

Linda Seger

Cómo convertir un buen guión en un guión excelente



Lectulandia

Proporciona métodos para crear guiones con más fuerza y a la vez más realizables. Explica cómo encarrilar bien un guión, acompaña al escritor después de escribir el primer borrador, y le ayuda a identificar y resolver los problemas que suelen surgir.

La profesora Linda Seger comenzó su carrera como consultora de guiones en 1983, siguiendo un sistema propio de análisis que ella misma desarrolló como parte de su tesis doctoral. Entre sus clientes se incluyen Ray N dabury, Metro Goldwyn Mayer, Tony Bill, Guber-Peters Televisión, Charles Fries, Linda Lavin y Dave Bell.

Lectulandia

Linda Seger

Cómo convertir un buen guión en un guión excelente

ePub r1.2

Titivilus 23.10.15

Título original: *Making a good script great*

Linda Seger, 1987

Traducción: Ángel Blasco

Editor digital: Titivilus

(r1.1) Corrección de errata: f444

(r1.2) Corrección de errata: Wake

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Prólogo

Entre mil y mil quinientos guiones de cine cruzan cada año la entrada de los grandes estudios de Hollywood con la esperanza de ser uno de los diez o doce afortunados que lleguen a convertirse en película.

Otros muchos, dos o tres mil al año, no consiguen ni siquiera pasar esa primera puerta. Igual que jovencitas ansiosas por saltar al estrellato o mozuelos decididos a ser el galán de moda, los guiones de cine se agolpan ante las puertas del estudio buscando un resquicio por donde colarse, un protector que los avale o un padrino que les brinde su primera oportunidad.

Un guión es como una criatura que cobra vida propia. Está llamado a ser el embrión de un proyecto que, una vez en marcha, aglutinará directores, productores, actrices, técnicos, creativos y un sinfín de personajes que se embarcarán en la aventura, mayor o menor, de la producción de una película. Una de las que será arrinconada en las estanterías de un videoclub, o una de las que congregará a millones de espectadores en colas interminables, acaparará premios y galardones y será aclamada por multitudes que se desmayarán al escuchar su nombre..., el habitual salto a la fama.

Para cruzar la entrada del estudio, y comenzar así su brillante carrera, el joven guión debe entrar respaldado por un agente de reconocido prestigio. Los estudios no aceptan guiones enviados por cualquier persona: los devuelven sin abrir el sobre, para que nadie intente después demandarlos por plagio si es que alguna de sus películas coincide con una de las ideas del guión. No es que no se plagie, pero se hace de otros modos.

Cruzar la entrada, de todos modos, significa poco. Es precisamente después de cruzarla cuando el guión afronta la verdadera carrera de obstáculos. Deberá atravesar y sortear muchos filtros y barreras antes de llegar a la persona con la autoridad necesaria para dar luz verde. La ascensión por la pirámide jerárquica del estudio es ardua, lenta y difícil; y todavía mucho más difícil, para el joven guión, el conseguir realizarla sin perder su integridad por el camino.

Los grandes estudios

Es materialmente imposible que los ejecutivos responsables de la producción en un estudio lean todo lo que llega, por lo que se apoyan en el consejo y experiencia de otros ejecutivos, contratados o free-lancers, que realizan la labor de selección inicial.

En la base de la pirámide, al comienzo de su trayectoria, el guión es leído por un lector que realiza un informe («coverage» o cobertura). La cobertura incluye una sinopsis del argumento en un folio, dos folios de comentarios y una recomendación sobre la viabilidad del proyecto. Si el guión es recomendado, seguirá su curso ascendente a través de varios ejecutivos del Departamento de Historias del estudio. Ninguno de ellos tendrá poder de dar luz verde, pero sí el de dar luz roja y rechazarlo. Es más, si su parecer es favorable, tendrá que defender el proyecto en continuas reuniones, disputando con otros ejecutivos que harán lo propio con sus guiones «protegidos».

La estructura organizativa de los estudios manifiesta, en muchos casos, los defectos propios de toda burocracia administrativa. Todos saben que, en caso de duda, dar luz roja y rechazar es menos arriesgado si quieren conservar su puesto: siempre se pueden encontrar suficientes razones que «desaconsejen» un guión. Lo peligroso es defender demasiado un proyecto y que luego resulte un fracaso, porque lo más probable es que ruede la cabeza del ejecutivo que lo apoyó. Perder el puesto por decir que «no» es más difícil y, salvo que la película resulte ser E.T., no habrá problemas^[1]. Lo menos comprometido suele ser decir «No, salvo que se cambien tantas y tantas cosas» o «Sí, pero habría que modificar todos estos puntos».

A lo largo de los distintos despachos, lecturas y reuniones por los que pasa el guión que consigue abrirse paso, cada ejecutivo va «sugiriendo» posibles cambios. Si al llegar a quien puede dar luz verde la recibe, el estudio comprará al guionista la «opción» de «desarrollar» el guión, y el proyecto entrará en la fase de Desarrollo («Development»). Allí, los cambios y arreglos estudiados comienzan a trabajarse.^[2]

Los guiones en fase de Desarrollo son, en principio, los que el estudio tiene intención de producir, lo cual no quiere decir que se produzcan de hecho. Cada estudio puede tener en desarrollo entre cien y doscientos proyectos, de los que sólo diez o doce verán la luz cada año. Otros no la verán nunca y quedarán abandonados^[3]

Los productores independientes

Igual que un estudio, los productores independientes realizan también su propia labor de análisis en los guiones que trabajan. La estructura más reducida de estos productores permite que los proyectos se estudien con más detenimiento y «cariño».

En ambos casos, el punto de partida es el mismo. Hacer cine es algo muy caro y, si la película debe recuperar el dinero a través de los que compran una entrada de cine, alquilan la película en vídeo o la ven en televisión, el productor quiere asegurar, en la medida de lo posible, que la película en la que se «embarca» ofrece garantías de llegar a buen puerto, y que no le dejará hundido en la miseria de una

ruina personal o de su compañía. Se ha dado el caso de grandes estudios (United Artists) que se hundieron porque una película «les salió mal» (La puerta del Cielo).

Directores y guionistas

Se ha dicho, con cierta frecuencia, que una película se escribe tres veces: en el guión, en el rodaje y en la sala de montaje. La primera es responsabilidad del guionista, la segunda del director, la tercera —y última— del productor, o del director si tiene derecho al «montaje definitivo».

De las tres, el guión es la base. Es difícil que un director pueda conseguir una buena película si parte de un guión mediocre y, al contrario, tiene bastante avanzado si el guión con el que trabaja es suficientemente sólido. Sin embargo tanto unos como otros, al enfrentarse al proyecto en que trabajan, afrontan el mismo problema: contar una historia interesante, de modo interesante.

El cineasta muestra su maestría al conquistar el interés del espectador, mantenerlo y hacerlo crecer. A menos que un director o guionista plantee su película como cine experimental, procurará que la historia que cuenta sea capaz de atrapar al espectador y transportarlo a su mundo interior. Éste será su objetivo al contar su historia, ya lo haga con la máquina de escribir, con la cámara o con la moviola.

El análisis de historias

El análisis de historias pretende descubrir lo que «funciona» en un guión, y lo que «no funciona». A lo largo de los años, productores, guionistas, directores, críticos, etcétera, han ido acumulando conocimientos y experiencia en torno a las razones del éxito de una película. Naturalmente son conocimientos y experiencias que nunca son absolutos ni inmutables, pero que responden ciertamente a una tendencia general.

Como cualquier otro medio de expresión artística, pretender embuchar al cine en una serie de normas rígidas sería ahogarlo. Ésa es, por desgracia, la actitud que muchos ejecutivos de «Desarrollo» y productores toman ante los guiones que leen o en los que trabajan. El resultado se manifiesta después en la multitud de películas sin personalidad alguna que nos llegan, meros subproductos de una factoría de «historias en serie», donde la posible chispa creadora, si es que la hubo alguna vez, queda asfixiada por la «maquinaria productiva».

Existen también —por fortuna— productores, ejecutivos, guionistas y asesores con la sensibilidad suficiente para desarrollar historias que mantengan esa magia

propia del buen talento creador. Historias que cautiven al público y que, durante dos horas, le sumerjan en un mundo propio, devolviéndole después con la sensación de haber «vivido» algo que realmente ha merecido la pena.

Dentro de lo difícil que resulta establecer los criterios que deben aplicarse a una historia, sin caer en una gramática torpe, Linda Seger nos ofrece un libro que plantea el análisis de historias en su dimensión adecuada. Es un libro básico, que establece una guía útil y clara. No es un tratado erudito de crítica, ni es ése su propósito. Es un magnífico manual de análisis de historias que puede ayudar a muchos productores, guionistas y directores a enfocar sus historias adecuadamente.

Cómo convertir un buen guión en un guión excelente no pretende enseñar a escribir guiones de cine o televisión, ni va a suplir el talento creador en el guionista que no lo tiene. Lo que el libro pretende ser es una guía sencilla y útil que oriente en la re-escritura de un guión. Si el guión de partida es malo, habrá muy poco que hacer. Lo que el libro pretende, y su título enuncia, es precisamente cómo trabajar un guión bueno, de forma que adquiera la solidez necesaria de estructura, personajes y tramas, sin traicionar al espíritu original con el que fue escrito.

Ángel Blasco

Director de la Escuela de Artes Visuales de Madrid

Los Ángeles, 15 de septiembre de 1990.



Introducción

Para escribir un guión excelente no basta tener una buena idea, ni es suficiente ponerla por escrito. Cuando trabajamos un guión de cine, o de televisión, y más aquí que en cualquier otra forma literaria, no es el escribir, sino el reescribir lo que convierte un guión bueno en excelente.

Los principios válidos para escribir un guión son básicamente los mismos que para reescribirlo. Si estás escribiendo tu primer guión, este libro te ayudará a desarrollar las cualidades que necesitas para contar una historia de forma dramática y atractiva. Si eres un escritor veterano, te ayudará a articular las que ya posees de modo intuitivo. Y si ahora mismo estás atascado, tratando de reescribir algo, el libro te ayudará a analizar y a resolver los problemas para volver a encauzar tu guión «por buen camino».

El libro se centra en la reescritura, porque si escribes, tendrás que reescribir. Así es nuestra profesión. A menos que escribas «para ti solo» y escondas los guiones en una caja, dentro del garaje, verás como tarde o temprano te encuentras reescribiendo una y otra vez. Primero lo harás para que tu primer borrador «quede bien». Después tus amigos te harán un par de sugerencias, y lo reescribirás «para que quede un poco mejor». Tu agente te hará varios comentarios acerca de cómo hacerlo más comercial, y los incorporarás. El productor y el ejecutivo de un estudio querrán que lo reescribas, «para que puedan aprobarlo». Y los actores tendrán varias ideas acerca de «lo que funciona mejor para ellos» y querrán que les des a cada uno «sólo un poquito más de tiempo en la película».

Entonces, por fin, quedará tu guión completo y terminado, suponiendo que hayas sabido qué reescribir y suponiendo que cada revisión lo haya mejorado. Desafortunadamente, esto sucede muy pocas veces.

Muchas personas piensan como el que decidió ser escritor por lo malas que eran las películas que veía en cine y en televisión. «La verdad es que yo puedo hacerlo mucho mejor», pensó. Y después de enviar su guión a un productor que lo rechazó, protestó; «¡Pero si es mucho mejor que la mayoría de las cosas que se ven!». «Naturalmente, —repuso el productor—, cualquiera puede escribir mejor. El truco está en escribir algo de forma tan extraordinaria que, después de que todo el mundo lo destroce con las revisiones, aún quede algo digno.»

Por desgracia, esto es cierto. Muchos guiones van de mal en peor en las sucesivas revisiones. Cuanto más se alejan de la idea original, más se estropean: comienzan a perder su magia inicial. Allá por la quinta revisión se han suprimido varios elementos

y quedan cabos sueltos sin ningún sentido. Al llegar a la duodécima, la historia es completamente distinta y para entonces ya nadie quiere hacer esa película.

La solución parece que sería «¡No reescribas!», pero, lamentablemente, no es una alternativa seria. La mayoría de los guiones, incluso con toda la magia y la creatividad que el guionista pone en el primer borrador, no funcionan por sí solos. Unas veces pecan por exceso: son demasiado largos para hacer una película que se pueda vender. Otras, por defecto: hay escritores que, en plena borrachera creativa, se olvidan de atar un cabo suelto, de completar la evolución de un personaje, o de terminar una trama secundaria. Hay escritores que tienen una brillantísima idea en germen a lo largo del guión, que sólo aparece tímidamente a medida que se profundiza más y más en la historia. Si no se reescriben, todos estos elementos se quedan sin arreglar.

¿Cuál es, pues, la solución? ¿O es que no hay ninguna? La respuesta, en teoría, no parece tan difícil: reescribir lo que no funciona y dejar lo que está bien. El problema es hacerlo, porque a menudo supone trabajar en contra de la tentación de seguir y seguir cambiando cosas. Supone no dejarse llevar por una idea nueva y diferente, que es apasionante pero que no resuelve el problema. Supone no arreglar todo el guión, sino sólo lo que no va bien. Supone saber rechazar una aportación creativa adicional, porque la aportación original del autor «está suficientemente bien, gracias». Y supone que las sugerencias se hacen para que el guión siga su camino, no para aparcarlo.

¿Cómo se consigue esto? Este libro está pensado para dar esa respuesta, para ver cuál debe ser la trayectoria correcta de un guión y para estudiar conceptos que le sean aplicables y lo mejoren. Está pensado para enseñarte cómo escribir y reescribir con rapidez y eficacia, manteniendo la «magia» hasta el último borrador, que es el importante: el guión de rodaje.

Mi carrera como consultora de guiones se ha centrado casi exclusivamente en cómo hacer que un guión siga su camino, resolviendo los problemas que tenga y manteniendo la creatividad original. He trabajado en cientos de guiones de cine y televisión. He trabajado en miniseries, telefilms, series dramáticas, *sitcoms* y en películas de terror, aventuras, comedias, dramas y fantasías. El reto es siempre el mismo: cómo hacer que el próximo borrador funcione. Da lo mismo que trabaje para escritores, productores, directores o ejecutivos de estudios. Nuestro trabajo es analizar los problemas en común, definir las ideas y encontrar las soluciones que harán que funcione un borrador. He trabajado con muchas de las personas de mayor talento y éxito en la industria, y he podido comprobar que problemas, al reescribir, los tiene todo el mundo, no importa cuánta experiencia se tenga como escritor.

Por lo general, las dificultades se dan porque los problemas no están bien definidos ni analizados al comenzar a reescribir. Suele ocurrir que el productor dice: «es el segundo acto lo que falla... y se hace una revisión para arreglar el segundo acto. Después, el director dice: «me parece que tenemos un problema con el protagonista... y luego se hace otra revisión para arreglar un problema de una trama

secundaria, pero esa revisión echa por tierra la trama principal, por lo que hay que hacer una nueva revisión más para arreglarlo.

Como el guión funciona en su conjunto, los cambios de una parte afectan al resto. Mi trabajo como consultora es identificar y analizar esos problemas antes de la reunión, y trabajar con los creadores para asegurar que todos los problemas se solucionen. He comprobado que reescribir no es un proceso amorfo y misterioso, algo que «puede que funcione, puede que no... Existen elementos específicos que convierten un guión bueno en excelente, elementos que pueden ser analizados a conciencia, y mejorados.

Naturalmente, como cada guión es único, los problemas de cada guión son distintos. No hay libro que pueda indicar punto por punto cómo crear el guión perfecto. El proceso creativo no es un proceso de «pintar por la línea de puntos». Este libro, desde luego, no está escrito para proporcionar reglas simples y fórmulas que se apliquen de modo automático.

