

Presentación

La mayor parte de los autores de libros sobre guión de cine suelen curarse en salud manifestando que su enseñanza es la más difícil de las relacionadas con el audiovisual.

Lo cierto es que es muy difícil enseñar a hacer guiones, no por la enseñanza en sí, sino por las cualidades que debe poseer el aspirante a guionista; por ello hay autores que comienzan su libro con un cuestionario, que pretende valorar a priori las actitudes del aspirante a guionista, con lo cual alguien que no vaya al cine constantemente, que no sea un devorador de noticias de prensa o que no escuche las conversaciones de los vecinos de mesa de un restaurante, no tiene las características que el guionista precisa.

Nosotros no compartimos estas ideas y aseguramos que incluso la persona más cerrada e introvertida, que ni siquiera lee la prensa, puede ser un magnífico guionista, aunque sí es cierto que el guionista ha de tener un algo que no se enseña y, como no se enseña, desde este momento dejamos de lado esta cuestión para centrarnos en aquello que se puede enseñar y que puede ayudar a convertirnos en guionistas o, en el peor de los casos, en críticos por la tónica vía de guionistas frustrados.

Los americanos siempre han creído que la escritura de guiones se basa en un conjunto de reglas que son susceptibles de ser enseñadas, por ello, desde 1915 existe la asignatura de guión en la Universidad de Columbia, de Nueva York.

También ha habido escuelas en los países del Este que se han tomado muy en serio la enseñanza del guión, pero tratándola como una modalidad del arte dramático integrado en enseñanzas de géneros literarios, teorías dramáticas, etc.

Si consultamos la bibliografía que llega a nuestro país en la actualidad, observaremos que independientemente del lugar de procedencia del autor, el tipo de guión que se propone es un guión a la americana de los géneros que alcanzan el mayor éxito popular y, si bien los autores franceses citan desde Aristóteles a Vladimir Propp (pionero del análisis estructural), el resultado final es equivalente al de los americanos, mucho menos culturalistas y más pragmáticos.

Otro aspecto a resaltar en cuanto a la literatura existente sobre el tema es la excesiva importancia que se da a la forma en que se escribe el guión. Sobre este particular transcribimos una cita de Michel Chion (1992) que expresa inmejorablemente nuestra opinión:

“Es fácil escribir las notas musicales; sin embargo, lo que fascina al no iniciado en música no es tanto la invención musical como los signos cabalísticos de su notación. De igual forma, lo que parece

prestigioso a los ojos del profano en un guión no es tanto la invención de las peripecias —muy ingenuamente todo el mundo se considera capaz de hacer otro tanto— como la forma en que el diálogo está transcrito, con expresiones mágicas del tipo «exterior noche garaje», etc. Ahora bien, estas convenciones son restringidas y relativas y muy fáciles de asimilar. La dificultad principal está en otro sitio.”

La forma de presentación es sin embargo de enorme importancia. Aunque en la práctica en nuestro país no se siguen reglas estrictas, conviene normalizar la escritura del guión de modo que su lectura sirva a la finalidad del mismo, que es la de ser guía de la producción.

La forma es importante, y a ello dedicaremos la última parte del libro, pero previamente intentaremos conducir al lector, paso a paso, para introducirle en el análisis y la creación del guión —desde la concepción de la idea hasta la redacción definitiva del guión literario— apoyando la información con ejemplos prácticos y sugerencias de ejercicios de autoformación.

Finalmente, y por primera vez en un libro publicado en España, se incluye una completa guía para escritura del guión en formato estándar americano adaptado a la hoja DIN-A4, presentado y ejemplificado en este formato con sus medidas reales.

Esta guía ha sido confeccionada por Jonni Bassiner tras una larga experiencia de trabajo con productoras americanas. La presentación del guión en este formato lo deja preparado para el trabajo de producción.

Nuestra intención es que este libro sea una completa guía para los que pretendan escribir guiones dramáticos y también para los productores que deseen seleccionar guiones para producirlos y para los directores de producción, ayudantes de dirección, etc. que hayan de servirse del guión para la planificación y el control de la producción.

Federico Fernández Díez

Índice

	Presentación	7
1	Conceptos previos. La estructura	11
1.1	La estructura en tres partes	11
1.1.1	Planteamiento	11
1.1.2	Desarrollo o nudo	12
1.1.3	Desenlace.....	12
1.2	La estructura en la secuencia	12
2	La estructura del largometraje	17
2.1	El primer acto en detalle	19
2.1.1	¿Cómo empezar?	19
2.1.2	¿Cómo entrar en la historia?.....	20
2.1.3	Del planteamiento al punto de inflexión	21
2.1.4	El final del primer acto	23
2.1.5	El punto de inflexión	24
3	Las subtramas	25
4	El personaje	29
4.1	Manifestación del personaje	31
4.1.1	Presencia.....	31
4.1.2	Situación	34
4.1.3	Acción o actuación	35
5	Fases en la creación de un guión	41
6	La idea.....	43
6.1	Anécdota e idea dramática	46
6.2	Idea temática o idea núcleo	47
6.3	Idea dramática e idea temática	48
7	Conflicto e intriga básica	51

1 Conceptos previos. La estructura.

El guión al que nosotros haremos referencia es el guión a la americana que ha alcanzado el mayor éxito en todo el mundo; se trata, por tanto, del guión de película comercial de calidad.

Si analizamos una a una todas las películas de este tipo que en la historia del cine han obtenido éxito y reconocimiento, observaremos que hay en todas ellas unas constantes que se repiten, de entre las que cabe destacar aquéllas que afectan a la estructura del relato.

La clásica división del relato en tres partes: *planteamiento*, *nudo* o *desarrollo* y *desenlace* está totalmente asumida por el público occidental y todos los relatos a que hacemos referencia la respetan de uno u otro modo.

Alguna parte puede estar implícita, e incluso en ocasiones se puede empezar por el final y reconstruir la historia, pero al concluir, las tres partes siempre serán componibles por el espectador en su orden lógico, lo que le permitirá entender la historia como una narración lineal.

Aunque posteriormente expondremos en detalle las características que debe tener cada una de las partes, comenzaremos por la descripción más sencilla.

1.1 La estructura en tres partes

1.1.1 Planteamiento

El planteamiento presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones concretas; estas situaciones, o un suceso (*detonante*) ponen en marcha el relato; se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir o tiene un problema, deseo o necesidad que le obliga a actuar.

Puede ocurrir que el *detonante* marque claramente la línea de acción del relato, es decir, que el espectador sepa ya de qué va a ir la película y qué es lo que busca el personaje, pero suele suceder que de improviso surja u ocurra algo que dé un giro a los acontecimientos o los acentúe (*punto de inflexión*, *nudo de la trama* o *punto de giro*) y que meta al protagonista en un lío inesperado que será el que marque la auténtica línea de acción de la historia (*trama* o *línea de acción principal*)

1.1.2 Desarrollo o nudo

El suceso o circunstancia que ha servido de *punto de inflexión* nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un *conflicto*, con algo o alguien, que se interpone en su camino.

En su lucha se encuentra con un suceso o prueba (*segundo punto de inflexión*) que acelera los acontecimientos y nos mete de lleno en el tercer acto.

Este suceso (*punto de inflexión*) tuerce el camino del personaje o agrava la situación ya existente y le sumerge en situaciones complicadas (*crisis*) hasta un punto de máxima tensión (*clímax*) que nos hace dudar de la consecución de su meta.

1.1.3 Desenlace

El *clímax* o momento de máxima tensión ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una manera u otra, concluye la trama.

Esta estructura que apuntamos se da en la mayor parte de relatos. Las historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace, pero no sólo las historias, sino todas y cada una de sus secuencias, y es precisamente este hecho el que define una parte del relato como secuencia.

1.2 La estructura en la secuencia

Se entiende por secuencia en cine una escena o conjunto de escenas que completan una estructura dramática. (No consideramos aquí las secuencias mecánicas o los bloques de grabación de las TV, que son divisiones de orden práctico que no hacen referencia a la estructura narrativa del relato)

Una secuencia es, por tanto, una historia que, si la película tiene varias secuencias, está integrada en otra historia de la que es sólo una parte.

Al ser una secuencia equivalente a una película de poca extensión, nos resulta muy manejable para ejemplificar las características de la estructura que acabamos de describir.

Tomemos como ejemplo una secuencia de la popular película *Tootsie* que no hemos visto analizada en ningún libro y que consideramos ejemplar.

El protagonista es un actor en paro llamado Michael (Dustin Hoffman) que, para conseguir trabajo, se disfraza de mujer. De esta guisa es “aceptada” como Tootsie en un culebrón de la tele. La secuencia que nos interesa narra su primera actuación en la serie.

— Tootsie llega a los estudios vestido de mujer.

— Entra en el camerino donde hay una compañera semidesnuda; Michael (Tootsie) disimula torpemente su turbación. Alguien entra y le da las páginas del guión. En el guión lee que ha

de besar a un actor maduro que hace de médico, y del que su compañera dice que tiene el apodo de “el besucón”.

— En el plató el director da instrucciones a todo el mundo haciendo caso omiso de Tootsie, que intenta hablarle para corregir la escena del beso. Cada vez que Tootsie intenta dirigirse a él algo impide que cumpla su propósito. Por último el director, sin escucharla, le cierra la puerta en las narices para comenzar a rodar.

— Comienza la actuación de Tootsie, que soluciona un fallo, cosa que le hace ganar el respeto de todos, pero llega inevitablemente el momento del beso. Todo parece perdido pero en el último instante Tootsie improvisa, cambiando el guión, y agradece al personaje que debía besarla. Aunque ha molestado al director, la improvisación es considerada buena por todos, se da la toma por buena y Michael se libra del beso.

— Todos van a felicitar a Tootsie, también el actor que había de besarla quien, admirado de la actuación, le abraza y le da un espléndido beso en la boca sin que Michael pueda reaccionar.

En esta secuencia resulta muy sencillo encontrar las tres partes del relato.

a) Planteamiento: Michael vestido de mujer está dispuesto a actuar como tal, afrontando los problemas de la situación, pero en el guión hay una escena de un beso con un hombre (*punto de inflexión*).

b) Desarrollo o nudo: Michael intenta que el director modifique el guión pero éste no le escucha. Realiza varios intentos sin conseguirlo, el director le cierra la puerta y ordena el inicio de la grabación (*punto de inflexión*).

Comienza la actuación y de acerca el momento del beso, éste parece inevitable (*crisis*) hasta el punto que el actor ya la tiene entre sus brazos y acerca los labios a su boca (*clímax*).

c) Desenlace aparente: Michael, mediante una hábil e instantánea modificación de las instrucciones del guión, agradece al actor y evita el beso.

Su actuación resulta coherente con el personaje y la toma se da por buena. Tootsie es felicitada.

Desenlace real: El actor felicita a Michael dándole un largo beso en la boca ante la perplejidad de éste, que creía haberse librado.

En esta secuencia existe una trama cuya estructura cumple perfectamente con las características de la trama principal de la mayoría de los relatos de cine y TV.

Una estructura semejante se repetirá en cada una de las secuencias y por supuesto será también la estructura de la historia completa formada con ellas.

Podemos decir que en cuanto a estructura se refiere, el guión funciona como las conocidas muñecas rusas, que incluyen dentro de sí un conjunto de muñecas idénticas cada vez de menor tamaño.

La estructura de la *trama principal* de la película *Tootsie* no es una excepción:

a) *Planteamiento*: Un actor sin trabajo lo busca desesperadamente sin conseguirlo, debido a su carácter indisciplinado.

Su situación es tal que su agente le asegura que nadie le dará trabajo.

Este hecho (*detonante*) le decide a presentarse disfrazado de mujer a un *cásting* de actrices en el que ha sido rechazada su mejor amiga, y consigue pasar la prueba para actuar en un *culebrón* de la tele (*punto de inflexión* o *punto sin retorno*, también llamado *punto de giro*).

b) *Desarrollo o nudo*: Michael consigue superar las dificultades y triunfa como Tootsie, pero se enamora de una compañera de trabajo a la que no puede declarar la verdad. Por otra parte se enamoran de él otro actor y el padre de la mujer que ama y, para acabar de complicarlo, Michael inicia casi inconscientemente una relación sexual con su mejor amiga.

La imposibilidad de resolver el *conflicto* le lleva a abordar a la mujer que ama, quien le toma por lesbiana y corta la relación con él. Michael toma la decisión de acabar con Tootsie (*segundo punto de inflexión*).

Todas estas circunstancias y la imposibilidad de darles solución le llevan a la *crisis*, e intenta sin éxito que su agente rescinda el contrato.

Advertido por su agente de que es imposible rescindir el contrato, Michael aprovecha una grabación en directo para modificar el guión sobre la marcha y, ante la estupefacción de todos, descubre que es un hombre (*clímax*).

c) *Resolución*: Es perdonado por el padre de la mujer que ama y ella le acepta como Michael. Michael seguirá actuando en papeles masculinos comenzando con la obra de un amigo que él mismo financia.

El paralelismo estructural entre la secuencia analizada y la *trama principal* de la película completa resulta perfectamente claro.

En la secuencia, Michael desea actuar como Tootsie, pero no está dispuesto a dejarse besar por un hombre.

En la película, Michael desea actuar como Tootsie, pero no está dispuesto a renunciar a la mujer que ama.

En ambos casos, surge en el camino marcado un riesgo, un hecho que modifica los acontecimientos (*punto de inflexión*) y que deja ver claramente el *conflicto* del protagonista.

En la secuencia, el conflicto es con las personas que le llevan a tener que besar a un hombre, y en la película, el conflicto es *interior*, consigo mismo (o seguir como Tootsie para poder actuar, o dejar de serlo para conseguir a su amada).

En el *desarrollo* de la secuencia, Michael encuentra *barreras* que le impiden solucionar su problema (no le escuchan, etc.).

En la película, al convertirse en Tootsie encuentra complicaciones y barreras de muy diverso tipo (se le declaran hombres, no puede declarar su amor, etc.).

En ambos casos, se llega a un punto en que parece que el protagonista está perdido y tiene que actuar para evitar lo inevitable; los acontecimientos se aceleran hasta llevarnos al *clímax* (¿será besado? ¿se desenmascarará?).

Y viene la rápida resolución que da respuesta a nuestras preguntas, en el caso de los ejemplos, de una forma idéntica en uno y otro caso, de modo que el final de la secuencia actúa como *anticipación* del final de la película.

En la secuencia evita el beso mediante la modificación del guión durante la actuación y en la película se desenmascarará ante todos de la misma manera.

De lo hasta ahora expuesto es fácil deducir que el análisis y la creación de secuencias es probablemente el mejor método de aprendizaje para integrar la estructura del relato cinematográfico y videográfico, ya que la secuencia es una porción manejable por sus dimensiones y estructuralmente equivalente a la *trama principal* de un relato de larga duración, película de cine o serie de TV.

Subrayamos la *trama principal* porque cabe la posibilidad de creer que la secuencia es necesariamente equivalente a una película completa.

La película de larga duración normalmente no tiene una sola trama, sino que tiene dos, tres o incluso cinco o más tramas (*subtramas*) que enriquecen la historia, dan dimensión a los personajes y transmiten la idea que el autor ha querido plasmar.

En el caso de *Tootsie* existe la trama de la relación con la mujer a la que ama, que llega a ganar importancia sobre la trama principal; existe también la trama de Michael con el padre de ella, la de Michael con el actor que se enamora de él, etc., y todas ellas refuerzan la *idea temática* del autor, que mediante la ejemplificación de relaciones de amor y de amistad nos presenta ésta como una sólida base para el amor.

Todas estas tramas (*subtramas*) tienen también la estructura que hemos ejemplificado en la secuencia y en la película, al igual que las secuencias de que se componen cada una de ellas.

La existencia de esa estructura es fácilmente corroborable mediante el análisis de las producciones del cine americano, clásicas o actuales.

El conocimiento y la aplicación de esta estructura es sólo un primer paso en el aprendizaje de la creación de guiones, pero es un paso fundamental. Por el momento, el lector interesado puede intentar reconocerla en las películas que vea de ahora en adelante y puede también analizarla en alguna secuencia especialmente interesante de las películas que tenga grabadas en vídeo.

2 La estructura del largometraje

El modelo general de estructura de la trama se ajusta de manera especialmente precisa al largometraje cinematográfico estándar. En él se ve claramente aplicada la división de la trama en tres partes (*actos*), que integra en ella la organización en: planteamiento, desarrollo y desenlace.

Esta estructura puede representarse mediante el esquema siguiente (Fig. 1):

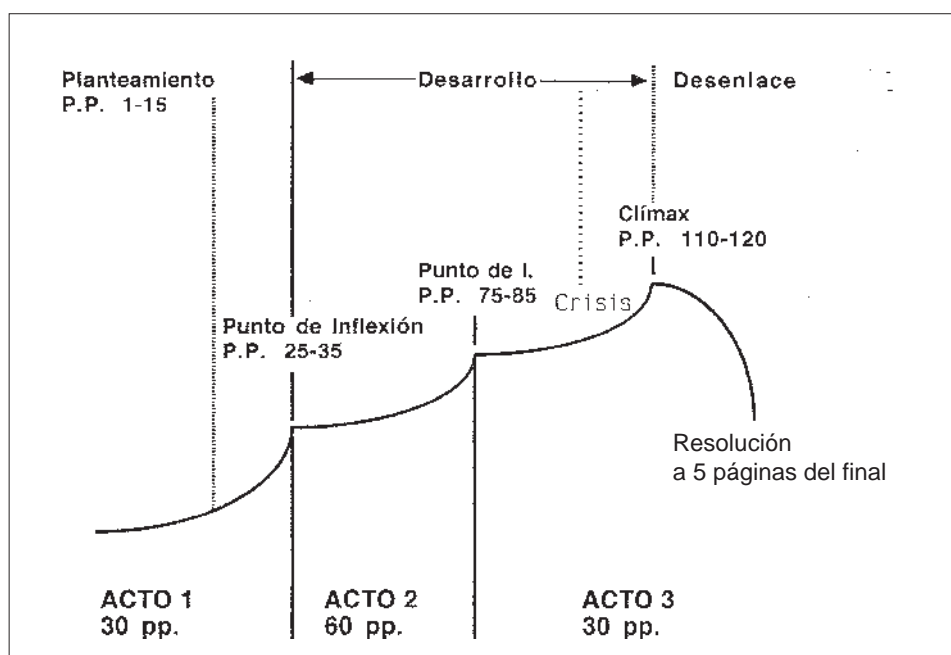


Fig. 1

a) Primer acto

El primer acto tiene una duración de entre 25 y 35 minutos que en el estándar de escritura de guiones de largometraje en EEUU equivale al mismo número de páginas mecanografiadas.

El primer acto comienza con el planteamiento. En él el espectador deberá conocer el género y el estilo, el lugar y el tiempo en que se sitúa la historia y ha de aportarse la información necesaria para que la historia comience poniendo en marcha un relato con una línea argumental coherente.

En los quince primeros minutos el planteamiento debe estar resuelto.

La inclusión de información necesaria para conocer el contexto y establecer las reglas del juego de la historia hace que normalmente el primer acto (planteamiento + contexto + información necesaria para el desarrollo) se extienda de 25 a 35 minutos.

Esta información es fundamental para conocer las condiciones de partida, cómo son las cosas antes del desarrollo de la historia; cómo es el protagonista, qué le motiva, quién es el antagonista, cómo es, qué conflicto tiene con el protagonista...

Entre el planteamiento y el final del primer acto se incluye a menudo información que al principio parece irrelevante o que, cuando menos, no hace avanzar la historia, pero que será fundamental para justificar y dar coherencia a sucesos y actuaciones que tendrán lugar en el desarrollo.

Entre los minutos 25 y 35 debe darse el punto de acción llamado *punto de inflexión* o *punto de giro*.

Se llama así porque introduce tensión y nuevas expectativas en la trama, cuando no le da un giro completo, y marca una nueva línea de acción totalmente diferente a la introducida en el planteamiento.

Con el punto de inflexión el conflicto se presenta en toda su dimensión, se hace evidente la auténtica línea de acción de la trama (de qué va a ir la historia), aumenta el riesgo y la intriga sobre la posibilidad de consecución de la meta por el protagonista.

Con el punto de inflexión se entra en el segundo acto y se da comienzo al desarrollo de la trama.

b) Segundo acto

El segundo acto tiene una duración aproximada de 60 minutos, entre las páginas 25-35 a 75-85, y su misión es iniciar el desarrollo e ir complicando al protagonista la posibilidad de conseguir su meta.

En el segundo acto el protagonista supera pruebas y obstáculos y vence dificultades en el camino hacia su meta. Estas dificultades son de diversos tipos:

- *Barreras*: Son problemas o dificultades que el protagonista debe salvar para continuar adelante.
- *Complicaciones*: Son acontecimientos o situaciones que dan origen a una trama secundaria (*subtrama*) que complica o desvía al protagonista de su objetivo principal.
- *Reveses*: Son actuaciones o sucesos que, aunque ayuden a conseguir un objetivo parcial para el protagonista, en lugar de acercarle a su meta le alejan de ella.

La necesidad de incluir informaciones necesarias para el desarrollo durante el segundo acto ocasiona el peligro de entorpecer la acción y romper el ritmo y la tensión de la línea de acción principal. Es por ello que suelen incluirse en él las llamadas *secuencias de acción*.

Las *secuencias de acción* son secuencias dramáticas (con estructura dramática completa) que se dan de manera ininterrumpida, es decir, sin inclusión de escenas alternadas.

Las *secuencias de acción* no son necesariamente de “acción física” (peleas, persecuciones, etc.) sino de “acción dramática”, de modo que una secuencia basada exclusivamente en el diálogo puede cumplir la función de la secuencia de acción si su estructura (planteamiento, desarrollo y desenlace) y contenido tienen fuerza dramática.

c) *El tercer acto*

Entre los minutos 75 y 85 debe haber un nuevo punto de inflexión o punto de giro, de modo que al igual que en el primer punto de inflexión la trama adquiere un nuevo impulso y entra en el acto tercero.

En el tercer acto continúa el desarrollo, pero la situación se agrava y complica para el protagonista (*crisis*), los acontecimientos se aceleran y exigen apremiantemente una solución.

Los acontecimientos llevan al protagonista a una situación de máximo riesgo y dificultad que desembocan en un punto de máxima tensión (*clímax*, minutos 110 a 120).

Normalmente el *clímax* es una situación de todo o nada en la que el protagonista ha de poner en juego todas sus potencialidades para superarla y conseguir la resolución del conflicto (*desenlace*).

La resolución ha de ser coherente, sorprendente y rápida (5 minutos).

Cuando la resolución se alarga, se puede dar una situación llamada de *anticlímax* que estropea el efecto conseguido por un buen *clímax* seguido de una rápida resolución.

2.1 El primer acto en detalle

Si bien la libertad creadora es infinita, existen modos de hacer que han demostrado su eficacia y cuyo seguimiento ayuda a conseguir los objetivos. Estos modos de hacer han sido expresados en forma de consejos por los diferentes autores.

2.1.1 ¿Cómo empezar?

Comenzar por *imágenes identificadoras*, *imagen de situación* o por una *secuencia de contexto*.

Las primeras imágenes visuales y acústicas deben sugerir el lugar, el ambiente, la época, el tema, el estilo, el género o incluso el ritmo de la historia.

Recuérdese, por ejemplo, el comienzo de *Algunos hombres buenos*. Las primeras imágenes sugieren todo lo dicho y muestran el espíritu y la disciplina militar, elemento base de la trama.

La difusión por televisión y la costumbre del *zapping* ha hecho de esta regla una necesidad para

conseguir que el espectador se haga expectativas fiables desde el comienzo, es decir, que pueda deducir si la película será o no de su interés.

A las características apuntadas se suele añadir la de captar la atención y despertar el interés desde el primer momento. Esto se consigue comenzando con escenas impactantes o bien mediante la llamada *secuencia de contexto*.

La secuencia de contexto puede presentarse de varias formas:

- *Secuencia de acción o secuencia ininterrumpida*: Es una secuencia dramática con estructura completa que, de manera concentrada, presenta un episodio que en ocasiones es como un modelo de lo que va a ser la película.

Son secuencias de acción ejemplares las que dan inicio a la serie de películas de *Indiana Jones*: La película *En busca del arca perdida*, que da inicio a la serie, comienza con una secuencia de contexto que presenta al personaje y sitúa la acción de tal modo que no serían necesarias nuevas presentaciones en las siguientes películas de la serie. Sin embargo, se ha mantenido la secuencia de contexto en cada una de ellas como una *secuencia de acción* que permite comenzar de forma impactante.

- *Secuencia de montaje*: Explica con grandes *elipsis* (saltos en el tiempo y en el espacio) un periodo largo de tiempo.

Así comienza la película *El manantial*.

- *Imágenes clave*: Se asemejan a la secuencia de montaje, pero representan un periodo de tiempo menor.

Un comienzo de imágenes clave se da en la película *Tootsie*.

- *Flash Back*: Son recuerdos del pasado que normalmente se intercalan con el presente.

Son ejemplos de utilización como secuencia de contexto *A quemarropa* y *Oficial y caballero*.

2.1.2 ¿Cómo entrar en la historia?

Para que exista historia dramática ha de ocurrir algo que motive a actuar a los personajes, que les dé una meta a conseguir y plantee un conflicto que han de superar para alcanzar su meta.

Este suceso que da comienzo a la trama se llama *detonante* o *catalizador* y, a partir de él, el protagonista tiene un problema que resolver o una misión que cumplir.

El detonante puede presentarse de diversas formas:

— *Acción o suceso específico* que desequilibra la situación: Se comete un crimen y el protagonista ha de resolverlo.

— *Diálogo* (el problema o conflicto se expresa verbalmente): El protagonista recibe una llamada en la que le comunican que han secuestrado a un ser querido.

En la película *Las amistades peligrosas* el detonante es la apuesta realizada por los dos protagonistas.

— *Situación* (el problema se expresa en una o más secuencias o a lo largo de varias escenas): En este segundo caso, a pesar de que el problema detonante se desarrolle en varias escenas, suele haber un punto (*detonante*) en el que el protagonista se ve obligado a actuar. Así en *Tootsie* vemos a lo largo de varias escenas (*secuencia de montaje*) que el protagonista no encuentra trabajo, por demasiado bajo o por demasiado alto, “por h o por b”, pero el detonante definitivo llega cuando su agente le asegura que nadie le contratará.

El *detonante* pone en marcha la historia (hay un problema que resolver o una misión que cumplir); el espectador ya deduce la línea de acción de la historia y sabe cuál es el objetivo del protagonista.

2.1.3 Del planteamiento al punto de inflexión

Tras el detonante comienza un primer desarrollo de la historia en el que el protagonista emprende las primeras acciones en pos de su meta. También se incluyen aquí escenas y secuencias que preparan el futuro desarrollo y establecen las reglas del juego (quiénes son los intervinientes, qué características iniciales tienen, qué les motiva, etc.).

Estas informaciones servirán de justificación y explicación de sucesos o actuaciones posteriores y las dotará de coherencia y verosimilitud (siempre en el contexto de la historia-coherencia interna).

Todas las informaciones, imágenes, diálogo, escenas y secuencias, además de dar información, deben contribuir en algo al desarrollo de la trama; sin embargo, hay informaciones cuyo sentido no será comprendido hasta bien entrado el desarrollo, con lo que pueden entorpecer el ritmo del relato. Este problema suele resolverse integrando esta información en secuencias dramáticas con interés en sí mismas.

También en este punto suelen incluirse *flash backs* que muestran partes importantes del pasado del protagonista. También conviene integrarlos en secuencias de acción para que su inclusión no entorpezca el ritmo dramático.

Ejemplos de inclusión correcta de *flash backs* motivacionales en el primer acto son los ya citados de *Amor a quemarropa* y *Oficial y caballero*.

Siempre es mejor incluir los *flash back* en el primer acto, ya que como hemos dicho, en él se establecen las reglas del juego y lo que en él se incluye justifica lo que después pasa; mientras que si se incluye durante el desarrollo, un *flash back* motivacional (para explicar un hecho del pasado que actúa como motivación de la actuación del presente) puede ser percibido por el espectador como un engaño, como un “as sacado de la manga” y, en todo caso, es un recurso fácil que no contribuye a la sensación de unidad y coherencia de la obra y que suele entorpecer el ritmo del relato.

Piénsese qué ocurriría en la película *Regreso al futuro* si en lugar de incluir en el primer acto toda la información necesaria para la explicación de los acontecimientos del pasado, ésta se fuese dando en forma de *flash backs* cuando conviniese al protagonista.

Estas informaciones que alcanzarán su sentido en la historia en un momento posterior se llaman *anticipaciones*.

Toda anticipación ha de tener un cumplimiento, ha de tener una función en el relato que se descubrirá cuando se dé el cumplimiento.

Toda imagen o diálogo es inútil si no contribuye al desarrollo de la trama. La anticipación actúa como una pista visual o de diálogo que se recupera en un momento posterior de la trama y adquiere un sentido al contribuir a la coherencia de los sucesos.

Regreso al futuro es un ejemplo de aplicación magistral de las anticipaciones en el primer acto. Sin duda ha contribuido a ello el hecho de que la trama se desarrolla en el pasado y el protagonista ha de valerse de sus conocimientos sobre el futuro, por lo que todos los datos necesarios se han de dar antes de su viaje al pasado para no haber de recurrir a *flash backs* continuos.

De este modo, el protagonista sabe cómo se conocieron su padre y su madre, cómo y dónde se enamoraron y también en qué día, minuto y segundo cayó un rayo en el reloj de la torre, lo que le permitirá regresar al futuro.

Mediante ejemplos de *Regreso al futuro* podemos ver que la anticipación tiene múltiples posibilidades:

— *Humorística*. En el presente vemos anuncios del alcalde negro, y al ir al pasado, el protagonista dice al negro que barre el bar que llegará a alcalde.

En el presente vemos como el antagonista trata al padre del protagonista golpeándole con los nudillos en la cabeza; en el pasado la escena se repetirá literalmente.

— *Informativa*. Toda la información sobre la máquina del tiempo que será útil en el desarrollo se la da el científico al protagonista momentos antes del viaje al pasado. Toda la información necesaria y sólo la necesaria, absolutamente todo lo que le dice, tendrá importancia más adelante, es decir, tendrá su cumplimiento.

— *Complicaciones*. Una complicación es una anticipación que dará lugar a una trama secundaria, a una historia dentro de la historia.

El encuentro entre el protagonista y el antagonista y su primer enfrentamiento inician la trama que se desarrollará entre ellos en el pasado.

Si bien las anticipaciones suelen darse en el primer acto, algunas de ellas, como las complicaciones, se pueden dar en el segundo cuando la trama principal se va complicando y enriqueciendo con nuevas subtramas.

