

# NARRATIVA, DRAMATURGIA Y GUION AUDIOVISUAL

PARA EL VIDEO GAME ARTIST, DEVELOPER  
Y MUSIC AND SOUND PRODUCER

Jaume Duran

**BRADU**  
EDITORIAL

2020

JAUME DURAN (Barcelona, 1970). Doctor en Cine y Audiovisuales por la Universidad de Barcelona, licenciado en Filología y en Lingüística y con Diploma de Estudios Avanzados en Historia del Arte. Es profesor en la Universitat de Barcelona, así como en la Escola de Noves Tecnologies Interactives (ENTI) y la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC).

Ha impartido cursos y participado en seminarios y conferencias tanto de ámbito nacional como internacional. Ha editado y publicado diversas obras.

## CONTENIDO

<i>NULLA DIES SINE LINEA</i> . . . . .	7
1. LAS ARTES NARRATIVAS . . . . .	9
En resumen . . . . .	13
Tareas . . . . .	13
Retos en los videojuegos . . . . .	13
Bibliografía . . . . .	14
2. LA DRAMATURGIA . . . . .	15
2.1. HISTORIA Y NARRACIÓN . . . . .	15
2.2. TIPOLOGÍAS DE ARGUMENTOS . . . . .	16
2.2.1. <i>El argumento causal</i> . . . . .	16
2.2.2. <i>El argumento serpenteante</i> . . . . .	16
2.2.3. <i>El argumento descriptivo</i> . . . . .	17
2.3. EL MÉTODO ABIERTO Y SUS MECANISMOS . . . . .	17
2.3.1. <i>Los mecanismos fundamentales</i> . . . . .	17
2.3.1.1. El conflicto y la emoción . . . . .	17
2.3.1.2. El protagonista y la caracterización . . . . .	21
2.3.1.3. Los obstáculos . . . . .	25
2.3.1.4. El objetivo . . . . .	29
2.3.2. <i>Los mecanismos estructurales</i> . . . . .	30
2.3.2.1. Los actos . . . . .	30
2.3.2.2. Las unidades . . . . .	37
2.3.2.3. La explotación (sembrar y recoger informa- ción) . . . . .	39
2.3.2.4. La ironía dramática . . . . .	48
2.3.3. <i>Los mecanismos locales</i> . . . . .	49
2.3.3.1. Mostrar . . . . .	50
2.3.3.2. Narrar . . . . .	50

2.4. UN MÉTODO CERRADO: EL VIAJE DEL HÉROE. . . . .	51
2.4.1. <i>De ser corriente a héroe</i> . . . . .	52
2.4.2. Las doce etapas. . . . .	52
2.4.3. <i>Los siete arquetipos</i> . . . . .	54
En resumen . . . . .	63
Tareas . . . . .	63
Retos en los videojuegos . . . . .	64
Bibliografía . . . . .	64
3. EL GUION AUDIOVISUAL . . . . .	65
3.1. EL GUION («SCREENPLAY») . . . . .	65
3.1.1. <i>La idea</i> . . . . .	65
3.1.2. <i>El story line</i> . . . . .	66
3.1.3. <i>La sinopsis argumental</i> . . . . .	66
3.1.4. <i>El guion literario (script)</i> . . . . .	66
3.1.5. <i>El guion técnico (shooting script)</i> . . . . .	68
3.1.6. <i>El story board</i> . . . . .	69
3.2. EL GUION NO LINEAL, INTERACTIVO Y/O TRANSMEDIA . . . . .	74
Tareas . . . . .	75
Retos en los videojuegos . . . . .	75
Bibliografía . . . . .	75
ANEXO . . . . .	79
I. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE UN FILME (O AUDIOVISUAL) . . . . .	79

## NULLA DIES SINE LINEA

Dar a conocer los conceptos y procedimientos de las artes narrativas, desde las cuestiones lingüísticas hasta la elaboración minuciosa del argumento de un guion, a partir de la observación y el análisis de la tradición cinematográfica para proferir su posterior posible utilidad en todo tipo de producciones audiovisuales, es la finalidad de esta publicación.