Sin embargo, en mi experiencia profesional, he visto muchos problemas comunes que se repiten una y otra vez. Problemas en la exposición, problemas con el impulso, problemas con una idea que no está suficientemente desarrollada, problemas al crear personajes con volumen. Son problemas que pueden suponer la diferencia entre vender un guión o recibir otra carta de rechazo, entre el éxito comercial o el fracaso en la taquilla.

Para entender cómo se han resuelto estos problemas en guiones excelentes, he estudiado algunas de las películas más reconocidas y gratificantes: *Lo que el viento se llevó*, *La Reina de África*, *Tootsie*, *Único Testigo*, *Tiburón*, *Regreso al futuro*, *Tras el corazón verde* y *La guerra de las galaxias*. Todas estas han respondido muy bien en taquilla y han recogido elogios de la crítica. Mencionaré, con menos profundidad, otras cuatro películas: *Cocoon*, *Pasaje a la India*, *En un lugar del corazón* y *Cazafantasmas*. Si no has tenido ocasión de verlas, te aconsejo que las alquiles en vídeo. Convendrá que te familiarices con ellas porque cada capítulo trata, con cierta profundidad, diversos elementos suyos. Además, así, de paso que descubres por qué funcionan o no esas películas, pasarás un rato estupendo.

Pienso que reescribir bien debe traducirse en películas que entretengan, que tengan algo que decir, y que posean gran calidad. Mucha gente ha escrito buenos guiones. Este libro pretende enseñar cómo convertir un guión bueno en excelente.

Parte I



**ESTRUCTURA DE LA
HISTORIA**



Capítulo 1



La estructura en tres actos: por qué hace falta y qué se hace con ella



Eres escritor. Acabas de terminar 115 páginas de un guión que consideras excepcional. Es bueno, estás convencido de ello. Se lo has enseñado a varios amigos que te han dicho que es mejor que *E. T.* Pero tienes una sensación extraña de que hay algo que no está del todo bien. En alguna parte, hacia la mitad del segundo acto, parece como si las piezas no acabaran de encajar; como si faltara algo. No terminas de verlo tan «redondo» como querrías y comienzas a dudar.

O quizá eres un productor que busca desesperadamente un guión determinado para el actor de moda en el país. Tienes uno que parece divertido, pero resulta inconsistente: el final es mucho mejor que el principio y hay demasiados personajes. Por un lado no te gustaría perder el contrato con ese famoso actor, pero no puedes comprometerte con una historia que no funciona.

O tal vez eres responsable de Desarrollo (*Development*)^[1] en una productora, y estás a tres semanas del rodaje. El guión tiene todavía más de 138 páginas, el segundo acto está sin acabar, y a la protagonista no le gusta cómo se desarrolla su personaje.

Estas situaciones son frecuentes en la etapa de reescribir un guión. Todas ellas muestran básicamente problemas estructurales. No es que la historia no sea buena: el problema está en la construcción del guión. Lo más probable es que haya que volverlo a escribir, pero ¿por dónde empezar?

La estructura en tres actos

Un guión funciona en su conjunto. No se puede cambiar una parte de él sin desequilibrar el resto. Reescribir es un proceso que exige tanto la visión de conjunto como la atención al detalle. Este proceso, al igual que el mismo guión, tiene su propio principio, su medio y, afortunadamente, su final.

Parte importante del proceso de escribir o reescribir un buen guión está en encontrar una estructura sólida que soporte la historia. Es decir: construirla de tal modo que adquiera forma, esté bien centrada, tenga impulso y sea clara. En otras palabras, facilitar que el espectador se meta en la historia y se vea envuelto en ella hasta el final. Esto es lo que significa construir la historia de forma dramática.

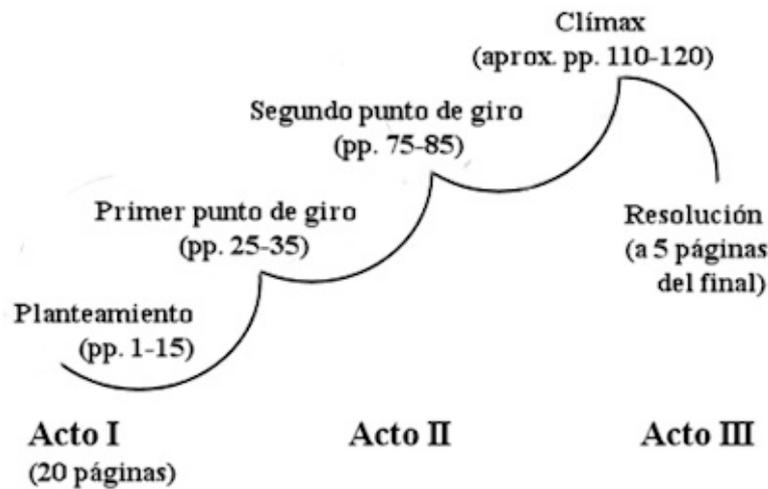
La composición dramática, casi desde los comienzos del drama, ha tendido siempre hacia la estructura en tres actos. Tanto en la tragedia griega, como en las obras de Shakespeare (en cinco actos), en una serie de televisión (en cuatro actos), o en un telefilm semanal (en siete actos), podemos observar siempre la misma estructura básica en tres actos: principio, medio y final —o planteamiento (*set-up*), desarrollo (*development*), y resolución (*resolution*).

En la mayoría de las obras de teatro, esta estructura es muy clara: el telón cae después del primer acto mostrando el final del planteamiento de la historia; vuelve a caer después del segundo acto dando por terminado el desarrollo y a continuación, en el tercer acto, se construye el clímax y la resolución final.

La televisión interrumpe los programas de manera artificial para incluir los anuncios y establece una estructura en dos actos para las telecomedias (*sitcoms*)^[2], siete actos para un telefilm de dos horas, o cuatro actos para episodios de una hora de una serie dramática. Pero en todo buen programa de televisión, la estructura en tres actos se sigue manteniendo. A pesar de esos «finales de acto» creados de manera más artificial, se percibe de forma clara el planteamiento, el desarrollo y la resolución.

Aunque las películas de cine no tienen interrupciones, también se apoyan sobre una estructura en tres actos, que ayuda a centrar la historia y a hacerla avanzar. Como resultado de esta similitud en todas las formas dramáticas, lo que comentaremos con respecto a la estructura de películas de cine es igualmente aplicable a la televisión y al teatro.

En una película de cine, los tres actos suelen requerir unas diez o quince páginas para plantear la historia, unas veinte páginas para desarrollar el primer acto, un segundo acto largo, que puede extenderse de cuarenta y cinco a sesenta páginas, y un tercer acto, relativamente más rápido, de veinticinco a treinta páginas. Cada acto tiene un enfoque diferente. El paso de un acto al siguiente suele llevarse a cabo con una acción o suceso llamado **punto de giro**^[3]. Si tuviéramos que expresar gráficamente la estructura en tres actos, lo haríamos de manera semejante a ésta:



Cada elemento de esta estructura tiene un propósito diferente. El *planteamiento* tiene una finalidad distinta a la del segundo punto de giro. El *desarrollo* del primer acto es diferente del *desarrollo* del segundo. El ritmo del tercer acto es normalmente más rápido que el de los otros dos.

El proceso de revisión de un guión comienza por identificar la estructura de la historia. Tomando los elementos por separado es más fácil ver el guión en su conjunto. Reescribir es mucho más fácil después de identificar y centrar el planteamiento, los puntos de giro y la resolución.

El planteamiento (set-up)

Los primeros minutos de una historia pueden ser los más importantes. La mayoría de los guiones tienen problemas con el planteamiento porque es poco claro, porque no está bien centrado o porque plantea todo menos la historia que se quiere plantear.

El propósito del planteamiento es proporcionar la información básica que necesitamos para que la historia comience: ¿Cuál es el estilo? ¿Quiénes son los personajes principales? ¿De qué trata la historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Es una comedia, un drama, una farsa, una tragedia?

El planteamiento se construye para darnos una pista acerca de la columna vertebral o dirección de la historia. Centra la situación en una línea argumental coherente, pone en marcha el relato y orienta al espectador de forma que pueda seguir la película sin preguntarse continuamente: «¿De qué va esto?», «¿Qué están haciendo ahora?», «¿Por qué hacen eso?»

Comenzar con una imagen

En la mayoría de las buenas películas, el planteamiento comienza con una imagen. Vemos algo que nos proporciona una idea adecuada del lugar, ambiente o época en que se desarrolla la historia, y en ocasiones hasta del tema. Esta primera imagen puede ser una batalla espacial (*La guerra de las galaxias*), bandas callejeras

en Nueva York (*West side story*), una mujer cantando en lo alto de un monte (*Sonrisas y lágrimas*), o las estatuas de leones que custodian amenazadoramente una biblioteca hechizada (*Los cazafantasmas*).

Las películas que comienzan con diálogo, en lugar de hacerlo con una determinada imagen visual, resultan más difíciles de seguir. Esto es así porque el ojo capta los detalles con mucha más rapidez que el oído. Si se proporciona de palabra información clave, antes que el público haya entrado en la historia, o se haya hecho una idea del estilo, o del modo de hablar de un personaje, será difícil que recuerde esa información y probablemente no la incorpore. Al escribir procura, por lo tanto, comenzar con una imagen, una sensación, una información de dónde estamos, del ritmo y del estilo de la película. Dinos todo lo que puedas con esa imagen. Métenos en el ambiente de la historia y, si es posible, crea una metáfora que nos diga algo del tema a través de las imágenes.

Algunas de las películas más populares han creado imágenes vibrantes y memorables. Tomemos, por ejemplo: *Único testigo*, *Tras el corazón verde* y *La Reina de África*.

Los primeros tres minutos de *Único testigo* están dedicados casi por completo a la pura imagen. Con música de fondo, podemos ver:

- Un trigal agitado por el viento.
- Varios amish con sus trajes negros típicos, caminando a través del trigal.
- Carros amish avanzando al trote de los caballos.
- Una granja.
- Un funeral.
- Rostros.

Y las primeras palabras que escuchamos son en holandés.

Podríamos preguntarnos, después de ver estos minutos, «¿qué nos dicen estas imágenes?», «¿qué información nos proporcionan?».

Único testigo comienza con un ritmo particular y un paso lento y lírico. Estos primeros momentos nos presentan un pueblo agradable, una comunidad, un sentido de participación y apoyo mutuo. Gentes que viven cerca de su tierra, como se sugiere por las imágenes del trigal. Su vida es mucho más lenta que la vida de la ciudad. Sentimos que estas gentes tienen lazos estrechos entre ellos y con la tierra en la que viven.

Con estos primeros minutos de película, se ha comenzado a plantear el tema. El tema de la «comunidad». A medida que avanza la historia, veremos perfilarse esta imagen de comunidad, y su contraste con el mundo de la policía, mucho más acelerado y violento.

Observamos también que no hay diálogo. La imagen lo dice todo, detalle a detalle, hasta que adquirimos conciencia del lugar, ritmo, ambiente y textura del relato.

Tras el corazón verde aprovecha los primeros minutos para desarrollar una imagen que nos introduce en el estilo y el humor de la historia. Es una imagen previa que anticipa el tipo de aventura cómica que vendrá a continuación.



INT. CABAÑA EN LA MONTAÑA - DÍA

Una bota del número cincuenta y ocho abre la puerta de una patada, desclavando el tablón viejo de la pared.

ANGELINA, que viste una camisola de encaje, falda de ante y botas se vuelve desde la vieja cocina.

GROGAN bloquea la entrada. Es una oscura masa contra la luz deslumbrante de fuera. Levanta su rifle.

Las moscas ZUMBAN. Grogan se apoya sobre una viga. Algo HIERVE en el puchero sobre el fuego, LAS AGUAS DE UN RÍO TURBULENTO se oyen a lo lejos. Todo lo demás está tranquilo. Estamos en 1875.

Un cigarrillo cuelga de los labios de Grogan.

GROGAN: ¿Y ahora qué va a pasar, Angelina?

ANGELINA: (voz en off: tras una pausa) Era Grogan. El hombre más sucio, inmundo y malvado al este del río Missouri.

Apuntando el rifle contra el pecho de la muchacha. Grogan da un paso hacia dentro.

ANGELINA, subrepticamente, saca de su funda un puñal que lleva bajo la falda.

GROGAN: Puedes morir de dos maneras, preciosa. Rápido, como por una picadura de serpiente, o tan lento como cae la miel en enero.

ANGELINA (voz en off): Pero estamos en octubre...

GROGAN (acercándose a ella): Te mataré aunque estemos a cuatro de julio. ¿Dónde está?

Sus ojos parecen registrar la habitación. Ve las alforjas sobre el camastro.

Con un rápido movimiento Angelina lanza el puñal. Un destello plateado relampaguea en el aire y Grogan cae, con la espalda hacia la puerta, más muerto que ayer.

Angelina se pone rápidamente un poncho de ante y se lleva las alforjas.

ANGELINA (voz en off): Ése era el fin de Grogan, el hombre que mató a mi padre, violó y asesinó a mi hermana, quemó mi rancho, mató a mi perro... (saliendo)... y me robó mi Biblia.



Esta primera imagen, compuesta por una historia dentro de otra historia, nos presenta al personaje principal, la escritora Joan Wilder, a través de su modo personal de escribir. El estilo cómico hace más fácil la lectura, a la vez que informa al director del aire y tono con que debe jugar. Esta primera imagen nos da ya, asimismo, una

idea de la historia que seguirá a continuación.

La Reina de África nos ofrece también una visión del contexto y ambiente al describir una aldea de nativos en un claro entre la jungla y el río, entrada ya la mañana.



ALDEA DE NATIVOS EN UN CLARO ENTRE LA JUNGLA Y EL RÍO. EXTERIOR. ÚLTIMA HORA DE LA MAÑANA

PLANO GENERAL - UNA CAPILLA

Luz y calor intensos. Un silencio sofocante. Oímos el sonido de un órgano pequeño, de dos voces que cantan con tonos distintos, y de una mezcla de voces tímidas, medio susurradas, que se arrastran como pueden comenzando un himno:

VOCES (cantando): «Guide me O Thou Great Jehovah...»

INTERIOR DE LA CAPILLA

TODO EL INTERIOR DE UNA CAPILLA DESVENCIJADA, LA CONGREGACIÓN DE FIELES, EL HERMANO DE ROSE ANTE EL ATRIL, Y ROSE EN EL ÓRGANO.

HERMANO: «Pilgrim through this barren land...»

El hermano de Rose es de mediana edad, de complexión sólida, calvo, suda mucho y pone mucho fervor en su acción. Dirige a la concurrencia. Canta lo más alto que puede, de manera muy nasal, y trata de meterles el significado de cada palabra como si fuera un clavo. Dirige con la mano y trata costosamente de recuperar el ritmo cada vez que se pierde.

HERMANO: «I am weak but Thou art mighty...»

Rose, de unos 30 años, semblante tenso, peinado ajustado. Acciona los pedales vigorosamente, extendiendo con las rodillas las alas de madera que controlan el volumen. Hace varias paradas para recalcar frases especiales. Sigue con fruición el libro de himnos tratando de tocar las notas correctas muy absorbida en lo que está haciendo. Ella también canta lo mejor y más alto que puede.

ROSE: «Hold me with thy powerful hand».

[En este momento de apasionado fervor piadoso, aparece...]

Una columnilla de humo. Un SONIDO singular de intensidad creciente: el traqueteo sincopado y absurdo de un raquíptico motor de vapor. Los ojos de los cantores empiezan a despistarse:

CORTE al hermano poniendo mala cara y cantando más fuerte, como tratando de imponer orden. La atención al himno comienza a decaer.

PLANO GENERAL - EL «REINA DE ÁFRICA»

Cuyo SILBATO deja escapar un silbido de vapor. Lo REPITE, con gran satisfacción. El barco es ancho, corto de poco calado y diez metros de largo. Un toldo harapiento cubre dos metros de su popa. En medio del barco se levanta la caldera y el motor, una delgada chimenea sobresale un poco más que el toldo.