Cualquier información de más puede convertirse en anticipación sin cumplimiento con lo que el espectador se sentirá defraudado. Como ejemplo extremo pensemos en un acercamiento a plano de detalle de un candelabro en una película de crimen si ese candelabro no toma parte en la trama; posteriormente el espectador se estará preguntando constantemente por qué se lo han señalado.

Una película famosa con anticipación sin cumplimiento es *El mago de Oz*, en la que el detonante es que quieren matar al perro de la protagonista y al final, cuando la niña regresa de Oz, nadie se acuerda del perrito y su problema. A veces, la ausencia de cumplimiento pasa desapercibida como en este caso, pero por lo general no es así.

2.1.4 El final del primer acto

Con el planteamiento sabemos de qué va a ir la historia, cuál es la cuestión central y el objetivo del protagonista.

Entre el planteamiento y el final del primer acto recibimos la información de contexto y las anticipaciones necesarias para el desarrollo, y conoceremos cuál es el punto de partida del protagonista (características físicas, psicológicas, emocionales y sociales).

Si bien el orden estándar sería comenzar por imagen de situación o secuencia de contexto, seguir con el planteamiento, concluirlo con el detonante, e incluir a continuación la información de contexto, lo cierto es que esta regla admite variaciones que pueden resultar tan o más eficaces.

Es común empezar directamente por el detonante e ir mezclando planteamiento e información de contexto.

De hecho la información de contexto en ocasiones resulta lenta y excesiva, concentrada entre el detonante y el final del primer acto; por ello se emplea el montaje alternado que aprovecha el efecto de acción latente. Me explicaré: El *montaje alternado* consiste en la interrupción de escenas de una secuencia para colocar otras de otra secuencia diferente y volver a retomar la primera secuencia más adelante.

Mediante esta técnica la acción de la secuencia interrumpida permanece latente (sigue presente en la mente del espectador) mientras presentamos la siguiente. De esta forma podemos incluir alternadamente información de contexto sin tener que acumularla toda después del planteamiento, lo que podría frenar el ritmo de la acción y distraer de la cuestión central de la trama.

Esta técnica está magistralmente utilizada en *Regreso al futuro*, que comienza con una secuencia de acción en la que se inicia el planteamiento, se interrumpe el planteamiento y se entra en secuencias de contexto y de anticipación, para volver a la primera secuencia que ha permanecido latente, justo para concluir el planteamiento coincidiendo con el punto de inflexión.

El problema de este tipo de montaje alternado está en que el espectador pueda perder el hilo de una secuencia, al estar distanciadas las escenas que la conforman; por ello debe cuidarse la disposición de modo que la acción permanezca latente.

Un recurso fácil, que utilizan los “culebrones”, es interrumpir la escena en un momento de tensión y suspense.

En todo caso siempre es posible colocar las informaciones de contexto donde se desee, siempre y cuando se integren en secuencias dramáticas completas (con sentido por sí mismas) que se encadenen con lógica y fluidez en el discurrir narrativo de la trama.

2.1.5 El punto de inflexión

El primer punto de inflexión o punto de giro ha de aportar interés, tensión e intriga a la trama. Hasta este momento la historia discurría de una manera y ahora discurrirá de otra.

Si el detonante marcaba cual era la línea de acción de la historia, el conflicto y el objetivo del protagonista, el punto de inflexión ha de suponer un cambio cualitativo.

Hablamos de cambio convergente (*punto de inflexion*) cuando se conserva la línea de acción principal y se intensifics el conflicto, el riesgo y la intriga.

Hablamos de cambio divergente (*punto de giro*) cuando el punto de inflexión marca una línea de acción diferente a la que había.

La película *Psicosis* de Hitchcock es un caso muy particular de esta técnica. En esta película, la que parece protagonista se escapa con dinero de la empresa en que trabaja y la historia parece que va a desarrollar ese asunto; sin embargo la aparente protagonista se hospeda en una pensión aislada, donde es asesinada. Este punto de inflexión comienza una historia totalmente diferente que gira entorno a este hecho.

El punto de inflexión:

- Da paso al segundo acto.
 - Intensifica la línea de acción o establece la auténtica línea de acción.
 - Aumenta el riesgo y la dificultad que el protagonista alcance su meta.
 - Suele situar la acción en un nuevo escenario y centra la atención en un nuevo aspecto de la historia.
-

3 Las subtramas

La idea dramática da lugar a una trama que llamamos *principal* y que se ajusta a la estructura ya explicada.

En todas las historias para largometrajes hay al menos una trama más; normalmente la trama debida al “interés romántico”. Es decir, la trama de amor. En efecto, en casi todos los guiones, además de la historia central, hay una historia de amor.

Pensemos en la más simple y arquetípica película de héroe. Siempre aparecerá la chica, que en la mayor parte de los casos es la artífice del cambio de carácter del personaje.

La trama romántica en muchos casos gana en interés a la trama principal.

Pensemos en la película *Tootsie*. La trama principal gira en torno a un actor sin trabajo que se disfraza de mujer para triunfar como actriz y lo consigue. Pero hay otra trama de amor entre Michael y Julie en la que Michael renuncia a su identidad de Tootsie para poder conseguir a Julie.

Como vemos, las dos tramas están relacionadas. De hecho, la evolución de la subtrama con Julie condiciona los puntos de acción de la trama principal.

Normalmente, y el caso de *Tootsie* es un magnífico ejemplo, la trama principal vehicula la historia (idea dramática principal), mientras que las tramas secundarias vehiculan el tema (idea temática principal).

Éstas son sus funciones principales:

- Hacer avanzar la trama principal.
- Vehicular el tema.
- Dar dimensión y volumen al personaje y permitir su transformación.

En principio, una subtrama carece de sentido si su desarrollo no influye de manera determinante en el desarrollo de la trama principal.

La subtrama debe crear nuevos problemas al protagonista y agudizar el conflicto principal. Debe, en algún momento, tener influencia sobre el desarrollo de la trama principal, porque sino se perderá la unidad de la historia.

Una subtrama suelta, que vaya por libre, por magnífica e interesante que pueda resultar en sí misma, lo único que consigue es distraernos de la línea de acción principal, nos saca de la historia.

Las subtramas surgen para enriquecer la historia y desarrollar el tema: Enriquecer la historia aportando complicaciones, intrigas, etc. y desarrollar el tema planteando distintas visiones del mismo problema.

La estructura de la subtrama debe tener intersecciones fuertes con la trama principal, de modo que contribuya a dar fuerza a la crisis y al clímax final o incluso sea ella quien los provoque.

Normalmente un largometraje no tiene más de tres subtramas, ya que este número es el que mejor se adapta a la estructura del largometraje, puesto que permite desarrollar la historia y concluirla sin alargar ni complicar la trama principal.

La inclusión de numerosas subtramas trae consigo el problema de desarrollar todas ellas sin distraer de la acción principal y sin alargar la historia, especialmente el tercer acto, en el que todas deben llegar al clímax y a la resolución. La resolución distanciada de las subtramas puede dar lugar al anticlímax y la disposición de sus clímax puede ir en detrimento del clímax principal.

Sin embargo, si las subtramas se imbrican en la trama principal, si se estructuran de modo que refuerzan los puntos de acción de ésta y su resolución está sincronizada, el resultado puede ser excelente.

En la película *Granujas a todo ritmo*, los Blues Brothers se ven mezclados en varias historias peligrosas, les persigue la poli, les persiguen los nazis, les persigue una antigua novia de uno de ellos, les persigue una banda de música country, etc. y con todo ello los Blues Brothers han de dar un concierto y llevar el dinero a una oficina para evitar la desaparición de un orfanato.

Todas estas historias tienen planteamiento, desarrollo y desenlace. Todas contribuyen a la situación de crisis y clímax de la trama principal y todas se resuelven rápidamente en el final del tercer acto.

Un ejemplo magistral de utilización de múltiples subtramas al servicio de la trama principal y de la idea temática de la historia lo constituye la película *Tootsie*, ya citada.

Como ejemplo tomamos la subtrama de Dorothy (Michael) con Les (padre de su amada Julie) (Fig. 2).

Como puede observarse en la gráfica:

- El origen de la subtrama es una *anticipación* que aparece en el segundo acto durante el desarrollo.
 - El planteamiento continúa en el segundo acto, y concluye en un *punto de inflexión* que va justo antes del punto de inflexión de la trama principal (es, además, una de las causas del mismo).
 - El desarrollo contribuye de forma determinante a la crisis y al clímax del protagonista en
-

la trama principal, de modo que su situación en la estructura es casi coincidente.

— Tras el clímax viene la resolución de esta subtrama que contribuye de nuevo a la resolución satisfactoria de la trama principal.

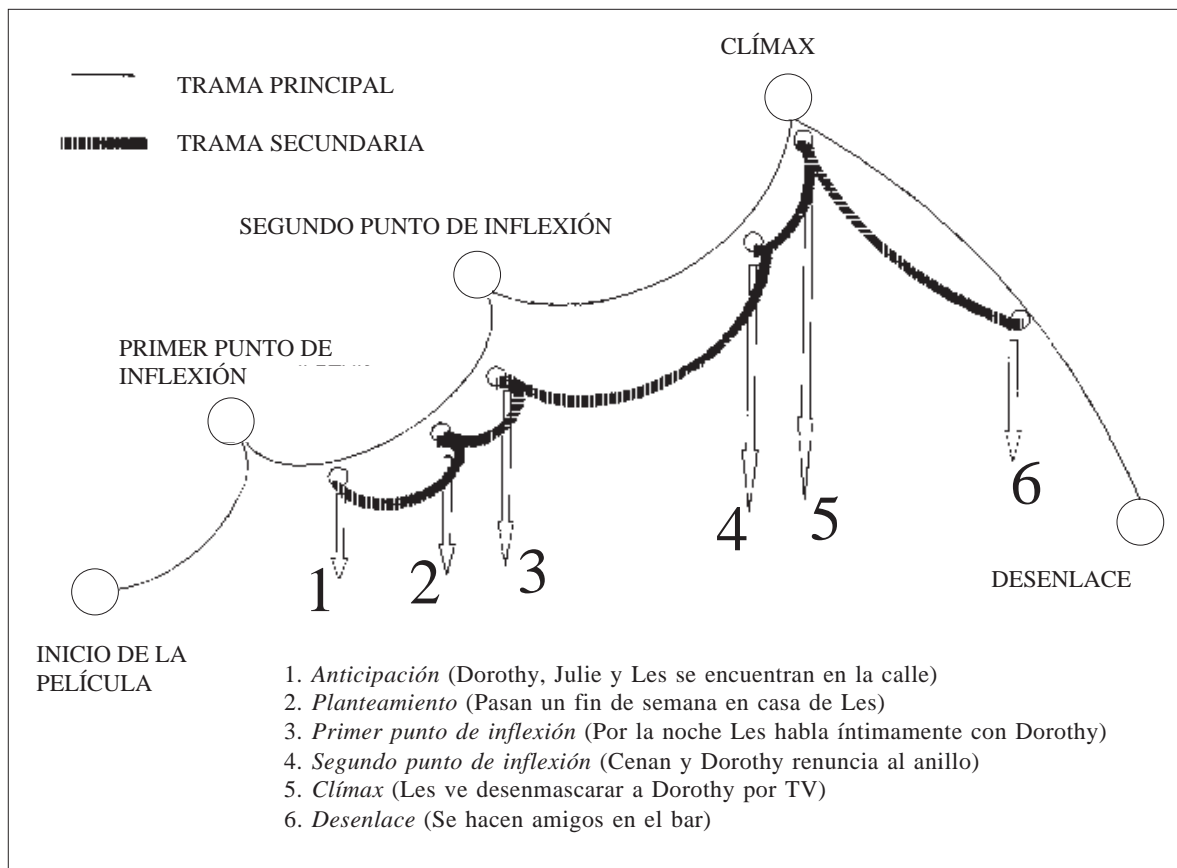


Fig. 2

Todas las subtramas de *Tootsie* tienen una función en la trama principal y su colocación en la estructura es ejemplar, y por otra parte cada una de ellas aporta información sobre la idea temática “influencias entre la amistad y el amor en las relaciones de pareja”.

El visionado de la película es enormemente recomendable así como el estudio de sus subtramas, su función y colocación en la estructura. También conviene realizar un ejercicio consistente en discriminar y agrupar las escenas que componen cada subtrama de modo que pueda observarse la economía y funcionalidad con que se construye cada historia, siempre en función de su papel en la trama principal.

Esta característica de estar en función y al servicio de la trama principal es lo que distingue a la subtrama; sin embargo, existe la posibilidad de incluir *historias paralelas* o *complementarias* cuya supresión no afectaría en nada al desarrollo de la línea de acción principal de la historia.

Las series y las comedias de situación para TV suelen incluir en cada episodio, además de las

subtramas de la trama principal, una trama complementaria o paralela.

Este relato complementario, a diferencia de las subtramas, no está subordinado a la trama principal. Aparece en un momento y da lugar a una anécdota cómica o dramática que introduce elementos de “la otra vida” del personaje, su ámbito privado, sin relación alguna con su papel en la historia.

En algún caso, como por ejemplo en el del detective *Colombo*, el relato complementario mantiene el mismo tema en cada episodio, la relación de Colombo con su esposa. Todo el mundo conoce a la mujer del teniente Colombo aunque jamás la haya visto en la pantalla.

Las subtramas dan dimensión al personaje, enriquecen la historia, contribuyen a suscitar intriga, interés y emoción a la trama principal, vehiculan el contenido temático y, en definitiva, son en muchos casos los instrumentos para dotar de calidad y contenido a historias de acción dramática puramente comerciales.

4 El personaje

Todas las historias relatan experiencias humanas reales o ficticias encarnadas por personajes. Cuando menos, para que exista trama debe existir un personaje, un protagonista de la historia, que ha de luchar por conseguir una meta.

Personaje y función. Normalmente, aun en los relatos más simples, existen varios personajes que aquí clasificamos por su función en la trama:

Principales:

a) Protagonista y antagonista. Llevan el peso de la acción y conducen la trama principal. Entre ellos existe un conflicto que es la esencia del drama.

b) Interés romántico. En casi todas las historias existe otro personaje principal, llamado de interés romántico. Este personaje da lugar a una historia de amor que se desarrolla en una subtrama relacionada con la trama principal y que en muchas ocasiones gana protagonismo sobre la teórica línea de acción o trama principal.

Así, en *Tootsie*, por ejemplo, la historia principal es la de un actor sin trabajo que quiere actuar a toda costa; sin embargo, la aparición de Julie centra el interés de la historia en la relación entre ellos.

De apoyo: Además de los personajes principales, pueden intervenir muchos otros que genéricamente clasificaremos como de apoyo, con funciones particulares en la historia.

Un tipo de personaje muy utilizado es el *confidente* a quien el protagonista manifiesta sus pensamientos y en su relación con él revela aspectos de su carácter. Las escenas con el confidente permiten expresar mediante *secuencias dramáticas* pensamientos y sentimientos del protagonista que de otro modo quedarían sin revelar o aparecerían torpemente en monólogos o voz en *off* de narrador o protagonista.

En *Tootsie*, el confidente es el amigo dramaturgo. Las secuencias en que interviene con el protagonista muestran lo que éste piensa y siente en su nueva identidad, y lo hacen sin interrumpir la acción dramática.

En la conocida película cubana *Fresa y chocolate*, la confidente es la prostituta, a quien el protagonista homosexual manifiesta sus pensamientos y creencias. En esta película la imagen de la Virgen cumple también la función de confidente tanto del protagonista como de la prostituta, pero

en este caso los personajes se manifiestan únicamente hablando a la imagen, y no como en el caso de personas, mediante secuencias con acción dramática en las que más que explicar los pensamientos éstos se manifiestan a través de las acciones.

Existen otros personajes que actúan como *catalizadores*. Es decir, como provocadores de sucesos que impulsan la acción y mueven a actuar al protagonista.

En *Tootsie*, el personaje del agente del protagonista actúa como catalizador importante en dos ocasiones:

a) Cuando convence al protagonista de que nadie le volverá a dar trabajo, lo que mueve a éste a disfrazarse de mujer para conseguirlo.

b) Cuando le asegura que es imposible romper el contrato de Tootsie, lo que obliga a Michael a desenmascarse.

De hecho, este personaje provoca, finalmente, los dos puntos de inflexión en la estructura de la trama.

Otros personajes son simplemente de *masa* o *peso*: crean la ambientación, contextualizan al protagonista o le dan relieve.

Esta es la función de los “gorilas que rodean al gánster”, la mayoría de ellos personajes con muy pocas frases o con ninguna.

En *Regreso al futuro*, los personajes que acompañan al antagonista (la banda o pandilla) prácticamente sólo están para indicar su función de jefe-matón y su intervención se limita a gruñidos de admiración o a repetir frases del jefe.

Otros personajes son de *contraste*, como por ejemplo la amiga del protagonista en *Tootsie* con la que se acuesta de una manera estúpida y a la que trata de un modo paternal y machista en contraste con su trato con Julie.

En *Único testigo*, la hermana del protagonista, que esconde en su casa al niño testigo del asesinato y a la madre de éste, estaba pensado como un personaje de contraste con ésta última para mostrar la diferencia entre una mujer moderna y una mujer de una “secta pacifista”. (Las escenas que cumplían esta función fueron finalmente suprimidas.)

Hasta en producciones de temática seria, suele haber un *personaje divertido*, que en ocasiones es el representante de la “realidad humana” entre tanto héroe; en otras ocasiones es además el confidente, y en otras simplemente “quita hierro” y aligera el dramatismo.

La tradición de este personaje viene de lejos y en el teatro español del siglo de oro se encarnó normalmente en la figura del “pícaro”, sirviente del protagonista.

El mismísimo Sancho Panza cumple esta función, además de la de confidente y contraste. Muchos héroes de acción tienen este personaje de contraste, amigo fiel, con enormes virtudes, y también con defectillos (puede no ser suicida, lo cual aumenta la heroicidad del protagonista que sí lo es,

etc.).

Otros personajes tienen una función *temática*, manifestando en sus acciones y diálogos la tesis de la historia.

Otros representan un *punto de vista* concreto, como por ejemplo el personaje incrédulo en películas de brujería, que representa el punto de vista del público, que va aceptando lo increíble a medida que él se convence.

Otros personajes, llamados de *equilibrio*, actúan contrarrestando una postura, como por ejemplo el caso de un malvado perteneciente a una etnia identificable contrarrestado por un personaje positivo de la misma etnia.

Todos los personajes actúan, de un modo u otro, como ayudantes u oponentes del protagonista y todos han de cumplir una *función* en la trama contribuyendo en algo al desarrollo de la historia.

4.1 Manifestación del personaje

El personaje encarnado por un actor transmite información y expresión a través de su *presencia, situación, acción y diálogo*.

4.1.1 Presencia

a) *Rasgos indiciales*. El personaje es una *imagen* en pantalla, una imagen significativa, que transmite información y expresión con su sola presencia física. El personaje tiene una imagen *indicial* dada por sus características físicas permanentes, que cuando menos no varían durante la situación comunicativa: El personaje es gordo o flaco, alto o bajo, tiene una nariz grande o pequeña, etc.

Estas características indiciales son determinantes en la valoración que del personaje hace el espectador, le será agradable o desagradable, hará especulaciones sobre su clase social, su carácter, su capacidad física e intelectual, etc. Si se acierta con el tipo humano, es decir, si el actor caracterizado “da el papel”, implica que transmite lo que se espera del personaje.

Los rasgos indiciales son las diferentes particularidades anatómicas de los individuos (grosor, altura, etc.), es decir, sus formas corporales.

La tipología corporal de un individuo le dará, en principio, unos significados expresivos. Existen numerosas clasificaciones de la tipología humana que extrapolan personalidad y temperamento en función de las particularidades anatómicas (son clásicas las clasificaciones de Hipócrates, las tipologías de Kresrohmer, de Sheldom, etc.).

El observador de un tipo adopta inevitablemente actitudes diferentes ante el sujeto según cuáles sean los rasgos indiciales percibidos.

Fijémonos en los rostros representados en la figura (Fig. 3). De unos a otros sólo se ha modificado

el contorno de las cabezas, y se han mantenido constantes los demás rasgos. La expresión varía claramente de un tipo a otro y la actitud del observador será diferente en cada caso, pues se crearán expectativas distintas sobre la actuación previsible de cada sujeto.

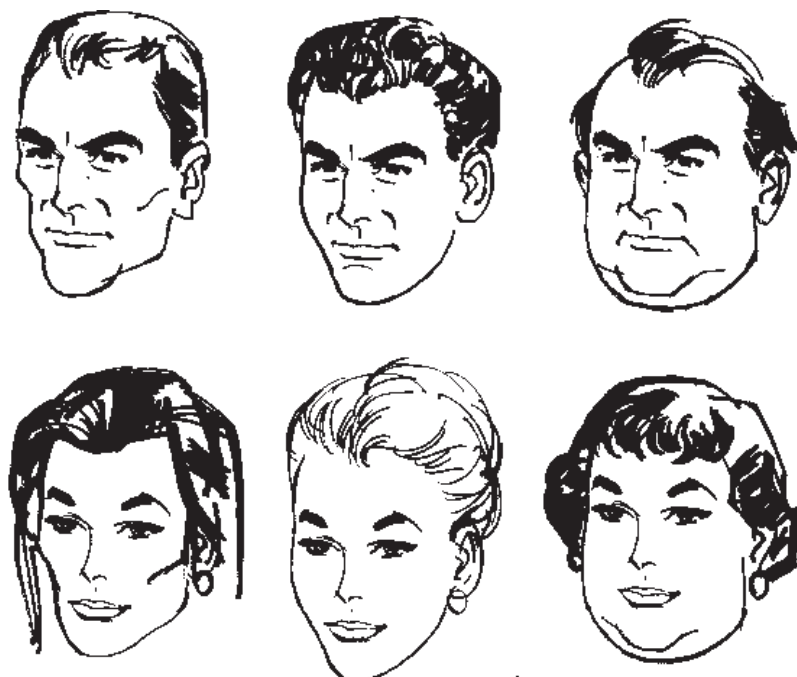


Fig. 3

En la figura siguiente (Fig. 4) los rostros están inspirados en animales. También en esta ocasión la expresión nos produce impresiones diferentes y nos condiciona la valoración del tipo representado. De estas figuras el espectador llega incluso a prever la profesión del tipo. (gorila, barman, bonachón, institutriz, etc.).

Las demás características indiciales son igualmente expresivas y por ello es importante considerarlas para el análisis y selección de personajes.

b) *Elementos artificiales*. El personaje tiene una imagen *artificial*, es decir, construida con complementos y modificable en cualquier momento: El personaje viste una ropa u otra, se peina de una u otra manera, fuma cigarrillos o puros, lleva sombrero y látigo que le identifican, estrella de sheriff, etc.

La indumentaria en muchos casos se mantiene invariable para diferenciar y caracterizar fuertemente al personaje. Así el “cazarrecompensas” del oeste siempre irá con la misma ropa negra, cinturón y funda adornados y muescas en la culata del revólver.

La vestimenta de Superman o Batman es permanente y tiene un significado convencional aparte del carácter que confiere a los personajes.

La vestimenta, los utensilios y otros elementos artificiales son recursos que permiten a la persona

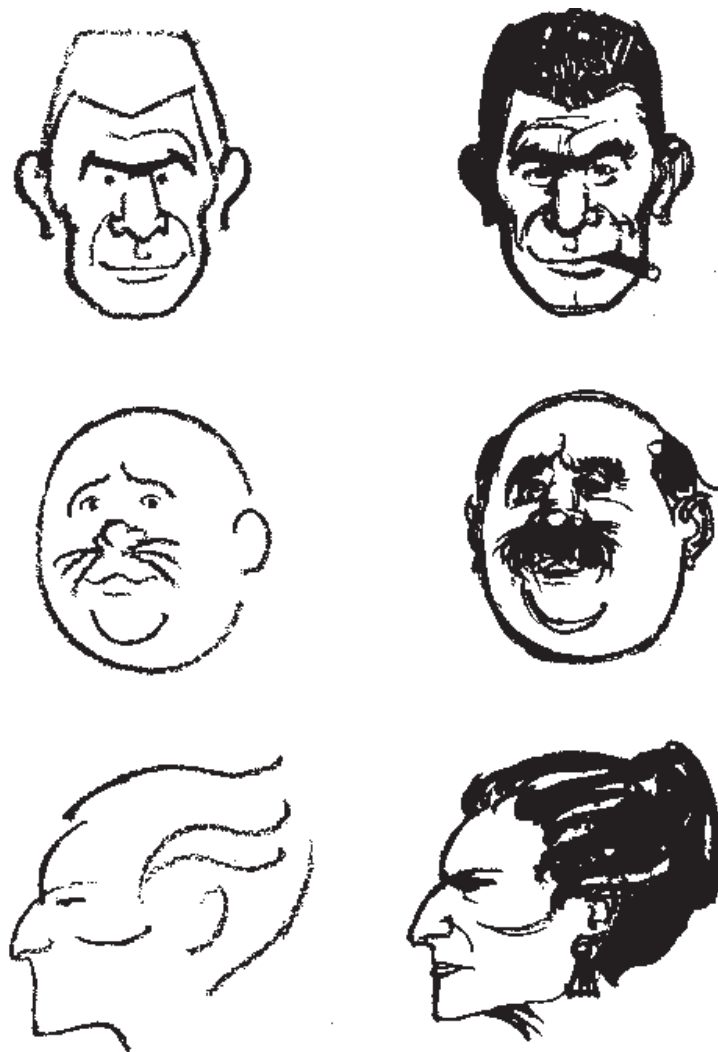


Fig. 4

ser parte activa en la creación de su aspecto externo y de los elementos que le rodean. Estos elementos, al igual que los gestos, son transmisores de significados expresivos y en ocasiones de significados convencionales. Pensemos, por ejemplo, en el bastón blanco, en la corbata o los pantalones tejanos y reflexionemos sobre las implicaciones de tipo social que estos objetos comportan respecto al trato recibido o la participación en grupos sociales determinados.

4.1.2 Situación

El personaje está situado en un escenario concreto y determinado, en un determinado ambiente y con otros acompañantes.

El decorado y el ambiente añaden información sobre el personaje e incluso sus posturas y posiciones y su disposición en relación con otros personajes le identifican.

La *proxemia* estudia el espacio personal alrededor del personaje en las diversas situaciones comunicativas.

Según los estudios realizados por Hall (Fig. 5) se ha comprobado que cada cultura tiene unas reglas de distancia corporal entre las personas, en función de la situación comunicativa. Así, en nuestra cultura existe una distancia íntima muy cercana entre las parejas, una distancia personal que se guarda con los amigos, una distancia social que se mantiene con los desconocidos y una distancia pública que se guarda en actos o situaciones públicas (profesor en su tarima, párroco en el púlpito, etc.).

Piénsese en lo que ocurre cuando una persona entra en el ascensor y hay dos personas más. El recién llegado busca un lugar que se aleje de los demás u orienta su cuerpo en dirección a otra parte y procura no cruzar las miradas con los demás. Esto ocurre porque se ha visto obligado a colocarse a una distancia menor de la “establecida” en nuestra cultura.

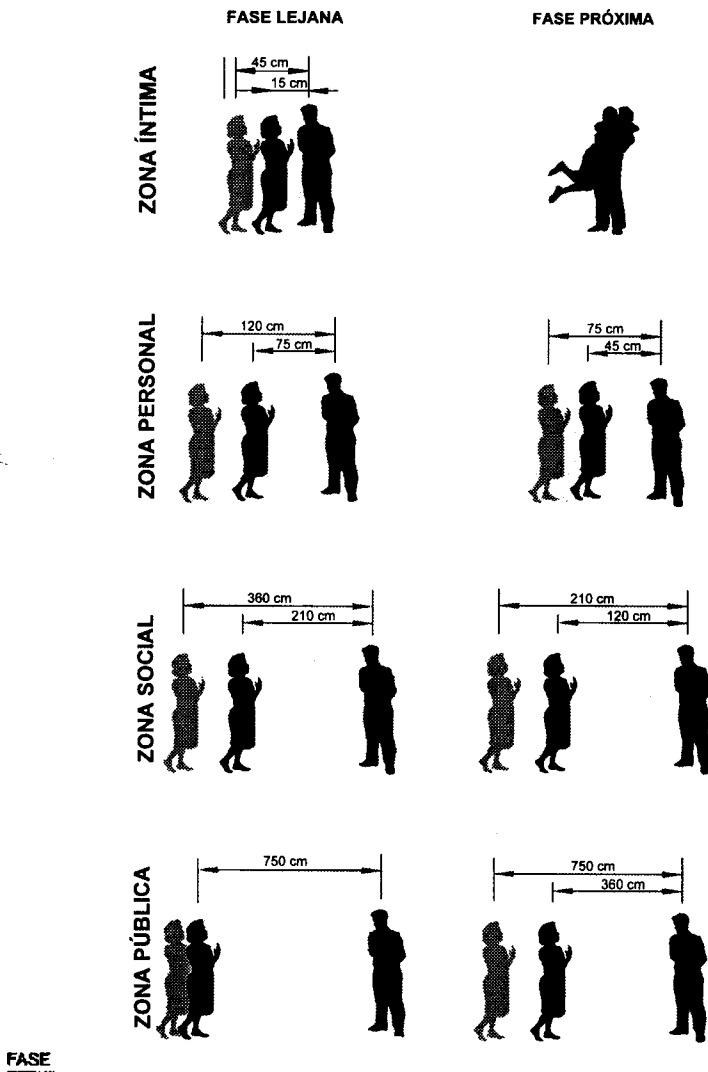


Fig. 5

La película de *El gran dictador* de Chaplin ilustra de forma magistral la aplicación cinematográfica de las reglas de la proxemia: Cuando Hitler va a recibir a Mussolini en su despacho, el asesor de Hitler (Charlot) dispone el escenario y le alecciona para estar siempre en una posición de dominio respecto a Mussolini, esto dará lugar a una secuencia cómica que consideramos antológica y cuyo visionado y análisis recomendamos.

El decorado y la ambientación determinan y completan la información y expresión del personaje.

Todo ello ha de ser considerado por el guionista en la escritura de las secuencias, pero sin entrar en las técnicas de representación —punto de vista (plano y ángulo de cámara), composición (incluyendo el efecto de iluminación), etc.— que serán decididas tras el estudio del guión por parte del director.

4.1.3 Acción o actuación

a) *El escenario*. La acción se desarrolla en un escenario, un espacio físico que determina en gran manera el efecto de la escena.

La acción y el diálogo están condicionados por el escenario y el guionista puede sacar provecho de ello.