Los estudios cinematográficos proporcionan la base de la teoría y la práctica de la creación artística audiovisual, entendiendo que el lenguaje y la narrativa es fundamental para entender todos los medios audiovisuales, desde la televisión convencional hasta las pantallas digitales de los nuevos soportes y plataformas.

Respecto al lenguaje, al lenguaje audiovisual, aquí no se profundiza, aunque puede hacerse, si se cree necesario, en otro de los títulos de esta misma colección: *Estética del cine* (2019). Respecto a la narrativa, se exploran los fundamentos de la dramaturgia y de la creación del guion, tal como se desgranar en los planes docentes de las asignaturas *Narrativa audiovisual*, del segundo curso del *Grado en Contenidos digitales interactivos*, e igualmente del primer curso del *Grado en Producción de música y sonido para la industria del entretenimiento*, y también, de la asignatura *Guion interactivo en entornos transmedia*, del segundo curso del *Grado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados*. Y dicho contenido, en esencia, se estructura en tres partes, a su vez, los tres capítulos de esta obra.

El primero, en relación con las *artes narrativas* en general [Capítulo 1]. El segundo, con referencia a los conceptos de *historia*, *narración* y *argumento*, a sus tipologías, y a sus *métodos* y *mecanismos* [Capítulo 2]. Y el tercero, dedicado a la confección del *guion* tradicional, lineal, y del *guion no lineal, interactivo y/o transmedia* [Capítulo 3]. Más allá, igualmente, cada capítulo presenta unas *tareas* para con su contenido, y unos *retos* en relación con los *videojuegos*, así como una *bibliografía* específica. Unos anexos sobre el procedimiento para el *análisis de un filme (o audiovisual) cierran el ensayo*.

Un ensayo, asimismo, por último, que intenta recalcar en paralelo en la importancia de escribir un poco cada día. O como reza la famosa locución latina, «*Ningún día sin una línea*». Dicha frase,

si bien tiene su origen en la *Historia natural* (posiblemente, del 77 d. C.) de Plinio el Viejo (donde la idea se aplica al pintor griego Apeles de Colofón, de quien se dice que no pasaba ningún día sin que pintase al menos una línea), aparece citada por primera vez como proverbio en la compilación *Proverbiorum libellus* (1498) de Polidoro Virgilio, y se ha usado posteriormente no solo como referencia al sentido figurado del trazo de una pluma o pincel, sino especialmente al de una línea de un texto. El escritor francés Émile Zola, por ejemplo, la utilizaba como divisa, e incluso la hizo grabar en el dintel de la chimenea de su casa de Médan; y el escritor y filósofo también francés Jean Paul Sartre la menciona de forma destacada en *Las palabras* (1964), una autobiografía sobre su infancia.

JAUME DURAN  
Corsier (Suiza), 3 de mayo de 2020

## LAS ARTES NARRATIVAS

¿Por qué dice que no le daría el Nobel a Alberti?

*Borges responde: Porque lo he leído.*

El filósofo, polímata y científico de la Antigua Grecia **Aristóteles** (384-322 a. C.) [Fig. 1], ya en *Ética* (s. iv a. C.), se planteaba la pregunta siguiente: ¿Cómo tendría que dirigir un ser humano su vida? A la cual, nos dice, la humanidad ha intentado dar respuesta en las cuatro ramas del saber: la filosofía, la ciencia, la religión y el arte. Y estos cuatro aspectos, en consecuencia, según este autor, y la gran mayoría hasta nuestros días, conforman el nudo temático de las acciones de un ser humano.