CORTE A;

EN EL SEGUNDO SILBIDO

PLANO MEDIO DE ALLNUTT EN SU BARCO

Viste ropas blancas bastante sucias. Está descalzo y apoya los pies en alto. Está sentado sobre unas barras, fumando un puro. Lleva una gorra de marino inclinada para resguardar sus ojos del sol. Le atienden dos negritos, tan altos y delgados que parecen macarrones negros. Uno está orgulloso y muy ocupado accionando el motor, que requiere mucha atención; el otro está abanicando a ALLNUTT, que se siente sencillamente a gusto... El «Reina de África», comienza a arrimarse a la orilla.



La imagen continúa con la conmoción y frustración que se produce cuando Rose y su hermano intentan reanudar el himno con gran ardor, y Allnutt se acerca, fumando un puro y trayendo el correo.

Esta primera imagen es muy rica en contrastes. En pocos minutos nos han presentado a los «negros paganos» que no asisten a la ceremonia y a los «cristianizados». A los piadosos misioneros blancos, y a Allnutt. A una Rose tensa y a un Charlie despreocupado. A los que cantan y a los que no cantan. Y a los «civilizados» blancos intentando imponer orden entre los «primitivos». A este mundo perdido y olvidado llega un suspiro de humo y el sonido de un silbato que lo conectará con los problemas de una guerra mundial.

El elemento catalizador

Después de la imagen inicial comienza propiamente la historia. Necesitamos que nos presenten a todos los personajes importantes que van a formar parte de la trama. Necesitamos información acerca de la situación: ¿Dónde estamos? ¿Qué pasa aquí? Y algo, algún suceso, debe comenzar el relato. Yo llamo a este particular suceso *catalyst* [4] (detonante o catalizador).

Con el detonante arranca la acción de la historia. Algo pasa —una explosión, un asesinato, llega una carta, quizá tía Mary aparece por la puerta— y, desde ese momento, la historia queda definida. Ya sabemos cuál va a ser su columna vertebral.

El detonante es el primer «empujón» que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado.

Hay distintos tipos de detonantes. Los más fuertes son las acciones específicas que comienzan una historia. En *Único testigo* se produce un asesinato y John Book es llamado a resolverlo. En *Tras el corazón verde*, Joan Wilder recibe un mapa y una llamada angustiada de su hermana, y tiene que marcharse a Colombia para rescatarla. En *Los cazafantasmas*, un espíritu monstruoso se aparece en los sótanos de la Biblioteca de Nueva York y en *Tiburón*, una joven es devorada mientras se baña por la noche en una pacífica playa.

Algunas veces el detonante se expresa a través del diálogo. Es entonces una pieza de información que recibe un personaje y nos orienta acerca del tema de la historia. Esto es habitual en muchos telefilms que, a menudo, tratan problemas sociales o enfermedades: una mujer recibe la noticia de que tiene cáncer, o un hombre es llamado por el jefe que le da la noticia de su ascenso.

Otras veces el detonante es de situación: una serie de incidentes o sucesos que construyen una situación a lo largo de un periodo de tiempo. En *Regreso al futuro* no

sabemos nada acerca de la máquina del tiempo hasta después de 22 minutos de película, pero sí sabemos que un inventor loco es uno de los personajes principales. Sabemos también que Marty ha quedado con él a la una y cuarto de la madrugada en el centro comercial de Twin Pines, y que la cita es importante... y secreta. A medida que se va construyendo la situación, nos sentimos cada vez más interesados, hasta que, hacia el final del primer acto, la línea argumental se define con claridad.

Tootsie tiene también un comienzo de situación. Sabemos que Michael es un actor sin trabajo. Sabemos que es un hombre muy difícil de trabajar con él. Sabemos que es buen actor pero que nadie le contrata por culpa de su carácter rebelde y arrogante. Y sabemos que hay un trabajo disponible para una mujer en un serial de TV^[5]. Se tarda prácticamente la totalidad del primer acto en construir esta información, pero al final del mismo estamos suficientemente orientados y la historia está preparada para desarrollarse.

El planteamiento de la película, sin embargo, no está completo todavía. Aunque la imagen inicial nos haya orientado y el detonante haya comenzado la historia, falta un ingrediente más antes de ponernos definitivamente en marcha.

Toda historia, en cierto sentido, tiene algo de misterio. Suscita una cuestión en el planteamiento que será contestada en el clímax. De ordinario se plantea un problema o se presenta una situación que debe ser resucita. Esta situación o problema nos plantea una pregunta del tipo: «¿Conseguiré John Book atrapar al asesino?» (*Único testigo*), «¿Conseguiré Joan Wilder salvar a su hermana?» (*Tras el corazón verde*), «¿Conseguiré Martin cazar el tiburón?» (*Tiburón*).

Una vez planteada, todo lo que sucede en la historia se relaciona con esa cuestión. La mayor parte de las veces la cuestión central se contesta afirmativamente al final de la historia. «¿Conseguiré John Book atrapar al asesino?» Sí. «¿Conseguiré Joan Wilder salvar a su hermana?» Sí. «¿Conseguiré Martin cazar al tiburón?» Sí. Pero no sabremos la respuesta hasta entonces. Y aunque el final lo podamos adivinar, permanecemos interesados en lo que sucederá a lo largo del camino.

Una vez que se ha suscitado la cuestión central, el planteamiento está completo. La historia está ya dispuesta para desarrollarse.

La acción del primer acto

Entre el planteamiento y el primer punto de giro es necesario más información para orientarnos en la historia. Tenemos que saber más cosas acerca de los personajes. Necesitamos verlos en acción antes de que se desarrollen en el segundo acto. Puede que tengamos que conocer más datos sobre su historia anterior (*back story*) o su situación presente. ¿De dónde viene el personaje? ¿Qué es lo que le motiva? ¿Cuál es el conflicto central? ¿Quién es el antagonista?

Para analizar el primer acto, necesitamos entender los *beats*^[6] (pulsos) importantes que preparan el desarrollo de la historia.

Podemos considerar un *beat* como un incidente o suceso dramático. En música, una sucesión de *beats* forma un compás. Al incorporar más *beats*, se forma una frase musical, luego una melodía, y por fin la canción completa. Un drama funciona de modo similar. Momentos dramáticos individuales, uno tras otro, crean una escena. Los de varias escenas, uno tras otro, crean un acto, y los de cada acto, uno tras otro, crean la historia.

En *Tras el corazón verde*, los *beats* más importantes del primer acto incluyen:

- Joan Wilder prepara su viaje a Cartagena (Colombia).
- Joan llega al aeropuerto y se equivoca de autobús.
- Joan es seguida por Zolo.
- El autobús se estrella contra el coche de Jack Colton y sufre una avería.
- Zolo encañona a Joan con un revólver.
- Jack Colton la «salva».
- Joan contrata a Jack para que la lleve a un teléfono.

Todos estos *beats* construyen la acción principal del primer acto: el viaje de Joan a Colombia para intercambiar el mapa por la vida de su hermana.

En *Único testigo*, hay una sucesión de *beats* necesarios para definir la acción del primer acto: el intento de identificar al asesino.

- John Book muestra a Samuel un sospechoso para que le identifique.
- John arregla las cosas para que Raquel y Samuel se queden otro día más en la ciudad.
- John muestra a Samuel una fila de sospechosos tras un cristal.
- John muestra a Samuel fotografías de más sospechosos.
- Samuel ve la foto de McFee y lo identifica como el asesino.
- John Book se lo dice al Jefe de Policía, Paul Schaeffer.
- McFee intenta matar a John y éste se da cuenta de que Paul está implicado en el asesinato.

Estos *beats* no son el centro principal de la historia. No constituyen su núcleo central, pero nos preparan para lo que sucederá a continuación.

Los «puntos de giro»

Una buena historia siempre ha de mantener el interés. Y ello se logra por los giros y quiebros de la acción, impredecibles e intrigantes a lo largo de todo el camino hasta el final. Si la historia fuera completamente lineal, desde el primer empujón del detonante hasta el clímax, perdería su interés dramático.

Aunque los giros y quiebros pueden suceder a lo largo de la historia, en la estructura de tres actos hay dos *puntos de giro* que necesariamente han de tener lugar para que la acción se mantenga en movimiento: uno al comienzo del segundo acto, y otro al comienzo del tercero. Estos puntos contribuyen a cambiar de dirección la historia: se desarrollan nuevos sucesos. Se toman nuevas decisiones. Como resultado de estos dos puntos de giro, la historia adquiere **impulso** (*momentum*) y no se desdibuja.

Por lo general, el primer punto de giro se presenta aproximadamente a la media hora de película y el segundo veinte o treinta minutos antes del final. Cada uno de ellos cumple las siguientes funciones:

- Hace girar la acción en una nueva dirección.
- Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta.
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.
- Eleva el riesgo y lo que está en juego.
- Introduce la historia en el siguiente acto.
- Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.

Un punto de giro con fuerza cumplirá todas estas funciones, aunque otras veces cubrirá sólo algunas de ellas.

Único testigo es uno de los mejores ejemplos de guión con estructura ajustada, y sus puntos de giro tienen extraordinaria fuerza.

El primer punto de giro tiene lugar alrededor del minuto treinta y dos, justo después de que John Book termine de explicarle al Jefe de Policía, Paul Schaeffer, que el chico ha identificado a McFee.

Schaeffer le pregunta: «¿Quién más lo sabe?» Book le responde: «Sólo nosotros dos». Schaeffer le recomienda que mantenga la reserva. John Book regresa entonces a su casa, y es recibido a tiros por McFee en el garaje. En el momento en que es herido por una de las balas recuerda la pregunta de Schaeffer «¿Quién más lo sabe?», y su respuesta: «Sólo nosotros dos».

Observemos el resultado: hasta ahora, John ha seguido los canales habituales para descubrir a un asesino. Ha examinado a los sospechosos, ha resuelto el caso y lo ha dejado en manos de su jefe, quien le ha dicho que a partir de ahora se ocupará él de todo. Su trabajo da la impresión de haber terminado, y la acción prácticamente se ha

detenido. Sin embargo, tras el punto de giro, todo ha cambiado por completo. Se produce súbitamente una acción fuerte —un tiroteo— y, con ella, John se da cuenta de que Puul está involucrado en el asesinato. En este punto nos volvemos a preguntar: «¿Conseguirá John atrapar al asesino?» Inmediatamente antes la respuesta parecía ser «sí». Ahora parece ser «puede que no».

El riesgo es ahora mucho más alto. John tiene que marcharse, escapar. Su vida está ahora en peligro, por primera vez, al igual que las de Raquel y Samuel. Es en este momento cuando John toma varias decisiones: destruir los archivos, llevarse a Raquel y a Samuel de vuelta a la granja y escapar hasta que la situación se despeje.

En *Único testigo*, vemos un ejemplo de punto de giro que contiene dos momentos diferentes. El primero tiene lugar cuando John es herido y se da cuenta de que Paul es un asesino. Esto hace girar la acción y nos saca del primer acto. Pero necesitamos otro momento que nos introduzca en el segundo. Hasta aquí sólo sabemos que John pretende escapar, pero la acción de quedarse en la granja amish, donde transcurre el segundo acto, no ha comenzado todavía. Comienza cuando John se desvanece a causa de su herida, su coche se estrella contra el palomar, y necesita ser escondido en la granja de Lapp. Un momento antes, la intención de John era huir donde fuera, y la acción del segundo acto podía haberse desarrollado en torno a un hombre tratando de ocultarse en cualquier hotel mugriento. Ahora, John se ve obligado a quedarse en la granja amish, y el segundo acto se desarrollará en torno a (o que sucede como resultado).

Tras el corazón verde desarrolla su primer acto en torno al viaje de Joan a Cartagena (Colombia), donde pretende encontrar a su hermana, entregarle el mapa y regresar a casa. Pero todo cambia. Un hombre le encañona con un revólver. Jack Colton le salva la vida y la acompaña a un teléfono para pedir ayuda. Antes de que lo consigan, Zolo está otra vez tras ellos. Lo que comenzó como un simple viaje para entregar un mapa se transforma en una fuga permanente, un tiroteo continuo y la compañía de un hombre al que no ha visto en su vida.

El punto de giro tiene lugar en la página treinta y cuatro, cuando Zolo comienza a perseguirlos. A partir de entonces la acción del segundo acto se desarrollará en torno a la persecución, la decisión de ir ellos mismos tras el «corazón verde», y la historia de amor que surge entre los dos.

En *Regreso al futuro*, el primer acto va construyendo la información acerca del profesor, de Marty, y de los padres de éste. Pero con el primer punto de giro, en la página treinta y dos, Marty es inesperadamente trasladado al pasado. El segundo acto se desarrolla, centrando la historia en la necesidad de Marty de emparejar a sus padres y regresar al futuro.

En *La Reina de África*, tras media hora de historia, después de que Rose y Allnutt han partido hacia «quién-sabe-dónde», Rose concibe la idea de torpedear el barco alemán

—el «Louisiana»—, y consigue que Allnutt acceda. Esta decisión conduce al segundo acto, que se desarrollará durante el trayecto.

El segundo punto de giro

El segundo punto de giro cambia también el curso de la acción, introduciendo la historia en el tercer acto. Cumple las mismas funciones que el primer punto de giro:

- Hace girar la acción en una dirección nueva.
- Vuelve a suscitar la cuestión central, y nos hace dudar acerca de su respuesta.
- Suele provocar una decisión o un compromiso en el protagonista.
- Eleva el riesgo y lo que está en juego.
- Empuja la historia dentro del siguiente acto.
- Nos introduce en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.

Pero el segundo punto de giro hace una cosa más: acelera la acción. Hace el tercer acto más intenso que los otros dos. Proporciona un sentido de urgencia o impulso a la historia. Empuja al relato hacia su final.

Algunas veces el segundo punto de giro establece una cuenta atrás: «Bueno, James Bond, tienes seis horas antes de que vuele París por los aires», o «Si no haces lo que te he dicho en veinticuatro horas, te denuncio a la policía» o «A las doce en punto, vendrán a por ti».

También el segundo punto de giro se da en ocasiones en dos partes: la primera suele ser con frecuencia un momento oscuro, y la segunda un nuevo estímulo.

En *Cocoon* tenemos un excelente ejemplo de un punto de giro en dos partes. Después de que los ancianos del asilo han drenado la energía de la piscina. Walter ve morir al Anterian en el cocoon. Esta muerte es un momento oscuro para Walter, pone su misión al borde del fracaso y eleva el riesgo de lo que está en juego. Todo parece perdido y sin remedio. Sin embargo, un nuevo estímulo entrará en la acción cinco minutos más tarde. El abuelo consigue voluntarios entre los jubilados para volver a colocar los cocoons en el mar, a la espera de un próximo viaje. Se produce así un nuevo estímulo —una nueva solución— para resolver el problema, que nos introduce en el acto tercero.

En *Único testigo*, el segundo punto de giro tiene lugar cuando John es descubierto y Paul y McFee averiguan dónde se está escondiendo. Este descubrimiento se desvela en pasos sucesivos:

- John se entera de que su socio ha sido asesinado y le dice a Paul que va a ir a por él.
- Cuando varios gamberros provocan a los amish, John reacciona violentamente, partiéndole a uno de ellos la nariz.
- Un policía dobla en ese momento la esquina y se da cuenta de que ése es el hombre buscado por Paul. Fuera de pantalla, comunica a Paul que John se aloja en Eli Lapp.

El segundo punto de giro tiene lugar en el momento en que John golpea al gamberro. Esto, junto con la identificación del policía, cambia la dirección de la historia y conduce a la confrontación final en el tercer acto.

En *Tras el corazón verde* el segundo punto de giro tiene lugar en la página ochenta y ocho, cuando Jack y Joan han escapado de Zolo una vez más y, tras caer por la cascada de agua se dan cuenta de que están cada uno en una orilla del río. Joan tiene el mapa. Jack tiene la esmeralda, y sólo los dos juntos podrían salvar a la hermana de Joan.