Una escena de amor con los gestos de siempre y las palabras de siempre no resulta igual en un banco de un parque que en el lugar de trabajo de uno de los miembros de la pareja, que simula seguir con su tarea. La posibilidad de integrar el contenido en una “secuencia dramática” es mucho mayor en el segundo caso.

El escenario permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes, que en muchos casos no serían comprensibles de modo aislado.

Por otro lado, el escenario permite jugar con el subtexto, es decir con el sobreentendido, de modo que el escenario y la situación permiten al espectador interpretar el verdadero significado de lo que los personajes hacen y dicen.

Una conversación de trabajo entre un hombre y una mujer en un bar puede muy bien convertirse en una escena de seducción jugando con la expresión no verbal y el subtexto.

La selección del escenario adecuado de forma previa ayuda a construir acción y diálogos.

b) *La palabra*. Más adelante dedicaremos un apartado a los diálogos, pero ahora nos interesa realizar algunas observaciones que afectan al modo en que la palabra identifica, individualiza y personaliza, y expresa el estado de ánimo del personaje.

Lo que el personaje dice puede ser inteligente, ingenioso, o puede ser banal e incluso estúpido. Los pensamientos expresados mediante el diálogo caracterizan a un personaje de forma determinante.

El modo en que construye el discurso, las palabras que emplea, etc., orientan sobre su cultura y grupo

social al que pertenece, e incluso sobre su profesión.

El acento, volumen y demás aspectos acústicos del habla clasifican al personaje en un idiolecto (subcultura) y, por último, sus variaciones durante la interacción con otros personajes muestran el estado de ánimo del personaje y expresan sus características psicológicas (timidez, decisión, etc.)

Todos estos aspectos lingüísticos y paralingüísticos permiten que mediante el diálogo no sólo se transmita información semántica (significado informativo) sino que además se transmitan diversos significados expresivos referentes a las características estables del individuo y a las características de un momento concreto.

El modo de hablar caracteriza a un individuo y le individualiza, es decir, le hace reconocible y diferente a los otros, y por otro lado le imprime una personalidad propia.

Si el personaje ha de mostrarse en sus aspectos físicos, psicológicos, emocionales y sociales, no cabe duda que en la expresión de los tres últimos aspectos el diálogo es parte fundamental.

c) *La acción*. La acción del personaje no sólo se expresa mediante la actuación física, gestos y movimientos corporales. La acción puede ser:

— *Interna*: Pensamientos y sentimientos de los personajes, que pueden estar cargados de intensidad y acción dramática.

Ejemplo: Un larguísimo plano de un alcoholico estático ante una botella llena mirándola fijamente sin mover un músculo.

— *Externa*: Actuación física del personaje (gesto y movimiento).

Ejemplo: El alcoholico, en un brusco movimiento, agarra la botella, la levanta y finalmente la tira contra el suelo.

— *Lateral*: Lo que ocurre en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.

El camarero que conoce al alcoholico y asiste a la escena sonrío complacido. Otros personajes están sobresaltados por el ruido.

— *Latente*: La acción latente se desarrolla en *off*, es decir, no se ve en pantalla, pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras él ve otra escena diferente.

En el ejemplo del alcoholico, si se pasa de este personaje, fijo ante la botella, a su mujer en una escena en su casa, y se vuelve al desenlace de la secuencia del alcoholico, durante la escena de la mujer, la acción del alcoholico ha permanecido latente.

La acción puramente física (según Erwin Panovsky) tiene asociados tres significados:

— *Fáctico*: Gestos y movimientos realizados. Se trata de un significado primario que supone el reconocimiento simple de la acción. Golpear con el puño, agitar un pañuelo con el brazo

en alto, etc.

— *Expresivo*: El significado expresivo se extrae de las particularidades anatómicas y artificiales del personaje y de la forma en que realiza la acción fáctica, con brusquedad, delicadamente, etc.

— *Convencional*: La acción de agitar un pañuelo con el brazo en alto tiene en nuestra cultura el significado de despedida y de recepción. Este significado secundario se debe a una convención.

El creador del mensaje icónico que desee mostrar un hombre saludando puede escoger entre muchas opciones; un hombre que mueve la cabeza, que agita la mano, etc.

Cada una de estas variantes tiene un significado fáctico diferente, pero en nuestro entorno cultural todas tienen el mismo sentido convencional: la expresión de saludo.

Para realizar la acción el autor puede escoger diferentes tipos de individuos (personajes) que pueden representar la acción en actitudes diversas. Los rasgos indiciales del personaje escogido y sus acciones comportan siempre significados expresivos diferentes.

d) *Gestos funcionales*. Son aquéllos que el individuo adopta ante una situación concreta. Se manifiestan mediante movimientos y acciones del rostro y del cuerpo.

De ellos los más importantes son las *expresiones de los sentimientos y estados anímicos*, que autores especialistas en el estudio de la comunicación no verbal han clasificado con el título de “manifestaciones de afecto”.

La expresión de la alegría, la tristeza, el enojo, la ira, etc., corporifican en imagen gestual las indicaciones del guionista, acotadas entre paréntesis en el guión.

Otro tipo de gestos funcionales son los *reguladores*, que regulan el flujo de las intervenciones en las conversaciones entre individuos. Se clasifican en:

— *Puntos*. Movimientos de cabeza, cuello y ojos que indican al interlocutor que continúe hablando o que deje su turno.

La mirada mantenida sin pestañear indica al interlocutor que siga hablando, que se le escucha con enorme atención e interés, los asentimientos con la cabeza y los ojos confirman que se sigue el discurso, etc.

Se puede considerar como punto el movimiento de mano que indica que se deje intervenir, si bien este gesto (sin llegar a ser un emblema) es mucho más convencional que los anteriormente descritos.

— *Posiciones*. Las posturas y la distancia espacial entre los personajes: Orientar el cuerpo hacia una persona es invitarle a interactuar; dirigirse a él de costado indica que sólo se espera una respuesta puntual y no se tiene intención de iniciar una conversación.

— *Presentaciones*. Cambios posturales: Cambiar de una posición de frente a frente a una de costado, o simplemente orientada de forma ligera hacia otro lado, indica que se espera a alguien que llegue de ese lado o que se desea finalizar enseguida la conversación.

Los puntos, posiciones y presentaciones son fundamentales en la interpretación de todas las escenas, los puntos en las de diálogo y las otras en las secuencias de actuación sin diálogos o no basadas principalmente en el diálogo.

Un maestro de su utilización era Billy Wilder, excepcional guionista y director. Baste recordar la escena de *Primera plana* en que todos los periodistas hacen un brindis y se agrupan de modo tal que excluyen al periodista homosexual; o la secuencia de la misma película en que la novia del protagonista va a buscarle para casarse con él y le encuentra con el director del periódico que le ha convencido para que se quede a escribir una gran noticia. En esta secuencia magistral las “posiciones” de la novia y del director del periódico muestran por sí solas el conflicto y su desarrollo.

Por último, resaltamos otro tipo de gestos de enorme interés para el significado expresivo de las escenas, los *adaptadores*. Los adaptadores del yo son gestos que se aprenden en relación al control y manejo de diversos problemas o necesidades: Llevarse la mano a la cabeza, cuando se ha hecho una imprudencia, morderse la uñas e incluso el bolígrafo al que se “agarran” los periodistas que actúan como presentadores en TV, y el cigarrillo que siempre han de tener en la mano algunas personas cuando conversan son muestras expresivas de gestos de adaptación.

Jerry Lewis, en *El profesor chifado*, basa gran parte de su actuación en este tipo de gestos.

Un tipo de adaptador es *objetual*, es decir, se adquiere en la práctica de alguna actividad instrumental, como en el caso del bolígrafo y los cigarrillos antes señalado.

Como ejemplo de aplicación recomendamos al lector el visionado y análisis de una de las secuencias iniciales de *Casablanca* en la que un individuo trata de impresionar al protagonista y le entrega finalmente unos visados. En ella el cigarrillo y la forma de fumar entre otras cosas indican claramente la tensión, la ansiedad, la seguridad y las relaciones de dominio entre uno y otro intervinientes.

Todo este tipo de gestos son propios de la conducta humana y en la vida se generan de forma muchas veces mecánica e inconsciente, pero el guionista y posteriormente el director y los actores deben obtenerlos como producto de su reflexión consciente, aunque en el mensaje interese que aparezcan como espontáneos.

e) *Motivación, acción, meta y conflicto*. Un personaje bien conseguido se aleja del estereotipo y tiene su propia personalidad. El personaje con “volumen” o multidimensional (dimensión física, psicológica, emocional y social) piensa, decide, actúa, y reacciona emocionalmente. De hecho, todas sus acciones han de surgir de este proceso.

Toda acción debe estar motivada.

Existe una motivación lejana o general derivada de las experiencias pasadas del personaje, de su personalidad, modo de pensar y actitudes ante determinados hechos, y existe una *motivación inmediata*, que actúa de estímulo y provoca una respuesta inmediata del personaje.

Toda acción debe estar justificada por los dos tipos de motivación. Una acción concreta responde a un hecho concreto pero se efectúa de ese modo porque el pasado del personaje condiciona los pensamientos, actitudes y decisiones del presente.

Es preciso, sin embargo, que en la historia la acción siempre vaya precedida de una *motivación inmediata* provocada por un suceso o acción detonante.

Este tipo de motivación ligada inmediatamente a la acción tiene mayor fuerza dramática y conecta de forma poderosa con los resortes emocionales del público, mientras que las motivaciones lejanas, normalmente notificadas al público mediante *flash back*, pueden interrumpir el ritmo de la acción, y en muchas ocasiones son percibidas como un “parche” del guionista que no ha sabido disponer los hechos de modo que las acciones se produzcan de forma fluida.

Por otro lado, los *flash back* motivacionales, si bien revelan el carácter del personaje, rara vez empujan a realizar la acción, es decir, rara vez son percibidos por el público como causa y justificación de la acción del presente, y en todo caso su justificación sería de tipo intelectual y no emocional. Son ejemplos de este tipo:

El famoso *flash back* de *Casablanca*, larguísimo paréntesis en la historia, muestra las relaciones de Rick con la chica y cómo le abandonó, lo que justifica la acción inmediata del presente.

En *Bailando con lobos* la chica blanca recuerda cómo siendo casi un bebé fue capturada por los indios que mataron a sus padres.

En ambos casos, en el presente, falta una motivación inmediata una acción detonante que sirva de estímulo y causa de la acción.

En la película *Tootsie* se dan de forma clara los dos tipos de motivaciones: Michael es un actor en paro que no consigue trabajo debido a su particular carácter, lo que se nos muestra en imágenes clave y secuencias de montaje.

Esto sería suficiente para motivar su decisión de actuar disfrazado de mujer cuando surge la ocasión; sin embargo, existe una motivación inmediata, un hecho detonante que son las palabras de su agente: “nadie te va a dar trabajo”.

La situación anterior (motivación profunda) hace coherente y justifica la decisión de Michael, pero lo que le *mueve* finalmente a la acción es la conversación con su agente (motivación inmediata).

Conviene tener en cuenta que motivación y meta o finalidad no son lo mismo y, por tanto, no deben confundirse.

La *meta* es lo que se desea conseguir con las acciones, y la motivación es lo que mueve a actuar.

En el ejemplo ya utilizado de la secuencia de *La reina de África* resulta sencillo observar las motivaciones inmediatas de las acciones y la meta del personaje en cada caso:

— Hace un calor insoportable, lo que se nos muestra por gestos, imágenes y diálogos. El calor

motiva que el protagonista proponga que se den un baño. La meta del protagonista es refrescarse.

— Más adelante el protagonista duerme a la intemperie y comienza a diluviar. La lluvia motiva que el protagonista decida guarecerse bajo el toldo preparado por la chica. La meta del protagonista es evitar mojarse.

En estos dos casos la motivación resulta de un suceso-detonante, si bien el modo de ser de los personajes y sus motivaciones profundas hacen que la realización de la acción provoque un *conflicto*.

El *conflicto* puede sobrevenir de la propia acción o de la meta que ésta persigue.

Así, en los ejemplos de *La reina de África* el conflicto deriva de la propia acción ya que las metas del personaje no se oponen a las del personaje con el que entrará en conflicto.

— La chica también desea darse un baño, pero su pudor le impide mostrarse ante él en paños menores (conflicto).

— La chica no desea que el protagonista se moje, pero piensa que cuando entra en su tienda tiene otras intenciones (conflicto). En este caso, las motivaciones profundas (actitudinales) del protagonista, mostradas por su comportamiento en la escena anterior, son fundamentales para comprender el significado de esta secuencia y su función como punto de evolución del carácter del personaje femenino.

En otros casos (casi siempre), la meta del protagonista entra en conflicto con la meta del antagonista. Por ejemplo, el protagonista desea detener al asesino y éste procura evitarlo.

Sin embargo esto no es suficiente para imprimir carácter dramático a las acciones. Todas ellas, para tener estructura dramática, han de tener su propio conflicto.

Motivación, acción, meta y conflicto configuran lo que se llama *la espina dorsal del relato*. Si la estructura es el esqueleto de la historia, su espina dorsal es la actuación del personaje en pos de su meta.

De nada sirve una historia bien estructurada si la motivación del personaje no es clara, si sus acciones no son dramáticas, si no sabemos a qué van dirigidas y si no encuentra riesgo y oposición (conflicto) en su realización.

5 Fases en la creación de un guión

Si bien el guionista es libre para abordar el trabajo y desarrollarlo como le venga en gana, existe un proceso lógico, de seguimiento inexcusable para el principiante y enormemente recomendable incluso para el más experto profesional, si bien este puede simplificar pasos o no expresarlos por escrito. Las fases recomendadas son:

La idea

Para la creación de un relato se comienza por una primera idea, que para que resulte fructífera debe tener dos aspectos, el dramático y el temático.

La idea dramática puede ser una anécdota real o inventada que tenga posibilidades de servir de base a un desarrollo dramático.

La idea dramática es el motivo o intención principal que anima al guión, aquello que se desea comunicar con la historia; en definitiva, las conclusiones que se desprenderán de ella.

Estructura argumental

Descripción esquemática de la historia en la que se expresa de modo sucinto la línea argumental principal del relato, con planteamiento, desarrollo y desenlace.

Sinopsis

Relato literario en unas cuantas páginas que concreta la historia, introduce las subtramas más relevantes, incluye otros personajes de importancia aparte de los principales y, en suma, desarrolla literariamente la estructura completa de la obra.

Tratamiento

Desarrollo explicativo del relato, ordenado por escenarios en los que se desarrollan situaciones.

En el tratamiento se describe en bruto todo lo que ocurre en cada escenario, sin poner aún los diálogos

ni concretar de forma exacta todas las acciones, pero dejando claro el sentido de cada escena en el desarrollo de la línea de acción.

Guión literario

Guión final del guionista con escenarios, situaciones, acción y diálogos totalmente concretados.

En los apartados siguientes explicaremos en detalle el contenido e interés de cada una de estas fases.

6 La idea

“Una historia es la puesta en juego de una idea concreta como un problema, a través de personajes que son la múltiple encarnación de ese problema.”
Pascal Bonitzer

Casi la totalidad de los manuales de enseñanza de creación de guiones comienzan explicando que el guión comienza por una “idea”.

Lo cierto es que esta “idea”, origen del guión, es muy variable según quien sea el guionista.

La idea puede partir de una anécdota, de un personaje, de una situación, de un tema e incluso de una imagen.

Hay productores que encargan un guión que, por ejemplo, sea para niños, trate de pajaritos y donde pueda lucirse determinada actriz.

Estas “ideas”, que están en el origen y que mueven a comenzar la creación, no son lo que en la terminología de los tratados del guión cinematográfico se denomina idea.

La idea que importa, *idea base*, *idea núcleo* o *idea central* no es, por definición, aquello que nos motiva a escribir el guión ni por supuesto lo primero que se nos ocurre.

Podemos definir genéricamente la idea central como el motivo, la intención principal que anima al guión, a la cual remiten todos los elementos de la historia.

En otras palabras, la idea núcleo es aquello que queremos expresar con nuestro relato, el porqué final de nuestra historia.

De hecho, la mayoría de los autores no saben cuál es su idea núcleo hasta que no tienen bien avanzado el trabajo y, cuando la descubren, rehacen lo escrito en función de ella.

Según Pierre Jenn, eso es lo que quería expresar Racine cuando después de trabajar largo tiempo declaraba “*Ma pièce est faite. Je n'ai plus qu'à l'écrire!*”.

Cuando Molière escribía el *Tartufo*, tal vez empezó contando una historia en que un hipócrita engañaba a su benefactor y le robaba la hacienda. Esta historia se da en numerosos relatos: el hipócrita

suele ser un contable o un gestor que se aprovecha de la confianza del hombre para el que trabaja utilizando en su beneficio los poderes recibidos. Generalmente acaba causando la ruina del confiado.

Tal vez la idea vino de una historia de este tipo ya hecha, o tal vez simplemente comenzó a escribir pensando en un falso devoto que le perjudicó en su carrera, o en un noble que le retiró el apoyo por la influencia de falsos devotos (caso real del príncipe de Contí que a partir de 1657 se hace devoto y retira la protección a Molière)

Una vez escrita la obra, el autor decía al rey (1664) que quiso hacer una comedia “*qui décrit les hypocrites et mit en vue toutes les grimaces étudiées de ces gens de bien à outrance, toutes les friponneries couvertes de ces faux monnayeurs en dévotion*”.

Desgraciadamente no podemos saber si esta “idea”, expresada a posteriori, fue idea de partida o surgió avanzada ya la escritura de la historia. Sin embargo, a los efectos de nuestra argumentación esto carece de importancia.

Lo que sí importa es que la lectura de la obra *Tartufo* deja ver claramente lo que quiere decir (idea temática) y lo hace a través de una historia concreta (idea dramática).

Y es que procede hablar de dos tipos de ideas. La que hace referencia al drama (*historia*) y la que hace referencia al tema (*tesis*).

La idea dramática es la más fácil de describir, puesto que contiene unos personajes a los que les ocurre algo concreto.

La idea temática suele ser mucho menos concreta y, en ocasiones, resulta difícil de verbalizar. Precisamente a esta “idea” se suelen referir los autores cuando hablan de “idea núcleo, idea central, o simplemente idea”.

Lo cierto es que, si bien todo el mundo está de acuerdo en la importancia de la “idea”, nadie parece estar en condiciones de expresarla en forma precisa.

Trataremos de concretar su alcance y contenido a partir de algunos ejemplos de “ideas” que citan en sus libros tres reconocidos autores.

a) Doc Comparato pone como idea de *El tercer hombre* lo siguiente: “Fui al entierro de un amigo. Tres días después, él caminaba por las calles de Nueva York”.

Y acepta como ideas a desarrollar por los alumnos las siguientes:

- Una escalera que crece.
- Una mujer que se vuelve loca y coge una plancha como si fuese un perro.
- Un olor de rosas y la madre que está muerta.

Como puede verse, estas “ideas” son anécdotas o meras imágenes. La subjetividad del concepto “idea” se pone claramente en evidencia. En todo caso ninguna de ellas se ajusta a la definición “motivo o intención principal que anima al guión”.

b) Aldo Monelli aboga por una idea “concreta”, “resultado de la aplicación de una idea abstracta a un caso de la vida”. Por ejemplo:

- La infidelidad del hombre con una mujer para quien él lo es todo en la vida.
- El amor irrealizable por culpa de una fuerza mayor que los protagonistas no pueden evitar.
- La cenicienta; la muchacha de condición humilde y de alma generosa que salta a una clase superior por el amor que ha inspirado.
- El cambio de manera de ser que el dinero produce en la gente.
- La trampa que se oculta en el fondo de casi todos los buenos negocios.

Las “ideas” de Monelli se acercan más a verdaderas proposiciones temáticas (tesis) que pueden actualizarse en relatos concretos.

c) Linda Seger. Para Linda Seger, la “idea subyacente”, “asunto” o “tema”, debe reflejar experiencias y deseos universales.

- El triunfo del desvalido.
- La venganza.
- El triunfo del espíritu humano.
- La integridad.

Linda Seger ejemplifica también otro tipo de ideas; son según ella *ideas principales*:

- “Un chico extraterrestre llega a la tierra”.
- “Un grupo de hombres a la caza de un tiburón asesino”.

A partir de estas “ideas principales” Linda Seger recomienda *clarificar el tema*, es decir, reflexionar sobre qué es lo que realmente se quiere decir. Por ejemplo, en el caso de “hombres a la caza de tiburón asesino” el autor podría querer expresar:

- Intereses turísticos triunfan por encima de la seguridad de la gente.
- La lucha del hombre contra la bestia.
- La justificación de la actuación animal en contraposición a la arbitrariedad y sinrazón de la actuación humana.

Linda Seger propone someter a test el tema una vez clarificado: “¿Puedo enunciar el tema en una sola línea? ¿Está mi historia al servicio del tema y el tema al servicio de mi historia? ¿He sido capaz de abandonar un tema menor si entra en conflicto con el tema principal de la historia? (...), etc.”

Podemos deducir que Linda Seger entiende por idea principal la que hace referencia a la historia (idea dramática) a la que asocia un tema o contenido de fondo (idea temática).

Es decir que, si damos a las proposiciones de Doc Comparato una mayor estructura dramática obtenemos “ideas principales” de Linda Seger (ideas dramáticas) o ideas de la historia, y si tomamos las proposiciones de Monelli, tenemos ideas temáticas. Ambas son necesarias y una requiere la otra para actualizarse en el relato, tal como apunta Linda Seger.

Esa es nuestra opinión y es también la consideración clásica de “idea” definida por Aristóteles y desarrollada en toda la teoría dramática clásica que Pierre Jenn (1991) recoge y aplica a las técnicas del guión cinematográfico.

En los puntos que siguen intentaremos explicar estos conceptos y ejemplificarlos correctamente.

6.1 Anécdota e idea dramática

La anécdota es un hecho o suceso, real o ficticio, que llama nuestra atención y que, si se prevé factible para ser convertido en un argumento o historia, da lugar a una idea dramática.

Las fuentes de la anécdota suelen ser la realidad, observada de forma directa, publicada o comunicada verbalmente, y la ficción original o proveniente de la literatura, el teatro, el cine, los cómics, etc.

Anécdotas extraídas de la prensa son:

- Un militar cuya mujer está a punto de dar a luz se entera de que no es el padre de la criatura y lleva a su mujer un paquete en el que está la cabeza del amante.
- Un grupo de personas que han sido objeto de transfusiones sanguíneas se contagian del sida.
- Una persona condenada injustamente, y de la que se demuestra su inocencia, continúa su pena en prisión porque el fiscal alega que el juicio y el procedimiento de inculpación sí que han sido justos.
- Una familia se queda sin casa porque es embargada por equivocación al coincidir el nombre del propietario con el de la persona a embargar.
- Unos jóvenes ponen en práctica un juego de rol y asesinan brutalmente a una persona inocente.

La anécdota en sí misma puede ser una idea dramática si tiene estructura dramática completa (planteamiento, desarrollo y desenlace), o puede ser solamente el germen de una idea dramática si su estructura no es completa.

Tomemos un ejemplo de anécdota de la prensa: Una persona se contagia del virus del sida por una transfusión de sangre. Se trata de una anécdota que presenta sólo una parte de la estructura, no sabemos el porqué, ni cuál será el desenlace.

Una idea dramática a partir de esta anécdota sería:

- Una persona contagiada del sida en una transfusión de sangre lucha contra el hospital hasta conseguir que se investiguen las responsabilidades.
-

Otra sería:

Un analista se da cuenta de que ha entregado sangre contaminada con el virus del sida, intenta evitar que se use sin que se descubra su error, por fin declara la verdad ante la inminencia de un fatal desenlace.

La idea dramática ocupa el nivel de la “denotación” en el mensaje.

La información es explícita y para su comprensión basta la simple lectura.

6.2 Idea temática o idea núcleo

La idea temática es la *tesis* de la historia. Suele entrar más en el campo “connotativo” del mensaje. Se encuentra en un estadio superior de interpretación.

Toda película ha de tratar sobre una idea única, si bien en su desarrollo puede incluir múltiples aspectos de esa idea.

Las situaciones de crisis y clímax han de revelar con claridad la idea fundamental o idea núcleo.

Durante la crisis, el conflicto se manifiesta en toda su magnitud superando al protagonista; sus acciones y reacciones muestran claramente sus actitudes y necesidades.

El clímax es la reacción final, momento culminante de superación del conflicto, toma de decisión trascendental y en muchas ocasiones, en sí misma o en la resolución a la que conduce, es una sentencia final que resume la idea temática de la película.

En el clímax de *Casablanca*, Rick mata al alemán para que Ilsa y Víctor puedan huir “renunciando al amor por sentimientos nobles”. (Idea temática del film: egoísmo y ausencia de sentimientos *versus* entrega y sacrificio por personas o ideales).

En *Tootsie*, Michael renuncia el éxito como “actriz” porque la amistad con Julie ha desembocado en amor, y muestra que “la amistad es una buena base para el amor y que ese amor supera incluso al triunfo profesional”.

En *Oficial y Caballero*, Zak pasa del egoísmo y la lucha en solitario al amor y solidaridad con sus compañeros. En la crisis, está a punto de echar por la borda su futuro, afectado por el suicidio de su amigo Sid a quien Linette rechaza cuando éste abandona la academia militar. En el clímax, Zack se enfrenta a Foley en nombre de sus compañeros, y muestra que “el triunfo personal no es tan importante como la lucha con y por los demás”. Superando su egoísmo muestra finalmente la idea temática del film.

La idea temática no resultaría eficaz si sólo se manifestase en el tercer acto, o aún menos en la resolución a modo de moraleja final. De hecho la unidad de idea debe guiar la historia impregnando el guión de principio a fin.

Hay películas con una idea temática transparente, como *El Manantial* de Vidor, en la que un arquitecto defiende el derecho a la libertad creadora y “el respeto a la integridad de la obra tal como la concibió el artista”.

En esta película, el protagonista vuela con dinamita una urbanización que se ha construido transformando los planos dados por el arquitecto.

La idea central de *El Manantial* expresada en la frase del protagonista: “No busco obras que construir, busco quién financie mis obras” tiene una tremenda relación con la labor del guionista: El guionista concibe un guión que es adquirido por un productor-promotor, el cual, según sus conocimientos, necesidades, intereses y humor, hace con él lo que le viene en gana.

Si la tesis de *El Manantial* se llevase a efecto, los guionistas habrían de quemar casi el cien por cien de las películas de toda la historia del cine.

La idea central de *El Manantial* es una idea muy rica, extrapolable a multitud de casos y actividades. Si bien en el caso de la película la idea se ha expuesto de forma prescriptiva (tomando partido), el tema de fondo queda para el debate: ¿Quién es el dueño de la obra? ¿El autor, el promotor, los usuarios? ¿Qué derechos tienen sobre el producto cada uno de ellos?

La película toma partido, pero aunque el espectador esté en desacuerdo con la idea, comprende al protagonista, comparte sus emociones e incluso comulga con su drástica solución.

En el caso particular de la película, el arquitecto es una persona de una integridad y honradez absolutas, que pone sus condiciones claramente y sin matices, y que renuncia a todo si no se respetan esas condiciones.

La trama de fondo es una trama de *admiración* y de *prueba* tal como la ha descrito Robert Mackee: “Protagonista agradable, noble, íntegro, con un propósito determinado es presionado para que ceda en sus convicciones. Debe escoger entre perder su valor y aceptar el soborno o mantenerse íntegro y sufrir las consecuencias.”

Un personaje así resulta admirable y es digno de respeto, aunque sus convicciones puedan juzgarse como equivocadas. La auténtica idea temática del film es “la integridad personal en el mantenimiento de las propias convicciones”.

Como puede verse, no resulta sencillo expresar en palabras la idea temática del guión; sin embargo, es algo que el guionista debe hacer, debe plasmar en una frase qué es lo que su historia transmite, qué nos quiere decir.

Si el guionista no tiene clara la idea temática, el guión se dispersará, carecerá de unidad y navegará sin rumbo ni orientación, sin posibilidad que pueda distinguirse entre lo esencial y lo accesorio.

6.3 Idea dramática e idea temática

Una anécdota, una idea dramática, es un hecho, no es una historia.

Como hemos visto, la idea dramática vehicula un mensaje más profundo, una idea temática que es el auténtico contenido del discurso —su tesis—, más allá de la simple anécdota expresada en la idea dramática.

En la película *Tootsie*, Michael es un actor en paro dispuesto a todo, incluso a hacerse pasar por mujer, para trabajar como actor, y este hecho constituye la idea dramática del film.

Sin embargo, tal como lo han expresado los propios autores, la película pretende mostrar las relaciones de amor y amistad (idea temática descriptiva) y cómo la amistad es una buena base para el amor (idea temática prescriptiva). Esta es la idea temática, el mensaje que se quiere transmitir a través de la anécdota o idea dramática para hacerlo llegar al público.

Existen películas donde la idea temática adquiere protagonismo frente a la idea dramática como la famosa *Intolerancia* de Griffith, en la que se alternan diferentes situaciones de intolerancia a lo largo de la historia.

De hecho, el montaje ideológico o simbólico teorizado y propugnado por Eisenstein pretendía ante todo significar ideas temáticas más que narrar una historia, si bien este tipo de cine no ha prosperado masivamente y el propio Eisenstein lo utilizó como base exclusivamente en dos de sus films, *Octubre* y *La línea general*.

Ello no significa que se haya renunciado a la idea temática pero sí que se la ha supeditado a una idea dramática (línea de acción clara) a través de la cual se vehicula y se hace llegar al espectador.

Así, en *El acorazado Potenkin* la idea temática prescriptiva es la unión del pueblo contra la tiranía de los poderes opresores. La anécdota o idea dramática del film está basada en un hecho real, que fue la sublevación de un barco a causa de que les servían comida podrida.

La sublevación del pueblo ocurre también en la obra de teatro *Fuenteovejuna* de Lope de Vega. La idea dramática de *Fuenteovejuna* también está basada en un hecho real. El pueblo de Fuenteovejuna se subleva y mata al comendador.

Pero la idea temática no es la unión del pueblo contra los poderes opresores, éstos no son puestos en cuestión. La idea temática es “el derecho de los villanos” (aldeanos) a defender su honra, incluso frente a sus señores naturales.

Se dice que el cine europeo prima el tema en detrimento de la historia, mientras que los americanos vanalizan el tema y se preocupan exclusivamente de la acción dramática.

Lo cierto es que si el tema (idea temática) está desligado de una historia interesante o se dispersa en diversidad de historias, pierde toda fuerza dramática y con ello la capacidad de interesar al público en general, mientras que una película sin tema puede ser agradable por la dinámica e interés inherentes a la acción dramática misma.