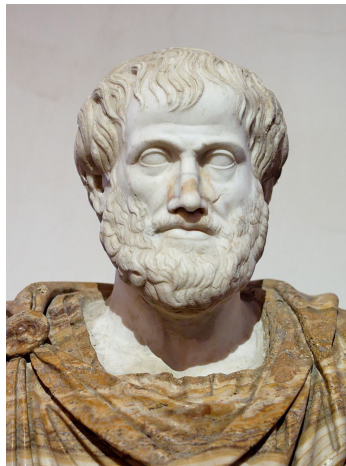


Fig. 1. Busto de mármol de **Aristóteles**  
(copia romana de un original griego de bronce  
de Lisipo del 330 a. C., con adición moderna  
del manto de alabastro)

De hecho, el estudio de las artes narrativas se centra en el término **dramaturgia**, que proviene del griego, y significa *acción*. El mismo Aristóteles, en *Poética* (s. iv a. C.), nos apunta que la drama-

turgia es la imitación y la representación de una acción humana. Y como tal, y a lo largo de la historia, esta imitación ha sido presentada en el teatro, en la ópera, en el cine, en la televisión, en donde la acción es vista y oída; en la radio, en donde solamente es oída; en el cómic, en donde la acción es vista, pero también leída; o, en los videojuegos, en donde la acción puede llegar a ser experimentada.

El cineasta, ensayista y pedagogo francés Yves Lavandier (1959-) en su libro *La dramaturgia* (1994) [Fig. 2], nos dice que un ser humano conoce bien su pensamiento, sus deseos y sus emociones, y bastante mal su imagen. Y que a la gente que le rodea, le pasa lo contrario. Es decir, esta desconoce más su imagen que su pensamiento, sus deseos o sus emociones. La dramaturgia tiene la facultad de reunirlo todo, de provocar, por consiguiente, la unión de la imagen, el pensamiento, los deseos y las emociones, y en particular, de permitir al espectador que se funda parcialmente con un personaje.

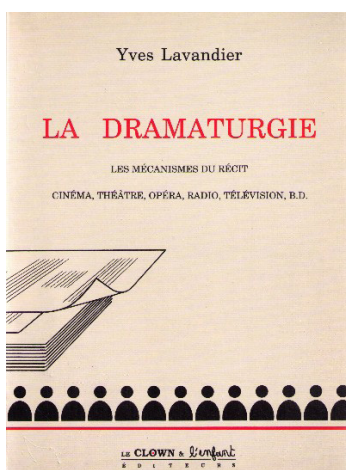


Fig. 2. Cubierta de la primera edición de *La dramaturgie* (La dramaturgia, 1994) de Yves Lavandier

Y lo que es igualmente remarcable es que este personaje es a su vez un personaje de ficción y el autor del mismo, que se esconde detrás de él. Como:

- El escritor francés Gustave **Flaubert**, que se esconde detrás de *Madame Bovary*, en la novela (1856) del mismo nombre.
- El escritor y filósofo italiano Umberto **Eco**, detrás de *Guillermo de Baskerville*, en *El nombre de la rosa* (1980).
- El director y productor de cine británico nacionalizado estadounidense Alfred **Hitchcock**, detrás de *Roger O. Thornhill* (Cary Grant), en el filme *North by Northwest* (Con la muerte en los talones, 1959).
- El autor de cómics y guionista belga George Remi «**Hergé**», detrás de *Tintín*, aunque posiblemente también se esconda detrás del *Capitán Haddock*, del *Profesor Tornasol*, de los hermanos *Dupondt* (Hernández y Fernández), en la mayoría de los veinticuatro álbumes de cómic finalizados de *Las aventuras de Tintín* (1930-1976).



- El programador, director creativo y guionista israelí nacionalizado estadounidense Neil **Druckmann**, de la desarrolladora de videojuegos Naughty Dog, detrás de *Joel*, de *Ellie*, en *The Last of Us* (2013).
- Quizás entre el director, actor, productor, guionista y compositor británico Charles **Chaplin** y *Charlot* [1914-1940] la relación sea aún más evidente, e incluso se pueda llegar a dudar de quién está detrás de quién.