JACK: ¡Eh!

Respirando profundamente, Joan se recupera un poco.

JACK: ¡Eh, Joan Charles!

Ella levanta la cabeza, mira al otro lado del río. Su P.D.V. (punto de vista).

Jack muestra con triunfo la bolsa de Pan Am. Al otro lado del río.

JACK: ¡Vaya salida!

JOAN (medio muerta): Sí.

JACK: ¡Pensé que te habías ahogado!

JOAN: Me ahogué.

JACK: ¿Estás bien ahora?

JOAN: ¡Estoy muy bien! ¡Estupendamente! (Enfurecida) ¡SÓLO QUE TÚ ESTÁS EN LA OTRA ORILLA DEL RÍO!

Ambos se dan cuenta de la corriente turbulenta que los separa. Joan intenta entrar en el agua, dando unos cuantos pasos.

JACK: ¡No hay manera de cruzarlo!

JOAN: ¡Lo has hecho a propósito!

JACK: ¡Qué dices! ¡Hemos caído por una cascada!

JOAN: ¡Reconócelo: lo tenías planeado todo! Sabía que no podía fiarme de ti!

JACK (sonriendo con toda la boca): ¡Te quiero!

JOAN (paranoica, dando pasos de un lado a otro): ¡Lo sabía! ¡Lo sabía!

JACK: ¿Cómo se llama ese hotel de Cartagena?

JOAN: Hotel Emporio. ¿Qué más te da?

JACK: Sigue caminando hacia donde se pone el sol. Llegarás. Está lleno de barro, pero llegarás. ¡Te veré allí!

Joann camina río abajo a un ritmo furioso. Jack la sigue.

JOAN (con «El corazón verde» en el bolsillo) ¿Qué pasa con mi hermana?

JACK: Ellos no tienen por qué enterarse de nada. ¡Tienes el mapa!

JOAN: ¡Y tú tienes la esmeralda!



En este momento el riesgo comienza a aumentar, Joan no confía en Jack, puesto que no tiene ningún motivo para acudir en ayuda de su hermana. Y sin la esmeralda, la vida de Elaine permanece en serio peligro.

El «gran final»

El clímax suele presentarse en las últimas cinco páginas del guión, seguido de una breve resolución que ata todos los cabos sueltos. El clímax es el final de la historia: es el gran final. Es el momento en que se resuelve el problema, se contesta la cuestión central, se acaba la tensión y se arregla todo.

- John captura a Paul y no queda ya más que decir adiós.
- Joan salva a su hermana. En la resolución, ella termina su novela y se reúne con Jack.
- Marty «regresa al futuro».
- Tootsie se desenmascara y consigue a Julie.
- Los Cazafantasmas atrapan al «gordo», al igual que Martin y Matt en *Tiburón*.

Una vez que se alcanza el clímax, la fiesta se ha acabado y es hora de marcharse a casa. Ya no queda nada más que decir, y lo mejor es no decir nada más. Aunque la tentación puede ser prolongar la historia, o añadir otra pieza de información, o una imagen más, todo ha terminado y es el momento de escribir «Fin».

Problemas con la estructura

Rara vez verás una película donde cada uno de los actos esté perfectamente estructurado. No todo el mundo en Hollywood sabe cómo estructurar un guión, ni

todo guionista brillante es necesariamente un brillante estructurador. Como resultado, la mayoría de las películas tienen lagunas en alguno de sus tres actos.

Algunas veces encontrarás un planteamiento demasiado lento. Por ejemplo, *Gracias y favores (Tender Mercies)*, película brillante, tiene un planteamiento largo y sutil, que exige una buena dosis de paciencia hasta que la historia comienza. Lo mismo sucede con *El beso de la mujer araña*, que introduce el primer detonante (cuando el personaje de William Hurt accede a traicionar y reunir información de su compañero de celda), unos veinte minutos después de comenzar la película. En el cine el espectador puede aguantar más, ya que poca gente se va de la sala en los primeros veinte minutos. En un programa de televisión, sin embargo, un planteamiento lento es mortal y suele conducir automáticamente al cambio de canal.

Hay películas que esperan demasiado antes del primer punto de giro, lo que hace que la acción se empantane en el primer acto y se condense el desarrollo del segundo. Esto conduce con facilidad a la pérdida del interés del público.

Otras películas sitúan el segundo punto de giro demasiado pronto, provocando el empantanamiento en el tercer acto; o lo sitúan demasiado tarde, de forma que no tiempo suficiente para desarrollar la tensión y el suspense que deben conducir al gran final...

Hay películas que tienen una resolución muy larga, que sigue y sigue, mucho después de que se haya alcanzado el clímax. Tanto *Pasaje a la India* como *El color púrpura* recibieron críticas por sus resoluciones de más de veinte minutos. Si la resolución es demasiado larga, el público recibe la impresión de que no hay un final claro o de que ya ha visto el final y se pregunta por qué la película no termina todavía.

Único testigo es una buena película para estudiar la estructura. Es clara, ajustada, y se observa muy bien el paso de un acto al siguiente, así como el cambio de escenario y de acción que se produce.

En un lugar del corazón tiene un detonante y unos puntos de giro muy claros, pero adolece de cierta falta de claridad en el clímax. (El clímax, que se da cuando consigue el cheque y salva su granja, tiene lugar fuera de pantalla y está seguido de una resolución de quince minutos. Como resultado, la película pierde la claridad que tenía en los actos primero y segundo).

Regreso al futuro y *Tootsie* están muy bien estructuradas, aunque sus puntos de giro son más sutiles. Como muchas películas, los puntos de giro no se manifiestan claramente a primera vista. Sin embargo, su diagnóstico, como el de cualquier película o guión, es el mismo: si la historia se mantiene centrada, sin empantanarse o perder interés, puedes estar seguro de que el guión está bien estructurado.

Aplicaciones

El reestructurar la historia es una parte capital en la tarea de revisión o reescritura. Raras veces están claros los tres actos en el primer borrador. Por (o general uno de ellos tiene mucha más fuerza que los otros dos. A veces un punto de giro puede estar fuera de lugar, o ser demasiado débil, haciendo confuso el paso de un acto al siguiente.

A medida que revisas la estructura de tu guión, hazte las siguientes preguntas:



¿He comenzado con una imagen?

¿Da la imagen cierto sentido del estilo y atmósfera de la historia?

¿Tengo un detonante claro que dé comienzo a la historia? ¿Tiene la suficiente fuerza y dramatismo?
¿Está expresado preferentemente a través de una acción?

¿Plantea la cuestión central el clímax de mi historia? ¿Es suficientemente clara? ¿Vuelve a ser suscitada en cada punto de giro?

¿Es claro el primer punto de giro? ¿Introduce a la acción del segundo acto? ¿Es claro el segundo punto de giro? ¿Prepara convenientemente el clímax?

¿Es el clímax un gran final? ¿Es rápida la resolución?



Una vez contestadas estas preguntas, habrás terminado la primera revisión de tu trama principal. Le darás mayor consistencia, dramatismo y movimiento. Pero pocas veces tendrás una única línea argumental. La integración de las tramas secundarias es el siguiente paso.

Capítulo 2



Cómo hacer funcionar las tramas secundarias



Por lo general, si escribes un guión es porque tienes algo que decir o alguna idea que quieres exponer. Por fortuna, la forma dramática deja siempre hueco para un camino muy específico por donde llevar esa idea: la trama secundaria o subtrama (*subplot*)^[1].

Se ha dicho que la trama principal conduce la acción, y las secundarias, el tema. Algunos dicen que la subtrama es aquello de lo que una historia «trata realmente». Puedes preguntar a varios guionistas por qué escribieron un guión determinado, y probablemente comiencen a hablarte de la subtrama.

En una conversación reciente con Wiltiam Kelley, uno de los escritores de *Único testigo*, confesó que lo que realmente le interesaba era la relación entre John Book y Raquel. Quería explorar sus mundos diferentes. La subtrama de la historia de amor fue el camino que utilizó para hacerlo.

Bob Gale y Robert Zemeckis, que escribieron *Regreso al futuro*, declararon en un seminario que la subtrama del padre y la madre era realmente de lo que trataba su historia.

Poco después de que *Tootsie* se estrenara tuve una conversación con Sidney Pollack acerca de la creación de su historia. Me dijo que todos los guiones que él hace son fundamentalmente una historia de amor. En este caso, estaba interesado por la amistad como base del amor. Me hizo ver lo raro que es encontrar verdadera amistad entre las parejas. La subtrama de *Tootsie* le dio la oportunidad de explorar esta relación de un modo creativo y singular.

La función principal de una trama secundaria es «dar dimensión» al guión. En realidad es la que conduce el tema y profundiza en la historia, de forma que ésta no sea una simple anécdota lineal guiada por la mera acción.

Las tramas secundarias pueden tratar de cualquier asunto. A menudo son historias

de amor que revelan dimensiones adicionales de los personajes. Algunas veces tratan temas individuales importantes: la identidad, la integridad, la avaricia, el amor, o el «encontrarse a uno mismo». Otras veces una trama secundaria descubre la vulnerabilidad de un personaje. Podemos verlo con frecuencia en películas policíacas, en las que el protagonista ha de ser fuerte y estar preparado para cualquier eventualidad que pueda suceder en la trama; pero cuando está a solas con su novia, o con su madre, sale a relucir su talón de Aquiles.

En ocasiones, las metas de un personaje, sus sueños o sus deseos los vemos reflejados en la trama secundaria. Es como si el personaje estuviera demasiado ocupado «haciendo» la trama principal, como para decirnos algo acerca de sí mismo. La línea argumental secundaria (*sub-plot one*) da al personaje ocasión para relajarse, soñar, desear o pensar en algo más profundo.

Dicha línea puede mostrarnos la transformación de los personajes. Puede mostrarnos, paso a paso, cómo evoluciona la identidad de un personaje, o su seguridad y confianza en sí mismo. Nos ayuda a ver por qué y cómo un personaje cambia.

En muchas obras las tramas secundarias son lo más importante. En *Único testigo*, por ejemplo, la trama principal es muy convencional. Hemos visto tramas similares en cientos de telefilms. Pero la trama de Raquel y John hace de la historia algo único y especial. Es lo que recordamos mejor de la película, lo que realmente nos interesa.

Pensemos también en la trama de Rose y Allnutt, en *La Reina de África*. La trama principal es una historia convencional de guerra: torpedear un barco. La trama secundaria nos presenta la relación memorable entre Charlie y Rose. Vemos con ella la transformación de los personajes, cómo se descubren a sí mismos y el desarrollo de la historia de amor. Esto es lo que recordaremos verdaderamente de la película.

La estructura de las tramas secundarias

Al igual que el argumento principal, los argumentos secundarios tienen también su principio, su medio y su final. Una buena trama secundaria tiene puntos de giro, un planteamiento claro, un desarrollo y un desenlace final. Los puntos de giro de una trama secundaria pueden reforzar los de la trama principal, si tienen lugar justo antes o después de los puntos de giro principales. Otras veces se encuentran muy separados (por ejemplo, si el punto de giro de una trama secundaria tiene lugar en la mitad del acto segundo o del acto tercero). Hay ocasiones en que una trama secundaria no comienza hasta después del primer punto de giro de la trama principal.

En *Tootsie*, la relación entre Julie y Michael comienza en el primer punto de giro de la trama principal. Lo mismo sucede con la relación entre Jack Colton y Joan Wilder, en *Tras el corazón verde*.

Casi todas las películas tienen tramas secundarias. Algunas logran gran parte de su éxito por la habilidad con que se utilizan. Tres buenos ejemplos son *Único testigo*, *Regreso al futuro* y *Tootsie*. Cada una de sus tramas secundarias presenta un reto específico, además de estar bien estructuradas y añadir valiosos elementos a la historia.

Único testigo, utiliza la subtrama de forma singular en el segundo acto. La trama principal de *Único testigo* gira en torno a la cuestión central: «¿Conseguirá John atrapar al asesino?» Ésta es la línea argumental que impulsa y que mantiene la película en tensión. Sin embargo la trama secundaria de la relación entre John y Raquel se convierte en el centro del segundo acto. Después, en el acto tercero, regresamos a la trama principal hasta el tiroteo final entre John, McFee y Paul.

La trama de John y Raquel en *Único testigo* tiene una estructura clara, al igual que la trama principal de la película. El planteamiento se produce, en el primer caso, cuando John y Raquel se encuentran. El primer punto de giro tiene lugar al principio del segundo acto, cuando Raquel cuida de John y cambian sus sentimientos mutuos. El desarrollo de la trama secundaria continúa durante el segundo acto, a medida que progresa la relación entre ambos, en el desayuno, en el baile y en la construcción del granero. El segundo punto de giro tiene lugar cuando se besan, lo que eleva la tensión de su relación y suscita, de nuevo, la cuestión central de la trama secundaria: «¿Permanecerán juntos John y Raquel?». El clímax tiene lugar cuando John arroja su arma por salvarle la vida y la resolución cuando le dice adiós.

En esta trama secundaria, los puntos de giro tienen lugar inmediatamente después de los de la trama principal. Si tuviéramos que hacer un esquema de la trama principal (historia A) y de la trama secundaria (historia B), podríamos esquematizarla así:

- *Planteamiento*: A) El asesinato. B) Encuentro de John y Raquel.
- *Primer punto de giro*: A) Tiroteo en el garaje. B) Raquel cuida de John.
- *Segundo punto de giro*: A) John golpea al gamberro. B) John y Raquel se besan.
- *Clímax*: A) Paul es capturado. B) John salva a Raquel.
- *Resolución*: A) John regresa a casa. B) John dice adiós.

Durante el segundo acto, la trama secundaria toma el protagonismo de la película. Este uso, poco habitual, de una trama secundaria puede ser peligroso, especialmente porque el segundo acto ordinariamente desarrolla la trama principal y es el centro de la historia. Sin embargo, en las manos hábiles de los guionistas de *Único testigo*, podemos ver los diversos métodos que han utilizado para conseguir el progreso de la principal en el segundo acto, y mantener el riesgo de John, mientras estamos centrados en la trama secundaria. Durante el segundo acto, volvemos cinco veces a la

trama principal. Vemos escenas en las que John telefona a su socio para ver si puede regresar. Vemos a su socio interrogado por Paul. Y al final del segundo acto nos enteramos de que el socio ha sido asesinado, lo que obliga a John a actuar.

En *Regreso al futuro*, la trama principal gira en torno a la máquina del tiempo y el problema de Marty al haber sido transportado al pasado. La cuestión central de la trama principal es: «¿Conseguirá regresar al futuro?»

La estructura básica de la trama es:

- *Planteamiento*: Marty se encuentra con el profesor en el centro comercial de *Twin Fines* para probar su nueva máquina del tiempo.
- *Primer punto de giro*: Por error, Marty se traslada al pasado.
- *Desarrollo de la historia*: Marty y el profesor tienen que buscar un medio de regresar al futuro.
- *Segundo punto de giro*: Marty y el profesor se preparan para aprovechar la energía del rayo, confiando en que permitirá el regreso al futuro.
- *Clímax*: Marty regresa al futuro.

Al igual que en *Único testigo*, la trama secundaria de *Regreso al futuro* es la historia de una relación: el noviazgo peculiar y la insólita historia de amor entre Lorraine y George McFly. A través de esta trama secundaria, los guionistas pueden explorar los temas de la determinada decisión y la transformación. Es una especie de historia dentro de otra historia.

La trama secundaria tiene lugar durante los actos segundo y tercero de la principal, mientras Marty está en el pasado, aunque ya hay información sobre ella en el primer acto. Por ejemplo, allí nos enteramos de que Lorraine y George se conocieron porque el padre de Lorraine atropelló a George con el coche. También nos enteramos de que Lorraine y George se besaron por primera vez en el baile del «Encantamiento bajo el mar» y que, en aquel momento, Lorraine supo que pasarían juntos el resto de sus vidas. Sabemos también que Lorraine bebe demasiado y que George es un cobarde, incapaz de afrontar un problema.