De este modo resulta que películas de acción realmente vacías de contenido temático atraen al público y llenan las salas, mientras películas de gran profundidad temática son vistas únicamente por el director y sus amigos más íntimos.

Normalmente esas películas de acción, aparentemente vacías, se ajustan a la estructura mítica del héroe, son siempre la misma historia en la que el héroe supera todos los obstáculos y sale victorioso. Una historia eterna que nos han contado las leyendas y los cuentos populares y que se repite en todas las culturas y latitudes.

Del funcionamiento de la estructura mítica nos ocuparemos más adelante. Baste saber por el momento que para que un relato funcione es suficiente que exista acción dramática. Es decir, una anécdota con estructura completa donde unos personajes se enfrentan a la superación de un conflicto que entraña dificultades y riesgos de importancia.

Si esta acción dramática además vehicula un mensaje de fondo, una idea temática, añadiremos volumen y profundidad, una segunda lectura para espíritus más cultos y exigentes.

El acierto está en hacer que la idea dramática sirva a la idea temática y a la inversa, sin interferirse ni competir, sino apoyándose mutuamente e imbricándose en una unidad dramática y temática.

Ninguna historia puede ser una mera disculpa para tratar un tema, del mismo modo que un tema no se debe superponer a una buena historia. Tema e historia deben fundirse y confundirse en el desarrollo natural de las acciones.

7 Conflicto e intriga básica

Se ha dicho que el conflicto es la sangre del drama.

El conflicto es una lucha de intereses o de objetivos, un enfrentamiento entre contrarios. En el relato siempre ha de haber un conflicto.

Protagonista y antagonista se enfrentan porque sus intereses entran en conflicto (*conflicto de relación*).

El protagonista tiene un conflicto consigo mismo, desea dos cosas incompatibles que entran en conflicto y ha de decidirse por una (*conflicto interior*).

El protagonista se ha de enfrentar a un poder superior no humano: Dios (en *Amadeus*, por ejemplo) o las fuerzas de la naturaleza: Terremotos, inundaciones, etc. (*conflictos: cósmico y de situación*).

Si bien, en todos los casos y para hacer posible la acción, todos los conflictos se traducen en *conflictos de relación*.

Salieri, en *Amadeus*, reprocha a Dios que haya dado el genio a Mozart en vez de a él que lo merece más, pero en la película el conflicto que alimenta la trama es entre Salieri y el propio Mozart.

Asimismo, en las películas de desastres naturales, el conflicto se traslada a las relaciones entre personajes.

Ejemplos de conflicto extraídos de películas son:

— *Conflicto interior*. Michael, en *Tootsie*, desea actuar aunque para ello se haya de hacer pasar por mujer, pero se enamora de Julie a la que no puede tener si no se presenta como hombre.

— *Conflicto de relación*. En *La reina de África*, Bogart quiere huir de los alemanes y Katharine quiere enfrentarse a ellos y hundirles un barco.

— *Conflicto cósmico*. En *Amadeus*, Salieri se enfrenta a Dios tratando de acabar con “su criatura”, Mozart.

Todo conflicto lleva inherente el germen de una intriga básica.

La *intriga* en el contexto narrativo puede definirse como “encadenamiento de los sucesos que forman el nudo de la acción en un drama”; o dicho de otro modo, situaciones, acciones y reacciones de unos personajes envueltos en un conflicto, por la consecución de una meta.

La intriga básica puede expresarse mediante el “enredo” y mediante la naturaleza del problema suscitado por el conflicto.

Toda intriga implica las preguntas: ¿conseguirá el protagonista su objetivo? ¿superará las pruebas? ¿cómo lo hará?

- Se vengará.
- Enamorará a la chica.
- Se salvará.
- Descubrirá al asesino.
- Demostrará su inocencia.
- Rescatará a su hijo.
- etc.

De hecho, la mayor parte de las veces, el público sabe la respuesta a la pregunta, aunque el desarrollo de la trama hace pensar en la dificultad de que el protagonista alcance la meta.

La fuerza de la intriga depende, entre otras cosas, de la intensidad del conflicto y del modo en que se desarrolla la propia intriga.

El desarrollo de la intriga puede ser valorado en términos de:

- Interés (motivación).
- Emoción.
- Peligro-riesgo.
- Suspense-sorpresa.
- Ingenio (en el diálogo y en el desarrollo de la acción).
- Imprevisibilidad y coherencia.
- Espectacularidad.
- Estructura dramática.
- etc.

Charles Curran propone un interesante juego para ejercitarse en la creación de guiones de ficción.

Dada una lista de “personajes característicos” y una lista de “intrigas básicas” se elige una combinación al azar y debe construirse la historia a partir de ella.

Los personajes vienen descritos por una característica que les definen.

- Actor.
 - Demente.
 - Ladrón.
 - Drogadicto.
-

- Divorciado.
- Emigrante.
- Otros.

Las intrigas se acompañan de las funciones necesarias que los personajes deben cubrir:

- Rescate. Un desafortunado, un amenazador, un libertador.
- Crimen y venganza. Un criminal, un vengador.
- Sacrificio por una pasión. El apasionado, el objeto de la pasión, la persona o cosa sacrificados.
- Adulterio asesino. Los adúlteros (el/los asesino/s) y la víctima (marido o esposa traicionados).
- Otros.

A partir de estos datos se propone la creación de un guión, paso a paso: idea, estructura, sinopsis, guión literario.

No deja de ser un juego para ejercitar la imaginación, pero el hecho de tener que construir una historia a partir de personajes e intriga tomados al azar en cierto modo es un reto que, bien canalizado, puede ser motivador, y en ocasiones produce resultados sorprendentes. En nuestro caso, nos ha servido para ilustrar un poco más el concepto de intriga.

8 Estructura o *story line*

Definido el conflicto y planteada la intriga, resulta sencillo realizar una *story line*, es decir, dar estructura a la idea dramática o anécdota, dotándola de planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace.

Para ello basta contar con los personajes principales, el conflicto y la línea de acción principal (trama principal) y el desenlace de la historia.

Si tenemos un joven vaquero que regresa a la tierra de sus padres, un malvado jugador de naipes dueño del *saloon*, la mujer fatal que baila en el *saloon* y la maestra joven bonita y “decente”; resultará sencillo prever un conflicto, imaginar la trama (intriga) y construir una *story line*.

Como ejercicio proponemos al lector que escriba al menos dos *story lines* diferentes a partir de estos personajes.

Una *story line* o estructura básica puede ser origen de múltiples relatos diferentes. La *story line* de Romeo y Julieta, por ejemplo, ha originado cientos de películas.

Una *story line* de *Casablanca* podría ser:

- *Planteamiento*. Un antes héroe de la resistencia, y ahora antihéroe “duro”, desencantado por el abandono de su amada, vive en Casablanca donde tiene un bar.
- *Desarrollo (nudo)*. Su amada aparece en Casablanca casada con un héroe de la resistencia.
- *Conflicto*. Renace el amor entre ellos. Ella está casada con un hombre admirable.
- *Desenlace*. Renuncia a ella por sentimientos nobles.

Woody Allen, en *Sueños de seductor*, homenajeando *Casablanca*, recoge la esencia de su *story line* y realiza un relato cómico, absolutamente diferente, en el que el protagonista renuncia finalmente a la mujer de su amigo despidiéndola con las mismas palabras con que Bogart lo hacía en *Casablanca*.

Esta característica de la estructura o *story line* como posible generadora de multitud de relatos diferentes es especialmente reconocible en las series de TV de personaje fijo, y en determinados relatos humorísticos que mantienen los mismos personajes a lo largo de los años.

Si observamos la estructura de series humorísticas tan populares como *Mortadelo y Filemón*, *Pepe*

Gotera y Otilio, (ambas de Ibáñez), etc., veremos que se ha mantenido inalterable a lo largo de los años pero ha generado una enorme diversidad de relatos que continúan en la actualidad.

En *Pepe Gotera y Otilio* la estructura es:

- *Planteamiento*. Reciben el encargo de realizar una chapuza.
- *Desarrollo*. Otilio provoca, al realizar su trabajo, desastre tras desastre.
- *Desenlace*. La persona que les ha contratado persigue a Pepe que a su vez persigue a Otilio.

En *Mortadelo y Filemón* la estructura es casi idéntica.

- *Planteamiento*. Les encargan solucionar un caso.
- *Desarrollo*. Mortadelo provoca, al realizar su trabajo, desastre tras desastre.
- *Desenlace*. Filemón persigue a Mortadelo y los dos son perseguidos.

Resulta sorprendente que de un esquema tan simple se alimenten infinidad de relatos diferentes que la gente lee semana tras semana a lo largo de toda su vida.

En los ejemplos anteriores la idea temática de fondo es bien simple: la providencia protege al débil y menos capacitado, haciendo que las desgracias recaigan sobre el más fuerte, más capacitado y con mayor *status*.

9 Sinopsis argumental

La *sinopsis argumental* es un resumen de entre tres y diez páginas, en el que se cuenta la historia.

Además de añadir mayor concreción y detalle a los personajes principales, el conflicto, la línea de acción principal y el desenlace, explica las tramas o líneas de acción secundarias y los puntos de acción dramática más importantes.

Si bien la *story line* podría servir de esqueleto a innumerables relatos diferentes, en la sinopsis, el grado de concreción es tal que identifica a un relato y a uno sólo.

Debe contener suficiente información sobre los personajes, la acción y la estructura como para poder valorar las posibilidades del argumento.

Suele hacerse también con el fin de vender la idea del guión a un productor, antes de abordar el tratamiento del mismo.

9.1 Modelo para elaborar y/o analizar la sinopsis

Para escribir la sinopsis es necesario revestir la estructura y completarla, para ello proponemos partir de la propia estructura, describiendo la *situación inicial*, qué cambio o *desequilibrio* se produce, qué origina la trama y cómo se resuelve o concluye (*situación final*).

Veamos su aplicación a la película *Casablanca*:

— *Situación inicial*. Casablanca es un lugar de paso hacia América para aquellos que desean huir de los alemanes. El bar de Rick es el sitio donde se comercia con visados, sin que la policía de Vichy ni los alemanes se molesten en impedirlo.

— *Desequilibrio*. Un individuo que ha matado a dos alemanes y les ha robado dos visados especiales se los entrega a Rick para que se los guarde, el individuo es muerto a tiros ante las narices de Rick, que no hace nada por evitarlo.

Con la llegada de un temido líder de la resistencia, los visados que Rick esconde se convierten en algo muy codiciado para mucha gente: Los alemanes los desean a toda costa para que el resistente no pueda huir. La policía los desea para aumentar el favor de los alemanes. El líder de la resistencia, para poder huir. Pero da la casualidad de que con el líder de la resistencia

viaja su esposa, que resulta ser la mujer a la que Rick ama y que le dejó abandonado tiempo atrás sin ninguna explicación.

— *Opciones*. El encuentro casual con su antiguo amor, que le pide los visados para su marido, provoca en Rick un conflicto.

Rick es un tipo duro, sólo le importa él mismo. En esa situación puede:

- Romper los visados o venderlos a alguien.
- Dárselos a la policía o a los alemanes.
- Dárselos al héroe pero no a la chica.
- Dárselo a la chica pero no al héroe.
- Abandonar Casablanca.
- etc.

Rick guarda un rencor terrible hacia la mujer que le traicionó y, aunque siente respeto y admiración por el héroe, el deseo de vengarse le impide dar los visados al mismo.

Tampoco se los dará a la policía ni a los alemanes, porque en el fondo no les soporta.

Cabe dentro de lo posible que los rompa, los venda ...

Pero en los encuentros en que ella intenta convencerle ...

— *Renace el amor*. Las *opciones* cambian. El conflicto está en que quiere ayudarles pero no quiere perderla.

Ella le pide que dé los visados a su marido y ella se quedará con él.

— *Resolución. Situación final*. Rick deja que el héroe escape y convence a la mujer para que vaya con su marido.

Rick “renuncia al amor por sentimientos nobles”. (Idea temática del film que se sintetiza en el final, en una escena que culmina la evolución del carácter del personaje).

9.1.1 Análisis de la estructura

El *relato de una sola trama*. Las características estructurales pueden ser ya analizadas y valoradas a partir de la sinopsis, y es especialmente clara en relatos sencillos con una sola trama.

Woody Allen, en *Todo lo que usted deseaba saber sobre el sexo y no se atrevía a preguntar*, aplica la estructura clásica en cada uno de los relatos independientes de que consta la película.

Escogemos, como ejemplo, el primer episodio de esta obra, que analizamos a partir de su visionado en vídeo.

Sinopsis literaria: Un bufón con muy poca gracia y extremadamente libidinoso pretende los favores de la reina, que le rechaza dada su condición.

El espectro del padre del bufón se le aparece y le envía a un brujo para solucionar su problema.

El brujo le prepara un afrodisíaco infalible y el bufón se decide a dárselo a la reina; para ello debe superar la barrera de los guardias, les engaña y accede a la cámara real, convence a la reina para que tome el bebedizo e inmediatamente ésta arde de deseos por él.

El bufón la desnuda de forma apresurada mientras ella suspira apasionadamente, deseosa del contacto carnal; los guardias escuchan los suspiros, mientras el bufón continúa su tarea, hasta descubrir que, bajo sus abundantes ropajes, la reina lleva un cinturón de castidad.

El bufón intenta abrirlo con diferentes llaves, después con un candelabro, para, finalmente, salir al pasillo y coger una lanza de uno de los guardias, para abrir a toda costa el cinturón. Lo consigue, pero no sin hacer tal escandaloso ruido que el propio rey se despierta y se dirige hacia la estancia de la reina, precedido por las voces del pregonero que anuncian su disgusto.

Al oír las voces del pregonero el bufón intenta vestir de nuevo a la reina y colocarle el cinturón, pero se atrapa los dedos con él; de todos modos logra vestirla y disimular su mano bajo el ropaje.

La reina convence al rey de que el bufón sólo estaba distrayéndola con sus bufonadas y el rey “traga”, pero despide al bufón, quien, al estar unido a la reina, no puede obedecerle; la reina le acompaña hasta la puerta y allí el bufón se introduce bajo las faldas de ésta.

La reina regresa con el bufón bajo sus faldas y el rey saca una llave, la del cinturón de castidad; reclina a la reina sobre la cama y bajo las faldas asoman los enormes zapatones del bufón, que se balancean en un último y desesperado intento de disimular la situación, pero el rey levanta las faldas de la reina y le descubre. El bufón es ajusticiado por el verdugo en las mazmorras del castillo.

En este relato encontramos de forma ejemplar la estructura analizada:

En el *planteamiento* conocemos el personaje y su deseo, también la dificultad de llevarlo a término, dada su condición. El filtro marca el primer *punto de inflexión* y nos introduce en el desarrollo del *segundo acto*.

El bufón, movido por el espectro de su padre, se decide a obtener a la reina mediante el filtro y burlando al rey y a los guardias. Con ello se rompe la situación de equilibrio y entramos en la intriga (¿logrará sus propósitos o será descubierto?) que sólo al final restablecerá una situación de equilibrio con la respuesta.

En el *desarrollo*, el bufón encuentra barreras: primero los guardias y después el cinturón; entre las posibles decisiones-acciones opta por abrirlo a toda costa, lo que da lugar a una secuencia de acción hasta que lo consigue, pero con el escándalo despierta al rey y provoca el *segundo punto de inflexión*, que nos introduce en el *tercer acto* y acelera los acontecimientos hacia el final. La pregunta ahora

no es si conseguirá a la reina, sino si salvará su vida.

En el intento de volver a vestir a la reina se pilla los dedos con el cinturón (situación de *crisis*) mientras el rey se acerca irremisiblemente.

El rey entra (situación de *clímax*) y en principio le engañan, *resolución* favorable, pero el rey siente deseos sexuales (nueva situación de *clímax*) y en su acoso a la reina le descubre (*desenlace*) y al bufón le cortan la cabeza.

En este caso, al igual que en la secuencia de *Tootsie*, se da un primer *desenlace aparente* que parece favorable, seguido del desenlace real muy diferente y más sorprendente.

Este tipo de desenlaces es particularmente adecuado en el género cómico y en el de suspense.

No se debe confundir la división de planteamiento, nudo y desenlace con la clásica división en tres actos; ambas se dan a un tiempo, pero no son coincidentes (Fig. 1 pág. 17).

El planteamiento suele ocupar tan sólo una porción del primer acto, donde se dan otras informaciones hasta llegar al punto de inflexión que marca el final del primer acto y el principio del segundo.

El desarrollo o nudo incluye desde el principio del segundo acto (que acaba con el segundo punto de inflexión) hasta el *clímax* del tercer acto.

El tercer acto incluye desde el punto de inflexión del desarrollo hasta el final del desenlace.

En una película de largometraje estándar, ambas divisiones suelen distribuirse como se presenta en la figura, en la que cada página equivale a un minuto de proyección (según el modo de escritura de EEUU, perfectamente estandarizado).

El lector puede aplicar el esquema tanto a secuencias como a películas completas, siempre que en el primer caso, en lugar de número de páginas o minutos, vea partes proporcionales.

9.1.2 Análisis estructuralista

Si bien para la primera estructura (*story line*) basta con tener los personajes principales, su rol, el conflicto o intriga y la resolución, en la sinopsis deben estar todos los personajes cuyas funciones intervengan de forma directa en la conformación de la estructura más detallada que hemos explicado.

Un modo de analizarlo es aplicar el modelo estructuralista de los *actantes*. El actante viene calificado por su función y puede ser personaje, cosa o “ente”.

El relato se configura a partir de las relaciones entre los actantes. Jules Greimas propuso un esquema que simplificado podría expresarse del modo siguiente:

En el relato hay algo o alguien (destinador) que mueve al protagonista (sujeto) a actuar en pos de una meta (objeto) en beneficio de alguien (destinatario). En el camino hacia la meta encontrará

dificultades y entrará en conflicto con otros personajes, con las circunstancias o consigo mismo (oponentes) y, por otro lado, contará con la ayuda de otros personajes, se ayudará de objetos o máquinas, etc. (ayudantes).

En la historia del bufón el destinador es el espectro de su padre, el sujeto el bufón, el objeto la reina, los ayudantes son el brujo que le proporciona el filtro y la lanza de la que se sirve para abrir el cinturón de castidad, mientras que los oponentes son la propia reina, cuyo rechazo debe convertir en aceptación, los guardias que le impiden el paso y, sobre todo, el rey.

Es preciso matizar que sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudantes y oponentes son funciones “actantes”, con lo cual un mismo personaje puede cumplir en el relato varias funciones a la vez, y varios personajes pueden cumplir la misma función.

En *En busca del arca perdida*, el destinador son los responsables del museo que le encargan la recuperación de una pieza arqueológica (objeto). Para conseguirla, Indiana tendrá ayudantes humanos, como el científico despistado, la chica, el niño, etc.; y ayudantes objetuales, como su látigo. Sus oponentes serán un científico malo, los nazis, una secta, etc., con los que habrá de enfrentarse para conseguir el objeto en bien de la humanidad (destinatario), la cultura, la paz y la justicia.

9.1.3 Estructura arquetípica. El mito del héroe.

La estructura que exponemos a continuación es la base de multitud de historias desde tiempo inmemorial; en ella están implícitos los modelos que antes hemos analizado:

1. El héroe comienza sin ser héroe
 2. El detonante (suceso que pone en marcha el relato) provoca un problema, conflicto o desequilibrio.
 3. Alguien, o la situación misma, requieren su ayuda (destinador), pero el personaje se resiste a intervenir.
 4. El punto de inflexión (suceso que agrava la situación) aumenta el conflicto o crea otro nuevo; le obliga a implicarse.
 5. El personaje ha de actuar para conseguir la meta (objeto), para lo que contará con ayudantes humanos y objetuales.
 6. El personaje encontrará oponentes humanos y objetuales con los que entrará en conflicto.
 7. Habrá de superar pruebas cada vez más difíciles, arriesgadas y peligrosas.
 8. El segundo punto de inflexión agravará la situación y el personaje entrará en una fase de crisis (parece que no va a conseguir su meta).
 9. La situación se hace insostenible y el personaje ha de actuar definitivamente “a vida o
-

muerte”, para superar la situación (clímax).

10. El personaje consigue su objetivo, salva a la víctima, a sí mismo o a toda la humanidad (destinatario).

11. El personaje ha evolucionado en el trayecto, ha madurado, ha cambiado en carácter, fortuna o pensamiento.

En definitiva, desde siempre existen historias que narran la lucha de un personaje por conseguir un objetivo difícil e importante en conflicto con alguien o algo que se interpone. Y los espectadores viven cada vez un nuevo relato con el mismo mensaje de fondo, la lucha por mejorar, por conseguir lo que se desea o por vencer los peligros y amenazas que perturban una situación deseada.

Las características de los personajes y la identificación que provocan en los espectadores, la dimensión y capacidad de interesar del conflicto, la originalidad de la trama y la forma en que se desarrolla (interés, suspense, etc.) y la capacidad para provocar emociones, diferencian unas historias de otras.

La sinopsis nos sirve para valorar la estructura, pero no define a los personajes en profundidad, por ello suele acompañarse de una descripción de los personajes y su papel en la historia.

10 Primera descripción de los personajes

Aunque en la historia aparezcan multitud de personajes, hay unos pocos sobre los que recae el peso de la misma. Estos personajes, llamados principales, son los protagonistas y los antagonistas, sin los cuales no habría conflicto ni existiría la trama principal (idea dramática).

Como mínimo debe existir el sujeto (personaje que persigue una meta) y un oponente con el que entra en conflicto.

Como ejemplo podemos intentar describir los personajes de Humphrey Bogart y Katharine Hepburn en *La reina de África*.

Humphrey Bogart interpreta a un individuo desaliñado, tosco, borrachín, despreocupado y campechano que es dueño de una vieja barcaza para el transporte de mercancías por el río.

Katharine Hepburn interpreta a una solterona, tipo victoriano, beata, idealista, distante y orgullosa que ayuda a su hermano en la labor apostólica de una misión en África.

Con esta breve descripción basta para saber que estos personajes difícilmente pueden llegar a intimar y que puede haber conflicto si se ven obligados a hacerlo por las circunstancias.

Eso mismo es lo que ocurrirá en la película. Tras un ataque alemán al poblado, en el que muere el hermano de Katharine, Humphrey escapa con ella en su barcaza “La reina de África” y se detienen en un remanso del río.

Anclados en la orilla, con un sol de castigo, tiene lugar una secuencia importante para el conocimiento de los personajes.

La secuencia se desarrolla como sigue:

Él bebe ginebra y ella toma té. Él está descamisado y ella vestida con traje largo que la cubre hasta el cuello. Él se seca el sudor con la camisa y ella se toca discretamente la frente con su pañuelo.

Humphrey propone que se den un baño y ella, aunque con reparos, acepta, ya que él la tranquiliza diciéndole que él se bañará al otro lado de la barcaza.

Todo transcurre sin problemas hasta que ella decide volver a la barcaza y no es capaz de trepar;

entonces se ve obligada a pedir auxilio a Humphrey para que le ayude a subir.

¿Cuál será la reacción de él? ¿Aprovechará para propasarse o tan sólo para verla en paños menores? Pues ni una cosa ni otra nuestro rudo marinero de agua dulce vuelve la vista ruborizado mientras ayuda a la señorita a trepar a la barcaza.

Queda claro que nuestro personaje es mucho más sensible y respetuoso de lo que cabría esperar de las apariencias. Sin embargo, ella continúa distante y desconfiada y monta una tienda en un lado del barco para proteger su intimidad mientras duerme.

Esta breve secuencia ha servido para mostrarnos que Humphrey es una persona incapaz de propasarse con ella a pesar de que las circunstancias se lo pongan en bandeja, y que ella sigue siendo distante y desconfiada.

Esta secuencia en realidad es el planteamiento de otra secuencia más larga:

Katharine se acomoda en la tienda para dormir, mientras que Humphrey duerme a la intemperie en el otro extremo del barco. De repente se desata una lluvia torrencial y Humphrey, tras intentar taparse y no conseguirlo, se atreve a asomarse a la tienda de ella para guarecerse.

Katharine se despierta y le echa sin contemplaciones. Él se retira dando excusas. Ella se da cuenta de que fuera llueve terriblemente, le llama con voz amable y le invita a que entre en la tienda para protegerse.

Él entra, se sitúa lo más apartado posible de ella, casi mojándose, y le pide perdón por haberla asustado. Ella, arrepentida y amable, le cubre con un paraguas.

En esta secuencia Katharine conoce mejor al personaje de Humphrey y también nosotros los espectadores sabemos algo más de su carácter; pero además, en esta secuencia, por vez primera vemos un atisbo de acercamiento por parte de Katharine, un primer indicio de que puede cambiar su actitud respecto a él, o tal vez incluso su carácter y su actitud ante la vida, como realmente ocurrirá a lo largo de la película.

Las características físicas, las motivaciones, acciones y reacciones de los personajes nos descubren cómo son, cómo piensan y cómo sienten, y secuencias como la descrita nos muestran los hechos que poco a poco originan la transformación de carácter o pensamiento de los personajes, su evolución a lo largo de la historia.

10.1 La transformación del personaje

El mito de mejora o curación

Antes describimos la estructura de las historias basadas en el mito del héroe, en las que el personaje en multitud de casos no sufre transformación alguna (piénsese en la típica película de acción y aventuras, tipo *Indiana Jones* o *007*), en las que el personaje acaba la película igual que la comenzó, dispuesto para una nueva aventura.

Ahora nos centramos en el caso opuesto, en el que la historia cuenta una transformación del personaje, generalmente para mejor.

En la mayor parte de las historias el personaje cambia de carácter, pensamiento o fortuna, pero existen algunas en las que ese cambio está en la base de la idea temática.

Así, en *Tootsie*, el actor Michael, gracias a la amistad que en su papel de mujer tiene con Julie, cambiará su actitud hacia las mujeres y Julie se transformará de tal manera a consecuencia de esa relación que romperá con su amante *yuppie*.

Del mismo modo, en *Rain Man* el protagonista que desea la custodia de su hermano autista para cobrar una herencia a lo largo de la película va dando más valor al afecto por su hermano que al dinero.

Como vemos, la magnitud del cambio puede ir de no cambiar en absoluto a llegar a un cambio extremo, pasando por un cambio moderado.

Un ejemplo de cambio extremo lo tenemos en el padre de Marti en la película *Regreso al futuro*, que pasa de ser una persona insegura y cobarde a ser todo lo contrario. Y un ejemplo de cambio moderado lo tenemos en *Único testigo*, donde el protagonista, un violento policía de la ciudad no llega a hacerse pacifista en una comunidad Amis, pero se vuelve razonablemente menos violento.

Sea cual sea el caso, el cambio ha de estar justificado mediante escenas y secuencias como la descrita de *La reina de África* en las que a partir de las motivaciones, acciones y reacciones de los personajes se evidencia su evolución.

Las películas que desarrollan bien la transformación del personaje suelen tener una idea temática clara e integrada en la historia.

11 El tratamiento

Analizada la sinopsis, descritos los personajes principales en sus aspectos físicos, sociales, psíquicos y emocionales y conocida la evolución que van a tener en el relato, estamos en condiciones de redactar el tratamiento.

En el tratamiento concretamos en escenas y situaciones cada una de las partes de la estructura mediante la acotación del escenario donde ocurre la acción y la descripción de la acción, aunque sin establecer aún los diálogos definitivos.

De este modo, el relato se expresa ya totalmente desarrollado en escenas y secuencias, de modo que el lector puede hacerse una idea completa de todo lo que va a suceder.

Veamos un modo de trabajo utilizando como ejemplo un guión de *Quico el progre*, comedia de situación emitida por Televisió de Catalunya.

Quico es un personaje perdedor, trabaja de creativo en una agencia de publicidad, está divorciado y vive en un piso con su hija, que le respeta poco, y su suegra, que no le respeta en absoluto.

En el episodio que utilizamos para reconstruir un hipotético tratamiento las cosas van a salirle bien a Quico por primera vez:

- Va a crear una campaña magnífica.
- Va a ligar con una señora estupenda.

La sinopsis resumida de la historia podría ser la siguiente:

Quico se ve envuelto en una apuesta con su hija en la que se compromete a ligar ante el escepticismo de ésta y el “choteo” de la suegra.

Por otra parte, en la oficina se acepta una propuesta de campaña hecha por Quico que hay que mantener en secreto para evitar que la robe la competencia.

En un cursillo de publicidad Quico conoce una “real hembra” que con la excusa de estudiar juntos se lo lleva a la cama, ante la estupefacción de la hija y la suegra que no dan crédito a lo que ven.

Quico, satisfechísimo, llega a su oficina y recibe la noticia de que les han robado la campaña y que su ligue era nada menos que una creativa de la competencia.

Para realizar el tratamiento que desarrolle este esquema argumental puede emplearse el método de las tarjetas. En una primera fase se anota un escenario en cada tarjeta, se especifica quién participa en la escena y en qué ha de contribuir ésta al desarrollo del argumento.

Comencemos por desarrollar el primer acto.

En la comedia de situación el planteamiento debe desarrollarse rápidamente, el quién y el qué de la historia deben plantearse en la primera o la segunda escena.

¿Cómo comenzamos la historia?

En esta comedia de situación hay dos escenarios fijos, el piso de Quico y la oficina. En uno de estos escenarios habremos de desarrollar la acción. Como la apuesta la hace con su hija lo lógico es que la escena se desarrolle en el piso.

¿Cómo hacemos surgir la apuesta?

INTERIOR DÍA APARTAMENTO QUICO
“Preparar excusa para apuesta”

Reprimenda de Quico a su hija por haber suspendido un examen.

Quico le echa en cara que no estudia y sólo piensa en ligar.

Podríamos hacer surgir la apuesta en esa misma escena pero conviene hacer intervenir a todos los personajes fijos. Si hacemos que la suegra entre y participe en la discusión aumentaremos el conflicto, y además de hacer surgir la apuesta de un modo más intenso y creíble, lo podremos hacer mediante una secuencia dramática.

INTERIOR DÍA APARTAMENTO QUICO
“Hacer surgir la apuesta”

Entra Filo (la suegra), se pone de parte de la niña y provoca a Quico diciéndole que él sí que es incapaz de ligar.

Surge la apuesta; si él liga la hija se compromete a estudiar.

El planteamiento estará concluido en estas dos escenas, sin cambiar de escenario.

En el tratamiento desarrollamos literariamente estas escenas de modo que se explique completamente el contenido de las mismas, sin acabar de perfilar los diálogos.

Sabemos ya quién participa en la escena, dónde se desarrolla ésta, y qué se quiere explicar con ella.