La dramaturgia crea, pues, una doble atadura: entre el autor y el espectador, cosa que es propia de todas las artes, y entre el personaje y el espectador, cosa que se denomina **identificación**. El filósofo, poeta, músico y filólogo alemán Friedrich **Nietzsche** (1844-1900) en *El nacimiento de la tragedia* (1872) [Fig. 3], o el médico neurólogo austríaco de origen judío y padre del psicoanálisis Sigmund **Freud** (1856-1939), en *La interpretación de los sueños* (1899) [Fig. 4], afirman que este fenómeno de la identificación es uno de los placeres fundamentales del drama. Y que tiene probablemente un interés terapéutico.

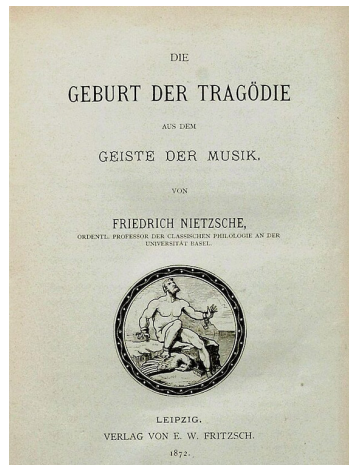


Fig. 3. Portada de la primera edición de *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (El nacimiento de la tragedia, 1872) de Friedrich **Nietzsche**, que añadía en el título «en el espíritu de la música», y que en su reedición de 1886 se sustituyó por «o Helenismo y Pesimismo» (*Oder: Griechentum und Pessimismus*)

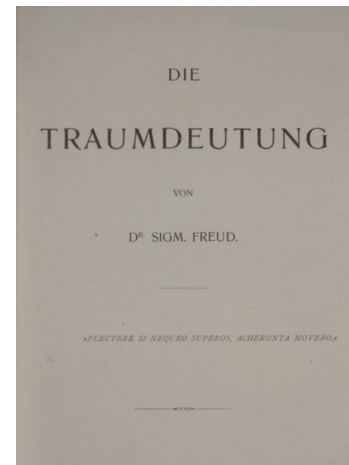


Fig. 4. Portada de la primera edición de *Die Traumdeutung* (La interpretación de los sueños) de Sigmund **Freud**, publicada el 4 de noviembre de 1899 aunque esta mostrara la cifra del año 1900

En cualquier caso, esta ciencia tiene su origen en el ser humano primitivo, pero en Occidente tiene dos momentos de resurgimiento, y de estudio: en el siglo v antes de Cristo, en Grecia, y al final de la Edad Media en Europa, en Francia e Italia principalmente. No obstante, hay también otro origen del drama, de naturaleza diferente y quizá más profunda: un bebé que aprende a caminar o a hablar se mueve por una fuerza instintiva, que es la *imitación*. Es decir, representa las acciones humanas de sus padres o de otras personas; no deja de imitar a sus primogénitos, y hace lo mismo que ellos: se va creando un universo más o menos ficticio y en este juega su rol. Con la dramaturgia pasa lo mismo: las nuevas propuestas parten de anteriores reglas.

Y toda ficción, toda historia real o ficticia narrada, por consiguiente, responde a unos **mecanismos** que se repiten o transgreden, según el caso, y se construyen por norma general sobre un mismo esquema.

Estos *mecanismos* se clasifican en:

- **Fundamentales**, que tratan el conflicto, el protagonista, los obstáculos, el objetivo y la emoción.
- **Estructurales**, que tratan las particiones actales, las unidades de tiempo, lugar y acción, el sembrado y la recogida de información y la ironía dramática.
- **Locales**, que tratan el mostrar, con la actividad, el diálogo y la puesta en escena, y el narrar.

Y los tres forman parte de un denominado **método abierto**, o universal, que se encuentra en cualquier propuesta de ficción, frente a otras proposiciones más específicas y particulares, que reciben el nombre de **métodos cerrados**.

Tanto en uno como en otros, la *ficción* es el elemento clave. Y consideramos que esta parte de una imitación, alterada o no, de la realidad, por lo que a menudo esta última es sobrepasada.