El planteamiento de la trama secundaria tiene lugar poco después de que Marty se traslada al pasado. Inicialmente George había conocido a Lorraine cuando el padre de ésta le había atropellado. Pero algo sale mal en el revivir dramático de los acontecimientos pasados precisamente por culpa del propio Marty, que pone en peligro su vida al manifestarse en este encuentro.



MARTY dobla la esquina y ve LA BICICLETA DE GEORGE apoyada en un árbol. Marty mira alrededor, y se fija en GEORGE, que está encima del árbol, peligrosamente situado sobre una rama que cuelga a unos tres metros del suelo. George tiene unos PRISMÁTICOS enfocados hacia una ventana de la segunda planta de la casa que hay al otro lado de la calle.

MARTY no puede comprender qué pasa. Se acerca para verlo mejor.

GEORGE enfoca los prismáticos.

P.D.V. DE GEORGE a través de los PRISMÁTICOS de una chica desnuda, en la ventana del dormitorio, en la segunda planta.

MARTY observa atónito sin poderlo creer, al darse cuenta de lo que George está haciendo.

MARTY: ¡Es un mirón!

P.D.V. de GEORGE.

Mientras, la chica se acerca a la ventana.

GEORGE trata también de acercarse, pero pierde el equilibrio. Cae a la calle.

MARTY observa a GEORGE, que se queja e intenta levantarse lentamente.

En este momento un coche dobla la esquina. George no se ha dado cuenta, pero Marty ve que va a atropellar a George.

MARTY: ¡Papá, cuidado!

George está atontado todavía. Marty se abalanza contra él, en un salto espectacular, y lo separa bruscamente de la trayectoria del coche.

Cuando Marty intenta esquivar el coche, el coche intenta a su vez esquivarlo en LA MISMA DIRECCIÓN. Hay un chirrido de frenos, ¡y el coche atropella a Marty!

George, que nunca quiso mezclarse en nada, sale corriendo, dejando a Marty tumbado en la calle, inconsciente.

En otras palabras, mala suerte para George porque, por este incidente, Lorraine conoce a Marty en lugar de a él.

La historia se desenvuelve ahora de un modo diferente al esperado y Marty se ve obligado a hacer de «Celestina» con sus padres, con el fin de que ambos se besen en el baile, y de este modo él pueda nacer en el futuro.

Desgraciadamente, George es lo más opuesto a un Don Juan. Se resiste a invitar a Lorraine al baile del «Encantamiento bajo el mar», así que Marty aumenta la presión y fuerza lo que será el primer punto de giro de la trama secundaria.

INT. DORMITORIO DE GEORGE

PAN SOBRE LA CARA DE GEORGE. Está durmiendo ruidosamente, en la cama.

UN PAR DE MANOS CON GUANTES colocan unos PEQUEÑOS AURICULARES en los oídos de George.

LAS MISMAS MANOS meten una cinta de cassette etiquetada «VAN HALEN» en un walkman. Un dedo sube el volumen al «10» Y pulsa la tecla de «PLAY».

GEORGE SE DESPIERTA GRITANDO. Abre los ojos y reacciona con horror al ver

UN ESPANTOSO MONSTRUO AMARILLO. Marty con el traje de radiación completo... a los pies de su

cama.

Marty apaga la música. Cuando habla, su voz se distorsiona al pasar por la boquilla de la escafandra. Una ventana abierta nos muestra cómo entró Marty en la habitación.

MARTY: ¡Silencio, terrícola!

GEORGE: ¿Quién eres?

MARTY (imitando a Darth Vader): Me llamo Darth Vader. ¡Soy un extraterrestre del Planeta Vulcano!

GEORGE: Debo de estar soñando...

MARTY: ¡Silencio! ¡Estoy recibiendo un mensaje de Battlestar Galáctica! Tú, George McFly, has creado una grieta en el continuo del espacio-tiempo. El Supremo Klingon te ordena que lleves a la terrícola llamada «Baines. Lorraine» al local conocido como Hill Valley High School, exactamente en cuatro ciclos de la Tierra a partir de hoy: el sábado noche en tu idioma.

GEORGE: ¿Quieres decir, que lleve a Lorraine al baile?

MARTY: Afirmativo.

GEORGE: Pues no sé si seré capaz.

MARTY ENCIENDE el walkman otra vez, ¡GEORGE GRITA!

¡Y acepta lo que le propone Marty!



Comienza el acto segundo de la trama secundaria, que gira en torno a los esfuerzos de George por salir con Lorraine. Son inútiles, porque ella se ha enamorado de Marty. Por fin, éste traza un plan que se convierte en el segundo punto de giro de la línea argumental secundaria, y que conduce al beso de los dos en el baile del «Encantamiento bajo el mar»



EXT. JARDÍN DE GEORGE - DÍA

MARTY: Será mejor que repasemos el plan otra vez. ¿Dónde estarás a las 8:55?

GEORGE: En el baile.

MARTY: ¿Dónde voy a estar yo?

GEORGE: En el aparcamiento, con ella.

MARTY: O.K. Así que sobre las 9 ella se enfadará conmigo...

GEORGE: ¿Por qué? ¿Por qué va a enfadarse contigo?

MARTY (le resulta difícil de explicar): Pues... porque... porque las chicas bien educadas se enfadan con los chicos que que tratan de aprovecharse de ellas.

GEORGE:Quieres decir que vas... como a... ponerle la mano encima...

MARTY: George, sólo será en apariencia. No te preocupes. Acuérdate que a las 9 en punto entras paseando en el aparcamiento y nos ves... (contiene el aliento) forcejeando en el coche, te acercas, abres la puerta y dices...

George no dice nada.

MARTY: Dilo, George.

GEORGE: Oh, uh..., «¡Eh. tú! ¡Quítale esas malditas manos de encima!... ¿Realmente crees que hace falta maldecir?

MARTY: ¡Naturalmente, George! ¡Maldice! Después me golpeas en el estómago y me dejas fuera de combate, y tú y Lorraine seréis felices para siempre.

Podemos advertir cómo la energía y la urgencia van creciendo a medida que Marty se prepara para regresar al futuro, pero sólo después de asegurarse que sus padres se han besado en el baile. El clímax de la línea argumental secundaria es el beso, y la resolución tiene lugar inmediatamente después, cuando Marty se va.

AUDITORIO DEL COLEGIO - INT. NOCHE

LORRAINE: Marty, espero que no te impone, pero George se ha ofrecido para llevarme a casa.

(...)

GEORGE: Marty, ¿volveremos a verte alguna vez?

MARTY: Sí, ¡eso os lo puedo garantizar!

(...)

LORRAINE: Marty, ¡qué nombre tan bonito!

Y a punto de marcharse, Marty se vuelve para darle los últimos consejos:

MARTY: Por cierto, si alguna vez tenéis un hijo y cuando tenga 9 años hace un agujero en la alfombra, no seáis muy duros con él. ¿De acuerdo?

Y con esto Marty se marcha, de regreso al futuro. Si tuviéramos que esquematizar la línea argumental secundaria, podríamos hacerlo así:

- *Acto I:* George no conoce a Lorraine, por lo que Marty tiene que hacer que se conozcan. Nada parece funcionar. George nunca querrá quedar con Lorraine.

Primer punto de inflexión: Marty se viste de hombre del espacio para asustar a George y convencerle de que lleve a Lorraine al baile.

- *Acto II:* George trata de cortejar a Lorraine. Pero ella solo está interesada en Marty.

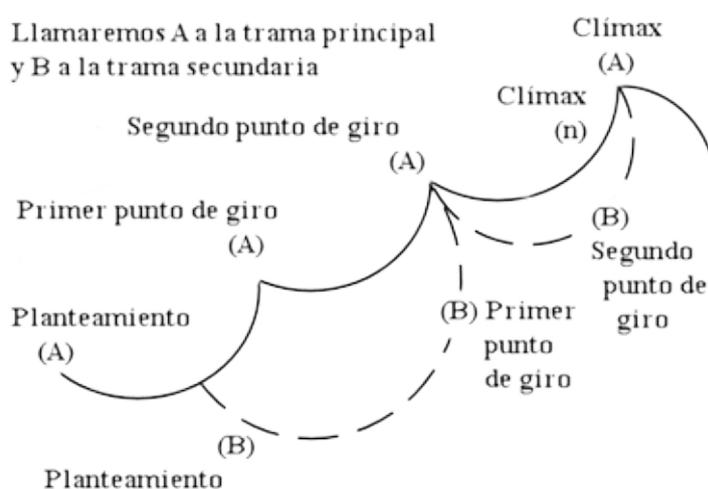
Segundo punto de inflexión: Marty y George idean un plan: George «salvará» a Lorraine de Marty.

- *Acto III:* A pesar de los muchos problemas, el plan funciona.

Climax: George y Lorraine se besan.

Resolución: Marty dice adiós.

La unión de la trama principal y la trama secundaria tendría este aspecto:



En este caso, la línea argumental secundaria es un tanto peculiar, porque tiene un doble planteamiento y una doble resolución. Por un lado, la trama secundaria en el pasado tiene muy claros el principio, medio y final —se encuentran, desarrollan su relación y se casan—. Pero esta relación está enmarcada en el presente. En el primer acto, antes de que Marty sea trasladado al pasado, se nos presentan los personajes de George y Lorraine. Cuando Marty regresa al presente, vemos la segunda resolución de la trama secundaria. Marty los transformó en el pasado y ahora vemos a una pareja muy diferente. En la segunda resolución, George y Lorraine forman una pareja perfecta. Biff trabaja para George y éste acaba de publicar su primera novela de ciencia-ficción. ¡Vaya cambio!

Tootsie presenta también un ejemplo singular de utilización muy complicada de tramas secundarias. La mayoría de las películas apenas pueden soportar más de tres tramas, pero *Tootsie* tiene cinco. Éstas son: la de Michael y Julie, la de Michael y Sandy, la de Michael y Les, la de Michael y Brewster, y la de Ron y Julie. Cada una de ellas, de alguna manera, tiene algo que decir sobre el tema «amor y amistad»). Cada una tiene su estructura propia y cada una parte de la trama principal e interfiere en ella.

Comencemos por contemplar la trama secundaria principal: La relación entre

Michael y Julie. Los pasos de esta trama secundaria son:

- *Planteamiento*: Michael (como Dorothy) conoce a Julie en su primer día de trabajo y se siente atraído por ella.
- *Primer punto de inflexión*: Julie lo invita a cenar. Comienza su amistad.
- *Desarrollo de la subtrama*: Se hacen amigas. Se van al campo. Hablan. Dorothy anima a Julie a romper con Ron. Dorothy ayuda a Julie cuidando al niño.
- *Segundo punto de inflexión*: Dorothy intenta besar a Julie.
- *Desarrollo*: Julie no volverá a ver a Dorothy.
- *Clímax*: Michael dice: «Lo más duro ya ha pasado». Se han hecho amigos. Ahora pueden continuar su relación. Se marchan juntos.

Observa la diferencia entre esta línea argumental secundaria y la estructura de la línea argumental principal. Como recordarás, la estructura de la trama principales:

- *Planteamiento*: Michael no puede conseguir trabajo.
- *Primer punto de inflexión*: Michael consigue trabajo como Dorothy.
- *Desarrollo*: Michael alcanza gran éxito.
- *Segundo punto de inflexión*: Michael trata de rescindir su contrato, pero «ella» es tan buena que nadie se lo permitirá.
- *Climax*: Dorothy se revela como Michael.

Obsérvese cómo la subtrama romántica da dimensión a la línea principal. El romance con Julie es la razón por la que Michael quiere rescindir su contrato. Es precisamente al enamorarse de ella cuando se ve obligado a dejar de ser «mujer».

El segundo punto de inflexión de la trama principal tiene lugar justo después de una escena de once minutos en el campo, donde Michael se da cuenta de que se ha enamorado de Julie. Michael intenta por todos los medios terminar con la situación equívoca, pero se da cuenta de que está completamente atado a su contrato. Esto aumenta su deseo por manifestar su amor a Julie, lo que origina el segundo punto de inflexión de la trama secundaria (Dorothy trata de besar a Julie). Como Julie no la volverá a ver desde entonces (Julie no es «ese tipo de chica»). Michael se ve obligado a encontrar algún camino para aclarar las cosas. Esto provoca el clímax de la trama principal (el desenmascaramiento), que termina de un modo u otro por conducir al clímax y resolución de la trama de amor secundaria (ambos se reúnen).

Como puede verse, hay un movimiento hacia delante y hacia atrás, de la trama a la subtrama. Sin esta intersección de trama y subtrama, ésta parecería irrelevante, flotando, suelta, sin estar engarzada en la trama principal.

Tootsie es una historia basada en complicaciones. Las tramas secundarias se añaden, una después de otra, para complicar continuamente la línea argumental de «Michael convertido en Tootsie».

Ciertamente, desde el punto de vista de Michael, aceptar un papel como actriz resolvía su problema de encontrar un trabajo donde pudiera lucirse y demostrar su talento. El endemoniado papel, sin embargo, le complica por completo la existencia. Cada trama secundaria parte de su insólita decisión de querer ser una mujer y conseguir el trabajo. A la vez, cada línea argumental secundaria proporciona una mayor dimensión a la situación y profundiza en el tema del amor.

Como la historia «B» es la historia de amor de Julie-Michael, podríamos decir que la historia «C» es la trama secundaria de Michael y Sandy, la historia «D» la de Michael y Les. La historia «E», la de Michael y Brewster, y la «F» la de Ron y Julie.

Si examinamos cada una de ellas por separado, cada una de ellas tendría el siguiente esquema:

Trama secundaria de Michael-Sandy

(Esta es la relación de Michael con su insegura amiga. Sandy. Él le ha ayudado a preparar sus actuaciones, le ha animado en sus entrevistas, y han sido amigos durante años sin mantener relaciones especialmente románticas.)

- *Planteamiento*: Establece la larga y vieja amistad entre Michael y Sandy, mostrándolos en diversas situaciones: en la fiesta de cumpleaños y ayudando a Sandy a preparar una audición.
- *Primer punto de inflexión*: Michael se acuesta con Sandy, cambiando la naturaleza de su relación y poniendo en peligro su amistad.
- *Desarrollo*: La inseguridad de Sandy aumenta. Ella invita a Michael a cenar y le echa en cara que la esté rehuyendo.
- *Segundo punto de inflexión*: Sandy descubre que Michael se ha enamorado de otra mujer y termina su amistad.
- *Clímax*: Sandy es admitida en la nueva obra, y ella y Michael vuelven a ser amigos.

Subtrama de Michael y Les

(Les es el padre viudo de Julie, que se enamora de Dorothy).

- *Planteamiento*: Les conoce a Dorothy.

- *Primer punto de inflexión:* Les comienza a enamorarse de Dorothy.
- *Desarrollo:* Cantan juntos cuando Dorothy visita la granja con Julie. Les baila con ella.
- *Segundo punto de inflexión:* Les se declara.
- *Clímax:* Michael le devuelve el anillo.
- *Resolución:* Les perdona a Michael.

Subtrama de Michael-Brewster

(Brewster es el actor conquistador del serial, que está empeñado en seducir a Dorothy.)

- *Planteamiento:* Michael es advertido acerca de las intenciones del «conquistador».
- *Primer punto de inflexión:* Brewster coquetea con Dorothy.
- *Desarrollo:* Trabajan juntos. Dorothy trata de evitar a Brewster, quien intenta una y otra vez besar a Dorothy en cada escena.
- *Segundo punto de inflexión:* Brewster en la calle, de noche, canta bajo la ventana de Dorothy (ante la consternación de Michael), quien se ve obligada a hacerle subir para que se calle.
- *Clímax:* Michael se desenmascara y Brewster se da cuenta de que Dorothy no es una mujer.