1 INTERIOR DÍA APARTAMENTO QUICO

Quico, enérgico, reprende a su hija por suspender la asignatura preferida de ésta: “Evolución de las Formas”.

Quico añade lo caros que son los estudios de diseño que ha escogido su hija, en lugar de otras carreras “baratitas” como filosofía, y le echa en cara que si se pagase ella los estudios, sería otra cosa, pero como ella lo ha tenido todo solucionado...

Diana (la hija) le responde con cinismo que ella no ha pasado la adolescencia de su padre “llena de privaciones” y continúa haciendo referencia a la dictadura franquista, para “ayudar” a su padre a acabar el sermón.

Diana se sienta y pone la tele. Quico se desespera.

Quico no entiende cómo su hija pudo suspender “Evolución de las Formas” y ella le explica que hizo una sugerencia demasiado innovadora: un taburete-cenicero.

Al profesor no le pareció adecuado que la gente se quemase el trasero.

2 INTERIOR DÍA APARTAMENTO QUICO

Entra Filo cargada con bolsas de la compra y saluda. Diana responde al saludo, pero Quico dice un rápido hola y continúa dirigiéndose a Diana mientras le dice que su problema es que en vez de estudiar sólo piensa en ligar, que sólo podría aprobar una asignatura que fuese “Evolución de los Enredos Amorosos”.

Filo aprovecha para meterse con su yerno, como es su costumbre, y le dice que esa asignatura él no la aprobaría nunca.

Quico responde atacándola con un comentario ácido.

Filo no desaprovecha la ocasión y continua pinchando, le dice que no aprobaría ni por un milagro.

Quico dice que el milagro sería que su hija aprobase el curso.

Filo continúa. Dice que ése sería un milagro de segunda, que el milagro de verdad sería que Quico ligase.

Diana responde que que ella apruebe es cuestión de tiempo. Filo añade que en cambio él con el tiempo olvidará definitivamente el significado del verbo ligar.

Diana lanza la apuesta: “cuando tu ligués yo sacaré excelente”

Quico le responde que con lo que le cuestan los estudios de diseño no le queda a él dinero para ligar.

Diana insiste en la apuesta. Si Quico liga ella se compromete a sacar excelente. Filo remata la apuesta diciendo que además ella creará en los milagros.

En la tele comienza el programa de Los Novios, Filo y Diana se aprestan a verlo.

Quico, desesperado, las increpa por abandonar el tema del suspenso para ver un estúpido programa.

Filo le contesta que a él le convendría participar en el concurso, porque en él ligan hombres que no se han comido un rosco en la vida.

Quico hace un gesto de desdén, pero de reojo se queda mirando el programa.

En estas dos escenas, expresadas en forma de tratamiento, ya sabemos qué pasa exactamente, cómo y a quién le pasa.

En este caso se ha comenzado por el detonante, la historia ya existe desde el comienzo, hay un conflicto padre e hija y un problema por solucionar: que la hija estudie y apruebe.

La segunda introduce el punto de inflexión, la apuesta. Ahora la cuestión no es si la hija aprobará, sino si Quico será capaz de ligar.

Con el tratamiento resulta sencillo imaginarse el transcurso de la historia y valorarla en términos de estructura, personajes y acción.

Este paso es previo y fundamental, antes de embarcarse en los diálogos. Ahora ya se sabe a qué obedecen los diálogos y a qué objetivo han de servir.

La especificación detallada de acción y diálogo se expresa en el guión literario.

En el apartado siguiente puede verse cómo quedan finalmente en guión definitivo las dos escenas ejemplificadas en el tratamiento. (El guión está transcrito en castellano, traducido del catalán. Los autores son: Aurelio Romero, Jose Luis Martín, Mercè Sarrias y Raquel Ballabriga.)

11.1 Del tratamiento al guión literario

Antes de iniciar el guión literario el tratamiento debe ser analizado en detalle. La presentación en fichas permite reorganizar las escenas, incluir otras nuevas, etc. En esta fase deben hacerse todas las revisiones que sean precisas para asegurarse de que la historia funciona, que tiene fluidez y coherencia interna, que cumple con la estructura, que la información es precisa, etc.

El tratamiento no sólo es importante para el guionista; en EEUU, como ha dicho Harlan Ellison (ganadora por tres veces de la condecoración del gremio de escritores de América para la mejor telenovela) “sólo los tontos o los principiantes intentan escribir y/o vender un guión sin tratamiento”.

Para el aprendizaje de elaboración de guiones es recomendable que a partir del tratamiento y de la descripción de los personajes se desarrolle en detalle una secuencia capital de la historia. Es decir, que se realice un guión literario parcial, centrado en una única secuencia.

Para observar este caso puede revisarse la secuencia de *La reina de África* utilizada en el capítulo 10, Primera descripción de personajes.

Los autores del guión de *Quico el progre*, utilizado anteriormente, trasladaron las dos escenas a guión literario tal como transcribimos a continuación (el ejemplo ha sido traducido del catalán y formateado).

EXT. FACHADA EDIFICIO QUICO - NOCHE

QUICO

(Off)

... Y además de suspender
Estructuras, Historia del Diseño,
Interiores y Dibujo I, ni tan
sólo apruebas tu asignatura
preferida: Evolución de las Formas!

INT. COMEDOR QUICO - NOCHE

DIANA

(Aguantando el
sermón)

Papá, no empieces...

QUICO

(Como si no la
oyese, continúa
abroncándola)

Si como mínimo estudiases
filosofía, que es una carrera barata,
pero no, la señorita tiene que
estudiar diseño, que me cuesta un
diner! Y del material ni te cuento:
que si una carpeta impermeable de la
medida de una sábana, que si un
rotring del 0,225...!

DIANA

Ya sabes que son para hacer cosas...

QUICO

Claro, para no tener que estudiar, eres capaz de hacer cualquier cosa. Si te pagases los estudios como nos tocó a nosotros, sabrías qué es estudiar de verdad, pero como lo tenéis todo solucionado...!

DIANA

(Cansada)

Claro Papá! Si yo hubiese pasado tu adolescencia llena de privaciones!

QUICO

(Sorprendido)

¿Y a qué viene esto ahora?

DIANA

Ah! ¿Es que ahora no tocaba aquello de la negra noche de la dictadura franquista? Tan sólo quería ayudarte a acabar el sermón

(Se sienta en el
sofá y enciende la
tele)

QUICO

(Se desespera)

Si eres capaz de hacer una lámpara con la forma de un megáfono, no entiendo como puedes suspender una asignatura llamada Evolución de las Formas!

DIANA

Es que en el examen hice una sugerencia...

(Con orgullo de
incomprendida)

demasiado innovadora.

QUICO

No te inventes excusas. Lo único que me falta que me digas es que el profesor te tiene manía! ¿Qué sugerencia?

DIANA

Pues, un taburete-cenicero.

QUICO

¿Y por qué no le gustó?

DIANA

Dijo que era poco elaborado, y
que la gente se quemaría el culo.

Entra la Sra. Filo, viene cargada con cosas y se para ante la
puerta para guardar las llaves en el bolso

FILO

Hola.

DIANA

Hola, abuela.

QUICO

Hola.

(Dirigiéndose a
Diana)

Mira, ¿sabes cuál es tu problema?
El problema es que últimamente te
dedicas sólo a ligar. De hecho,
estudias tan poco que sólo podrías
aprovar Evolución de los Enredos
Amorosos.

FILO

(A Quico)

¡Eso sí que no lo aprobarías nunca!
Mejor dicho ¡ni tan sólo te podrías
presentar al examen!

QUICO

(Se lamenta)

¡Mira, ya ha llegado la víbora del
Ensanche!

FILO

Sería un milagro.

(Deja las bolsas
sobre la mesa)

QUICO

El milagro será que esta niña

(Señalando a
Diana)

apruebe el curso.

FILO

Eso sería un milagro de segunda,
lo que sería sobrenatural es que

tú ligases.

DIANA

Claro, papá, yo todavía tengo posibilidades de aprobar, sólo es cuestión de tiempo.

FILO

Es una cuestión de tiempo que ella apruebe el curso, y también lo es que olvides definitivamente lo que es ligar.

QUICO

(A Diana)

¿Cómo piensas aprobar? ¿Piensas crear una línea de vestuario antiinflamable para utilizar los taburetes?

DIANA

Pues no es mala idea.

QUICO

Ni se te ocurra hacer la competencia a Miquelanxo y a tu madre. Con dos modistas en la familia ya tenemos bastante.

FILO

¿Preferirías que se dedicase a la publicidad como tú? De esta forma podría hacer anuncios de perfumes irresistiblemente seductores, que tu no has conseguido nunca que funcionen.

QUICO

(Enfadado)

No cambiemos de tema. Hablábamos de las notas de Diana.

DIANA

¿Quién cambia de tema?

(Irónica)

Cuando tú liganes, te prometo excelentes en todas las asignaturas.

QUICO

¡Con lo que me cuesta tu escuela de diseño, ya no me queda dinero para poder ligar!

DIANA

Nos lo podemos jugar: si tu ligas,
yo sacaré excelentes.

FILO

Y yo creeré en los milagros.

(Cambia de tema)

Venga, ¿ya lo habéis solucionado?

(Se sienta en el
sofá junto a Diana)

QUICO

Pero, ¿a qué viene tanta prisa?

FILO

Es que son las nueve y ahora
empieza el concurso de los novios.

(A Diana)

¿Quieres decir que no ha empezado
ya?

DIANA

No, ya hace un rato que me espero.

QUICO

(A punto de estallar)

Pero, ¡escuchad! Diana lo suspende
todo y lo único que os preocupa es
este estúpido concurso.

FILO

¿Estúpido concurso? Pues mira, a
ti te iría muy bien para ganar la
apuesta. El otro día salió un
concursante que no había ligado en
toda su vida, y consiguió novia.

Quico sale del comedor molesto, pero mira de reojo la tele.

12 El guión literario

En el guión literario se concreta el tratamiento, se expresan de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos y con él el guionista habrá acabado su trabajo, que habrá de continuar el director, normalmente contando con su ayuda y colaboración.

Como ejemplo de guión literario, analizaremos a continuación dos tratamientos diferentes de una misma secuencia.

Esta secuencia pertenece a varias películas que se basan en el mismo guión. Nosotros la tomaremos de *Luna nueva* de Howard Hawks y de *Primera plana* de Billy Wilder.

Secuencia de *Luna nueva*

Burns (el editor) y su ex-mujer Hildy (periodista que desea dejar la profesión para casarse) tienen atrapado dentro de un escritorio a un condenado a muerte que se ha fugado.

Hildy estaba a punto de irse para sacar de la cárcel a su prometido (detenido por una artimaña de Burns), pero éste logra convencerla de que se encuentra ante la mejor ocasión de su vida como periodista, y que puede hacer un gran servicio a la ciudad además de conseguir fama y gloria.

Más que convencerla, Burns le ha entusiasmado con la idea.

A continuación transcribimos el guión literario en formato estándar americano adaptado a DIN A4.

INT. JUZGADO, SALA DE PRENSA - DIA

Hildy excitada, coge una máquina de escribir y la coloca sobre la mesa, mientras Burns llama por telefono.

HILDY
¿Como lo quieres de largo?

BURNS
Tanto como puedas

HILDY
¿Puedo llamar al alcalde "ave de rapiña"?

BURNS
Llamale como quieras...
(continua por telefono)
Duty escucha. Williams capturado por el Morning Post "Exclusiva". Toda la primera plana... Olvidate de la guerra de Europa.... Envía cinco hombres fuertes...

Entra por la puerta Bruce el prometido de Hildy mientras Burns acaba la frase.

BURNS
...hemos de trasladar un escritorio.

Bruce se acerca a Hildy que escribe obsesivamente y no le ha visto entrar.

BRUCE
(con tono de reproche)
Hildy.

Hildy no le oye, pero Burns contesta.

BURNS
(a Bruce)
¿Que quieres?
(continua hablando al telefono sin esperar la respuesta)
...Olvida el terremoto de China.

BRUCE
Hildy, una pregunta.

Hildy se da cuenta en este momento de la presencia de Bruce al que creia en la carcel.

HILDY
(pregunta volviendo enseguida ojos a la máquina)
¿Como has salido?

(CONTINUA)

CONTINUACIÓN:

BURNS

Bruce, tu no puedes entrar aquí.

BRUCE

(enojado)

No hablo contigo

(dirigiendose a Hildy)

He tenido que pedir 1.000 dólares a Albany, ¿qué dirán en Albany? tener que enviar dinero a la comisaria.

HILDY

(sin levantar la vista de la máquina)

Ya se lo explicaremos.

BURNS

(por telefono, gritando)

No te oigo Duffy.

BRUCE

Hildy, dime donde ha ido mi madre.

HILDY

(sin mirarle)

No me lo ha dicho

BRUCE

¿ Le has dado el dinero?

HILDY

No, tenia prisa, está en mi monedero

Hildy coge el monedero y saca la cartera de Bruce, en la que está el dinero falso que les dió, Burns.

HILDY

Tambien me encargué yo del cheque, el dinero y la cartera.

BRUCE

(sorprendido al ver su cartera robada, la coge y saca el dinero)

¡Mi cartera!

Burns le arrebatata el dinero en un rápido movimiento y lo inspecciona.

BRUCE

¡Eh! ¿Qué haces?

(CONTINUA)

CONTINUACIÓN: (2)

BURNS

(devolviendole el
dinero, tranquilo al
comprobar que es el
falso)

Solo queria verlo.

BRUCE

(en su voz se aprecia
un ultimatum)

Hildy, yo cojo el tren de las
nueve.

HILDY

(sin haberle escuchado
realmente)

¡Ah! Muy bien.

BRUCE

(muy enojado)

¿Me has oído?

HILDY

(arrancando
violentamente la hoja
de la máquina, y en
tono de reproche)

¡Vaya! Me has hecho equivocarme.

Hildy coloca rapidamente una nueva hoja y continua
escribiendo.

BURNS

(mostrando enfado
porque no le dejan
escuchar lo que le
dicen por telefono.

A Bruce)

Hazme un favor Bruce.

BRUCE

(sin atenderle)

Solo una pregunta... ¿No quieres
venir conmigo Hildy? ¡Contéstame!

BURNS

(en voz muy alta)

Quita las fotos de Mis America...

Un momento mira Chico...

(interrumpe la
conversación y se
dirige a Bruce)

Calla Burs.

(CONTINUA)

CONTINUACIÓN: (3)

BRUCE

(irritadisimo)

Ella queria huir de todo esto y de ti, pero tu la has vuelto a enfangar.

BURNS

(por telefono)

¿Hitler? ponlo en los pasatiempos.

(se vuelve hacia Bruce)

Tú, como te llames...

HILDY

(a Bruce, sin dejar de escribir)

Bruce, ¿no ves que ha ocurrido algo?

BURNS

No le digas nada, es un espia.

BRUCE

(desesperado)

Hildy, ven conmigo ahora mismo.

HILDY

Dejame ahora, no ves que esto es lo mejor que me ha ocurrido nunca.

BRUCE

Pensaba que lo mejor era yo. ¿Que soy, un mueble?

BURNS

(al telefono pero con intención)

Si.

BRUCE

No me quieres

HILDY

¿Solo por esto ya dices que no te quiero?

BRUCE

Creia que deseabas vivir como una persona decente.

BURNS

(sin soltar el telefono)

Sebastian, como te llames, intento concentrarme.

(otra vez al telefono)

¿Me has enviado ya los muchachos?

(CONTINUA)

CONTINUACIÓN: (4)

HILDY

(a Bruce, en tono
irónico y sin dejar de
escribir)
Gracias por tu comprensión.

BRUCE

Solo quiero saber una cosa...

HILDY

(interrumpiendole
bruscamente se dirige
a Burns)
¿Como se llama la mujer del
alcalde?

BURNS

(a Hildy)
Fanny.
(al telefono)
¿Que dices Duffy?

BRUCE

(derrrotado, inicia la
retirada)
Hildy, tu no me has querido
nunca...
(con la puerta
semicerrada dice)
...me voy en el tren de las diez.

La puerta ya se ha cerrado tras Bruce cuando Hildy
contesta.

HILDY

(habla sin darse cuenta
de que Bruce se ha
marchado)
Si me aceptases tal como soy, soy
una rata de periódico.

Burns ha ido tras el Bruce y ha echado el pestillo en la
puerta, mientras regresa al telefono.

BURNS

Venga Hildy, sigue escribiendo.

El Fugado abre la puerta de su escondite pero la cierra
inmediatamente cuando Burns le increpa.

BURNS

Escondete tortuga ridícula.

Burns vuelve al telefono.

(CONTINUA)

CONTINUACIÓN: (5)

BURNS

Duffy vienen o que. Es cosa de vida o muerte.

(a Hildy)

Ahora vienen.

HILDY

Van a volver los demás...

BURNS

Yo me encargo.

Burns se va a la ventana y la mide con los brazos para comprobar si el escritorio con el Fugado dentro se puede sacar por ella.

BURNS

Vaya, ahora sale la luna.

Se acerca al escritorio y golpea tres veces, el Fugado le responde con otros tres golpes. Burns abre el escritorio.

BURNS

Bien, si toco tres veces soy yo.

¿Tienes bastante aire?

(le echa aire con las manos)

¿Esta mejor?

(cierra y se dirige a Hildy)

¿Que tal Hildy?

HILDY

(enfrascada)

Bien, ¿y Bruce?

BURNS

¿Bruce? ¡Ah!... Ha salido.

HILDY

¿Volverá?

BURNS

(cambiando el tercio)

¿Qué has escrito hasta ahora?

HILDY

"Los matones a sueldo del Sheriff comenzaron a disparar contra la gente inocente...."

BURNS

(cortandola)

Y el Morning Post ¿no piensas mencionarlo? La gente solo lee el principio.

Llama a la puerta el Periodista dueño del escritorio en el que se esconde el

Esta secuencia tiene un ritmo frenético (a pesar de que los personajes están estáticos alrededor de una mesa), debido a la rapidez de los diálogos y a su encabalgamiento.

El editor, hombre de escasa moral y menos prejuicios, se burla despiadadamente de un pobre hombre provinciano que intenta vanamente arrancar a su prometida de la “droga” del periodismo, mientras ella, en pleno éxtasis, apenas le presta atención.

En esta secuencia el prometido se da cuenta de que el periódico es mucho rival para él, y el espectador comprende que ella difícilmente podrá apartarse del periodismo.

Conviene en este punto que el lector intente expresar esta secuencia en forma de tratamiento realizando el proceso inverso al que aplicamos en el apartado anterior.

La misma secuencia, en *Primera plana* de Billy Wilder, tiene un tratamiento enormemente diferente.

En *Primera plana*, Hildy es un hombre, interpretado por Jack Lemmon, el editor es Walter Matthau y el prometido no es tal prometido, sino que es Peggy, la novia de Hildy, interpretada por Susan Sarandon.

En este caso, a diferencia de en *Luna nueva*, Peggy sí que es un adversario de altura para el editor del periódico, ya que Hildy está loco por ella.

En *Primera plana* el editor primero ha de entusiasmar a Hildy para que se decida a escribir la noticia, y cuando llega la novia, habrá de entablar un combate con ella para decidir quién se queda con Hildy.

Para convencerla de que el periodismo es lo más importante para Hildy, provoca a éste, hasta que Hildy, sin darse cuenta de que ha caído en una trampa, proclama a gritos que es el mejor periodista del mundo.

A pesar de que Hildy, en todo momento, afirma que se irá con su prometida, la excitación enfebrecida con que sigue escribiendo y el dominio que el editor muestra sobre la situación convencen a Peggy de que no tiene nada que hacer, y se retira absolutamente derrotada.

Esta secuencia sigue manteniendo en esencia los diálogos de *Luna nueva*, pero en lugar de aplicarse a la burla del prometido/prometida se emplean para provocar que Hildy manifieste la imposibilidad de renunciar a su condición de periodista.

El tratamiento varía sustancialmente. Si en *Luna nueva* el ritmo y la interpretación se basan en los diálogos, en *Primera plana* la conducta no verbal, la interpretación de acciones sin palabras soporta el mayor peso de la secuencia:

Walter Matthau provoca a Lemmon diciéndole que no sirve, que es mejor que se marche a hacer publicidad (esto lo dice mirándola a ella) hasta hacerle gritar que es un gran periodista (al decirlo Hildy se dirige con el dedo a uno y a otro).

Lemmon pide un cigarro al editor, éste enciende una cerilla, prende el cigarrillo, echa la cerilla por detrás de su hombro, tras dar una calada coloca el cigarro encendido en los labios de Lemmon y

le rodea con su brazo. Ella, desplazada, observa impotente.

Igual que ocurría en *Luna nueva*, sabemos que Hildy lo tiene muy difícil para dejar el periodismo, todos dudamos de que finalmente Hildy acabe marchándose con su prometida.

Por fin Peggy se rinde y se retira y deja a Hildy en las garras del editor.

Recomendamos al lector el visionado de esta secuencia de *Primera plana*, su transcripción en formato de guión, para, comparándola con la de *Luna nueva*, analizar objetivos y tratamiento en cada una de ellas.

Este ejercicio es muy recomendable y puede hacerse con cualquier secuencia de un guión editado.

A partir del análisis de la secuencia del guión se debe hacer una descripción de los personajes, y establecer qué pretende la secuencia y cada una de sus partes.

A partir del establecimiento de los objetivos de la secuencia debe dejarse de lado el guión del que se han extraído y redactar un tratamiento propio con los mismos personajes, situación y objetivos.

A partir del tratamiento debe crearse un nuevo guión literario y por fin debe contrastarse el guión realizado con la secuencia real analizada en vídeo.

Sorprende normalmente la economía de recursos y la sencillez con que el director consigue los objetivos, en contraste con lo elaborado por el alumno, generalmente complejo y rebuscado, recargado de diálogos y escenas prescindibles.

La secuencia ya analizada de la *Reina de África* es un buen material para realizar el ejercicio y contrastar los resultados con la película.

Hombre tosco y mujer remilgada se encuentran solos en una barca sobre el río con un calor insoportable. Se bañan, luego ella se fabrica un refugio en el que duerme y él duerme a la intemperie. Lluve y él se va a refugiarse donde ella, ella piensa que él va con otras intenciones y le echa: Luego se da cuenta de que llueve y le invita a entrar.

La secuencia a desarrollar debe cumplir los siguientes objetivos:

- a) *Planteamiento*. Debe mostrar el conflicto, y dejar claro que él no es una persona capaz de propasarse.
 - b) *Desarrollo*. Ha de mostrar que él sólo busca refugiarse
 - c) *Desenlace*. Debe mostrar un cambio de actitud positivo de ella hacia él.
-

12.1 El guión técnico

El guión técnico ya no es competencia del guionista sino del director, quien ha de interpretar audiovisualmente el guión literario.

No entraremos aquí a describir en detalle el guión técnico, tan sólo haremos unas observaciones que consideramos de interés para los guionistas.

El guionista no indica los planos, excepto en casos muy excepcionales en que el plano indicado es fundamental para el sentido de la escena. El guionista puede indicar las transiciones entre escenas o secuencias.

El guión literario es, por tanto, interpretado por el director, auténtico creador del producto final, quien junto al productor tiene libertad para modificar el guión.

El guionista, por su forma de escribir el guión, puede condicionar en mayor o menor medida las posibles interpretaciones audiovisuales de su escrito, pero siempre cada director tendrá una visión propia y diferente.

Como muestra de ello reproducimos parcialmente dos ejemplos realizados por alumnos de nuestros cursos de guión en la UPC.

El trabajo consistía en una *story* partiendo del guión literario de la secuencia de *Luna nueva* antes descrita.

El primer trabajo fue realizado por Jordi Gasol, Miguel López, Imma Mis y Vicente Villamil. Reproducimos la primera página (Fig. 6).

La otra *story* fue realizada por Ricard Arrufat. También reproducimos la primera página (Fig. 7). Basta una ojeada a los dibujos para observar la notable diferencia de interpretación:

- Cómo se concibe físicamente a los personajes.
- Cómo se expresa la actitud de éstos.
- Cómo se planifica (planos de encuadre) la escena.

En el segundo caso los personajes son propios de la comedia y sus expresiones están más trabajadas.

También la expresión de las actitudes está muy diferenciada: en el segundo caso el editor está sentado en la mesa mientras habla.

Por último, en el segundo ejemplo los planos son mucho más cortos.

Muchos guionistas se sienten frustrados al observar la película que se ha realizado a partir de su guión. Es algo inevitable, se ha de aceptar o si no el guionista debe convertirse en director como hizo el mismísimo Billy Wilder, excepcional y reconocidísimo guionista, que hartado de ver “destrozar” sus guiones se convirtió en el director de numerosas obras maestras que están en la mente de todos.

Pero cuidado, no todo el mundo es Billy Wilder y un buen guionista no tiene porqué ser un buen director, ambos son imprescindibles en el proceso de creación de la obra audiovisual.

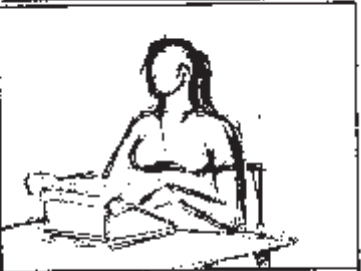




Cámara	STORY	TAKES AUDIO
Plano		
1 PM Ella Ed. Off		Ella - ¿Cómo lo quieres de largo? Editor - Tanto como puedas Ella - ¿Puedo llamar al alcalde "Ave de rapiña"? Editor - Llámale como quieras
2 PM c. Ed.		Editor - (Por teléfono) Duty escucha. Williams capturado por el Morning Post. "Exclusiva"... Toda la primera plana... Olvídate de la guerra de Europa... Envía a cinco hombres fuertes...
1 PG		Editor en off - ... Hemos de trasladar un escritorio Prometido - Hildy
2 PA		Editor - ¿Qué quieres? Editor - (Por teléfono) Olvida el terremoto de China
1 PA		Prometido - Hildy, una pregunta Ella - ¿Cómo has salido?

Fig. 6

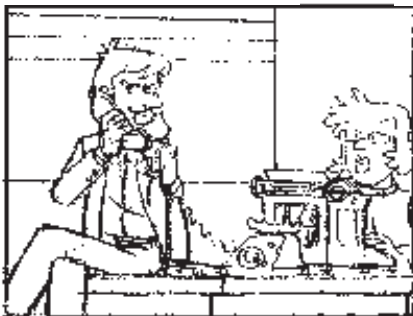
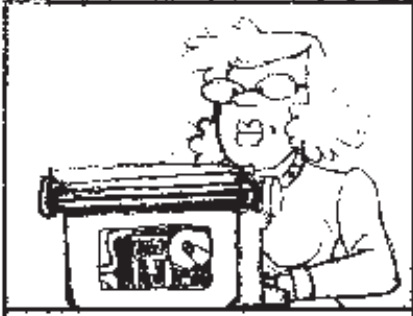


IMAGEN	Nº Plano	Nº Cam.	DIÁLOGO
	1	2	Ella - ¿Cómo lo quieres de largo? Editor - Tanto como puedas Ella - ¿Puedo llamar al alcalde "Ave de rapiña"? Editor - Llámale como quieras... Editor - (por teléfono) Duty, escucha...
	2	1	Editor - ... Williams capturado por el Morning Post. "Exclusiva"... Toda la primera plana...
	3	2	Editor - ... Olvídate de la guerra de Europa... Envía a cinco hombres fuertes...
	4 (A)	1	Editor - ... hemos de trasladar un escritorio.

Fig. 7

12.2 Diálogo

En el apartado dedicado a la creación del personaje hemos explicado ya la importancia del diálogo en la definición del personaje y en la manifestación del mismo.

En este apartado intentaremos dar orientaciones de orden práctico para la creación de diálogos efectivos desde el punto de vista informativo y expresivo.

La primera intuición lleva a creer que el diálogo del cine es igual que el de la vida real. Nada más

lejos de la verdad. Pensemos en una conversación cotidiana:

- Hola, ¿qué tal?
- Bien, vamos tirando, ¿y tú?
- No me puedo quejar.
- Tu mujer y los niños, ¿siguen bien?
- Como siempre, los niños unos trastos, ya se sabe.
- Bueno hombre, pues me alegro.
- Lo mismo digo, nos llamamos ¿eh?
- Adiós.
- Adiós.

¿Quién no ha vivido esta situación u otras similares en las que se habla mucho y no se dice nada? De hecho este tipo de diálogo se da en casi todas las conversaciones de la vida real, porque el diálogo en la vida real tiene otras funciones aparte de la de transmitir la información que se desprende del significado denotado por las palabras.

Una de las funciones de la comunicación verbal es establecer contacto con el interlocutor: damos rodeos, empleamos frases hechas, hablamos del tiempo o cualquier otro tema banal.

Por otro lado, nuestras conversaciones nunca son totalmente fluidas, pensamos sobre la marcha, empleamos muletillas, muchas frases son redundantes, etc.

El diálogo del cine va al grano, es directo y claro y expresa exclusivamente aquello que interesa al desarrollo de la historia que estamos contando. El mejor diálogo es aquel que contiene exclusivamente la información que interesa a los personajes y al espectador, teniendo en cuenta que es sólo una parte del mensaje, ya que la imagen también aporta información y debe evitarse la redundancia.

A esto hemos de añadir que el diálogo ha de ser pensado para ser interpretado, con lo cual se ha de adecuar a las capacidades interpretativas de los actores.

En el cine no se habla como en la vida, se habla como en el cine; para comprender esto resulta muy ilustrativo asistir a una sesión de doblaje, sin mirar las imágenes. La diferencia entre como conversan los dobladores y como interpretan al doblar se hace tremendamente evidente.

El cine es relativamente reciente, y por ello tuvo que inspirarse en otros medios, principalmente la literatura y el teatro. Aun cuando pueden encontrarse similitudes (y esto constituiría un largo capítulo a desarrollar) volvemos a repetir que el diálogo del cine se nutre del propio cine. En la práctica cinematográfica el diálogo ha ido adquiriendo su propia carta de naturaleza.

En el apartado siguiente trataremos de enumerar alguna de las principales características del diálogo cinematográfico.

12.2.1 Utilización del diálogo

a) *Eliminación de presencias muertas*

El diálogo cinematográfico no es igual que el diálogo que se daría en la vida real, se eliminan los titubeos, las redundancias, etc. Sólo se conserva el diálogo sustancial y se prescinde absolutamente del accidental.

Todo lo que se ve y oye debe tener relevancia en la progresión dramática.

