

## Guion 1

Examen Parcial 1. Término 1. 2019

Martes 2 de julio de 2019

11h00 - 13h00. B106

Señale con un visto (✓) la ÚNICA respuesta correcta:

### 01. La historia (3 puntos)

De todo el esfuerzo creativo representado en una obra, el setenta y cinco por ciento o más de la tarea de un escritor consiste en diseñar la historia. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Qué quieren? ¿Por qué lo desean? ¿Qué hacen para conseguirlo? ¿Qué les detiene? ¿Cuáles son las consecuencias? Nuestra inconmensurable tarea creativa consiste en responder a esas imponentes preguntas y darles forma de narración.

Es suficiente tener talento literario. Ese talento hace que las bellas imágenes y sutilezas del diálogo sean oro en polvo. Hay que adorar el diálogo elegante y las descripciones extensas y minuciosas en un guion, porque esa es la base para la creación de una narración que llegará a todo tipo de público.

El guion debe apoyarse en efectos especiales no vistos jamás, para que el filme resultante nos arrastre hacia un torbellino de emociones, que durarán por siempre, convirtiendo a dichos filmes en clásicos que todo el mundo va a recordar una y otra vez.

### 02. La conspiración de Noah Cross, en *Chinatown* (3 puntos)

Estaba usando sus influencias para comprar grandes cantidades de tierra en San Francisco, a precios sumamente bajos, porque estaba seguro que valdrían mucho dinero, ya que el nuevo tren pasaría a través de ellas. Su plan era venderlas a un alto precio a los nuevos ricos de Nueva York. Además, había mandado a asesinar a los jefes indígenas de la zona, que además eran parte de su familia materna.

Estaba comprando tierras desérticas en el valle de San Fernando, suburbio y hogar de casi 2 millones de personas. Cross le negaba el agua a los agricultores (y enviaba a hombres para aterrorizarlos: envenenando sus pozos, haciendo explotar sus tanques de agua) para forzarlos a vender sus tierras, y luego usar las identidades de los residentes de una casa de retiro, para comprar terrenos con descuento.

Estaba pagando al alcaide de la prisión de Colorado, para que obligara a los prisioneros a realizar trabajos ilegales sin que el FBI sospechara. El alcaide y los guardias sacaban a ciertos prisioneros en la madrugada para que cometieran delitos y luego los devolvían a sus celadas sin que nadie lo notara. Cross se llevaba buena parte del botín y lo había puesto a correr en la Bolsa de Valores, volviéndose multimillonario.

### 03. *From Here to Eternity*. Guion de Daniel Taradash, basado en la novela de James Jones (3 puntos)

El filme tiene dos tramas paralelas: una que se desarrolla durante el ataque de Pearl Harbor, donde el hermano del Primer Sargento Milton Warden está a cargo de un destacamento que perece en batalla, y la otra, en el presente (1953), cuando Warden tiene un amorío con la esposa de su jefe inmediato, quien los descubre, y termina asesinandola, para luego suicidarse.

El Capitán Dana "Dynamite" Holmes hace que la vida sea lo más miserable posible para el Cabo Robert E. Lee Prewitt, con la esperanza de que pelee en sus encuentros de box, pues le aseguraría una promoción. Esto desencadena una serie de sucesos que termina con la vida de Prewitt a manos del villano del filme, el Sargento James R. "Gordo" Judson.

En el segundo Punto de Giro, Prewitt y el soldado Angelo Maggio descubren un complot del imperio japonés, al asistir a una fiesta en la embajada del ese país y conversar con Nukio Yachida, la asistente del Embajador, quien se emborracha y habla más de la cuenta.

Nombre \_\_\_\_\_

Paralelo \_\_\_\_\_

Como estudiante de ESPO, me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad. Por eso, no copio ni dejo copiar.

FIRMA DEL ESTUDIANTE

### 04. La Estructura del Guion (3 puntos)

Estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las relaciones entre los personajes, que se transforma en el tema central del filme. Esto ocurre generalmente en el Acto Dos y define el momento en que la historia debe llegar a su clímax.

Una ESCENA es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje principal, de una forma perceptiblemente importante.

Cuando la caracterización y la verdadera personalidad (del personaje) son iguales, cuando su vida interior y su imagen externa son como un bloque de cemento, de una única sustancia, el personaje se convierte en definido e interesante, nada aburrido. Es un personaje creíble. Porque en la vida real, hay personas superficiales, de una sola dimensión.

### 05. *The Parallax View* (3 puntos)

El Tercer Acto se define a partir del Segundo Punto de Giro: Frady averigua que sus propios jefes, dueños del periódico *Derryroad Observer*, son accionistas de la Parallax Corporation. Esto le obliga a buscar ayuda del Sheriff Eric Porter, quien está encargado de la investigación.

El Incidente Incitante de este filme es la desaparición de la esposa e hijos del protagonista en un hotel, en Chicago, siete años atrás. Este evento funesto marcó para siempre a Joe Frady, llevándolo a una vida de alcohol y drogas, hasta que encontró la oportunidad de redimirse con el caso de la Parallax Corporation.

Después del asesinato de un destacado senador de los Estados Unidos, Joe Frady, un reportero, comienza a notar que los reporteros presentes durante el asesinato están muriendo, misteriosamente. En el Segundo Acto, Frady se da cuenta de que el asesinato era parte de una conspiración que involucraba a Parallax Corporation, un instituto de entrenamiento.

### 06. *12 Angry Men*. El anciano que vivía en la planta baja de la víctima del asesinato juró que escuchó al acusado gritar "¡Te voy a matar!" y luego, una fracción de segundo después, el sonido de un cuerpo golpeando el piso. Sin embargo, el jurado # 8 argumentó, de manera convincente, que el anciano no pudo haber identificado la voz del acusado, debido al sonido de otro evento que estaba ocurriendo simultáneamente. ¿Cuál? (3 puntos)

Un tren elevado que pasaba

La peor tormenta en una década.

Trabajos de construcción en la planta baja.

### 07. *Fight Club*. ¿Qué están buscando los hombres en el Fight Club? ¿Por qué su vida cotidiana no les satisface? (3 puntos)

Los hombres están buscando pertenecer a un grupo élite que puede ganar mucho dinero, si Tyler Durden logra llevarlos a Europa del Este, donde otros Clubes de Pelea se han formado, después de la caída del Muro de Berlín, en los años noventa. La idea es participar en un Battle Royale, y salir vencedores.

Los hombres están buscando significado en sus vidas. Sus trabajos no los satisfacen, ni los ponen a prueba lo suficiente como para hacerles sentir que están creciendo como individuos. Sus existencias se estancan y se sienten irrelevantes. La lucha les permite sentirse vivos y conectarse con un sentido de masculinidad que no encuentran en el mundo moderno.

Los hombres se sienten muy viriles y orgullosos al formar parte de una hermandad que los obliga a dejar sus costumbres "normales," en una sociedad "normal." Esto los regresa a valores tradicionales fuertes, como cuando su país representaba el sueño de muchos inmigrantes de casi todo el mundo. Ellos representan a su país de una manera mucho más patriótica que la de los mismos militares.

### 08. *All That Jazz* (3 puntos)

El personaje de Joe Gideon es un director de teatro y coreógrafo que intenta equilibrar la puesta en escena de su último musical de Broadway mientras edita una película de Hollywood que ha dirigido. Es un adicto al trabajo que fuma cigarrillos en cadena; sin una dosis diaria de Vivaldi, Visine, Alka-Seltzer, Dexedrine y sexo, no tendría la energía para mantener el mayor “espectáculo” de todos: su vida. Su novia Katie Jagger, su ex esposa Audrey Paris y su hija Michelle intentan sacarlo del borde, pero es demasiado tarde para su cuerpo agotado y su corazón devastado por el estrés. En su imaginación, coquetea con un ángel de la muerte llamado Angelique.

El personaje de Joe Gideon tiene un arco bastante marcado: Al principio del filme, es un padre negligente, tiene obsesión con el sexo opuesto y con el futuro de su compañía de baile. Pero, poco a poco, y gracias a la intervención y ayuda de su esposa e hija, logra cambiar y aprender que el trabajo no lo es todo en la vida. En el clímax del filme se da en el estreno de su obra musical en Broadway.

El personaje de Joe Gideon es lo que Robert Mackee llama, el “émpata,” un personaje que se adapta a los eventos de la historia, pero que, al mismo tiempo influye en las consecuencias de ellos. Esto se da cuando Gideon conoce a la bailarina principal de su obra musical y se enamora de ella, aunque no lo admite, y le hace la vida imposible. Esto hace que la obra sea un éxito, pues la bailarina canaliza su ira en una excelente *performance*.

### 09. *Pulp Fiction* (3 puntos)

Pumpkin y Honey Bunny son una pareja de hermanos que ha estado vagando por las aceras de Nueva York. Nunca han tenido un hogar estable, ya que ambos escaparon del orfanato donde habían vivido hasta los veintidós años. A Pumpkin le encanta matar. Desde joven asesinaba a animales y los descuartizaba. Honey Bunny es más equilibrada y hace todo lo posible para sacar a su hermano de los problemas en que se mete con Marsellus Wallace.

Jules y Vincent son asesinos contratados por Raymond Salander para recuperar un reloj de oro, valorado en un millón de dólares, que había sido robado, algunos meses atrás, por su secretaria/amante, quien había huido hacia la frontera sur, junto con uno de los ejecutivos que trabajaba para Salander. Jules y Vincent debían encontrarlos y asesinarlos, no sin antes recuperar el reloj. Esto ocurre en el Tercer Acto del filme.

El Incidente Incitante del personaje de Butch es el momento en que toma la decisión de no perder (a propósito) su pelea de boxeo. Esto ocasiona la ira de Marsellus Wallace, el hombre que le pagó. Por pura coincidencia, Butch y el público se encuentran, cara a cara, con el propio Marsellus Wallace, quien lo persigue hasta una casa de empeño en un callejón, donde los dos son secuestrados. Este Punto de Giro termina la historia anterior de Butch y comienza otra con un nuevo obstáculo: escapar de la violación y la tortura.

### 10. El protagonista (3 puntos)

El protagonista debe tener una necesidad o meta, un objeto del deseo, que conocerá en la historia. El objeto del deseo del protagonista podría ser externo: la destrucción de la bestia en *Jaws*; o interno: la madurez en *Big*. En cualquiera de los casos, el protagonista sabe qué quiere.

El protagonista no debe tener nunca un deseo subconsciente contradictorio, porque podría provocar confusión en el público. Debemos estar muy seguros que lo que quiere el protagonista es una sola cosa. Los personajes ambiguos no son nada populares entre los actores, pues no saben cómo expresarlos en pantalla.

Al público le gusta que los personajes se manejen en un contexto realista. Eso es lo que quiere ver en pantalla. La mayoría de la gente malgasta su precioso tiempo y muere con el sentimiento de no haber alcanzado sus sueños. Ésta es la verdad de la vida, y todos la aceptamos. Por lo tanto, el protagonista de nuestra historia debe ser un reflejo de lo que somos, y no debe alcanzar ese sueño. No debe llevar nunca la esperanza hasta su más lejano extremo.

### 11. *Vértigo* (3 puntos)

En el Acto 2, Scottie intenta ayudar a Madeleine a curarse a sí misma, llevándola a diferentes médicos especialistas. Por primera vez, Scottie lucha con su propia enfermedad mental en un esfuerzo por salvarla, pero lamentablemente, alguien la mata. Luego de unos meses, Scottie conoce a una mujer llamada Judy, que asegura ser la hermana de Madeleine, y, juntos, deciden atrapar al asesino.

En esta historia, Midge, una diseñadora de ropa interior, es la única persona verdaderamente buena. Es una amiga y confidente de Scottie, pero, también, una madre. Ella le habla al igual que una madre le habla a su niño para enseñarle cosas nuevas. Ella es el único personaje que realmente se preocupa por Scottie y que lo conocen bien. Por ejemplo, después de la muerte de Madeleine, el médico le sugiere que realice una musicoterapia, pero Midge sabe que no funcionará porque Scottie no es realmente una amante de la música.

Una memorable toma en la película es el *close-up extremo* que presenta a Madeleine. La cámara comienza en Scottie, sentado en el bar, mirando por encima de su hombro derecho. El restaurante está lleno y ruidoso. La cámara se aleja de él y sigue hacia la izquierda hasta que se detiene en una toma de todo el comedor. Luego, de pronto, como en un sueño, los sonidos del restaurante desaparecen y la música comienza cuando la cámara se mueve, en un *zoom in* violento, hacia Madeleine, de espaldas a nosotros. Ella, de pronto, como sabiendo que la miramos, ve hacia la cámara, por medio segundo, y luego continúa conversando con su acompañante. Ese momento, ese medio segundo, es la manera del director de decirnos que el personaje tendrá mucho peso en la historia.

### 12. Incidente Incitador (2 puntos)

Nunca debe mostrarse en pantalla —sólo en la trama subyacente y entre escenas ocultas. Debe ser ambigua, para que el público pueda deducir su origen, para que sea otra de los elementos que debe encontrar por sí mismo, como si fuera un Punto de Giro adicional.

Existen demasiadas historias que contar. En esencia, nos hemos contado los unos a los otros, por lo menos, cien mil historias, desde el amanecer de la humanidad, y a esas historias las podríamos llamar muy apropiadamente *Definitivas*, porque definen a todos los protagonistas que podamos crear.

Primero desequilibra la vida del protagonista y después le hace sentir el deseo de recuperar el equilibrio. Partiendo de esa necesidad, el protagonista concibe un objeto del deseo: algo físico, coyuntural o de actitud que considera que no tiene o que necesita para volver a encauzar su vida correctamente.