Subtrama de Julie-Ron

(Ron es el director del serial que concierta entrevistas amorosas con Julie y con otras mujeres a sus espaldas.)

- *Planteamiento:* Establece que Julie y Ron se citan.
- *Desarrollo:* Michael observa el modo en que Ron trata a Julie.
- *Climax:* Julie rompe con Ron, como resultado de los consejos de Michael.

Aunque la historia «B», la principal trama secundaria, debe tener una estructura sólida para mantener su avance y desarrollo a lo largo de todo el guión, el resto de las tramas secundarias están suficientemente equilibradas sin necesidad de centrar demasiado sus puntos de giro y su estructura específica. Con frecuencia, estas subtramas menores (como la historia entre Julie y Ron) sólo necesitan unos pocos

beats a lo largo de la historia para que queden suficientemente definidas de modo que podamos ver su influencia en la trama principal.

Al igual que en *Tootsie*, muchas historias tienen varias subtramas. Se puede hablar entonces de la historia «A» (la trama principal) y las historias «B», «C» o incluso «D» (tramas secundarias).

En muchas series de televisión las tramas secundarias son parte constitutiva del formato de la serie. Muchas series tendrán una historia «A», que será la trama principal de misterio (en una serie policiaca), o la historia de un paciente (en una serie de hospitales), o un problema o situación principal que debe ser resucita (en una *sitcom*). La historia «B», por otro lado, podrá ser una historia más personal. Puede girar en torno a un personaje determinado, por ejemplo «Trapper John se enamora» (*Trapper John, M. D.*), «Alex aprende a ser humilde» (*Family lies*), o «Mary Lacey tiene un niño» (*Cagney and Lacey*). La historia «C», en televisión, suele aportar humor, que enriquece el fondo de la historia. Puede ser «Las enfermeras consiguen uniformes nuevos» (*Trapper John, M.D.*), o «Knight Rider lleva el coche a revisar» (*Knight Rider*), o «Maddie y David vuelven a amueblar su oficina» (*Moonlighting*). De cuando en cuando, una historia tendrá una trama «D» que da todavía mayor dimensión a la trama principal, o bien se tratará de la trama correspondiente a un personaje muy pequeño, a una línea argumental menor, o unas cuantas pinceladas de algo.

Si las líneas argumentales de las subtramas se trabajan con cuidado se puede obtener una buena película con mayor nivel de complejidad, y pueden orquestarse desde tres hasta siete subtramas. Sin embargo, si la historia tiene demasiadas subtramas que no se integran bien, se enfanga, pierde claridad y se viene abajo por exceso de peso.

Problemas con las subtramas

Las tramas secundarias son responsables de muchos problemas en los guiones. Algunas películas fracasan porque fracasa la integración de las subtramas. Estos problemas pueden agruparse en diferentes categorías. En primer lugar, muchas veces las tramas secundarias carecen de estructura. Divagan, están poco definidas, y desorientan al público, de forma que el espectador no sabe de qué trata realmente la historia o qué es lo que pasa de verdad.

Podemos ver algunos ejemplos en *Pasaje a la India*. Esta película resulta particularmente desigual. Es brillantísima con respecto a sus personajes y al tema, pero tiene problemas de estructura tanto en la trama principal como en las secundarias.

Si nos fijamos en la subtrama de Ron y Adela, podemos observar cierta falta de

claridad. Su línea argumental no tiene un planteamiento claro y, como resultado, desconocemos hechos importantes, como la misma razón del viaje de Adela a la India, qué relación tiene ella con Mrs. Moore o el hecho de que esté comprometida con Ron. Como lo que provoca el desarrollo de la trama es la confusión de Adela acerca de su propia sexualidad y posterior matrimonio, resulta fundamental conocer la historia de fondo para comprender la película. Sin la subtrama de la relación entre Adela y Ron, Adela no habría acusado a Aziz de intento de rapto y la trama principal no se habría desarrollado. La falta de claridad en la trama secundaria, provoca la confusión del público ante la historia, aunque pueda pasar por alto estos problemas debido a la perfección de los personajes y de la ambientación.

En otras ocasiones los problemas provienen de una falta de integración de la trama secundaria en la principal. Aunque la subtrama pueda resultar interesante, da la impresión de estar notando, inconexa, separada del resto de cosas que suceden en la historia.

En un lugar del corazón recibió algunas críticas por esta razón, con respecto a la trama secundaria de Vi y Wayne. Al ver la película podemos tener la sensación de que la relación entre Vi y Wayne tiene muy poco que ver con la historia de Edna. Aunque la trama secundaria tiene cierta importancia con relación al tema, parece desarrollarse al margen del resto de la película.

Hay también películas que tienen problemas por una colocación inadecuada de la trama secundaria. En lugar de desarrollarse a lo largo de la principal e interferir en ella, se desarrolla por completo al principio. Como resultado, la trama principal comienza mucho después, cuando estamos convencidos de que nuestra trama secundaria es nuestra trama principal. Esto sucede en *Memorias de África*, donde la subtrama de Bror y Karen está casi concluida antes de que la trama entre Karen y Denys comience realmente. Esto puede desorientar y sorprender al público. En el caso de *Memorias de África*, condujo a una serie de críticas que recriminaban el que Robert Redford apareciera tan tarde; y provocó comentarios en el público del estilo de «me gustó la película, pero tardé mucho tiempo en meterme en la historia».

Aplicaciones

A medida que trabajas con tu trama secundaria, sepárala de tu historia principal de forma que puedas ver con claridad qué tal funciona por sí sola. Si no puedes determinar cuál es tu historia «A» y cuál es tu historia «B», pregúntate a ti mismo: «¿De dónde proviene el movimiento de la historia? ¿Dónde está la mayor parte de la acción?». Lo más probable es que ésa sea tu trama principal. Después pregúntate: «¿Cuál es mi tema? ¿Qué es lo que quiero decir? ¿A través de qué lo quiero decir?». Lo más probable es que ésta sea tu trama secundaria.

Al separar tus tramas principal y secundaria, comprueba cómo has estructurado cada una de ellas. Fíjate en el planteamiento de la trama secundaria. Determina con claridad lo que sucede en el acto primero, en el segundo y en el tercero. Por lo general es más difícil ver con claridad la estructura de una subtrama. Es posible que tengas que preguntarte: «¿Cuál es el desarrollo de esta trama secundaria?» Una vez que lo determines, recórrelo «marcha atrás» hasta el comienzo. Ese será probablemente tu primer punto de giro. Desde ahí, «hacia delante», mira a ver cuándo el desarrollo gira de nuevo. ¿Hay algún lugar donde la subtrama alcanza mayor urgencia u intensidad? Si es así, es posible que ése sea el segundo punto de giro.

Asegúrate que una vez que se produce el clímax de la trama principal los clímax de la(s) tramas secundarias se suceden con rapidez.

Conseguir que funcionen las tramas secundarias es una de las tareas más importantes al escribir. Hazte a ti mismo las siguientes preguntas, a medida que ajustas y clarificas tu reescritura:



¿Necesito esta trama secundaria? ¿Añade algo a mi historia? ¿Se interfiere en ella? ¿Le da mayor dimensión?

¿Cuántas tramas secundarias tengo? Si tengo más de tres o cuatro, ¿hay algunas, que pueda eliminar para centrar mejor la trama principal y las tramas «B» y «C»?

¿Tengo una estructura clara para cada trama secundaria, con un planteamiento claro, puntos de giros claros, y clímax claro, especialmente para las tramas «B» y «C»?

¿Está el final de mi trama secundaria cercano al clímax de mi trama principal?



Si tu trama secundaria tiene una estructura ajustada, da mayor dimensión a la principal y se integra en ella, tendrás probablemente una subtrama dramática y que funciona bien, que puedes aprovechar para decir con solidez lo que quieras decir. Ahora el reto es mantener el guión en movimiento, especialmente en el período más difícil: el segundo acto.

Capítulo 3



El segundo acto: cómo mantenerlo en movimiento



El segundo acto puede parecer interminable. A los guionistas les obliga a mantener la historia en movimiento durante cuarenta y cinco o sesenta páginas. Al público que va al cine, un segundo acto que no funciona le hace bostezar, salir a comprar palomitas y asegurar que nunca más volverá a ver otra película de ese director.

La mayoría de los problemas del segundo acto proviene de la falta de impulso y de la dispersión de la línea argumental. ¡La película no se mueve! No estamos seguros de qué pasa, ni de por qué pasa.

Estos problemas suelen plantearse porque la película se desvía de su columna vertebral. Aparecen escenas sin ninguna relación, que la enturbian y la empantanan. O los personajes empiezan a hablar en lugar de actuar, o la historia evoluciona demasiado de prisa —o demasiado despacio— y se pierden *beats* (pulsos dramáticos) o se pasan por alto.

Un planteamiento y desarrollo claro del primer acto ayudarán a la claridad del segundo. Un primer punto de giro fuerte facilita mucho el que el segundo acto se mueva con fluidez, pero hay otros elementos necesarios para que el segundo acto mantenga al público interesado durante una hora o más.

¿Qué es el impulso del guión?

El impulso^[1] tiene lugar cuando una escena conduce a la siguiente y así sucesivamente. Cuando las escenas están conectadas en una relación de causa-efecto, cada una de ellas hace progresar la acción acercándola al clímax.

Naturalmente, éste es un modo muy simple de explicar algo que es complejo. Algunas escenas tienen solamente pequeños puntos de historia^[2], y se centran en la tramas secundarias o en la revelación de los personajes. Si cada escena nos llevara hacia adelante por un camino directo, avanzando hacia el clímax sin ningún tipo de quiebro ni obstáculo, la historia perdería sutileza y volumen. Por ahora pensemos en el impulso como escenas de acción-reacción. Más adelante, a medida que relacionen las ideas y personajes, iremos integrando las complejidades.

Cualquier buena película puede demostrar esta relación de causa-efecto. Fijémonos en el final del primer acto en *Único testigo*, donde vemos un impulso muy fuerte de escena a escena. Los *beats* (pulsos dramáticos), se enlazan de esta manera:

- Samuel señala a McFee como el asesino.
- Esto conduce directamente a la siguiente escena:
- John Book visita a Paul y le habla de McFee. Paul le dice que lo mantenga en secreto.
- Esto conduce directamente a la siguiente escena:
- John regresa tranquilamente a su apartamento y es recibido a tiros por McFee. John se da cuenta de que Paul está implicado en el asesinato.
- Esto conduce directamente a la siguiente escena:
- John pasa a buscar a Raquel y a Sam, toma prestado el coche de Elaine y los lleva a la granja amish.
- Esto conduce directamente a la siguiente escena:
- A causa de su herida, John se desmaya.
- Esto conduce directamente al segundo acto, donde John se esconde en la granja amish.

Obsérvese cómo cada escena se relaciona con la escena siguiente. A esto es a lo que llamamos impulso, que continuamente hace progresar la historia.

Punto de acción

Las acciones que hacen progresar la historia se denominan puntos de acción. Un punto de acción es un suceso dramático que provoca una reacción. Normalmente esta reacción provoca otra acción. Como esta acción es dramática y visual (no se expresa a través de diálogo), empuja continuamente la historia hacia adelante.

Podríamos definir un punto de acción como una acción que pide una respuesta. En *Los cazafantasmas*, Dana Barren ve una luz que sale de la nevera (punto de acción). Abre la nevera (respuesta), ve una pirámide (punto de acción) y escucha una voz que dice «Zul». Entonces visita a los Cazafantasmas (respuesta) para discutir el

extraño fenómeno. Esta visita (punto de acción) lleva a los Cazafantasmas a aceptar su caso (respuesta) y lleva al Dr. Peter Venkman a enamorarse de Dana (acción), lo que conduce a subsiguientes respuestas de la muchacha.

En cada caso, la acción es visual, dramática y con fuerza suficiente para provocar una respuesta de algún tipo. Dana podía haber reaccionado de otras maneras a la extraña aparición del contenido de la nevera. Podía gritar o desmayarse o pedir ayuda al vecino de al lado. Todas ellas hubieran sido respuestas válidas al punto de acción y hubieran conducido a otros puntos de acción que hubieran tenido su impulso propio.

Aunque los puntos de acción se utilizan en todos los actos, son particularmente importantes en el segundo, donde el guión necesita impulso durante un período de tiempo más largo. Hay diferentes puntos de acción que pueden ser empleados. Ya hemos hablado de los puntos de giro, que son puntos de acción al final de los actos primero y segundo. Otros puntos de acción posibles son la **barrera**, la **complicación** y el **revés**.

La barrera

En muchas películas, un personaje intenta algo (quizá sigue una pista o realiza una determinada acción) que no resulta porque no conduce a ningún sitio. El personaje ha topado con una barrera. Se ha encontrado con un muro de ladrillo y debe cambiar de dirección e intentar otra acción. La barrera es un punto de acción porque fuerza al personaje a tomar una nueva decisión, comenzar una acción nueva o continuar en otra dirección.

El funcionamiento de las barreras es el siguiente: Detienen la acción por un momento y fuerzan al personaje a rodear la barrera y continuar. La historia no se desarrolla al margen de la barrera: se desarrolla a partir de la **decisión** de intentar otra acción. Supongamos que soy un vendedor y llamo a la puerta 1 para ofrecer mi producto. El cliente dice «No». Eso es una barrera. Entonces llamo a la puerta 2 para intentarlo otra vez. El cliente siguiente vuelve a decir «No». Esto es otra barrera. Por fin, llamo a la puerta 3 y alguien realiza una compra importante. Como resultado de esta venta me voy y lo celebro con el jefe. En el curso de la celebración el jefe me asciende. Como resultado del ascenso me dan un despacho y dejo de tener que ir por ahí vendiendo de puerta en puerta.

Las barreras conducen a acciones sucesivas, pero el desarrollo real y el **impulso** derivan de la última acción, en la que la barrera es superada.

En *Tiburón*, por ejemplo, vemos un buen ejemplo de cómo funcionan las barreras, a medida que Martin, Matt y Quint tratan de cazar al tiburón asesino:

- En primer lugar, Quint trata de capturar el tiburón con su hilo de pesca. El tiburón le engaña y escapa por debajo del barco, rompiendo el sedal.

- A continuación intentan capturarlo con un arpón, pero también fracasan.
- Después prueban con la jaula de tiburones, pero el tiburón la destroza.
- Por último, Martin arroja el tanque de oxígeno dentro de la boca del tiburón y dispara, y eso es lo que acaba con la bestia.

En *Lo que el viento se llevó*, Escarlata intenta conseguir dinero de Rhett para pagar los impuestos de «Tara». Cuando él se niega a dárselo (barrera), ella se casa con Frank Kennedy para alcanzar su meta.

En *Único testigo*, Paul trata de encontrar a John en la granja amish. Llama a la policía de Lancaster, que no tiene modo de localizarlo porque los amish no usan teléfono (barrera). Paul interroga al compañero de John, quien rehúsa hablar (barrera). Finalmente, Paul mata al compañero, lo que indirectamente causa el que John revele dónde está escondido.

Las barreras se pueden encontrar en la mayoría de la películas. Se utilizan principalmente en historias policiacas, de misterio, de acción-aventura y de cuando en cuando en dramas y comedias. Pueden utilizarse varias en una misma película, pero si se usan demasiadas, la historia se volverá repetitiva, como si no avanzara hacia ningún sitio. Si se utilizan con moderación, las barreras pueden hacer mucho para que progrese la historia.

La complicación

Una complicación es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa, pero la reacción no vendrá hasta más tarde. Tendremos que esperar a que ocurra y anticipamos la inevitable respuesta.