En este sentido, las condiciones de un buen diálogo son:

- Brevedad. Los personajes van al grano, se elimina la paja del lenguaje de la vida real. Se emplea la sinécdoque y se evita la redundancia con el mensaje que da la imagen.
- Precisión. El modo de hablar debe corresponder a la definición del personaje. La vaguedad no tiene cabida en el diálogo cinematográfico.
- Claridad. El contenido debe ser comprensible de forma inmediata y la forma debe respetar unas reglas que evitan la cacofonía e incluso la dificultad de articulación por parte de los actores.
- Necesidad. Todo diálogo debe añadir información y debe estar integrado en la acción dramática.

b) *Empleo de sinécdoques y metonimias*

Las sinécdoques y las metonimias son figuras retóricas. La sinécdoque consiste en emplear una parte para significar el todo, y la metonimia en emplear una cosa para significar una contigua o asociada.

En el diálogo, cuando se utiliza la parte por el todo, sólo se escucha lo necesario para comprender (reconstruir) el mensaje completo.

La utilización de estas figuras permite jugar con el sobreentendido.

En terminología de guión cinematográfico, lo que hay tras las palabras, lo que se “lee entre líneas” se conoce como subtexto.

c) *Focalizaciones*

La focalización es el punto de vista en que es situado el espectador ante una información.

- Focalización cero. Observador onmisciente dotado del don de la ubicuidad (como espectadores conocemos toda la verdad sobre los hechos).
 - Focalización externa. Observador humano de la acción (como espectadores sabemos sólo lo que nos enseña la pantalla).
-

— Focalización interna. Desde el punto de vista del personaje (conocemos lo que internamente piensa y siente el personaje).

Mediante las diferentes focalizaciones el guionista puede hacer que el personaje:

- Revele pensamientos (focalización interna)
- Mienta a otros personajes pero no al espectador (focalización interna)
- Mienta al espectador (focalización externa)

d) Empleo de voz en *off*

La voz en *off* es aquella que se escucha sin que se vea la fuente que la produce. Puede ser de narrador o de personaje.

El narrador nos cuenta lo que interesa saber y no se presenta en imágenes. En ocasiones el narrador es un personaje que cuando toma el papel de narrador se expresa mediante la voz en *off*.

La voz en *off* de personaje permite que se escuche su voz cuando se encuentra fuera de campo (*focalización externa*), pero también se utiliza para escuchar sus pensamientos (*focalización interna*); el personaje puede, en estos casos estar presente en imagen.

En *Psicosis*, la única prueba de la existencia de la madre enferma es el diálogo en *off* que realiza con su hijo. Al ser expresado en focalización externa, tanto los personajes que lo escuchan, como el espectador, son engañados y creen firmemente en la existencia de ese personaje.

Otro ejemplo aún más extremo es el de la inversión del recurso del *off*, en el que se ve la fuente que lo produce y no se escucha el diálogo pero se sobreentiende.

e) Diálogo no escuchado. A la imaginación del espectador

En *El buscavidas*, el antagonista susurra algo (no se escucha) al oído de la chica del protagonista en la escena del baile y ésta le da una bofetada (los dos personajes están presentes en imagen). Por las imágenes y la situación el espectador deduce perfectamente qué es lo que le ha dicho.

En *La extraña pareja*, la mujer de Lemmon (en *off*) nunca aparece en imagen y cuando habla por teléfono nunca se la escucha. El espectador deduce lo que dice por las reacciones y respuestas del interlocutor.

f) Explicación o justificación que haga avanzar la acción

El diálogo debe integrarse en la acción y puede informar sobre motivaciones de los personajes, dar datos que serán de interés en el desarrollo posterior del relato (*anticipaciones*), incluir explicaciones, razonamientos, etc. Todo ello sin interrumpir ni detener la acción dramática.

g) *Organización la estructura dramática*

El diálogo marca el orden de recepción de la información.

Con ello se pueden obtener efectos de sorpresa, suspense, y de reconstrucción *a posteriori* del transcurso de los acontecimientos.

Sobre este particular conviene recordar el efecto “piel de plátano” del primitivo cine cómico :

- vemos al personaje que camina despreocupado,
- vemos una piel de plátano en el suelo,
- el personaje pisa la piel de plátano y cae.

Los espectadores ríen desde el momento en que ven la piel de plátano. Si no se les enseñase en ese orden, la caída no provocaría la misma hilaridad.

El orden en que aparece la información es de extrema importancia. La información importante debe darse al final de las escenas y a ser posible por boca de los personajes principales.

Lo que se dice al final de cada escena es lo que más recuerda el espectador.

h) *Creación de ritmo*

La película de Billy Wilder *Un dos tres*, con la música de *La danza del sable* y sus rápidos y agudos diálogos, fue en su momento un ejemplo magistral de creación de ritmo por los diálogos.

Luna nueva es también un buen ejemplo de esta utilización.

Las escenas de diálogo comienzan ya en la acción, por ejemplo en el caso de un personaje que va a despedirse de su trabajo cantando las cuarenta a su jefe. La escena comenzaría ya en el momento de la discusión y prescindiría de todo lo que le antecede, que puede ser sobreentendido por el espectador y que interrumpiría el ritmo de la acción.

i) *Como contrapunto*

Existe un modo original, inteligente y efectivo de aprovechar la imagen y el diálogo sin que haya redundancia. Es de aplicación en determinadas escenas en las que actúa como subtexto o como contrapunto de la información visual.

Como ejemplo de contrapunto ideológico tenemos un documental en el que mientras se ve a los trabajadores orientales esclavizados en los arrozales, se escucha información de la bolsa de Londres.

Como ejemplo de contrapunto cómico tenemos la típica escena de ligue, en que el protagonista tímido habla de filosofía, del tiempo o del trabajo cuando tanto el espectador como el personaje femenino saben que lo que intenta es llevarla a la cama.

j) *Comprimir el tiempo*

El diálogo puede aplicarse para comprimir el tiempo de la película, bien sustituyendo información visual (el personaje explica una historia verbalmente como en la primera escena de *El padrino*) o bien uniendo mediante una idea común diferentes escenas visuales.

Este último caso se da en numerosas secuencias de montaje (explicación de un largo periodo mediante unas cuantas escenas) y secuencias de imágenes clave (varias escenas o imágenes significativas y relacionadas que resumen un corto periodo de tiempo).

Por ejemplo, sobre un mismo diálogo se da un gran paso de tiempo con varias escenas visuales. Este es el caso de la antológica secuencia de montaje del almuerzo del *Ciudadano Kane* con su esposa.

En esta secuencia, mediante un mismo diálogo, se enlazan todos los almuerzos que muestran la degradación de las relaciones entre los personajes.

El mismo ejemplo se da con imágenes clave. En la película española de Pedro Masó *Cómo sois las mujeres* dos amigas tienen una conversación continua sobre las relaciones de pareja en un grupo de escenas que muestran su actividad durante todo un día.

En esta misma película se da otro ejemplo de aplicación del diálogo a la compresión del tiempo; se consigue así el efecto de acciones simultáneas.

El discurso de un vendedor es continuado por otro de igual modo, como si fuese el mismo. En *Interferencias* (versión moderna de *Primera página*, *Luna nueva* y *Primera plana*) los reporteros dicen exactamente lo mismo y ello se expresa del modo explicado en el ejemplo anterior.

k) *Favorecer la transición*

El diálogo es un elemento fundamental para enlazar unas escenas con otras de forma fluida.

La continuación de un mismo diálogo o tema en otro escenario y/o tiempo da a las dos escenas unidad y continuidad.

Pasar a ver aquello a que ha hecho referencia el diálogo de la escena anterior hace que el espectador vea lógica la transición y no preste atención a las *elipsis*.

Cuando un mismo diálogo se escucha sobre dos escenas se llama *encabalgamiento*, y puede ser traslapado o sobrepasado:

— *Traslapado* cuando se escucha el diálogo siguiente sobre la escena anterior.

— *Sobrepasado* cuando se continua el diálogo anterior sobre la escena siguiente.

En todos los casos, aunque la información sea de un personaje a otros o a sí mismo, la auténtica información es para el espectador.

Por ello, para la construcción del diálogo:

- Lo primero que debe estar claro es: ¿qué información se desea transmitir al espectador?
 - Lo segundo es organizar el orden de recepción de la información para conseguir mejor efecto dramático.
 - A continuación se elabora el diálogo considerando la acción, la situación y el contexto, y la personalidad y las circunstancias del personaje.
 - Por último se elimina lo innecesario.
-

13 El diálogo en la creación de acción dramática

La acción no se limita a acción física; de hecho la acción física puede ser sólo eso: acción-movimiento. La acción ha de ser *acción dramática*. Hasta el silencio y el estatismo pueden ser acción dramática cuando implican acción interior.

La acción dramática se basa en el conflicto y se desarrolla como episodio o historia en la secuencia.

Acción dramática en la secuencia

En apartados anteriores hemos definido ya la secuencia y la hemos diferenciado de la escena; sin embargo, haremos un repaso sintético, y resaltaremos las características de la acción dramática, componente esencial de la secuencia.

Una escena podría ser una fotografía. Podemos imaginar esa imagen como escena que cobra vida: el sol sale o se pone, los novios se besan, el niño juega con la arena, etc.

El escenario es donde ocurre la acción dramática. En él puede darse una escena como las citadas o puede desarrollarse toda una historia dramática (una secuencia o una obra completa).

Una secuencia dramática es un episodio en el cual el protagonista intenta salvar el obstáculo que se interpone en el camino de sus necesidades reales o imaginadas.

Una secuencia puede componerse de una o varias escenas. Una escena es una secuencia cuando desarrolla una acción dramática completa: La aparición del problema para el protagonista, su esfuerzo para salvar ese problema, sus sucesivos intentos que parecen inútiles y le conducen al fracaso (*crisis*) y su esfuerzo final para solucionar su problema (*clímax*) seguido del desenlace que resuelve el conflicto.

Será una secuencia dramática si, como hemos dicho, muestra el problema del protagonista, sus esfuerzos fracasados para resolverlo (*crisis*), un esfuerzo final por solventar el problema (*clímax*) y el resultado final.

Esto es así independientemente de que se exprese en acción física o en diálogo.

13.1 Ejemplo de acción dramática basada en el diálogo

Vamos a analizar la sencilla pero efectiva escena del comienzo de *El padrino* de Mario Puzo y Coppola, en la cual se nos introduce en un mundo extraño y extralegal, con sus propias reglas de honor y sus propios recursos en tres páginas de conflicto inmediato. A pesar de que se trata de una secuencia basada casi exclusivamente en el diálogo, experimentaremos este mundo en acción.

Intentaremos determinar dónde están el planteamiento, el desarrollo y el desenlace, y la estructura básica de la secuencia. También intentaremos mostrar el conflicto y las situaciones de crisis y clímax.

Tras la lectura debemos preguntarnos estas simples cuestiones:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Qué problema ha aparecido que le mueve a actuar para solventarlo inmediatamente?
- ¿Qué obstáculo —fuerza o persona— se opone a la acción que el protagonista toma para solucionar su problema?
- ¿Quién es el antagonista?
- ¿Qué hace el protagonista?

INT. Oficina de Don Corleone (Verano de 1945) DÍA

El logo de la Paramount se presenta austeramente sobre un fondo negro. Hay un momento de duda (vacilación), y luego las palabras sencillas en blanco:

EL PADRINO

Mientras permanece, escuchamos: *Creo en América*. De repente estamos observando en primer plano Amerigo Bonasera, un sesentañero, vestido con un traje negro, a punto de emocionarse.

BONASERA

"América ha hecho mi fortuna"

Mientras habla, el plano imperceptiblemente comienza a abrirse.

BONASERA

(continuando)

Crié a mi hija al modo americano. Le di libertad, pero le enseñé a no deshonrar nunca a su familia. Encontró un novio, no un italiano. Iba al cine con él, se quedaban hasta tarde. Hace 2 meses la llevó a dar una vuelta en coche, con otro amigo.

Le hicieron beber whisky
y luego intentaron
aprovecharse de ella. Se
resistió, mantuvo su honor.
Así que la golpearon como
a un animal. Cuando fui al
hospital, su nariz estaba
rota, la mandíbula estaba
hecha trizas y sostenida
por un alambre. Ni
siquiera podía sollozar a
causa del dolor.

Apenas puede hablar, ahora está sollozando

BONASERA

(continúa)

Fui a la policía como un
buen americano. Esos dos
chicos fueron arrestados
y llevados a juicio. El
juez los sentenció a 3
años de cárcel y postergó
la sentencia. Sentencia
postergada. Estaban libres
ese mismo día. Permanecí
en la sala como un idiota,
y esos bastardos, se rieron.
Entonces le dije a mi mujer,
la justicia nos la hará
Don Corleone.

Para entonces el plano es general, y vemos la oficina de Don Corleone en su casa. La persiana está cerrada, y por eso la habitación está oscura y con sombras. Don Corleone se sienta pacientemente detrás de su escritorio, Tom Hagen se sienta cerca de una mesa pequeña, examinando unos papeles, y Sonny Corleone está de pie, impaciente, junto a la ventana más cercana a su padre, bebiendo un vaso de vino. Se puede oír música y las risas y voces de mucha gente fuera.

DON CORLEONE

Bonasera, nos conocemos
desde hace años, pero
ésta es la primera vez que
vienes a pedirme ayuda. No
recuerdo la última vez
que me invitaste a tu casa
a tomar café, y eso que
nuestras esposas son amigas.

BONASERA

¿Qué quieres de mí? Te

daré todo lo que quieras,
pero haz lo que pido.

DON CORLEONE
¿Y qué es lo que quieres?,
Bonasera.

Bonasera se acerca y dice algo al oído de Don Corleone

DON CORLEONE
No, eso no puedo.

BONASERA
Pido justicia.

DON CORLEONE
El tribunal te dió
justicia.

BONASERA
Ojo por ojo.

DON CORLEONE
Pero tu hija aún vive.

BONASERA
Entonces hazles sufrir como
sufre ella. ¿Cuánto debo
pagarte?

Hagen y Sonny reaccionan molestos ante la arrogancia de Bonasera

DON CORLEONE
Tú nunca has pensado en
protegerte con amigos
reales. Pensabas que es
suficiente ser un americano.
Muy bien, la policia te
protegía, y los tribunales,
así que no necesitabas un
amigo como yo. Pero ahora
vienes a mi y me dices Don
Corleone, debes darme
justicia. Y no lo pides
por respeto o amistad. Y
no piensas en llamarme
Padrino. En lugar de eso
vienes a mi casa en el día
que mi hija se va a casar
y me pides que asesine por
dinero.

BONASERA

América ha sido buena
conmigo.

DON CORLEONE

Entonces atente a la
justicia de los jueces,
una cosa por otra,
Bonasera. Pero si vinieras
a mi con tu amistad, tu
lealtad, entonces tus
enemigos se convertirían en
mis enemigos y así,
créeme, te temerían.

Lentamente, Bonasera inclina su cabeza y murmura.

BONASERA

Sé mi amigo.

Desenlace

DON CORLEONE

Bien, por mi parte tendrás
justicia.

BONASERA

Padrino.

DON CORLEONE

Algún día, y ese día puede
no llegar nunca, te
llamaré para que me
sirvas en pago.

La secuencia dialogada nos introduce en una situación dramática de forma inmediata por el relato de Bonasera sobre la paliza a su hija. ¿Quién es Bonasera? Un anciano, descrito simplemente, que sufre una injusticia típica. Quiere algo de Don Corleone —ayuda extralegal, ilegal, venganza. Da toda esta información para conseguir que el Padrino haga algo por él. Vemos a Don Corleone con sus hijos, el adoptado y el mayor. ¿Qué hace Don Corleone? Rechaza ayudar. La fuerza se opone a la fuerza. El obstáculo ha aparecido.

No recibimos información como lo haríamos en una novela, leyendo tranquilamente un pasaje de la exposición; estamos en medio de una realidad activa, siendo testigos de una confrontación inmediata. Los personajes nos informan, a la vez que se informan a sí mismos, de sus necesidades para obtener lo que quieren del otro.

Así, Bonasera en su primera acción —pidiendo ayuda— fracasa y cambia a una acción nueva. Ofrece comprar ayuda. Pero esto, lo descubrimos con Bonasera, es un insulto. El pago tiene que ser un

servicio futuro. Para obtener lo que quiere, Bonasera debe pagar un precio, comprometer su integridad personal, su libertad, para conseguir lo que desea, y acceder a rendir a Don Corleone un servicio futuro. Cuando le pide a Don Corleone que sea su amigo, hace su compromiso. Ha cambiado lo que era al principio.

a) *Planteamiento*. Bonasera cuenta su historia y pide ayuda. Hay algo que quiere a toda costa pero le rechazan. Aparece el problema del protagonista.

b) *Desarrollo*. Don Corleone, el obstáculo de Bonasera, su antagonista, fuerza a Bonasera a hacer una serie de esfuerzos para vencer su oposición. Bonasera intenta comprarle y falla, pues le ofende. Ha alcanzado un punto de crisis.

La crisis en una secuencia es el punto en el cual los esfuerzos del protagonista para resolver su problema parecen condenados al fracaso.

c) *Desenlace*. Bonasera consigue su propósito, pero sólo accediendo al precio de Don Corleone, el cual le introduce en el mundo de la mafia. Este es el clímax, el punto en el que la decisión-acción del protagonista conducirá al éxito o al fracaso.

La escena- secuencia ejemplificada, aunque se basa casi exclusivamente en el diálogo, cumple absolutamente con las condiciones de la acción dramática que sintetizamos en tres puntos:

1- Una escena es el decorado-ambiente para la acción. Una secuencia es un episodio dramático incluso si el diálogo debe expresar una acción dramática.

2- Una acción dramática es un conflicto generado por un protagonista que necesita resolver un problema de gran importancia para él, pero que se encuentra con un obstáculo en la forma de otra persona (un antagonista, como Don Corleone en la secuencia del ejemplo) o cualquier otro obstáculo.

3- La secuencia integra una acción dramática en un episodio con estructura completa: el protagonista con su problema (planteamiento), su intento de solventar ese problema alcanzando un punto de fracaso, la crisis a causa del antagonista o el obstáculo (desarrollo), su intento final por solventar el problema y el clímax que conduce a la solución del conflicto (desenlace).

13.2 Reglas de aplicación (ejemplo práctico)

Hemos recogido las orientaciones dadas por numerosos autores y trataremos de explicarlas mediante la aplicación que de ellas se ha hecho en una película concreta *Como matar a la propia esposa*.

a) Breve sinopsis

Jack Lemmon lo tiene todo: es rico, famoso dibujante de tiras dibujadas, tiene un mayordomo, un club, y sobre todo es soltero, a diferencia de sus selectos amigos (juez, abogado, etc.) que envidian su condición.

En una noche de borrachera se casa con una italiana que ni siquiera habla su idioma y ahí comienzan sus problemas. El mayordomo quiere abandonarle, y ella le echa por tierra sus privilegios de soltero.

Cambia los temas de su tira cómica y comienza a dibujar los desastres que le ocasiona su mujer; obtiene así un gran éxito.

Todo lo que dibuja es verdad, porque Lemmon nunca exige a sus personajes que hagan algo que él mismo no sea capaz de hacer, por eso cuando imagina una escena la realiza de verdad (la dramatiza) y su mayordomo le fotografía en acción.

Harto de su mujer, dibuja una tira cómica en la que muestra como la asesina y realiza un simulacro mientras es fotografiado por el mayordomo.

Su mujer ve casualmente la tira en original y, decepcionada, se va sin dejar ni una nota.

Las secuencias que se analizarán a continuación comienzan en este punto, cuando Lemmon se despierta sin su mujer en la cama y, tumbado, con el mando a distancia, enciende la tele.

Las escenas que se desarrollan a partir de este hecho son un compendio de aplicación de los más variados recursos de diálogo, por ello, a partir de ellas realizaremos las observaciones sobre las características de un buen diálogo:

INT. CASA STANLEY FORD, DORMITORIO STANLEY - DÍA

Dan, en sueños, da la vuelta en la cama, abraza la almohada y la besa. Advierte que su mujer no está. Coge el mando a distancia del televisor y lo enciende.

LOCUTOR TV

Y así acaba nuestro informe desde Washington. Pasemos a un campo más lúdico. Los lectores de 463 diarios desde Bengor Main hasta Honolulu se hacen esta pregunta: ¿Será realmente culpable Dan Branigan, el héroe de la tira cómica más seguida de América "Los Branigan", de asesinar a su mujer? Si la respuesta es sí, ¿será el comienzo de una moda? ¿Matará Al a Blondie? ¿Y Lee Labner a Daisy May? La respuesta sólo la conoce el dibujante Stanley Ford. La Sra. Ford, que según parece es el modelo vivo de la Sra. Branigan, no ha hecho ningún comentario. En cuanto al tiempo que tendremos esta noche en Nueva York...

Sigue una secuencia de imágenes clave de testigos que al ver el cómic creen descubrir cómo fue el asesinato y van a la policía. La policía va a detener al dibujante. Las imágenes por sí solas expresan perfectamente el contenido que se desea transmitir, el diálogo sólo podría redundar en él sin añadir información.

INT. FARMACIA - DÍA

El farmacéutico está leyendo la tira cómica en el periódico. Se sonríe.

CORTA A:

EXT. EDIFICIO EN CONSTRUCCIÓN - DÍA

Un obrero lee la tira cómica en el periódico. La cementera que tiene a su lado ruge sin parar "Glopita, glopita..."

CORTA A:

INT. COMISARÍA, RECEPCIÓN - DÍA

El farmacéutico y el fbrero en el mostrador de recepción. El sargento de recepción observa la tira del periódico. Coge el teléfono. Se oyen las sirenas de los coches patrulla.

CORTA A:

EXT. CASA DE STANLEY FORD, FACHADA Y CALLE - DÍA

Los coches patrulla de la policía llegan frente a la casa con las luces y las sirenas en marcha.

CORTA A:

Es acción o forma parte de la acción.

El diálogo no tiene valor por sí mismo si no está en función del desarrollo de la historia.

En la siguiente escena de *Como matar...* sabemos por el diálogo que el abogado, amigo del protagonista, también le cree culpable y que lo ve crudo.

En esta escena el diálogo va acompañando a la acción. Mientras hablan caminan inquietos de un lado a otro de la celda como animales enjaulados y chocan.

INT. COMISARÍA, CELDAS DETENIDOS - DÍA

Un policía acompaña a Harold, el abogado de Stanley. Abre la puerta de la celda donde se halla Stanley. Harold entra y ambos empiezan a pasear por el diminuto espacio, y continuamente se entorpecen el paso.

HAROLD
(aclarando la voz)
¡Ejem!

STANLEY
Lo que ha ocurrido está muy claro.
Vio los dibujos de Branigan
asesinando a su mujer y como es
típico del estúpido comportamiento
femenino se lo tomó como un
insulto personal o alguna otra
cosa por el estilo, no sé... de
todas formas...

Stanley, a punto de chocar, se detiene frente a Harold.

STANLEY
(autoritario)
Escucha Harold, si vamos a seguir
paseando vale más que no
choquemos.
(señalando con las
manos)
Tú vas por aquí y yo por aquí,
¿de acuerdo?
(cambiando de tono)
Entonces cogió su impermeable,
su bañador y su perro y se fue...

HAROLD
(cortándole)
Bien Stan. Estoy seguro que
ocurrió así, pero hay mucha
evidencia en contra. Admito que
es circunstancial, pero mucha
evidencia, chico.

STANLEY
(con vehemencia)
Oh Harold, no se puede acusar a
nadie de asesinato si no hay
ningun cadáver.

HAROLD
Sí normalmente es así Stan. Sí,
tienes razón, pero este caso...

escucha, tú y yo y Ethna y la
policía y 80 millones de
lectores de 463 diarios desde
Menphis hasta Honolulu, pues lo
saben, incluso mis hijos saben
que tú la asesinaste y la
enterraste dentro de la masa del
"glopita-glopita", Stan...
Lo que te quiero decir es que
haré todo lo que pueda por ti,
Stan.

(sentenciador)

Pero creo que tengo que
advertirte que todo esto no me
gusta nada. No me gusta nada
de nada.

La serie *acústica paralingüística* (tono de voz) también caracteriza al abogado y refuerza el sentido de su mensaje.

La frase importante está *al final de la escena* (con ello esta frase queda grabada en la mente del espectador). Va seguida de silencio, lo que imprime a la situación un fuerte dramatismo.

El abogado *repite* la frase incriminatoria del locutor de la tele (lo de los 463 ...) y que el asunto no le agrada. Por el diálogo se sabe que el abogado piensa que su cliente es el asesino de su esposa.

Para caracterizar e individualizar al personaje

Continúa la película con diversas escenas de testigos en el juicio: cada vez se lo ponen peor al dibujante.

El modo de hablar de cada personaje delata el tipo y la clase a la que pertenece y el tono manifiesta su carácter y estado de ánimo en ese instante: el *fiscal* que *repite* lo de los "463 periódicos desde ..." y el *glopita glopita* (onomatopeya utilizada por el protagonista en el cómic para representar el ruido de la cementera al echar el cemento sobre el cadáver de la esposa)

Un *médico* acompaña con el gesto de subir y bajar la mano el modo en que los barbitúricos actúan sobre una persona que ha bebido alcohol. (Se acusa al protagonista de haber utilizado esta técnica para dormir a su esposa.)

La *mujer* del *abogado*, sin ningún respeto a las formas, interrumpe a éste y le corrige y amonesta en público.

El mayordomo del protagonista, tras defenderle, escucha el argumento del fiscal, se queda en *silencio*, y exclama - ¡ Sí, usted la mató!...

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

La sala está llena de público. El fiscal se dirige al jurado.

FISCAL
(elocuente)
Asesinó a su mujer diabólicamente
y a sangre fría. Pero por encima
de esto les quiero pedir que
tengan en cuenta la arrogancia de
este hombre. No contento con su
acción ha decidido publicarlo en
463 diarios, desde Bengor Main
hasta Honolulu con todos los
detalles de su terrible crimen.

Harold se halla al lado de su cliente con cara visiblemente preocupada.

HAROLD
(para sí mismo)
No me gusta nada de nada.

Stanley, que le ha oído, le mira tremendamente preocupado.

CORTA A:

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

Ethna, la esposa de Harold, declara en el estrado como testigo de la acusación.

ETHNA
(al fiscal)
Estaba arrepentido de haberse
casado. Desde el primer momento
hizo todo lo posible por
deshacerse de la joven.

Harold le interrumpe levantándose de su asiento.

HAROLD
¡Protesto, Señoría!

ETHNA
(a Harold,
reprendiéndole)
Harold ¿Cuántas veces te he de
decir que no me interrumpas
cuando estoy hablando?

HAROLD
(cortado)
Escucha... eso no...

ETHNA
(interrumpiéndole)
Calla. Sabes tan bien como yo que
la mató.

HAROLD
(conciliador)
Escucha... reina...

ETHNA
(cortante)
Te voy a decir otra cosa Harold
Lauren: si continuas defendiendo
asesinos un día te despertarás y
te encontrarás con que te han
echado del cuerpo de abogados.

El público presente en la sala estalla en risas. Harold se siente
ridículo y ríe forzosamente.

CORTA A:

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

El fiscal está interrogando a un médico.

FISCAL
(al médico)
Así que usted piensa que esta
droga ...

MÉDICO
(chistoso)
Tetraparacilmenzamina, como diría
su médico. En este caso, como yo
no soy su médico, podríamos
llamarla sencillamente
barbitúricos.

FISCAL
Gracias.
(concluyente)
Resumiendo doctor... Usted cree
que estos barbitúricos pueden en
ciertas circunstancias ser
extremadamente peligrosos.

MÉDICO

(puntualizando)

Oh! Sólo si se mezcla con alcohol. En otros casos son inofensivos, absolutamente inofensivos. Se puede decir que animan un poco, hacen reír un rato y ocasionalmente...

FISCAL

(interrumpiéndole)

Nos haría el favor de describir los efectos de estas cosas.

MÉDICO

Naturalmente.

(gesticulando con las manos, para describir el efecto)

BRRRR para arriba y después PLAFT para abajo.

El médico repite de nuevo el gesto de modo que, al bajar su mano, por el ángulo de la cámara, parece aplastar a Stanley.

MÉDICO

(gesticulando de nuevo)

BRRRR para arriba y después PLAFT para abajo.

Stanley implorando ayuda a su abogado.

STANLEY

Harold.

Harold, vencido, se limita a mover la cabeza.

HAROLD

...nada de nada.

CORTA A:

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

En el estrado, el mayordomo de Stanley presta su declaración.

FISCAL

(grandilocuente)

¿Intenta hacernos creer, Sr. Sibnek, que el Sr. Ford sólo estaba haciendo un simulacro, que sólo

planeaba un asesinato para su
tira cómica?

MAYORDOMO

Exacto señor.

(cambia de tono)

Mire. El Sr. Ford no le pediría
nunca a Branigan que hiciese una
cosa que él mismo no hubiese
hecho antes.

FISCAL

(irónico)

¿Tampoco asesinar a su mujer?

MAYORDOMO

(sonríe forzosamente)

Je, je.

FISCAL

¿No se le ha ocurrido pensar, Sr.
Sibnec que tal vez el Sr. Ford
quería que usted pensase que
sólo era un simulacro? Era una
noche muy oscura ¿verdad?

MAYORDOMO

Sí, señor, pero no...

FISCAL

(interrumpiéndole)

¿Y usted mismo admite que observó
y fotografió toda la operación
desde la ventana de un hotel a
una distancia media?

MAYORDOMO

(intentando explicarse)

Sí, señor, pero...

FISCAL

(cortándole de nuevo)

Así, lo que usted vio fue el
cuerpo de la Sra. Ford, el que
enterró en cemento fresco.

MAYORDOMO

¡Imposi...

(se calla. Cambia de
tono.)

Claro... lo hizo. Usted quiere
decir que... Sí claro, tiene toda

la razón. ¡Oh, que idiota no haberlo visto antes! Está claro que...

(dirigiéndose a Stanley)

Enhorabuena señor. ¡Brillante, absolutamente brillante! Me engañó completamente. Pensaba que era un maniquí. ¡A mí!... Sí que he sido estúpido. ¿Verdad señor? ... No sabe que alegría me da... La semana que viene estaré en condiciones de volver a trabajar para usted.

FISCAL

(satisfecho de sí mismo)

Ahora le toca a la defensa...

Revelar emociones

La expresión paralingüística (tono de voz, volumen, etc.) es en la secuencia del juicio enormemente importante para revelar el carácter y las emociones de los personajes.

El tono de voz de la mujer del abogado muestra su dominio sobre éste, y el poco aprecio que tiene a nuestro protagonista. El del mayordomo evoluciona hasta la expresión de felicidad cuando cree que su patrón mató realmente a la mujer.

Dar o añadir información

Sin detener la acción, el diálogo da o añade información para los otros personajes y para el espectador.

