

Universidad de Buenos Aires | UBA
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU
Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DlyS



Diseño Audiovisual 1 (DAV 1)



Compilador: Godfrid, Federico.

Título: **Story Line: algunas consideraciones**

Editorial: Apunte de Cátedra BLANCO

Origen: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2014

Story Line | Algunas Consideraciones

Por Federico Godfrid

Toda buena historia debe poder ser resumida en una frase. En pocas palabras se debe condensar la idea principal y, ahí mismo, demostrar lo original de lo que se quiere decir. En cine a esto se le llama **Story Line**.

Según cuenta el brasilero en “**El Guión, arte y técnica de la escritura para cine y televisión**” (Doc Comparato, Eudeba 1998) el Story Line es el término que usamos para designar, con el mínimo de palabras posibles, el conflicto matriz de una historia. Yo no dedicaría más de cinco o seis líneas al Story Line porque es justamente la síntesis de la historia. Un Story Line debe contener lo esencial de la historia; esto es:

- La presentación del conflicto.
- El desarrollo del conflicto.
- La solución del conflicto.

Es decir, debe corresponderse con los elementos de la narrativa tradicional: exposición, nudo (o nudos desarrollados) y desenlace. Son tres puntos clave de historia, durante los cuales:

- Ocurre algo.
- Hay que hacer algo.
- Se hace algo.

La división en tres bloques es una constante en casi todas las actividades creativas. La regla tiene su correspondiente oriental:

En la Edad Media -cuenta Jean-Claude Carrière-, un maestro japonés del No definió la famosa regla de Jo-Hai-Kiu: división en tres movimientos no sólo de toda la obra sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces, de cada palabra. Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarían en todos los niveles y que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: `preparación, desarrollo, estallido'), rinden aún

asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir, o cómo representar esto o aquello. Se trata acaso de una constante secreta que es preferible conocer aunque sea para violarla.

Así, pues, *"inicio, medio y final"; "estado de las cosas, conflicto y resolución"; "exposición, nudo y desenlace"; "preparación, desarrollo y estallido"; "pregunta, recorrido, respuesta";* guardan ciertos paralelismos metodológicos y ciertas diferencias conceptuales. En su universalidad debe haber algo de razón.

Si seguimos este orden, tendremos un Story Line, y que sea bueno o malo dependerá del talento del autor. Con esto no queremos decir que debemos hacer caso totalmente a lo que hemos imaginado desde un principio. Muchas veces, al avanzar en otras etapas del guión, la historia cambia de rumbo, e incluso todo puede acabar de forma totalmente distinta. En realidad, un Story Line sirve de base, de punto de partida; no debe ser rígido en cuanto a su desarrollo.

El concepto de Story Line no es unívoco. De acuerdo a las Escuelas de Dramaturgia se puede intercambiar con el término "plot principal", "story synopsis", "idea argumental"; y los guionistas deben saber adaptarse a todos los entornos, pero todos concuerdan en que se trata de *la mínima expresión del conflicto y la más breve synopsis*. Al tratarse sólo de la concreción del **conflicto matriz** no hace falta hablar ni del tiempo, ni del espacio, ni de la composición de los personajes.

Me permito insistir en que Story Line representa el *qué*, cuál de los posibles conflictos humanos hemos elegido para dar fundamento al drama o comedia que contaremos o desarrollaremos en el guión.

Hacer un Story Line puede parecer una tarea difícil, pero en realidad es un proceso mental muy fácil. Si a la salida de un cine o de un teatro preguntamos a un espectador que es lo que ha visto, sería capaz de contarnos en pocas palabras el conflicto básico de la historia. El proceso de creación del Story Line

es eso mismo, pero a la inversa: contar el resumen de una historia que todavía no existe.

Ahora quiero especificar lo que no es un Story Line.

- No es únicamente una declaración sobre la vida.
- No es únicamente una cuestión sobre la vida.
- No es únicamente una moral de nuestra historia.

Veamos un ejemplo de Story Line ofrecido por Graham Greene, el famoso novelista y guionista inglés:

Idea "Fui al entierro de un amigo. Tres días después, él caminaba por las calles de Nueva York".

De aquí surgió el siguiente Story Line, que dio lugar a la película *El tercer hombre* (The Third Man, Carol Reed, 1949):

"Jack va al entierro de su amigo en Viena. No se resigna, investiga y termina descubriendo que su amigo no ha muerto; está vivo y fingió su propio entierro porque era buscado por la policía. Descubierta por la curiosidad de Jack, el amigo es abatido por las balas de la policía."

No son necesarias más explicaciones; sino, en vez de un Story Line tendríamos un argumento.

El diseño del conflicto debe ser muy conciso. Para poner a prueba un Story Line podemos responder mentalmente a una serie de preguntas:

- ¿Es realmente un Story Line? ¿Cuál es el conflicto?
- ¿Qué productos audiovisuales hemos visto anteriormente que contengan este mismo conflicto matriz?
- ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de nuestro Story Line en comparación con otros audiovisuales con temática similar o idéntica?

- ¿Cuál es la tesis? ¿Qué queremos decir con este Story Line?