Por ejemplo, veamos una complicación de *Tootsie*, Michael se ha vestido de mujer y se hace llamar Dorothy Michaels con objeto de conseguir trabajo. Ésa es su única intención: trabajar. Durante el primer día de trabajo conoce a Julie. No pasa nada a continuación, pero prevemos lo que pasará después. La presencia de Julie ha complicado los propósitos de Michael. Suponemos que se enamorará de Julie, lo que pondrá en peligro su trabajo.

El encuentro y la respuesta están a 32 páginas de distancia. Dorothy conoce a Julie en la página 29. En su primer encuentro únicamente establecen contacto entre ellas.



RITA: Ron, quiero probar a la Srta. Michaels. Vamos a grabar una cinta con ella.

JULIE PHILLIPS, bonita, rubia, la protagonista del programa, pasa junto a Dorothy en el momento en que se le caen los papeles. Dorothy se agacha enseguida a recogerlos y se da cuenta de que se ha agachado junto a ella para ayudarla.

DOROTHY: Ay, querida, no encuentro la página 4.

JULIE: Déjalo. No notarán la diferencia.

JULIE ha agrupado las páginas. Las dos se levantan, Julie le da las páginas a Dorothy y sonríe comprensivamente.

JULIE: No pienses que estás delante de una cámara. Imagínate algo amistoso... un cañón, por ejemplo.

Y se marcha. Dorothy se queda mirándola. Al llegar a la puerta, Julie se vuelve, le guiña el ojo y le desea suerte con un gesto.

No pasa nada en este primer encuentro, pero desde que Dorothy mira a Julie, sabemos que Michael ha sido «tocado».

Treinta y dos páginas después, Julie le pide la primera «cita»:

JULIE: Dorothy... Ya sé que esto es lo que te faltaba por oír, pero... tenemos 26 páginas mañana. Si fueras tan amable de venir y ensayarlas conmigo. Podría ofrecerte algo de comer. Soy una aguafiestas nata. Seguramente me dirás que ya has tenido suficiente serial por hoy.

La relación nace con la complicación (el encuentro); la respuesta (la cita) llega mucho después.

En *Tootsie* vemos otra complicación cuando Brewster, el Doctor del serial, conoce a Dorothy y decide seducirla. De nuevo la respuesta a esta acción no es inmediata. Tiene lugar bien entrado el tercer acto, cuando Brewster se empeña en rondar a Dorothy y la obliga a recibir sus manifestaciones de afecto.

Más complicaciones tienen lugar cuando el padre de Julie se enamora de Dorothy. La conoce al principio del segundo acto, pero poco sucede hasta que Dorothy visita la granja al final del acto. Cantan juntos, bailan juntos, y el padre termina por declararse.

La complicación no suele ser la flor más habitual del jardín. De hecho, es poco frecuente. No suele verse en muchos guiones. Algunas veces, cuando se plantea, es muy sutil. Al buscar una complicación hay que comprobar tres elementos:

- Una complicación no se resuelve inmediatamente, por lo tanto añade anticipación a la historia.
- Una complicación es el comienzo de una nueva línea argumental o trama secundaria. No hace girar la historia; pero la mantiene moviéndose hacia delante.
- Una complicación obstaculiza el camino de la intención de un personaje.

A causa de Julie, Brewster y Les, Michael no puede seguir siendo Dorothy Michaels, a pesar de que su carrera profesional se desarrolla de modo prometedor. Su intención original —tener éxito— continúa. Estas personas no interfieren su intención general, pero sí lo hacen en su voluntad de seguir siendo Dorothy, y ésta es la complicación.

El revés

El punto de acción más fuerte es el revés^[3]: Un revés produce un cambio de 180 grados en la dirección de la historia. Pasa de una dirección positiva a una negativa, o de una negativa a una positiva. Es más fuerte que la mayoría de los puntos de giro, que cambian el curso de la acción pero sin llegar a invertirlo. Un revés es un giro completo.

Los reveses pueden ser físicos o emocionales. Pueden invertir la acción o las emociones del personaje. En *Los cazafantasmas*, la situación de los profesores de universidad en paro se invierte y montan su propio negocio. En *Tiburón*, la gente del pueblo piensa que han atrapado al tiburón y comienzan a celebrarlo, pero la celebración se invierte cuando Matt informa que el tiburón capturado no es el asesino. En *Cocoon*, la misión de Walter parece destruida cuando los ancianos drenan la energía de la piscina y uno de los anteriores muere. Su misión se trunca, se viene abajo. Pero se invierte de nuevo cuando los ancianos se ofrecen para ayudar a salvar los cocoons.

Cada uno de estos tres momentos son también **reveses emocionales**. Los extravagantes profesores de *Los cazafantasmas* pasan de la decepción al entusiasmo. En *Tiburón*, Martín y Matt pasan de la celebración festiva al miedo. Y Walter, en *Cocoon*, del pesar y la desesperanza a la ilusión.

Establecer un revés en el primer o segundo punto de inflexión puede ser un modo particularmente bueno de proporcionar impulso a los actos segundo y tercero; pero los reveses pueden funcionar en cualquier parte. En películas de terror es frecuente el revés cuando todo el mundo se siente ya a salvo y lo celebra, y en ese preciso momento el monstruo aparece por la ventana.

En películas policíacas vemos reveses cuando el policía a punto de abandonar encaja de improviso dos piezas juntas y halla la solución del caso.

En una película de amor vemos funcionar los reveses cuando el soldado perdido regresa inesperadamente junto a su amada. O cuando el amado o la amada, en el lecho de muerte, se recupera de repente.

Así como una barrera hace progresar la historia forzando a nuevas decisiones y la complicación adelanta una acción que vendrá después, el revés catapultla la historia forzándola a tomar una nueva dirección, que originará un desarrollo nuevo. Es tal el

impulso que desarrolla que raras veces se necesitan más de dos reveses en un guión

Secuencia de escenas

Hemos visto que el impulso se gana a través de los puntos de acción. Estos crean escenas de acción-reacción donde cada escena conduce a la siguiente, haciendo progresar la historia en dirección al clímax.

En ocasiones estas escenas de acción-reacción se agrupan en torno a una mini-línea argumental. Crean un principio, un medio y un final propio, planteando una situación, construyéndola y alcanzando el clímax sin interrupción de tramas secundarias. Este tipo de escenas son las que proporcionan el mayor impulso, y reciben el nombre de secuencias de escenas.

La mayoría de las secuencias de escenas son relativamente cortas, y variando entre los tres y los siete minutos. Ocasionalmente, una secuencia de escenas puede construir el tercer acto entero, como en *Único testigo*, donde está constituido por una secuencia de escenas largas de quince minutos.

Muchas de las escenas más memorables del cine son secuencias de escenas. El incendio de Atlanta, de *Lo que el viento se llevo*, es una secuencia de escenas de siete minutos. La escena de la tormenta de *En un lugar del corazón* es otra secuencia de escenas de siete minutos. La última batalla de *La guerra de las galaxias* es una secuencia de escenas, al igual que la huida en el «halcón milenario». La huida, pasada la fortaleza de Shona, en *La Reina de África* es también una secuencia de escenas de siete minutos.

En *Lo que el viento se llevó* tenemos dos brillantes ejemplos de secuencia de escenas, una detrás de la otra: la primera es «Melanie dando a luz» y la segunda «El incendio de Atlanta». Las dos duran siete minutos y son probablemente dos de las escenas más memorables de toda la película. Estudiándolas podemos ver cómo contribuyen a centrar e impulsar la historia.

«Melanie dando a luz» comienza después de que el sitio de Atlanta dura ya 35 días. Previendo que Atlanta va a ser tomada por los *yankees*, los soldados y la gente del pueblo comienzan a abandonar la ciudad. Justo en este momento se le presentan a Melanie los dolores de parto.

- *Planteamiento*: Melanie comienza con los dolores de parto.
- *Primer punto de inflexión*: Escarlata envía a Prissy en busca del doctor.
- *Desarrollo*: Prissy regresa diciendo que el doctor no puede venir.
- *Segundo punto de inflexión*: Le dicen a Escarlata que actúe de matrona.
- *Clímax*: Melanie tiene el niño.

La escena de «El incendio de Atlanta» funciona del mismo modo:

- *Planteamiento*: Prissy va a por Rhett, pidiéndole ayuda para huir.
- *Primer punto de inflexión*: Rhett acude para llevárselas de allí.
- *Desarrollo*: Unos hombres tratan de detener su carruaje, la multitud trata de conseguir el caballo y Rhett anuncia que deben pasar el polvorín antes de que haga explosión.
- *Segundo punto de inflexión*: Llegan al polvorín de municiones, que ya está ardiendo. Esto pone su fuga en peligro.
- *Desarrollo*: Escapan a través de las llamas.
- *Clímax*: Logran pasar justo antes de que el polvorín haga explosión.
- *Resolución*: Salen de la ciudad a salvo, y Rhett se marcha.

Las secuencias de escenas, como cualquier punto de acción, pueden darse en cualquier momento de la historia. Muchas veces una secuencia de escenas tiene lugar poco después de la mitad del segundo acto, cuando éste corre peligro de empantanarse. Algunas veces una secuencia de escenas cubre la mayor parte del tercer acto, como en *Único testigo*, en que todo el acto se construye alrededor de una idea sin que disminuya la tensión. De cuando en cuando aparece una secuencia de escenas en el primer acto, bien para establecer un planteamiento muy atractivo o bien para llevarnos más allá del primer punto de inflexión.

Steven Spielberg, maestro moderno del impulso, utiliza a menudo secuencias de escenas. Podemos citar como ejemplo, en *Regreso al futuro*, la persecución de Biff a Marty en la que acaba estrellándose contra un volquete de estiércol. En *Tiburón* hay varias, tales como «El intento de caza con arpón», la secuencia de «la jaula» y la de la «victoria final».

Esto no significa que Steven Spielberg imponga secuencias de escenas en sus guiones. Dudo mucho que Spielberg se levante por la mañana diciendo: «hoy voy a hacer una secuencia de escenas». Spielberg, como muchos de los mejores narradores de historias, tiene un sentido instintivo para el impulso. Por lo general, sin embargo, el instinto debe ser entrenado a conciencia.

Problemas con el impulso

La falta de impulso es uno de los problemas más comunes de las películas. Suele ocurrir cuando falta una estructura clara en tres actos con puntos de giro definidos que mantengan la historia en movimiento. Algunas veces tiene lugar porque ciertas

escenas tocan la historia sólo tangencialmente, en lugar de mantenerse centradas en la línea argumental.

Desgraciadamente, muchas veces los problemas de impulso no se diagnostican, y como consecuencia, no se resuelven.

La mayoría de los directores de cine intentan resolver la falta de impulso añadiendo más acción a la historia. Es frecuente observar una serie policiaca de TV que añade una persecución de coches, una pelea a puñetazos o un tiroteo, cada vez que la historia parece empantanarse. Desafortunadamente, este tipo de acciones rara vez resuelve el problema. Con frecuencia desvían la historia fuera de su eje propio, frenando el impulso todavía más, especialmente después de que la acción termina.

Hay también cineastas que confunden el impulso (*momentum*) con el paso (*pacing*). Para resolver un problema de impulso, aceleran el paso de la historia, apresurando tanto la trama algunas veces que no hay ni un momento de distensión para el público. Si el paso es demasiado rápido el público no puede seguir la historia. Por tanto, en lugar de ir «con» la historia, el público siente como si fuera detrás de ella.

De todas formas, la pérdida de interés por parte del público no siempre proviene de una falta de impulso aunque a veces pueda parecerlo. Si una historia es demasiado predecible, si no hay tramas secundarias que le den volumen, o si los personajes son estereotipos que no se involucran, la acción perderá interés. En estos casos hay que centrarse en el desarrollo de la línea argumental de la trama principal, de las secundarias y del tema, asegurándose, por supuesto, de que se les proporciona un impulso adecuado.

Aplicaciones

Ninguna de las «herramientas» estudiadas puede ser impuesta en un guión: cualquiera de ellas ha de estar integrada en la historia. Resultan, sin embargo, elementos muy útiles para reforzar un guión que «casi» tiene un revés o una complicación o una secuencia de escenas.

Para utilizar estos elementos es importante entenderlos bien. Un modo posible de comenzar a hacerlo es ver películas con el objetivo específico de identificarlos. Muchos se apoyan más en un elemento que en los demás. Otras los utilizan todos.

Como ejemplos, podemos recordar una película de TV: *The Burning Bed*. Se puede observar que la línea argumental está construida alrededor de las barreras que Francine afronta para librarse de los abusos de su marido. Fíjate en el uso de reveses en *Los cazafantasmas* (por ejemplo cuando el «defensor» del medio ambiente libera a todos los fantasmas). Observa también el uso de secuencias de escenas en cualquiera de las películas de Spielberg, o en *Los gritos del silencio* (*The Killing Fields*): la

huida de Dith Pran está hecha a base de varias secuencias de escenas.

Una vez que tengas claro cómo actúa cada uno de estos elementos en películas concretas, será mucho más fácil que los identifiques y los emplees en tus propios guiones.

Las secuencias de escenas pueden crearse con muy poco esfuerzo después del primer borrador. Con frecuencia, las escenas de acción-reacción giran en torno a diversas ideas más que en torno a una sola. Para crear una secuencia de escenas, el escritor puede tomar las escenas relacionadas con una idea y encadenarlas una tras otra para crear un planteamiento, desarrollo y final de la secuencia.

Un revés se puede establecer, también con facilidad, resaltando y reforzando un punto de acción. Piensa, por ejemplo, en cómo *Los cazafantasmas* pierden súbita e inesperadamente su trabajo, nada más ver el fantasma de la Biblioteca. Si la secuencia se hubiera construido sin el revés, si al regresar a la oficina no hubieran recibido más que una vaga amenaza del decanato, la situación perdería fuerza dramática. El revés, en cambio, invierte la situación (tanto física como emocionalmente) y provoca una decisión que catapulta la historia hacia adelante.

Se pueden crear **reveses emocionales** fuertes buscando momentos emotivos que puedan ser reforzados o extendidos. Si tu protagonista está «un poco triste» y va a pasar a estar «algo contento», mira a ver si es posible crear una transformación «de la desesperación al éxtasis» para conseguir mayor impacto. O pasar de la euforia al terror.

En resumen, estudia el guión y pregúntate a ti mismo:



¿Cómo se utilizan los puntos de acción? ¿Está la historia ganando impulso a través de los puntos de acción o utiliza diálogo para hacerla progresar?

¿Qué tipo de puntos de acción tengo en mi guión? ¿Barreras? ¿Complicaciones? ¿Reveses? ¿Cuándo suceden y cada cuánto tiempo?

¿Hay alguna secuencia de escenas en el guión? ¿Cuándo tiene lugar? ¿Cómo funciona para dar energía a la historia?

¿Se va mi guión por la tangente o permanece centrado en el desarrollo de la trama principal y de las secundarias?

¿Puedo construir puntos de acción o secuencias de escenas a partir de los elementos dramáticos que ya estoy utilizando en mi historia?



Sobre todo, recuerda que mientras haya acciones y reacciones que estén relacionadas con la línea argumental tu guión se desarrollará como es debido. No es preciso contar con «grandes acciones». Ni siquiera las acciones físicas necesitan respuestas físicas dramáticas para hacer progresar tu historia. Unas veces harás avanzar la historia con acciones físicas; otras veces, con el diálogo, y otras, con la

respuesta emocional de los personajes. Mientras haya conexión entre ellas, y mientras tengas una estructura que soporte la historia, tu guión se moverá bien.

Con esta idea en la cabeza, no te preocupe el que tu guión sea más lento que *Rambo* o que una película de James Bond, o que el ritmo de una escena de acción-aventura se frene con una escena de amor. Mientras las escenas sigan el principio de acción-reacción tu guión seguirá en la dirección apropiada, estará bien centrado en torno a la historia y mantendrá el impulso que necesita.

Analiza qué tipos de puntos de acción has utilizado y cómo mantienes la historia en movimiento durante el segundo acto. No impongas nada a tu historia si no le es propio, pero no tengas miedo de ser fuerte y dramático. La historia, y particularmente el segundo acto, necesita empuje y fuerza para mantenerse apasionante, y para mantener el impulso continuo.

