide se puede representar ese Eje Y, su valor será positivo el Mid Point tendría que ser lo que la historia plantea que sea lo que el personaje cree que tiene aquel conocimiento que requiere para afrontar su adversidad, la falsa victoria, falsa derrota, las consecuencias reales de las decisiones tomadas.

Entonces la parte inferior del Time line tendrá el valor opuesto al objetivo de tu personaje, aquel mal que se esconde tras ese gran Objetivo, El mundo que creamos vive en el imaginario donde aquello que no se ve existe, Hay Blanco y hay Negro, Así como la cámara captura Luz y sombras, se nos muestra otro individuo dentro del encuadre limitado por la maquinaria, donde nuestro personajes realizará cosas, Experimentando esas tragedias, el sufrimiento de la condición humana, es un reflejo de nuestra realidad, Los pensamientos que podemos tener a partir de una historia próxima a lo que habitualmente convive con nuestra realidad, todo siempre con un cierre hay una conclusión, ya que el personaje trasciende en su propio mundo y Vive feliz para siempre o tiene esa redención, pero siempre trascenderá, y se quedará grabado en nuestro pensamiento como espectador, si su objetivo es tan fuerte y logra superarlo.



El Cuadrado más pequeño de la espiral tiene la dimensión exacta de un minuto de la regla que dibujamos, por lo que su crecimiento es proporcional al número dorado, podemos superponer colocar los que requerimos para darle una medida que se acerque a una simetría que se pueda apreciar bajo los conceptos que tenemos sobre las cosas que hacemos.

EL OBJETO DE ESCRIBIR

El objeto, un pensamiento que puede ser complejizado para ser apreciarse de distintas maneras, el escribir tus pensamientos sobre las cosas que conoces es un buen inicio, pero siempre queda la inseguridad, miedos o aquellos bloqueos que nos distraen de lo que en realidad queremos transmitir, por ello para recordar un camino de hacia dónde va la historia y a donde quiero llevar a mis personajes, pero se me olvida la forma que tiene el guion, aquellas hojas que tengo que entregar, para que un productor lo compre, se haga la peli y mi abuelita vea mi historia, vuelvo a leer estas páginas para regresar al momento que me encuentro del desarrollo.

Este trabajo es el cumulo de experiencias e interpretaciones propias, es un rompecabezas mental de conocimientos que principalmente son enfocado a encontrar los elementos propios de la cinematografía ¿qué lo conforman como tal?, una necesidad, un gusto al lenguaje del cine en particular, por el hecho de ser una ventana directa a la imaginación y aquel portal que puede mostrar más acerca de nosotros mismos, evidenciando la propias carencias y posibilidades que alcanzamos para sumergirnos en realidades que sean siempre más intensas e interesantes a las que las que repetidamente estamos acostumbrados a creer posibles, pero que siempre logran mostrar esa capacidad de sumergirnos en demasiado para crear ese pensamiento imaginario en el que diario vivimos y consideramos como real.

Las matemáticas constituyen la ciencia de la forma y la cantidad; el razonamiento matemático es simplemente lógica aplicada a la observación de la forma y la cantidad.

El gran error está en suponer que incluso las verdades de lo que se denomina álgebra pura constituyen verdades abstractas o generales.

-Edgar Allan Poe.

A quien lea esto espero te ayude a encontrar un camino a tus pensamientos, y escribir tu mejor historia.

CONTENIDO:

Análisis y Reestructuración de los Modelos Narrativos Cinematográficos conforme la aplicación del conocimiento adquirido durante la Maestría en Escritura Cinematográfica primera generación en la Universidad de la Comunicación 2018-2021.....	0
¿Qué es el guion?	8
El formato del guion y sus elementos	9
LA PORTADA:	9
ENCABEZADO DE ESCENA o CABEZA DE ESCENA:	10
LA ACCIÓN:	14
EL OBJETO EN LA ACCION	21
EL ARQUETIPO EN LA PSIQUE	24
EL TIEMPO EN LA CREACION DEL ARTISTA	26
EL PERSONAJE Y EL DIALOGO:	28
La acotación	29
LAS TRANSICIONES	31
ANALISIS DE LAS ESTRUCTURAS, LECTURA SAVE THE CAT Y ELEMNTOS ¿QUE SOSTIENE LA HISTORIA DEL GUION?	36
***- ¿DE QUÉ VA LA PELICULA?	37
***- LA PREMISA	37
*** EL LOGLINE	38
Evitar el Tópico	39
Los Géneros de Blake Snyder:	40
***VA DE UN TÍO QUE... - Despierte nuestras simpatías	41
***AMPLIFICAR LA PREMISA	42
EL IMPULSO PRIMARIO	42
***EN EL PROTAGONICO ME IMAGINO A.....	42
CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES	43
** La regla básica para contar la historia sobre un tío que: .	43
*** SER ESCLAVO DE LA PREMISA***	44
ESTRUCTURA, ESTRUCTURA, ESTRUCTURA...	44
*** ↓ Hoja de tiempos de Blake Snyder ↓ ***	45
El final de cinco puntos	49
***DIVIDIR EL TABLERO EN CUATRO ACTOS	50
LOS GRANDES PUNTOS DE INFLEXIÓN	52
ACTOS SOBRECARGADOS Y AGUJEROS NEGROS	52

*** CODIGOS DE COLOR ***	52
* Emociones y conflictos Los problemas +/- Y > X *	53
LAS LEYES INMUTABLES DE LA FISICA DE GUIÓN	54
*** El protagonista lleva las riendas	56
*** ALARGAR LA TRAMA ***	57
*** HAZ AL MALO AUN MAS MALO ***	58
*** GIRA QUE GIRA ***	58
*** LA RUEDA CROMATICA DE LAS EMOCIONES ***	59
*** Hola ¿Qué tal? Yo bien, ¿Y tú? ***	59
*** RETROCEDE UN PASO ATRÁS ***	60
***COJERA Y PARCHE EN EL OJO ***	60
*** TODO ES PRIMARIO ***	60
LA FORMA DE LA ESTRUCTURA	62
EL NUMERO DE ORO	71
LA SIMETRIA DE LA FORMA	75
Superposición de las formas	77
EL OBJETO DE ESCRIBIR.....	79