Aunque en ocasiones, curiosamente, no siempre sea así:

- En el inicio del filme *Magnolia* (1999) de Paul Thomas **Anderson** [Fig. 5], bajo la apariencia de un prólogo y con una voz narradora, se describen tres historias de coincidencias increíbles:
  - En la primera, *Sir Edmund William Godfrey*, residente en Greenberry Hill, en Londres, es asesinado delante de su farmacia por tres atracadores que pretendían robarle el dinero, y el nombre de los cuales eran *Joseph Green, Stanley Berry y Daniel Hill*: «Green, Berry, Hill».
  - En la segunda, el crupier *Delmer Darion* es engullido por un hidroavión cuando hacía submarinismo en un lago, y lanzado a un bosque en llamas donde queda colgado de un árbol. No obstante, su defunción se dictamina de un ataque de corazón ocurrido durante el trayecto del aparato, que conduce el piloto *Craig Hansen*, un jugador de blackjack que en la noche antes se había peleado con él porque no le había servido buenas cartas. Y al saber lo que ha pasado se suicida.
  - Y en la tercera, el joven *Sydney Barringer* se lanza desde la azotea del edificio de su casa para acabar con su vida. Tres pisos más abajo un matrimonio, formados por los padres del chico en cuestión, discuten, y la mujer dispara un tiro a su marido que sale por la ventana donde casualmente pasa *Sydney* en la caída y la bala le atraviesa el estómago. La causa de su muerte es esta, y no el resultado de la caída, ya que posiblemente una red para el mantenimiento de la fachada instalada pocos días antes le hubiera podido salvar la vida. En la nota que se encuentra en el bolsillo del chico, además, se saben las causas del suicidio: la mala relación entre sus padres.



Fig. 5. Cartel promocional del filme *Magnolia* (1999) de Paul Thomas Anderson

Las tres historias se presentan como reales. Pero pocos productores osarían comprar el guion de estas para una propuesta audiovisual. Por lo que se demuestra, pese a lo expuesto anteriormente, que la idea de que la realidad siempre supera la ficción no es gratuita. Sin embargo, siguiendo con el ejemplo de *Magnolia*, las tres historias se nos presentan como reales, pero ¿lo son realmente? Y este sería otro debate. Debate, que podemos sintetizar cuanto menos: la aseveración de una verdad enmarcada en una ficción, ¿acaso no es una ficción, también?

### En resumen

- La *dramaturgia* es el arte de crear historias. Y generalmente crea una doble atadura entre el autor y el espectador, y entre el personaje y el espectador. Estas relaciones reciben el nombre de identificación.
- Toda ficción responde a unos *mecanismos* que se repiten o transgreden, según el caso, y se construyen por norma general sobre un mismo esquema. Y a su vez, se clasifican en *fundamentales*, *estructurales* y *locales*.
- Los mecanismos, también, forman parte de un denominado *método abierto*, o universal, que se encuentra frente a otras proposiciones más específicas y particulares, que reciben el nombre de *métodos cerrados*.

### Tareas

- Definir el concepto de drama (que no, de dramaturgia) a lo largo de la historia, y determinar la visión al respecto de ciertos filósofos, artistas y demás.

### Retos en los videojuegos

- ¿Qué se entiende por la dramaturgia de un videojuego?

## BIBLIOGRAFÍA

- Aristòtil (1995). *Ètica nicomaquea*. Vol. I i II. Barcelona: La casa dels clàssics.
- Aristòtil (1998). *Retòrica. Poètica*. Barcelona: Edicions 62.
- Duran, J. (2011). *La ficció cinematogràfica, avui*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Freud, S. (1985). *La interpretació dels somnis*. Vol. I i II. Barcelona: Empúries.
- Lavandier, Y. (2003). *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- Llovet, J. (2018). *La literatura admirable*. Barcelona: Pasado y Presente.
- Nietzsche, F. (2007). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza.