



EJEMPLO DE ANÁLISIS DE GUIÓN

Fecha de reporte: Junio 1 – 2009.

Título: ENSUEÑO (11 páginas)

Autor: Camilo Donoso

Formato: CORTOMETRAJE

- **Género:** Drama
- **Locaciones:** Urbanas – Casa, Jardín, Parque.
- **Presupuesto:** Bajo
- **Época:** 2000s.

Premisa: una mujer joven sufre un accidente que la deja impedida. A través de sus sueños y del apoyo de su madre podrá reconciliarse con la vida.

Resumen del análisis: la historia cuenta con una sucesión balanceada de secuencias pero desafortunadamente inconexas desde un punto de vista narrativo. Carece de un conflicto contundente que permita transmitir las tribulaciones internas de la protagonista. Las imágenes planteadas son interesantes y elípticas en un sentido positivo.

RESULTADOS	Excelente	Bueno	Regular	Pobre
Premisa			X	
Estructura			X	
Personajes			X	
Diálogos				X
Imágenes y Sonido		X		

Sinopsis:

[Espacio para una sinopsis corta que sirve de referencia para ilustrar la forma en que el analista ha entendido el guión.]



Estructura:

Actualmente el guión no logra expresar una premisa contundente sobre la tragedia de quedar en estado de invalidez. Pero la historia tiene potencial para explorar esta idea.

Desde un punto de vista puramente narrativo (sin explorar todavía las cualidades experimentales, abstractas y metafóricas que pueden tener los cortos) “Ensueño” desarrolla una serie de siete secuencias que intercalan la realidad y los sueños de la protagonista, Eva.

Hay un punto de ataque desde el inicio mismo (el accidente) pero no se sabe mucho sobre la protagonista (qué tipo de persona es) o sobre su mundo (en qué contexto vive).

Eva sueña y cuando despierta según el guión ha pasado un año desde el accidente, pero nada en la puesta en escena indica este lapso temporal, aunque sería fácil de resolver – Eva con pelo más largo o más corto, etc. Vuelve a dormir, soñar y despertar un par de veces más. En sueños ve elementos que se repiten como a Marina (su madre?), alguien disfrazado de conejo, sus pies bajando las escaleras, césped verde en días de sol, el palo para pegarle a la piñata, o elementos llamativos como un columpio o una anciana que golpea una silla de ruedas con su bastón. Desafortunadamente no hay mayor interacción con ninguno de estos elementos, tanto Eva como los elementos son pasivos, simplemente aparecen en el sueño.

Cuando Eva despierta igualmente hay pasividad, excepto por los intentos de hablar con ella por parte de Marina, pero en estos intentos de interacción no pasa mucho, excepto al final cuando Eva, que siempre es más bien negativa con Marina, tanto en sueños como en la realidad, finalmente acepta la invitación al paseo en la silla de ruedas y se descubre que Eva ha quedado inválida por el accidente.

Se presenta entonces una historia onírica que tiene una sorpresa/descubrimiento final que conecta con el principio pero que no tiene realmente personajes con cierta profundidad (que alcancen a mostrar quiénes son en el guión), con objetivos que realmente quieran alcanzar, ni oponentes poderosos que se los impidan.

No se presenta claramente un conflicto que crezca de forma progresiva y que desequilibre el universo en el que viven los personajes y les exija actuar de manera extraordinaria para resolver dicho conflicto.

Excepto por la escena inicial y la final, todas las otras escenas carecen de enfrentamiento y de tensión, y son básicamente observaciones de elementos bellos o curiosos pero sin drama, sin acción.

La cuestión que se debe resolver es entonces cómo plasmar anhelos deseados, sueños de hecho, y tensión-oposición dentro de la sucesión de secuencias reales y soñadas que vive la protagonista (que no deja de ser una estructura válida e interesante).

Desde el punto de vista de las posibilidades experimentales que permiten los cortos, “Ensueño” no logra transmitir símbolos o combinaciones de ellos que generen



PUNTO DE ATAQUE

mejores guiones mejores películas

significados o emociones poderosos, es claro que se presentan elementos curiosos y abstractos pero ninguno que sea realmente conmovedor o innovador.

Personajes:

Sobre Eva no se sabe mucho. Siempre está observando, tanto en sus sueños, como en su realidad. Tiene una actitud negativa hacia Marina, no le habla en la realidad y la evita en sus sueños. Los símbolos que Eva sueña, parques, fiestas, máscaras de conejos, columpios, etc, sólo indican cierta personalidad infantil, pero no manifiestan directamente deseos. Dado el descubrimiento del final, el indicio de la silla de ruedas y la fijación en los pies cobran un sentido importante pero de manera pasiva cuando aparecen en los sueños de Eva (sin manifestar sus deseos o los obstáculos que debe sobrepasar). La impresión que queda de Eva es negativa, por su rechazo a Marina y su silencio, sin expresar nada que le permita al lector sentir empatía por ella.

Marina, aunque también desconocida, logra presentarse con más dimensiones que Eva tanto en sueños como en la realidad. Marina es más activa, siempre está tratando de acercarse a Eva, de ofrecerle comida, de llevarla a pasear, y al final lo logra. Para ella también es una tragedia lo que le pasa a Eva y logra generar identificación al final, quizás porque es Marina quien consigue lo que quería, llevar a pasear a Eva y que Eva acepte un poco de su cariño. Logra plantearse como un personaje más positivo que Eva.

Los otros personajes que aparecen, son más bien elementos soñados pero pasivos: el hombre con cabeza de conejo, los niños, la anciana, etc. Símbolos sin mayor impacto que el de ser coloridos o aparecer en un escenario colorido.

Aunque los dos personajes principales tienen nombre, en el guión no hay ningún diálogo o elemento que permita identificar a Eva como Eva y a Marina como Marina. Para el espectador no tienen nombres.

Otro punto importante que se debe resolver es determinar si las fuerzas antagónicas provendrán de Marina (oposición Marina-Eva) o si deben venir de otros personajes y elementos de forma que Marina cumpla un papel de guardián y apoyo de Eva.

Diálogos:

Sólo Marina tiene diálogos en toda la historia. Usualmente es positivo que se logre narrar una historia sin necesidad de diálogos, especialmente en un corto, pero esta característica exige que los pocos diálogos que se ejecuten, sean poderosos y profundicen aspectos de la historia y de los personajes. En este caso no sucede esto. Marina simplemente le pregunta a Eva si quiere fruta o si quiere salir. Ninguna de las preguntas o las frases permite explorar a Marina o la situación trágica en que se encuentran las dos, ninguna frase es un dardo al espectador que señale y atice el conflicto. Estas preguntas se quedan sin alcance, no van más allá, no revelan al



PUNTO DE ATAQUE

mejores guiones mejores películas

personaje que las dice, no movilizan al personaje que las escucha, y en ese sentido se pierde la oportunidad de usar los diálogos para expandir el poder de la historia.

Imágenes y Sonido:

Los elementos soñados (máscaras, parques verdes, globos, etc.) son interesantes y curiosos pero siempre pasivos y sin correspondencias en el mundo real de Eva. El hecho de que varios de estos elementos oníricos estén presentes mediante varias elipsis en las escenas soñadas es algo positivo visualmente, pero crean una expectativa que no se satisface en las escenas reales, excepto por la silla de ruedas y los pies de Eva, finalmente generan información para el lector/audiencia que queda en el aire y que, como se mencionó arriba, no hacen que el corto cobre un valor realmente experimental ni en su aspecto narrativo ni en su aspecto visual.

Sin embargo el guión sí está planteado visualmente, transmitiendo colores que diferencian las escenas soñadas de las reales, transiciones en las que aparecen o desaparecen ciertos personajes de manera efectiva, o en las que la realidad y el sueño se conectan mediante el sonido, como la transición del primer sueño a la realidad en la que Eva escucha voces en el sueño y al despertar corresponden a un televisor encendido.

Este es un aspecto positivo que se queda corto debido a la superficialidad actual de la historia.

Conclusión:

“Ensueño” es un drama onírico y por lo tanto se puede experimentar visualmente, pero como está planteado el guión aún hace falta explorar su potencial narrativo, es decir la exploración profunda del conflicto que ha recaído sobre Eva y Marina. Y es original realizar esta exploración a través de los sueños del protagonista. Pero como los sueños de cualquier persona, los de Eva deben llenarse de conflicto, deseos y tensión.

Punto de Ataque