Otra vez en la cárcel, hablando con su abogado, éste manifiesta que en realidad perder el juicio es bueno para él, porque si lo ganara su mujer dejaría de hablarle.

Nuestro protagonista se ve cada vez más perdido.

INT. COMISARÍA, CELDAS DETENIDOS - DÍA

Harold se pasea, mientras Stanley permanece tumbado en su camastro. Stanley está completamente derrotado. Harold intenta analizar la situación de Stanley.

HAROLD

Me parece que no hay ninguna posibilidad de que te envíen a la silla eléctrica, Stan.

(rectificando)

Bueno, puede que una.

(tranquilizador)

Pero yo personalmente me inclino a pensar que lo dejarán en digamos... unos 20 años, lo cual no es tan terrible si te lo miras con un poco de calma.

(animoso)

Quiero decir que a ti siempre te ha gustado la comida sencilla y hacer una vida bien ordenada y regulada, y desde mi punto de vista, pues, si consiguiera salvarte, Ethna se pondría furiosa, quiero decir que no volvería a hablarme en un par de meses.

(con complicidad)

Ya sabes como se pone cuando se le mete algo en la cabeza, me hace la vida completamente imposible.

(concluyente)

No es broma, Stan. Que perdamos el caso mañana puede parecer un poco duro para ti, pero es lo mejor que me podría pasar respecto a la vida en casa.

CORTA A:

Si hay discurso debe haber conflicto y estructura dramática

Otra vez en el juicio, el dibujante renuncia a su abogado y asume su defensa llamando a su abogado como testigo.

A base de preguntas sobre su matrimonio logra llevarle a que manifieste (en acción) que si pudiera se libraría de su mujer.

La mujer se representa repelente y tiránica y el abogado, acobardado y sometido.

El largo razonamiento del protagonista para convencer a su abogado de que se libere de su mujer y el resultado del mismo conforman una secuencia “de acción” con estructura dramática completa.

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

La sala está llena de público expectante.

ALGUACIL (Off)

Atención, atención. Todos en

pie. El tribunal general está
en sesión.

Harold de pie, al lado de Stanley, que se halla sentado.

HAROLD
(al juez)
Ahora, con el permiso del
tribunal, me gustaría...

Stanley se pone en pie y le interrumpe.

STANLEY
Señoría, de ahora en adelante,
con su permiso me gustaría
llevar yo mismo mi defensa.

HAROLD
(Sorprendido. A Stanley)
¿Pero qué dices?

STANLEY
(sin escucharle)
Mi primer y único testigo será mi
amigo y ex-abogado, Sr. Harold
Landson.

JUEZ
(confundido)
Me parece que... ¿Quieren
acercarse al estrado? Por favor,
señores.

HAROLD
(dirigiéndose a la mesa
del juez)
¡Un momento, eh! ¡Un momento
Stan! Tú...

STANLEY
(reprendiéndole)
Calla Harold.

JUEZ
(intentando comprender)
A ver si lo entiendo Sr. Ford.

STANLEY
Por favor...

JUEZ
(cortándole)

¿Se quiere defender usted mismo y quiere que el Sr. Landson sea testigo de la defensa?

STANLEY

Sí señoría.

JUEZ

(desconcertado)

Bueno... yo realmente no sé qué decir.

STANLEY

Pues. ¿Qué le parece: "Eso es bastante irregular, pero puede sentarse a declarar"?

JUEZ

(sobreponiéndose)

Ah. Sí, gracias. Eso es bastante irregular pero puede sentarse a declarar.

El público de la sala estalla en risas.

STANLEY

(a Harold)

Vamos.

HAROLD

(intentando razonar)

Escucha un momento Stan... ¡Esto es ridículo!... ¡Ni siquiera sabes como se lleva un ... ¡Te habría podido conseguir 20 años, te lo aseguro, pero así acabarás en la silla eléctrica!

ALGUACIL

(Con una biblia en la mano. A Harold)

Levante la mano derecha, por favor.

(solemne)

¿Jura decir la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad con la ayuda de Dios?

HAROLD

(con la mano derecha levantada)

Lo juro.

ALGUACIL

Siéntese.

STANLEY

(a Harold)

Díganos su nombre, por favor.

HAROLD

Harold Landson.

STANLEY

¿Está casado?

HAROLD

(sorprendido)

Sabes perfectamente que hace...

STANLEY

(reprendiéndole)

¡Harold!

HAROLD

(confundido y furioso)

Sí, sí, lo estoy.

STANLEY

¿Cuántos años hace que está casado?

HAROLD

(intentando recordar)

Pues veamos, Harold tiene 10 años, entonces vivíamos al oeste, en la calle 11, así que debe hacer unos... ¡eh! ¿Cómo se llamaba el barrio?

Ethna, que se halla sentada entre el público, interviene.

ETHNA

(gritando)

¡11 años, idiota...

(grandilocuente)

¡11 gloriosos y maravillosos años!

HAROLD

(disimulando su olvido)

Sí, exacto. ¡11 gloriosos y maravillosos años!

El fiscal, molesto por la situación, se dirige al juez.

FISCAL
¡Señoría, no entiendo qué
importancia...

STANLEY
(al Juez)
Señoría, sólo trato de
establecer las cualificaciones
del testigo.

FISCAL
(a Stanley)
¿En qué sentido?

STANLEY
(a los dos)
Como ejemplo típico del hombre
americano felizmente casado.
(a Harold)
Es eso lo que eres ¿verdad
Harold? El hombre americano
felizmente casado.

HAROLD
(anonadado por la
situación)
Sí, supongo que sí.
(confidencial. A
Stanley)
Stan, escucha, lo estas
estropeando todo.

STANLEY
(sin hacerle el menor
caso)
Y tienes dos hijos preciosos.

HAROLD
Sí.

STANLEY
(a Harold)
Y una casa y un coche último
modelo.
(a la sala)
Por tanto considero que el
testigo está perfectamente
cualificado.
(a Harold)
Ahora, Harold, te quiero hacer unas

cuantas preguntas. Quiero que las pienses con cuidado y me respondas tan honestamente como te sea posible. ¿Crees en el matrimonio?

HAROLD
(sin dar crédito a la pregunta de Stanley)
¿Qué?

STANLEY
Si crees en el matrimonio.
¿Crees en él como institución?

HAROLD
(aturdido)
Bueno, claro, claro que creo.
(enfadado)
Pero escucha. ¿Qué clase de pregunta es ésta, Stan?

STANLEY
(lógico)
A mí me parece, Harold, como tú has manifestado antes, que es como ir a la silla eléctrica, o tal vez todavía peor. Te lo quiero hacer ver de una manera adecuada.

Stanley se acerca al jurado. Con un pedazo de tiza dibuja un punto en la barandilla que separa el espacio del jurado del resto de la sala.

STANLEY
(a Harold)
Si pensamos por un momento que este pequeño punto que acabo de dibujar es un botón....

HAROLD
¿Un botón?

STANLEY
(cínico)
Un botón, Harold... Un botón. Vayamos todavía más lejos y pensemos que si aprietas este botón, tu esposa Ethna, con la que llevas casado 11 gloriosos y maravillosos años, desaparecería de golpe, como por arte de magia.

HAROLD
¿Desaparecería?

STANLEY
Sí, se esfumaría. No estaría aquí,
ya no existiría.

ETHNA
(enojadísima)
¡Yo protesto!

STANLEY
¡No se acepta!

JUEZ
(intentando seguir la
situación)
Exacto, no se acepta.
(reprendiendo a Ethna)
Y haga el favor de callar.
(divertido)
Esto comienza a ponerse
interesante.

STANLEY
(al juez)
Gracias señoría.
(a Harold)
Déjame añadir dos detalles
importantes Harold. Su
desaparición sería absoluta y
completamente indolora, y lo que
es más importante, nadie, repito,
nadie sabría nunca que has sido
tú quien ha apretado el botón.

HAROLD
(confidencial, casi al
oído de Stanley)
¿No lo sabría nunca nadie?

STANLEY
(vehemente)
Nadie lo sabría nunca.

HAROLD
(pensativo)
Nadie lo sabría nunca.

STANLEY
(concluyente)
Nadie lo sabría nunca.

(cambiando de tono)
¿Cuántos años tienes, eh?

HAROLD
Cincuenta y dos.

STANLEY
(alagador)
Anda ya, no me lo creo.

HAROLD
(vanidoso)
Sí.

STANLEY
(sigue su tono alagador)
Si parece que no tengas más de 40.
Sí, y todavía parecerías más
joven si adelgazases un poco y te
arreglases bien. Eso es... estás
en la flor de la vida. Eres un
hombre muy atractivo que ha
triunfado en los negocios. De
hecho, se puede decir que lo
tienes todo excepto por un pequeño
detalle.

HAROLD
Que soy un abogado roñoso.

STANLEY
No, no... que estás casado.

HAROLD
(con seguridad)
Sí, pero estar casado es la manera
normal de vivir.

STANLEY
¿Quién lo ha dicho?

HAROLD
Ethna.

El público de la sala no puede contener sus risas.

STANLEY
(irónico)
Oh, Harold. Me parece que te han
hecho un lavado de cerebro.
Olvidas un punto importantísimo:
el matrimonio no es un acto básico

de la naturaleza, es un invento, igual que la infidelidad; existe sólo porque lo dicen las mujeres y como idiotas nos dejamos llevar al matadero.

HAROLD

(seguro de sí mismo)

Ah. No, no... no Stan. Yo no sé qué haría sin Ethna. Ella piensa en los menús, envía mis camisas a la lavandería... yo...

STANLEY

(cortándole)

Oh, Harold. Cometes un error básico, común y masculino: confundes el amor con la lavandería... Déjame decirte una cosa. Hace muchos años que un amable señor, que trabaja por razones que nunca entenderé bajo el nombre de Madame René, recoge, me recoge las camisas cada lunes y me las devuelve limpias y planchadas cada jueves y nunca, nunca en todos estos años, he sentido el impulso de declararme.

(cambiando el tono)

¿Cuánto dinero ganas?

HAROLD

Entre 70 y 80.000 al año.

STANLEY

Y de estos 70 u 80 ¿cuánto gastas en ti?

HAROLD

Bien. Claro. Escucha. Está Ethna y los niños y los plazos de la casa y también muchos seguros de vida y todo eso.

STANLEY

Ahora, Harold, párate un momento y piensa cómo sería tu vida...

(al jurado, con los brazos extendidos)

Señores del jurado, esto también va para ustedes. Párense a pensar cómo sería su vida si hubieran

tenido la sensatez de no casarse
con Josefina, Hilda, Mary, Pegui,
Rosel...

HAROLD
(acaba la frase)
...Ethna.

STANLEY
(afirmativo)
Ethna.
(a Harold)
Piensa qué podrías hacer con todo
ese dinero.

HAROLD
(risueño)
Ah, sí. Tal vez podría tener un
dúplex pequeño y desenbarazarme
de aquella asquerosa casa.

STANLEY
(lógico)
Es muy fácil, Harold, sólo has de
apretar el botón.

HAROLD
(entusiasmado)
Me podría dejar bigote.

STANLEY
Claro que sí.

HAROLD
Y ponerme cera en las puntas.

STANLEY
¿Quién te lo impediría?

HAROLD
Antes de casarme llevaba.

STANLEY
Ya me acuerdo. Te quedaría
estupendo.

HAROLD
(entregado)
¿Lo dices de verdad?

STANLEY
(enérgico)

Sí. Aprieta el botón.

HAROLD

(indeciso)

Eso sí... pero me crecía poco del lado izquierdo.

STANLEY

Cualquier buen barbero te lo solucionaría.

(volviendo a la carga)

¿Por qué no aprietas el botón?

HAROLD

Oh... No podía permitirme un buen barbero entonces.

STANLEY

Ya, pero ahora sí.

HAROLD

Sí, ahora sí.

STANLEY

¿Cuándo fue la última vez que pensaste en chicas?

HAROLD

Oh... chico...

STANLEY

Piensa en un mundo lleno de chicas. Piénsalo bien, un mundo totalmente repleto de chicas.

HAROLD

(pensativo)

¿Modelos? ¿Azafatas?... Mi agente de seguros tiene una secretaria nueva. Oh...

STANLEY

Chicas altas, delgadas, pequeñas, redondas.

HAROLD

¿De calendario?

STANLEY

No sé de qué te servirían, pero vas cogiendo la idea. Y en lugar de aquella ruinosa casa podrías

tener un chalet para ti solito.

HAROLD
Con mayordomo.

STANLEY
Aprieta.

HAROLD
Como Charles.

STANLEY
(insistente)
Aprieta el botón.

HAROLD
(perdido en sus
pensamientos)
Y cuando llegase a casa tendría
la copa de martini helado...

STANLEY
Eso mismo, exactamente.
(tentador)
Bien, sólo tienes que apretar el
botón... Sólo un pequeño empujón
con el dedo y desaparece y nadie
lo sabrá jamás, Harold. Una
pequeña presión y se va, sólo has
de apretar el botón.

HAROLD
¿No lo sabrá nadie nunca?

ETHNA
(gritando indignada)
Harold, si piensas que hasta
ahora tu vida ha sido un
infierno es que todavía no sabes
qué significa la palabra sufrir.

HAROLD
(con gran energía)
¡Calla, vaca vieja. Además no
sufrirás nada!

Harold aprieta el botón.

HAROLD
(eufórico)
¡Soy libre! ¡Soy libre! ¡Lo he
hecho!

ETHNA
(llorosa)
¡Harold!

HAROLD
(sigue con su euforía)
¡Soy libre! ¡Soy libre! ¡Ah!
(serio)
¡Silencio todo el mundo!
(al alguacil)
Alguacil, por favor, llévese a
esta mujer.

JUEZ
(divertido)
Buena idea, échela fuera,
llévensela.

HAROLD
(volviéndose al Juez)
Gracias, Señoría, gracias.

ETHNA
(sumisa)
Harold... Harold. ¿A qué hora
vendrás a cenar?

HAROLD
(dominante)
Iré a cenar cuando me dé la gana
ir a cenar. Por supuesto que me
puedo quedar en el club y tomar
un par de copas de camino.
(seguro de sí)
Nada más mujer, ya te puedes ir.
Llévensela, si hace falta
enciérrenla. Muy bien, muy bien.

CORTA A:

Focalizaciones

La parte final de la secuencia del juicio incluye casi toda la variedad de focalizaciones posibles.

Durante la escena del juicio, los espectadores sabemos que el dibujante no ha matado a su mujer (*focalización cero*) pero el dibujante admite en el juicio que sí la ha matado y miente a los demás personajes (*focalización externa*, desde fuera del personaje).

Los miembros del jurado y el fiscal expresan para sus adentros lo que conseguirían si, con un fallo favorable, diesen una lección a todas las esposas autoritarias (*focalización interna*, la información

no se transmite a los demás personajes).

Las mujeres que asisten al juicio se quedan derrumbadas, mientras los hombres no caben en sí de júbilo (*focalización externa*) ...

INT. TRIBUNAL DE JUSTICIA, SALA DE JUICIOS - DÍA

STANLEY

(sincero)

Señores. No me dirijo a ustedes no como juez y jurado sino como hombres americanos. Se me acusa de haber cometido realmente el mismo crimen que Harold ha cometido delante de ustedes imaginariamente. Ustedes mismos lo han visto. Ya hace demasiado tiempo que los hombres americanos no hacemos nada. Nos dejamos dominar, mimar, cuidar y tiranizar y, en general, las mujeres nos hacen pasar por idiotas que no saben nada.

(Enfatizando.

Poniéndose frente al jurado)

¿Se dan cuenta del poder que tienen hoy en sus manos? Si un hombre, sólo uno, puede lanzar el cuerpo de su mujer dentro de la masa de la máquina del "glopita glopita", y salirse... Ay, chico, lo habremos conseguido. Lo habremos conseguido para todos nosotros.

Vemos al mayordomo sentado entre el público.

MAYORDOMO

(para sí)

Exactamente.

STANLEY

(con gran seriedad)

Señores, lo hice, la maté. Maté a mi mujer. Todos los cargos que el fiscal ha presentado contra mí son ciertos, por supuesto. Yo la emborraché y a sangre fría la lancé dentro de la masa de la

máquina del "glopita glopita", y les pido que me absuelvan. Que me absuelvan sobre la base de que fue un homicido justificado. Y no por mi bien, por el de ustedes.

JURADO-1

(para sí)

Si le dejamos ir, la vieja Shirley ya no podrá conmigo.

JURADO-2

(para sí)

¡Podría dar la vuelta al mundo en un barco de vapor!

FISCAL

(para sí)

Me podría comprar una moto.

JUEZ

Señores del jurado, ¿tienen ya el veredicto?

JURADOS

(a coro)

Inocente, inocente, inocente...

CORTA A:

Cambio. Caracterización e individualización

En la misma secuencia utilizada en los dos puntos anteriores, el diálogo no sólo caracteriza a cada personaje (profesión y carácter), sino que muestra el cambio sorprendente de carácter de los personajes.

El abogado, dominado por su mujer, acobardado, inseguro y débil, una vez que aprieta el botón que simula acabar con su esposa cambia a un lenguaje dominante, sin muletillas ni titubeos, enérgico.

La mujer cambia de déspota a cortés, y emplea un lenguaje de expresión sumisa.

La película acaba bien: la mujer vuelve y hasta el mayordomo se enamorará, pero esas escenas ya no añaden nada a nuestra ejemplificación.

A través de un sólo ejemplo de una película estándar, surgida de los teatros de Broadway, hemos podido observar la correcta aplicación de gran parte de las reglas que todos los autores propugnan en la creación de diálogos para guiones de ficción dramática.

En determinadas estructuras de producción audiovisual (cine y TV), la creación de los diálogos es

una tarea especializada llevada a cabo por personas diferentes al guionista. Existen dialoguistas e incluso creadores de *gags* (como en las comedias de situación, por ejemplo) y en alguna producción televisiva, como los “culebrones”, puede darse el caso que haya creadores de situaciones, y diversos dialoguistas. Incluso puede ocurrir que cada personaje principal tenga un dialoguista para él solo.

14 El guión. Herramienta para la producción.

Un guión es la expresión escrita de una historia pensada para ser trasladada a expresión audiovisual.

Como tal, el guión es mucho más que un argumento o una historia, es el documento guía del proyecto de conversión de esa historia en una película de cine o un programa de TV.

La lectura del guión no es un objeto en sí mismo, no es una novela; el guión se lee para convertirlo en producto audiovisual, en él no está sólo la historia, en él están expresadas de forma implícita y explícita todas las necesidades de producción; pero para extraerlas es necesario saber interpretar el guión.

En la terminología del audiovisual se llama *guión* a la expresión escrita del programa o producto audiovisual en el que se indican las acciones, la narración, el diálogo, el lugar donde transcurre la acción, etc. En su forma más elaborada (*guión técnico*) puede llegar a describir los planos de encuadre, las posiciones y los movimientos de cámara, e incluso su representación en planta o la expresión del resultado final en dibujos (*story board*).

Estrictamente, el escrito que describe el audiovisual no es un auténtico guión mientras no describa todas las acciones y los diálogos, personajes que intervienen y lugar donde transcurre la acción (*guión literario*), si bien en la práctica se comienzan muchas producciones sin un guión definitivo y, en ocasiones, sin tener más que un esbozo del guión. Esta práctica, por supuesto, no es nada recomendable, y hace imposible una buena labor de producción.

Aunque existen géneros en que la imprevisibilidad de los acontecimientos impide realizar un guión estricto *a priori* (reportajes, documentales, etc.), no ocurre lo mismo con la ficción dramática, donde todo puede estar perfectamente determinado de antemano y, si no lo está, se debe a menudo a la particular idiosincracia de algunos directores “creadores” que prefieren confiar las cosas a la inspiración del momento, ir madurando la idea a medida que la producción se desarrolla, y dejar el margen que haga falta para dar rienda suelta a su libertad creadora.

Este método de ir definiendo el producto sobre la marcha ha dado lugar, en ocasiones, a excelentes productos audiovisuales, pero que han requerido un tiempo y un dinero absolutamente desproporcionados.

Una producción audiovisual es un proyecto que requiere financiación para ser producido y que ha de ser distribuido y exhibido para obtener un beneficio económico.

Como todo proyecto, comienza con la intención de producir algo que está más o menos definido o concretado (idea, sinopsis o guión)

El guión está en la base del proyecto audiovisual y sólo a partir de él puede elaborarse el proyecto del proceso de producción.

Una vez que se decide que se desea llevar una idea a la pantalla, inmediatamente, como en cualquier otro proyecto industrial, es necesario responder a tres preguntas:

1. *Calidad.* ¿Qué requisitos ha de cumplir el producto?
2. *Coste.* ¿Cuánto dinero hace falta o de cuánto dinero se dispondrá?
3. *Plazo.* ¿En cuánto tiempo puede hacerse? o ¿se podrá hacer en un plazo X?

Para saber cuánto va a costar hacer una cosa en un tiempo X hay que prever las actividades que requerirá su planificación, preparación y ejecución, qué personal y qué medios serán necesarios, etc., y deducir el coste de cada actividad.

Si el factor dominante o crítico no es el tiempo sino que es el dinero, y éste se establece de partida, igualmente se han de prever las actividades, calcular el personal y los medios de acuerdo con el presupuesto establecido y jugando con las variables de tiempo y calidad.

Si prever es absolutamente necesario, no es totalmente suficiente. Es necesario prevenir, es decir, estar preparado para solucionar contingencias (imposibilidad de rodar en exteriores, enfermedad del actor, etc.) y arbitrar acciones correctoras o alternativas.

Prever y prevenir son actividades consustanciales al proyectar.

Prever (ver el futuro, anticiparlo) y prevenir (prepararse ante posibles contingencias). A partir de aquí se podrán planificar las actividades (cuáles y en qué orden se harán), programarlas y organizar su ejecución (dónde, quién, cuándo y en cuánto tiempo han de hacerse) y proveer los medios necesarios (con qué equipos y qué medios).

Con todo ello será posible efectuar el seguimiento y el control (cómo se está ejecutando) y corregir desviaciones, de modo que se cumplan los objetivos previstos de plazo, coste y calidad.

El guión es el documento fuente de información más importante a partir del cual es posible prever y prevenir y, en definitiva, proyectar el proceso de producción estableciendo plazo, coste y calidad para llevarlo a término con las mayores garantías de conseguir los objetivos.

Para que el guión sea un instrumento útil a la producción (que permita prever, prevenir y procurar los medios justos y necesarios), debe ser lo más definitivo posible (si no es el guión definitivo las previsiones pueden no ser fiables), debe estar correctamente escrito (de forma clara y precisa) y por último, debe estar *presentado correctamente*, es decir, siguiendo los estándares adecuados que facilitan la lectura al equipo de producción que le permiten deducir rápidamente qué será necesario y calcular el tiempo de ejecución y el coste de la producción.

14.1 Finalidad del guión

Como ya hemos argumentado, un buen guión es la base de partida del proyecto de producción.

El guión debe ser una base sólida, adecuado al público al que se dirige, de la duración requerida para el espacio que tiene destinado, expresado en la forma que mandan los estándares de presentación y que describa claramente dónde sucede la acción, qué acción, quién interviene, y qué dice.

Un guión definitivo es absolutamente imprescindible para planificar y poner en marcha el proceso de producción, porque en definitiva en él están implícitos todos los datos necesarios para la producción.

En nuestro país, las condiciones explicadas rara vez se dan en los guiones que llegan al equipo de producción.

El guión llega normalmente al productor-promotor (quien va a financiar o conseguir la financiación del proyecto) en forma de idea o sinopsis y a partir de ahí, si lo considera interesante (viabilidad, oportunidad, etc.), el productor encarga la realización del guión definitivo en cuyo desarrollo puede participar activamente para adecuarlo a sus intereses.

El productor-promotor suele abordar un proyecto basándose en las posibilidades de un guión. En este estadio, la valoración del mismo es de tipo artístico y comercial, ¿la historia es buena? ¿tiene gancho?, ¿es vendible?, ¿tiene posibilidades de éxito?, ¿le iría bien a tal actor?, ¿podría ser dirigida por el realizador X?

El productor-promotor modifica y hace modificar el guión para que, según él, responda lo mejor posible a esas preguntas. Una vez que cree haberlo conseguido pasa a considerar si es realizable, en qué plazo y con qué costes.

La lectura del guión por el productor es la base de las previsiones y de la planificación, por ello el productor ha de recibir el guión con el tiempo suficiente para hacer revisiones y adecuarlo a los objetivos del proyecto:

- Modificaciones de la estructura.
- Modificación, recorte o supresión de escenas.
- Inclusión o supresión de personajes.
- Cambio de localizaciones.
- Cambio de atrezzo, de ambientación ...
- etc.

Cuando el productor-promotor cuenta con un guión a su gusto (revisado, modificado y aprobado) se lo pasa a un director de producción para que realice un plan de producción y un presupuesto estimativo.

El director de producción, a partir de la lectura del guión puede ya adelantar un presupuesto estimativo y un tiempo probable de realización. Para ello debe hacer el primer *desglose de producción* (lista de necesidades) basándose exclusivamente en las informaciones contenidas implícitamente en el

guión.

La exactitud y concreción son cualidades inexcusables del guión.

Para preparar la grabación, el equipo de producción ha de saber exactamente qué es lo que se ha de rodar en una localización concreta.

No es lo mismo un paseo concurrido que un quiosco de prensa en un paseo concurrido. En el primer caso será necesario realizar las tomas en una localización o reconstruir todo un paseo en el plató, y en el segundo bastará reproducir el tramo de paseo donde está el quiosco.

Tampoco es igual decir que el protagonista llega en un vehículo, o que el protagonista llega en un Seat seiscientos de los años sesenta.

Por ello, es imprescindible que el guión contenga la notación exacta y concreta de cada localización y la descripción exacta y concreta de la acción.

Muchos guionistas, cuando no pueden tener los guiones a tiempo, suelen enviar al productor una lista de las localizaciones.

El productor no debe aceptar nunca esa lista, puesto que sólo a partir del guión definitivo se obtienen las localizaciones definitivas, cuya aprobación e incluso elección no puede hacerse sin el productor, ya que la elección de uno u otro decorado tiene enorme repercusión en el presupuesto.

El guión ha de pasar por muchas correcciones y revisiones, hasta estar seguros de que la versión es definitiva, para evitar, entre otras cosas, que se construyan decorados que serían desechados si se diese opción a futuras correcciones del guión.

Una vez que el productor-promotor está de acuerdo con las modificaciones y acepta las previsiones de plazo, coste y calidad, el guión aprobado debe pasar a definitivo, puesto que a partir de él se han realizado las previsiones, y toda modificación puede obligar a variar las condiciones de partida (objetivos del proyecto).

14.2 El guión del guionista y el guión de producción

En la práctica, el guión sobre el que el director de producción realiza las previsiones, aunque describa las situaciones definitivas, personajes, lugares y acciones, aún no suele estar presentado en la forma que requiere el equipo de producción. Aún suele ser un guión de guionista, más preocupado por la narrativa de la historia que por las necesidades de producción que conlleva la realización audiovisual de esa historia.

El guionista suele dividir el texto en secuencias narrativas.

La *secuencia narrativa* es una unidad del discurso que comprende una situación dramática con estructura completa de planteamiento, desarrollo y desenlace (explícita o implícita) y que puede desarrollarse en un sólo escenario o en varios. Es decir, que puede estar formada por una o varias

escenas.

La *escena* es una unidad espacio temporal del relato que se desarrolla en el mismo escenario. Así, la secuencia de un magnicidio puede contener diversas escenas:

- Un francotirador prepara su arma en la terraza de un edificio.
- El presidente desde su coche saluda a la multitud que le vitorea.
- La gente sigue el desfile por TV.
- El francotirador asesina al presidente.

Si bien la secuencia narrativa es conceptualmente importante para el guionista y para el espectador, (puesto que explica un episodio completo con unidad de contenido), es una unidad de escaso interés para el director de producción o el ayudante del director, que debe deducir de ella los medios necesarios para la realización.

Por este motivo, para los productores, una secuencia (*secuencia de producción*) es toda unidad autónoma de registro-grabación que pueda desarrollarse sin requerir nuevas tareas de preparación (preparación de nueva iluminación, desplazamiento de equipos, cambios de vestuario, caracterización de los actores, etc.) y la definen como la unidad de espacio y de tiempo.

Al no entregarse los guiones preparados para el trabajo de producción, es el equipo de producción o el ayudante de dirección quien ha de prepararlos efectuando una atenta lectura del guión y discriminando las secuencias de producción para poder efectuar un desglose útil a producción.

Al final de este libro incluimos un anexo que pretende mostrar a los guionistas el modo en que se han de presentar los guiones para que su guión facilite las tareas que de su lectura se derivan, especialmente las que afectan al equipo de producción.

15 Anexo: Guía práctica para formatear guiones al “estándar americano adaptado”

(Para películas cinematográficas, películas para la televisión, series dramáticas y miniseries)

15.1 Introducción

Se han escrito muchos libros que explican cómo construir una sólida estructura dramática, cómo escribir buenos guiones, cómo desarrollar unos personajes con fuerza, cómo... pero se han escrito muy pocos —ninguno en nuestro país— que hablen de *cómo han de quedar escritos los guiones físicamente, qué aspecto han de tener sus páginas*.

Los pocos libros (que yo sepa) que hablan de esta cuestión, lo hacen muy por encima y las medidas que dan parten de un tamaño de página que no es el que nosotros usamos (USA Letter versus DIN-A4).

Desde 1979 me dedico profesionalmente al sector de producción de cine y de programas para la televisión. Durante todos estos años han pasado por mis manos una gran cantidad de guiones, todos ellos aparentemente similares, pero ninguno de ellos igual, excepto aquéllos que estaban escritos por guionistas americanos o que provenían de aquella industria.

Esto me hizo reflexionar y me pareció que era muy práctico que todos los guiones —físicamente hablando— tuvieran el mismo aspecto. Supongo que ello me ha motivado a escribir esta breve guía, que espero que sea realmente práctica.

El propósito es, pues, facilitar toda aquella información necesaria que han de conocer los guionistas que quieren presentar sus originales en un formato adecuado al medio, que facilite su lectura y que también facilite el trabajo de aquellos técnicos que inician su labor a partir del texto de un guión acabado.

Jonni Bassiner

15.2 ¿Por qué se debe determinar un formato?

Partimos de la premisa que un guión cinematográfico no es una obra literaria para disfrutar en aquellos momentos en que estamos ávidos de lectura.

Un guión es la base de trabajo para llevar a cabo una obra audiovisual. Es como el pliego de planos que entrega un arquitecto al constructor, para que a partir de éstos se pueda construir un edificio.

Así pues, un guión ha de cumplir en primer lugar con su objetivo primordial: explicar una historia que genere un interés (el más amplio posible), y en segundo lugar ha de permitir que se lleve a cabo la obra audiovisual que se pretende.

Para convertir el guión en la obra audiovisual para la que se ha concebido, el guión, una vez concluido por el guionista, ha de facilitar su interpretación a todos aquéllos que inician su labor especializada a partir del contenido del mismo.

Si todos los guiones tienen un mismo formato facilitan la *lectura técnica* de los mismos.

Cuando uno se ha acostumbrado a este formato (porque todos los guiones con los que trabaja están escritos así) sabe donde mirar para hallar tal o cual información (porque en todos ellos está ubicada en el mismo lugar); ello agiliza enormemente la tarea de todos aquellos para los que el guión es un pliego de planos de la obra a llevar a cabo.

15.3 ¿Qué formato?

El formato que proponemos es el que hemos bautizado como “*Estándar americano adaptado*”, que no es más que eso: la adaptación del llamado *Estándar americano* a las medidas de nuestras hojas DIN-A4.

15.4 ¿Para qué tipo de obras sirve este formato?

El formato “*Estándar americano adaptado*” sirve para los guiones de:

- Películas cinematográficas (*Theatrical Features*)
- Películas para televisión (*TV Movies & Movies of the Week*)
- Miniseries para la televisión (*Mini-Series*)
- Series dramáticas para la televisión (*Half & One Hour Series*)

No se utiliza para los guiones televisivos de:

- Telenovelas (Culebrones)
- Comedias de situación (*Sit Coms*)
- Programas no dramáticos,

ya que para estas obras se emplean formatos específicos.

15.5 ¿Qué tiene este formato que no tenga otro?

Este formato tiene una peculiaridad muy interesante: *permite evaluar la duración aproximada que tendrá la obra audiovisual resultante.*

Por otra parte, facilita enormemente el cálculo que ha de realizar el director de producción o el primer ayudante de dirección, para saber cuánto tiempo es necesario emplear para rodar cada una de las secuencias que contiene el guión.

La experiencia de éstos les permite saber cuál es el promedio de planos que se pueden realizar en un día de rodaje. Pero actualmente no se hacen *guiones técnicos* que especifiquen la cantidad de *planos* que se han de rodar para cubrir la acción de cada secuencia. Éste tema lo determinará el director, tras ver los decorados o las localizaciones donde se desarrollarán las diferentes acciones. Consecuentemente, los directores de producción y los ayudantes de dirección, al no poder guiarse por este dato (cantidad de planos/día), han tenido que buscar otra fuente igualmente válida.

Esta otra fuente es *la duración de la acción*. Si sabemos qué *promedio de planos* se pueden rodar en un día, también podemos saber qué duración tendrá en pantalla el material rodado en un día, una vez esté montado.

Así pues, si se puede traducir el valor *tiempo de proyección* en el valor *extensión de la escritura* —en cada página de guión— ya tendremos un dato orientativo, que nos permitirá valorar cuánto tiempo necesitaremos para rodar una secuencia. Incluso, en una primera ojeada, al constatar el número de páginas de un guión, podremos estimar cuánto tiempo necesitamos para el rodaje de toda una película.

Es este el motivo que llevó a los americanos a crear un estándar de hoja de guión que hiciese posible esta relación: *extensión de texto/tiempo de proyección en pantalla.*

El *Estándar americano* parte de la base que *el texto que ocupa una página del guión equivale (aproximadamente) a un minuto de proyección.*

De esta forma, el dato orientativo del trabajo que podemos llevar a cabo cada día de rodaje es el *número de páginas*, que a su vez equivale al número de minutos de proyección (páginas = minutos).

El promedio en cine suele ser de 3 páginas/día, mientras que para series de televisión oscila entre 5 y 7 páginas/día.

15.6 ¿Cómo es este formato?

En primer lugar, el guión se ha de escribir con un tipo de letra llamada *Courier* de cuerpo 12.

El texto no ha de estar *justificado* (el margen derecho quedará desigual). Se ha de escribir en continuo, y llenar todas las caras (no se cambiará de página al finalizar cada secuencia).

La cantidad de caracteres de cada línea dependerá del tipo de información que ésta contenga, según

las siguientes definiciones:

15.6.1 Titulaciones de las secuencias

Se inician en el margen izquierdo 0, en mayúsculas, y empiezan siempre con las palabras “INT.” o “EXT.”.

A dos espacios de éstas (7) se escribe, en primer lugar, el nombre del “DECORADO PRINCIPAL”, y si en éste hay diversos espacios o decorados secundarios, se escribirán a continuación del decorado principal, precedidos de una coma y un espacio “, “

Después del decorado secundario, un espacio, un guión y otro espacio “ - “ y a continuación una de las palabras “DÍA”, “NOCHE”, “TARDE” o “MADRUGADA”, en función de la hora en que se sitúe la acción de la secuencia que se inicia a continuación.

```
INT.   DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA
EXT.   CASA ROBERT, JARDÍN - NOCHE
INT.   CASA ROBERT, DORMITORIO CRISTINA - DÍA
INT.   CASA GLORIA, COMEDOR - TARDE
INT.   CASA GLORIA, DORMITORIO GLORIA - MADRUGADA
INT.   CASA ROBERT, COMEDOR - DÍA
```

Siempre se han de nombrar los decorados con el mismo nombre. No es válido “CASA ROBERT, COMEDOR”; “CASA ROBERT, SALON COMEDOR”. O siempre es “comedor” o es “salón comedor”, a menos que se trate de dos espacios diferentes.

También es necesario poner siempre en primer lugar el nombre del decorado principal y después el del decorado o espacio secundario, para que en el momento de trabajar esta información (desde el departamento de producción) con un soporte informático, se junten todas las secuencias de un decorado principal y estas nos aparezcan ordenadas por decorados secundarios:

```
INT.   CASA GLORIA, COMEDOR - TARDE
INT.   CASA GLORIA, DORMITORIO GLORIA - MADRUGADA
INT.   CASA ROBERT, COMEDOR - DÍA
INT.   CASA ROBERT, DORMITORIO CRISTINA - DÍA
ETX.   CASA ROBERT, JARDÍN - NOCHE
```

de no ser así, si en las *titulaciones de las secuencias* se ponen primero los “decorados o espacios

secundarios” que hay en un “decorado principal”, cuando se ordena informáticamente, nos aparece de la forma siguiente:

```
INT.    COMEDOR, CASA ROBERT - DÍA
INT.    COMEDOR, CASA GLORIA - TARDE
INT.    DORMITORIO CRISTINA, CASA ROBERT - DÍA
INT.    DORMITORIO GLORIA, CASA GLORIA - MADRUGADA
EXT.    JARDÍN, CASA ROBERT - NOCHE
```

15.6.2 Acción

Este es el texto que describe la acción y todo aquello que nos muestra la cámara. Empieza en el margen izquierdo 0, como las *titulaciones de las secuencias*, dos líneas por debajo del *título de la secuencia* o del *bloque de diálogo* anterior, y ha de finalizar en el espacio 55, con una tolerancia de 3 espacios (total 58).

El nombre de los *personajes* —en el texto de *descripción de la acción*— va siempre en minúsculas y la primera vez que aparezca un personaje nuevo irá subrayado:

Personaje-1 la primera vez, Personaje-1 el resto de las apariciones.

De esta forma sabremos cuándo un personaje interviene por primera vez.

En los bloques de texto *de acción*, en principio no se dejarán líneas en blanco para los puntos y aparte, a menos que se quiera marcar explícitamente diferentes posiciones o ángulos de cámara.

15.6.3 Nombre de los personajes

Al inicio de cada bloque de diálogo, los *nombres de los personajes* van en mayúsculas y se inician en el espacio 25, dos líneas por debajo del *bloque de diálogo* anterior o de la descripción de *la acción*.

Si el personaje habla *en off*, es decir fuera de cuadro, se hace constar entre paréntesis “()” al lado del *nombre del personaje*:

```
PERSONAJE-1 (off)
PERSONAJE-2 (off teléfono)
PERSONAJE-3 (off contestador)
```

15.6.4 Acotaciones

Las acotaciones van siempre entre paréntesis, y se inician en el espacio 20, en la línea inmediata inferior al *nombre del personaje* y se pueden alargar hasta el espacio 40, con una tolerancia de 3 espacios (total 43).

```
PERSONAJE-1
(Acotación del diálogo)
```

Si hay más de una *acotación* en un *bloque de diálogo*, esta aparecerá siempre en el espacio 20, entre dos líneas de diálogo:

```
PERSONAJE-1
(Primera acotación en
este diálogo)
Diálogo del personaje referente a
la primera acotación.
(Segunda acotación)
Diálogo del personaje referente a
la segunda acotación.
```

15.6.5 Diálogos

Los *diálogos* se inician en el espacio 15, en la línea siguiente, bajo la línea *de acotación* (si la hay) o bajo el *nombre del personaje*, y acaban en el espacio 45, con una tolerancia de 3 espacios (total 48).

15.6.6 Transiciones

Las *transiciones* “CORTA A:”, “ENCADENA CON:” y “FUNDIDO CIERRA”; se inician en el espacio 45. Se escriben en mayúsculas y siempre dos líneas por debajo del bloque de texto anterior.

La *transición* “FUNDIDO ABRE” va situada al margen izquierdo 0, dos líneas por encima del *título de la secuencia* siguiente:

última línea del bloque anterior

FUNDIDO CIERRE

FUNDIDO ABRE:

INT. DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA

15.6.7 Números de secuencia

Los *números de secuencias* pueden ir a la izquierda, a la derecha o en ambos lugares (izquierda y derecha). Así es como lo preferimos los que trabajamos en el departamento de producción. *No es necesario poner* las palabras “SEQ.” o “SC.”.

Los márgenes son:

Los *números de la izquierda* han de estar a dos espacios de distancia de las palabras “INT.” o “EXT.” y por cada dígito de más, se ha de restar un espacio:

1 INT. DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA
 21 INT. DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA
 321 INT. DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA

Los números de la derecha, han de iniciarse en el espacio 62:

1 INT. DECORADO PRINCIPAL, DECORADO O ESPACIO SECUNDARIO - DÍA

De hecho, si se formatea el guión con el programa *Scriptor*, *no es necesario* numerar las secuencias, ya que el mismo programa lo hará.

15.6.8 Número de página

Los *números de las páginas* irán en el margen derecho, en el espacio 61, entre guiones “-#-” y tres líneas por encima de la primera línea de texto.

Al igual que con los números de secuencia, *no es necesario* numerar las páginas si el guión se formatea

con el programa *Scriptor*, ya que esta operación se realiza automáticamente.

15.7 Otros aspectos a considerar

15.7.1 ¿Qué es una secuencia?

No nos referimos a la secuencia narrativa como una unidad de contenido dramático con sentido propio, sino más bien a aquello que podríamos nombrar como *secuencia mecánica* o como *secuencia de producción*.

Desde este punto de vista, podemos definir una secuencia como una unidad de espacio y de tiempo

Así pues, cada vez que uno de estos dos factores varían, la secuencia en cuestión finaliza y se inicia otra nueva.

Cada vez que cambiemos de decorado o de espacio (Casa Robert, Comedor.; Casa Robert, Jardín) se produce un cambio de secuencia, a menos que se quiera dar a entender que el paso de un espacio a otro se hace *en continuidad* (desplazamiento de la cámara de un espacio a otro). En este caso, la secuencia se habrá de titular como sigue:

INT. / EXT. CASA ROBERT, COMEDOR / JARDÍN - DÍA

Cada vez que exista un cambio de tiempo (en un mismo decorado) se produce un cambio de secuencia.

15.7.2 Decorados combinados y/o simultáneos

Aparte del caso anterior (CASA ROBERT, COMEDOR / JARDÍN), nos podemos encontrar con situaciones en que se tengan dudas para titular correctamente las secuencias, al coincidir dos *decorados* en una misma secuencia. Ello suele ocurrir normalmente con los vehículos. Dada esta situación nos preguntamos: ¿cuál es el decorado que ha de constar primero?

Si titulamos:

INT. COCHE DE ROBERT / CALLE MAYOR - DÍA

entendemos que la cámara se encuentra en el interior del coche y que podemos ver parte de la “Calle Mayor” por las ventanillas.

Si titulamos:

EXT. CALLE MAYOR / COCHE ROBERT - DÍA

entendemos que la cámara se encuentra en el exterior, en la “Calle Mayor” y que vemos el “Coche de Robert”.

Así pues, para dar respuesta a la pregunta, podemos decir que *el decorado que ha de constar primero es aquél donde se encuentra la cámara*.

15.7.3 Puntos de vista

Si queremos destacar qué es lo que muestra la cámara en un momento determinado, qué ángulo de visión abarca, lo escribiremos en mayúsculas, dos líneas por debajo del *título de la secuencia* (en el margen izquierdo), y en la línea inmediatamente inferior iniciaremos la descripción de la *acción*. Siguiendo con el ejemplo anterior, quedaría como:

INT. COCHE ROBERT / CALLE MAYOR - DÍA

PUNTO DE VISTA DE ROBERT

En el otro lado de la calle Jaime intenta coger tres maletas de viaje y una bolsa de mano. Se le hace cuesta arriba cargarlo todo. Un niño en bicicleta pasa cerca suyo y casi tropieza, lo cual hace perder el equilibrio de Jaime.

CORTA A:

Así, entendemos que lo que nos muestra la cámara es lo que ve Robert desde el interior de su coche.

15.7.4 Los nombres de los personajes

No es muy importante, es *importantísimo* que a los personajes se les nombre siempre de la misma forma.

Muchas veces —sobre todo en historias de suspense— para no desvelar la personalidad de un personaje en un momento determinado del guión se llama a éste como:

Un hombre con gabardina, gafas oscuras y sombrero de ala ancha, observa la escena desde detrás del quiosco de la esquina.

Más tarde se le llama como:

Robert sale del edificio, consulta su reloj de pulsera, duda unos instantes y se encamina hacia la avenida. El *hombre-I* le sigue a una distancia prudente, pero no lo pierde de vista.

Unas cuantas hojas más adelante:

El hombre de la gabardina entra precipitadamente en una cabina telefónica.

Finalmente nos damos cuenta que “un hombre”, “hombre-I”, “el hombre de la gabardina” no son otro que Jaime, y que en otros momentos del guión aparece citado como “Jaime Martí” y como “J. Martí”.

En fin, en este caso (si fuese cierto) el programa informático habría interpretado que “Jaime Martí” era 6 personajes diferentes, y nosotros nos habríamos equivocado al menos dos veces (“Jaimés” y “hombres”).

Es, pues, muy importante vigilar con los *nombres de los personajes* para evitar futuros errores.

15.8 ¿Qué es el *Scriptor*?

A lo largo de esta guía hemos citado varias veces el nombre de este programa informático.

El *Scriptor* es un programa de formateado de guiones y obras teatrales (no es un tratamiento de texto) que desarrolló en 1983 la compañía americana Screenplay Systems Inc., compañía que también ha desarrollado los programas *Movie Magic Budgeting* (1985) para confeccionar presupuestos y el *Movie Magic Script Breakdown & Scheduling* (1988) para desglosar guiones y hacer el plan de trabajo.

El sistema de trabajo con el programa *Scriptor* es muy simple.

En primer lugar es necesario disponer de un disquet con el guión (escrito en un programa de tratamiento de texto *Wordperfect*, *Word*, etc.).

Este disquet se introduce en el ordenador (*PC compatible* o *Macintosh*) y con el programa *Scriptor* se capta el documento del guión para formatearlo (según los parámetros que se indican más adelante).

Seguidamente, se puede imprimir y ya está! Se obtiene un original en el formato “*Estándar americano adaptado*” listo para fotocopiar.

Además, el programa puede generar un resumen de los *títulos de las secuencias*, con sus *números*, con los *números de página* y con el valor de duración *page count*.

También se puede obtener un listado de todos los *personajes* que tienen diálogo, donde consten las relaciones de los *nº de secuencias* y los *nº de páginas* donde intervienen, así como los *totales de las intervenciones/apariciones* (donde podremos observar inmediatamente la presencia en pantalla

que tiene cada personaje).

Tiene, a su vez, otras prestaciones como crear *páginas A-B* y *secuencias A-B*, marcar con un asterisco (*) las líneas que han cambiado su información (en el momento de revisar el guión), etc.

15.9 Como presentar los originales (para formatearlos con el *Scriptor*)

a) Tratamientos de texto compatibles con el programa *Scriptor*:

- Microsoft Word (todas las versiones)
- MacWrite 4.5, 4.6 o 5.0
- WordPerfect 2.0
- MacWrite II
- Write Now (salvando como MacWrite)

b) Medidas y tabulaciones

1- Poner la regla en pulgadas (*inch*).

2- Tabular de la siguiente forma:

a) Margen izquierdo (títulos de secuencias, descripción de la acción)	0"
b) Inicio de diálogos	1,5"
c) Acotaciones (paréntesis)	2"
d) Nombre de los personajes (mayúsculas)	2,5"
e) Transiciones (corta a:, encadena con:, funde cierre:, etc.)	4,5"

3- Interlineado de los bloques:

a) Entre título de secuencia y bloque de acción	1 línea
b) Entre bloque de acción y nombre de personaje	1 línea
c) Entre nombre de personaje y acotación o bloque de diálogo	0.
d) Entre acotación y bloque de diálogo	0.
e) Entre bloque de diálogo y nombre de personajes o bloque de acción siguiente	1 línea
f) Entre bloque de diálogo o bloque de acción y transición o título de secuencia	1 línea
g) Entre transición y título de la secuencia siguiente	1 línea

15.10 Scriptor "Film Standard Layout Margins" (adaptado para DIN A-4)

Margins	Left	Right	Wrap		
Action	0	55	3	Top	4
Dialogue	15	45	3	Bottom	2
Parenthetical	20	40	3	Gutter	15
Character	25			Page Length	73
Transition	45				
Page Numbers	61			Optimum Whitespace	3
Right Scene #s	62			Scene Splitting	2
Left Margin "Slop"	0			Left Scene #s Outdent	2

15.11 Ejemplos

En las páginas siguientes se pueden observar diferentes muestras de un mismo texto, a fin de ilustrar todo aquello que hemos expuesto anteriormente.

El primer texto (anexo 1) se ha escrito con el programa de tratamiento de texto *Microsoft Word 5.0* y es tal como aparece por pantalla.

El anexo 2 nos muestra el resultado obtenido al formatear el texto original con el programa *Scriptor*.

Los dos ejemplos siguientes (3 y 4) son los ejemplos anteriores pero con las líneas de tabulación y marcas de interlineado.

Se ha respetado el original en catalán ya que el modelo es el mismo en uno u otro idioma.

Si se desea más información sobre el programa *Scriptor* y otros de escritura de guiones, se puede solicitar a:

Screenplay Systems Inc.
150 E. Olive Avenue, Suite 203
Burbank, CA 91502 - 1849 USA
Fax# (808) 843 83 64

Asimismo, si se desea información acerca de lo expuesto en esta guía se puede contactar con:

ATAC. Associació Sindical de Tècnics de l'Audiovisual de Catalunya
Rda. Sant Antoni 64, 3r 2a
08001 BARCELONA
Tel. 203 93 21 - Fax 443 05 03

Júlia prem la tecla i penja l'auricular. Se li il.lumina la cara i amb decisió cerca uns documents a l'arxiu.

TALLA A:

INT. BUFET D'ADVOCATS, DESPATX D'EN TONI - DIA

En Toni a la seva taula amb el telèfon a l'orella i un bolígraf a la mà, que mou nerviosament.

SR. ROIG (off telèfon)

(Amb to amenaçant)

Espero que sigui cert, perquè... saps?... em costes molts diners!

TONI

Sí, sí, pot estar ben segur que aquest cop el tenim ben engan...

(canviant de to)

..d'acord, el tindrè al corrent.

La Júlia ha entrat al despatx sense trucar. Deixa uns papers damunt la taula d'en Toni. Aquest, amb la sensació que l'han enganxat en falta, penja el telèfon.

FOS TANCA:

FOS OBRE:

EXT. CARRER MAJOR, FAÇANA BUFET D'ADVOCATS - DIA

El carrer és ple de gent. En Toni surt de la porta principal. S'atura al quiosc de premsa i pren un diari.

INT. COTXE DE L'AGENT POL / CARRER MAJOR - DIA

PUNT DE VISTA DE L'AGENT POL

En Toni paga el diari i se'n va carrer enllà. En aquest moment, surt la Júlia del portal i segueix en Toni. L'Agent Pol en pren nota en una llibreta de butxaca.

ENCADENA AMB:

EXT. RESTAURANT DE LUXE, JARDÍ - NIT

El menjador del jardí no és molt ple. En Toni i en Joan s'estan en una taula apartada. Un Cambrer els serveix vi.

JOAN

(Notablement preocupat)

Quin tracte és aquest, eh? Quina mena de tracte és! Digue'm... em pots explicar on és el truc!

(intentant convèncer)

Tu saps molt bé que jo no he tingut res a veure amb tot això! I saps perfectament que aquell dia jo era fora de la ciutat.

97 CONTINUACIÓ: (2) 97

Júlia prem la tecla i penja l'auricular. Se li il.lumina la cara i amb decisió cerca uns documents a l'arxiu.

TALLA A:

98 INT. BUFET D'ADVOCATS, DESPATX D'EN TONI - DIA 98

En Toni a la seva taula amb el telèfon a l'orella i un bolígraf a la mà, que mou nerviosament.

SR. ROIG (off telèfon)
(Amb to amenaçant)
Espero que sigui cert, perquè...
saps?... em costes molts diners!

TONI
Sí, sí, pot estar ben segur que
aquest cop el tenim ben engan...
(canviant de to)
..d'acord, el tindrè al corrent.

La Júlia ha entrat al despatx sense trucar. Deixa uns papers damunt la taula d'en Toni. Aquest, amb la sensació que l'han enganxat en falta, penja el telèfon.

FOS TANCA:

FOS OBRE:

99 EXT. CARRER MAJOR, FAÇANA BUFET D'ADVOCATS - DIA 99

El carrer és ple de gent. En Toni surt de la porta principal. S'atura al quiosc de premsa i pren un diari.

100 INT. COTXE DE L'AGENT POL / CARRER MAJOR - DIA 100

PUNT DE VISTA DE L'AGENT POL
En Toni paga el diari i se'n va carrer enllà. En aquest moment, surt la Júlia del portal i segueix en Toni. L'Agent Pol en pren nota en una llibreta de butxaca.

ENCADENA AMB:

101 EXT. RESTAURANT DE LUXE, JARDÍ - NIT 101

El menjador del jardí no és molt ple. En Toni i en Joan s'estan en una taula apartada. Un Cambrer els serveix vi.

JOAN
(Notablement preocupat)
Quin tracte és aquest, eh? Quina mena de tracte és! Digue'm... em pots explicar on és el truc!
(intentant convèncer)
Tu saps molt bé que jo no he tingut res a veure amb tot això!
(més)

(CONTINUA)

	1'5	2	2'5		4'5				
0	1	2	3	4	5	6			

Júlia prem la tecla i penja l'auricular. Se li il.lumina la cara i amb decisió cerca uns documents a l'arxiu.¶

¶

-> -> -> -> TALLA A:¶

INT. BUFET D'ADVOCATS, DESPATX D'EN TONI - DIA¶

¶

En Toni a la seva taula amb el telèfon a l'orella i un bolígraf a la mà, que mou nerviosament.¶

¶

-> -> SR. ROIG (off telèfon)¶

-> (Amb to amenaçant)¶

-> Espero que sigui cert, perquè... saps?... em costes molts diners!¶

¶

-> -> TONI¶

-> Sí, sí, pot estar ben segur que aquest cop el tenim ben engan...¶

-> (canviant de to)¶

-> ..d'acord, el tindrè al corrent.¶

¶

La Júlia ha entrat al despatx sense trucar. Deixa uns papers damunt la taula d'en Toni. Aquest, amb la sensació que l'han enganxat en falta, penja el telèfon.¶

¶

-> -> -> FOS TANCA:¶

¶

FOS OBRE:¶

¶

EXT. CARRER MAJOR, FAÇANA BUFET D'ADVOCATS - DIA¶

¶

El carrer és ple de gent. En Toni surt de la porta principal. S'atura al quiosc de premsa i pren un diari.¶

¶

INT. COTXE DE L'AGENT POL / CARRER MAJOR - DIA¶

¶

PUNT DE VISTA DE L'AGENT POL¶

En Toni paga el diari i se'n va carrer enllà. En aquest moment, surt la Júlia del portal i segueix en Toni.¶

L'Agent Pol en pren nota en una llibreta de butxaca.¶

¶

-> -> -> ENCADENA AMB:¶

¶

EXT. RESTAURANT DE LUXE, JARDÍ - NIT¶

¶

El menjador del jardí no és molt ple. En Toni i en Joan s'estan en una taula apartada. Un Cambrer els serveix vi.¶

¶

-> -> JOAN¶

-> (Notablement preocupat)¶

-> Quin tracte és aquest, eh? Quina mena de tracte és! Digue'm... em pots explicar on és el truc!¶

-> (intentant convèncer)¶

-> Tu saps molt bé que jo no he tingut res a veure amb tot això! I saps perfectament que aquell dia jo era fora de la ciutat.¶

TÍTOLS SEQS.
ACCIÓ

INICI DIÀLEGS
ACOTACIONS
NOMPERSONATGES

TRANSICIONS

-2 0 15 20 25 40 45 55 62

97 CONTINUACIÓ: (2) 97

Júlia prem la tecla i penja l'auricular. Se li il.lumina la cara i amb decisió cerca uns documents a l'arxiu.

TALLA A:

98 INT. BUFET D'ADVOCATS, DESPATX D'EN TONI - DIA 98

En Toni a la seva taula amb el telèfon a l'orella i un bolígraf a la mà, que mou nerviosament.

SR. ROIG (off telèfon)
(Amb to amenaçant)
Espero que sigui cert, perquè... saps?... en costes molts diners!

TONI
Sí, sí, pot estar ben segur que aquest cop el tenim ben engan... (canviant de to)
...d'acord, el tindrè al corrent.

La Júlia ha entrat al despatx sense trucar. Deixa uns papers damunt la taula d'en Toni. Aquest, amb la sensació que l'han enganxat en falta, penja el telèfon.

FOS TANCA:

FOS OBRE:

99 EXT. CARRER MAJOR, FAÇANA BUFET D'ADVOCATS - DIA 99

El carrer és ple de gent. En Toni surt de la porta principal. S'atura al quiosc de premsa i pren un diari.

100 INT. COTXE DE L'AGENT POL / CARRER MAJOR - DIA 100

PUNT DE VISTA DE L'AGENT POL
En Toni paga el diari i se'n va carrer enllà. En aquest moment, surt la Júlia del portal i segueix en Toni. L'Agent Pol en pren nota en una llibreta de butxaca.

ENCADENA AMB:

101 EXT. RESTAURANT DE LUXE, JARDÍ - NIT 101

El menjador del jardí no és molt ple. En Toni i en Joan s'estan en una taula apartada. Un Cambrer els serveix vi.

JOAN
(Notablement preocupat)
Quin tracte és aquest, eh? Quina mena de tracte és! Digue'm... em pots explicar on és el truc!
(intentant convèncer)
Tu saps molt bé que jo no he tingut res a veure amb tot això!
(més)

65 Línies (Scriptor margins 63)

(CONTINUA)

Bibliografía

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MONGUET, J. M. *La comunicación visual*. Barcelona: Ed. UPC, 1985 (versiones en catalán y castellano).

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MONGUET, J. M. *Metodologia de producció de vídeos didàctics*. Barcelona: Ed. UPC, 1986.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Ed. Paidós, 1994 y 1996.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; BLASCO, J. *Dirección y gestión de proyectos. Aplicación a la producción audiovisual*. Barcelona: Ed. UPC, 1995.

CHION, M. *Écrire un scénario*. París: Ed. Cahiers du cinéma/INA, 1985, 9ª ed.

FIELD, S. *El libro del guión*. Barcelona: Ed. Plot, 1994.

FELDMAN, S. *Guión argumental, guión documental*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1990.

COMPARATO, D. *El guió*. Barcelona: Ed. Universitat Autònoma de Barcelona, 1989.

CARRIÈRE, J.C.; BONITZER, P. *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Ed. Paidós, 1991.

ESPAÑOL, P. *Fer riure per televisió*. Barcelona: Ed. Columna, 1994.

SEGER, L. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Barcelona: Ed. Rialp, 1991.

SEGER, L. *El arte de la adaptación*. Barcelona: Ed. Rialp, 1993.

BRENES, C. *Fundamentos del guión audiovisual*. Pamplona: Ed. Universidad de Navarra, 1987.

GARCÍA JIMÉNEZ, J. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ed. Cátedra, 1993.

DiMAGGIO, M. *Escribir para televisión*. Barcelona: Ed. Paidós, 1992.

- BRADY, B.; LANCE, L. *The understructure of writing for film and television*. Houston: Ed. University of Texas Press, 1988.
- JENN, P. *Techniques du scénario*. París: Ed. Fondation Européenne des Métiers de l'image et du son, 1991.
- OTHNIN-GIRARD, V. *L'assistant réalisateur*. París: Ed. Fondation Européenne des Métiers de l'image et du son, 1988.
- PUIG, J.J. *Cómo ser guionista*. Ed. Mitre, 1986.
- PARRET, G. *Comedy writing step by step*. Ed. Samuel French, 1990.
- VALE, E. *The technique of screenplaywriting*. Ed. Souvenir Press Ltd., 1980.
- WOLF, J. *Successful sitcom writing*. Londres: Ed. St. Martin's Press, 1988.
- ROWLANDS, A. *El guión en el rodaje y la producción*. Madrid: Ed. Instituto oficial de radio y televisión, 1985.
- GÓMEZ PARRO, E. *La supervisión del guión*. Madrid: Ed. Instituto oficial de radio y televisión, 1991.
- MONELLI, A. *Técnica del guión de cine*. Ed. Zeus, 1976.
- PROPP, V. *Morfología del cuento*. Ed. Fundamentos, 1977.
- V. SWAIN, D. *Film script writing*. Ed. Hasting House Publishers, 1976.
- NASH, C.; OAKEY, V. *The screenwriter's handbook*. Ed. Barnes and Noble Books, 1978.
- STEMPEL, T. *Screenwriting*. Ed. The Tantivy Press, 1982.
- ELIAD, T. *Comment écrire et vendre son scénario*. París: Ed. Henri Veyrier, 1980.
- STRACZYNSKI, J. M. *The complete book of scriptwriting*. Ed. Writer's Digest Books, 1982.
- GREIMAS, J. *Semántica estructural*. Madrid: Ed. Gredos, 1971.
-