Capítulo 4



La unidad e integridad del guión

Toda forma artística manifiesta un sentido de unidad. Cuando escuchamos una pieza musical, contemplamos una pintura o cuando vemos una película, nos gusta sentirla como algo completo, coherente. Esa cohesión y unidad se adquiere de manera diferente según la manifestación artística de que se trate.

Los usos musicales, como es lógico, recurren a motivos musicales o a ritmos. Un determinado instrumento puede, por ejemplo, ser el que desarrolle el tema principal a lo largo de una sinfonía. O quizá los trombones, trompetas o tambores, repiten una y otra vez una melodía, o un ritmo. La música adquiere su sentido de cohesión porque advertimos un principio, un medio y un final, y cuenta con las repeticiones como recurso para fortalecer la unidad de la pieza.

En pintura, un color o una forma determinada pueden también repetirse. O el mismo tipo de material o la misma figura pueden aparecer varias veces. La arquitectura obtiene cohesión con la repetición de patrones en ventanas y arcos, o con el uso de la luz.

El cine también necesita un sentido de unidad y de integración. Los guiones ganan cohesión a través del uso de la anticipación (*foreshadowing*) y el cumplimiento (*pay off*)^[1], a través de los motivos recurrentes, de la repetición y de los contrastes.

Anticipación y cumplimiento

Todos hemos visto películas donde la cámara enfoca un cuchillo que más tarde será utilizado para cometer un crimen, o donde se anticipa una amenaza que se realizará después. Son, éstos, dos ejemplos obvios de la utilización del *foreshadowing*

(anticipación) y *pay off* (cumplimiento).

La anticipación es una pista visual o de diálogo que se da para plantear algo que sucederá después (*pay off*).

El uso de la anticipación y del cumplimiento no es propio de ningún género en especial, sino patrimonio común de todos ellos. Es habitual en películas de misterio, donde el público necesita ayuda frecuente para seguir las complicadas pistas que conducen a la solución. También es habitual en comedias, donde los golpes de humor necesitan ser preparados, o anticipados, para conseguir mayor efecto.

En *Tras el corazón verde*, Jack Colton manifiesta a Joan en su primer encuentro que está ahorrando para comprar un barco porque quiere navegar alrededor del mundo. Al terminar la película Jack recupera la esmeralda y cumple su deseo. En *La guerra de las galaxias* se da información muy significativa acerca del padre de Luke Skywalker. Esta información cobra mayor efecto dramático cuando descubrimos posteriormente en la trilogía que su padre es Darth Vader. En *Tootsie*, Brewster declara repetidamente a Dorothy Michaels su intención. Al final de la película, su determinación se lleva a cabo cuando le ronda bajo su balcón y logra subir a su piso.

La mayoría de las películas utilizan algún tipo de anticipación y *pay off*. En *La Reina de África*, Charlie habla del fuerte que tendrán que pasar antes de torpedear el «Louisa», anticipando el peligro que correrán a medida que vayan río abajo.



ALLNUTT: Si hay algún lugar a lo largo del río que los alemanes vigilen de cerca, es Shona. Porque ahí es donde la vieja carretera cruza el río desde el sur.

ROSE: ¡Pero ellos no nos pueden hacer nada!

ALLNUTT: ¡Ah! No pueden, ¿eh? Tienen rifles, quizá ametralladoras, puede incluso que cañones, y bastaría una sola bala en este pedazo de gelatina a punto de explotar para que todo lo que quede de nosotros sean pedacitos minúsculos.

ROSE: Entonces iremos por la noche.

ALLNUTT: No, no podemos ir.

ROSE: ¿Por qué no?

ALLNUTT: Porque los rápidos comienzan justo nada más pasar Shone y nadie en su sano juicio se arriesgaría a ir por allí. Ya es difícil de día, no digamos por la noche.

ROSE: Entonces iremos a la luz del día. Iremos por el lado más alejado del río, tan rápido como podamos ir.



Así lo hacen y todo sucede tal y como habían dicho que sucedería. Es un ejemplo de anticipación y cumplimiento utilizados de un modo claro y directo. El diálogo indica que algo pasará, y posteriormente sucede.

En *Lo que el viento se llevó*, Rhett Butler le dice a Escarlata, cuando abandonan la ciudad incendiada de Atlanta, que está viendo la muerte del viejo Sur. Y la película

prueba que las palabras de Rhett eran correctas.

En *Regreso al futuro* vemos multitud de casos muy bien contruidos de anticipaciones y cumplimientos. Este gui3n tan ajustado es probablemente uno de los mejores ejemplos en los que ambos son utilizados para conseguir unidad, humor y tensi3n en la historia.

La relaci3n entre el presente y el pasado se estableci3 con bastante cuidado. Gran parte del humor y sentido de unidad de la historia procede de esta atenci3n al detalle.

Hay diversos tipos de anticipaciones y cumplimientos en *Regreso al futuro*. El primer tipo de anticipaci3n es informativo. Plantea lo que va a pasar, y qu3 se ha de esperar. Gran parte de esto gira en torno a c3mo operan la m3quina del tiempo y el viaje a trav3s de 3l. El profesor Brown explica:



BROWN: Bienvenido a mi 3ltimo experimento. 3ste es el definitivo. El que he estaco esperando durante toda mi vida... Si mis c3culos son correctos, cuando este coche alcance 88 millas por hora ver3s algo fuera de lo com3n

Y el asunto funciona tal y como Brown predijo. A 88 millas por hora, Marty es transportado al pasado. Brown explica tambi3n el condensador de flujo, el reloj y el tipo de combustible, que ser3 el origen de todos los problemas para el regreso.



MARTY: ¿Funciona con gasolina s3per?

BROWN: Desgraciadamente, no. Requiere algo con un poco m3s de fuerza...

Brown indica un container con s3mbolos de radiactividad en color p3rpura. ¡Plutonio!

MARTY: ¿Plutonio?

M3s tarde, no hay plutonio suficiente para devolver a Marty de regreso al futuro y Brown se desespera tan pronto se da cuenta de la fuerza necesaria para hacer funcionar la m3quina del tiempo.



BROWN: ¿1,21 gigawatios? ¿C3mo voy a generar esa clase de fuerza?... La 3nica fuente de energ3a capaz de alcanzar ese tipo de energ3a es un rayo... Desafortunadamente, nunca sabes cu3ndo o d3nde va a caer un rayo.



Esto nos conduce al segundo tipo de anticipación, en el cual un objeto de información es planteado en un contexto y resuelto en otro. Este tipo de anticipación es sutil, se resuelve con sorpresa y de modo imprevisible. Comienza por darnos alguna información que parece carecer de toda importancia, pero después alcanza su cumplimiento cuando entendemos su significado. Observemos, en *Regreso al futuro*, cómo se presenta la información clave acerca de la torre.

Al comienzo de la película, mientras Marty y Jennifer están discutiendo sus planes para salir juntos el fin de semana, un defensor de la torre del reloj les da un panfleto mientras grita «¡Salvad la torre del reloj! ¡Salvad la torre del reloj!» El panfleto menciona la fecha —y la hora— en que el reloj dejó de funcionar, cuando fue alcanzado por un rayo, años atrás. Jennifer coge el panfleto, pero cambia su función. En lugar de fijarse en la información acerca de la torre del reloj, lo utiliza para escribir su número de teléfono y un mensaje para Marty: «te quiero». Más tarde, en el pasado, cuando Marty explica por qué es tan urgente que regrese al futuro, utiliza el mensaje de amor de Jennifer como su argumento principal.



MARTY: Pero, no puedo quedarme estancado aquí. ¿No lo entiendes. Doc? ¡Tengo una vida en 1985! ¡Tengo que regresar! Mi novia me está esperando... ¿Ves lo que me ha escrito aquí?



Y saca el panfleto de la torre del reloj. Y entonces, mientras Marty desdobra el panfleto, se da cuenta de que sabe cuándo va a caer un rayo: ya hay un modo de conseguir la energía que lo hará regresar al futuro. El panfleto de la torre del reloj suministra información específica acerca del lugar —y el momento preciso— en el que el rayo destruirá la torre.

Del mismo modo que un objeto puede anticipar y provocar el cumplimiento de información importante, el diálogo también puede utilizarse para proporcionar información que parezca irrelevante en un contexto, pero que resulte muy importante en otro.

Por ejemplo, en 1985, el profesor Brown menciona la fecha histórica del 5 de noviembre de 1955:



BROWN: Ése fue el día en el que inventé el viaje a través del tiempo, Estaba parado sobre el borde del *water*, colgando un reloj... Resbalé y me golpeé la cabeza en el lavabo... y cuando recobré el sentido, tuve una revelación... qué visión... Me llevó al menos 30 años y toda mi fortuna familiar para llegar a cumplir la visión de aquel día.



Más adelante, cuando Marty llega a la puerta de la casa del Dr. Brown, en 1955, con una increíble historia sobre la nueva máquina de viajar a través del tiempo del Dr. Brown de 1985, observa la tiritita en la frente del Dr. Brown y utiliza la información que conoce para demostrar que dice la verdad.



MARTY: Dr. Brown. Ese cardenal en su cabeza. ¡Sé cómo se lo ha hecho! ¡Ocurrió esta mañana! Se cayó del *water* y se golpeó con el lavabo! Después volvió con la idea del condensador de flujo, que es la base de la Máquina del Tiempo!

Gran parte de la información acerca de la relación entre George y Lorraine se presenta de un modo similar, tangencial en el presente, pero que se convierte en una fuerza motivadora para Marty en el pasado. En el primer acto, Lorraine menciona cómo conoció a George cuando su padre lo atropelló con el coche.

Explica así su primer encuentro:



LORRAINE: Nunca lo olvidaré. Fue la noche de esa terrible tormenta. Tu padre me besó por primera vez en la pista de baile y entonces fue cuando comprendí que pasaría el resto de mi vida con él.

En la medida en que el beso fue el punto de partida del matrimonio, sin el beso no habría matrimonio, ni tampoco Marty. Es esencial, por tanto, que Marty reúna a sus padres para salvar su propia vida. La importancia de esta condición es anticipada por el profesor Brown, quien comprende el efecto que Marty podría tener en acontecimientos futuros.



BROWN: Debes permanecer en esta casa. Cualquier cosa que hagas podría tener serias consecuencias sobre acontecimientos futuros... Marty, ¿con quien más has estado hoy además de conmigo?

MARTY: Bueno, realmente con nadie más. Sólo tuve cierto choque con mis padres.

BROWN: Has interferido con el primer encuentro de tus padres. Muy bien, muchacho. Pégate a tu padre como goma, y asegúrate de que la lleve a bailar.



En ocasiones, la anticipación y el cumplimiento son utilizados con fines humorísticos. Proporcionan un sentido de integración al guión sin ser necesariamente

fundamentales para la historia. Por ejemplo, en 1985 vemos la campaña de Goldie Wilson para la alcaldía. En 1955, vemos cómo Marty sugiere la idea de la política en la mente de Wilson.



WILSON: Quiero hacer algo importante.

MARTY: Eso es, un día llegará a ser alcalde.

WILSON: Alcalde... ¡Qué gran idea! ¡Podría intentarlo!



Se habla de Joey, el hermano de Lorraine, en el primer acto, y la **anticipación** se cumple —con humor— en el segundo acto. En el presente, Lorraine ha preparado una tarta, con la esperanza de dar la bienvenida a un hermano que sale de la cárcel. Desafortunadamente una vez más, el pobre Joey no consigue la libertad bajo fianza. En el pasado entendemos por qué.



MADRE DE LORRAINE: Al pequeño Joey le gusta estar en el parque. De hecho, llora cuando lo sacamos de allí, así que lo dejamos dentro todo el tiempo... Eso parece que le hace feliz.



Hasta la información, aparentemente insignificante, de que al joven George le gusta escribir historias de ciencia-ficción encuentra su cumplimiento en la conclusión cuando vemos que acaba de publicar su primer libro.

Compruébese el hecho de que, en todos estos ejemplos, nada se ha olvidado, nada se ha desechado. Cada elemento que se plantea y anticipa encuentra su **cumplimiento** en algún lugar del guión.

Motivos recurrentes

Mientras que la anticipación y el cumplimiento, por lo general se refieren a la historia, los motivos tienden a ser más temáticos. El motivo es una imagen o ritmo recurrente que se emplea a lo largo de la película para profundizar, dar mayor dimensión a la línea argumental y añadir relieve al tema. Los motivos necesitan, al menos, tres entradas —o repeticiones— para producir efecto. Cuando desempeñan su papel correctamente, continúan a lo largo de toda la película, ayudando al público a

concentrar su atención sobre determinados elementos.

Uno de los ejemplos más característicos en películas contemporáneas es un motivo musical: el sonido de *Tiburón*. Cada vez que se aproxima el tiburón escuchamos el sonido: dum-dum-dum-dum. Este motivo se establece inmediatamente, en los tres primeros minutos de película, y se utiliza cada vez que se aproxima el tiburón, excepto en una ocasión —cuando el tiburón ataca por primera vez a Quint, Matt y Martin—. En cada caso, la tensión es producida por la anticipación: cada vez que lo oímos esperamos que el tiburón ataque de nuevo. La única ocasión en que el motivo no se utiliza provoca un susto aún mayor, por lo inesperado.

En *Los cazafantasmas*, encontramos el motivo en los leones, que más tarde se convierten en los perros de Zul. Esta imagen aparece de varias maneras; los leones en la biblioteca, el monstruo del frigorífico de Dana y los perros del terror que poseen a Dana y a Louis. Cada vez que aparecen, las imágenes cambian, se vuelven más siniestras. Al final se destruyen, liberando a Dana y a Louis de su posesión y permitiendo que los ciudadanos de Nueva York puedan volver a disfrutar de días felices.

En *Cocoon*, encontramos un motivo que está aún menos conectado con la historia, pero que de cualquier modo añade dimensión y relieve a la película: el delfín. Al comienzo de la película se forman unas nubes y algo extraño ocurre en el cielo mientras los delfines reaccionan en el mar. Posteriormente, los delfines permanecen cerca mientras los centenarios cocoons son sacados del agua, Los delfines vuelven a estar cerca de nuevo cuando los cococns son devueltos al mar en el tercer acto.

Estos animales se utilizan en la película de modo metafórico. Su imagen confía en la multitud de asociaciones que nos produce esta criatura marina, que parece el más «humano» de todos los animales del mar. Tienen su propio lenguaje y son conocidos como cariñosos y pacíficos. Al rodear a los anterians con delfines se nos sugiere una asociación subliminal entre dos especies diferentes pero que tienen afinidades similares. Como consecuencia, los vemos como extraterrestres amistosos, pacíficos y merecedores de nuestra ayuda. Este motivo da mayor dimensión a los anterians y nos proporciona una pista acerca de cómo debemos considerar y apoyar su misión.

Único testigo adquiere cohesión a través del motivo recurrente del trigo. El trigo se asocia con facilidad a la idea de una comunidad enraizada en su tierra. Es alimento, da vida y es orgánico. El trigo proporciona un sentido de la comunidad amish y de una forma de vida pacífica y sencilla. Al comienzo, vemos los trigales y a los amish caminando a través de ellos al regresar de un funeral. A lo largo de la película, las imágenes de trigo refuerzan la sencillez y cordialidad de esta comunidad, o adquieren, por contraste, fuerza dramática adicional. En la escena del funeral, el pan sobre la mesa para que la comunidad lo comparta. En la ciudad, Raquel y John lo comparten al comer un perrito caliente y un bollo en un restaurante de comida rápida.

En el segundo acto, Raquel esconde las balas en la harina, mostrando el contraste entre las imágenes comunales pacíficas del trigo y la violencia de otra forma de vida. Y en el tercer acto, el trigo se convierte en arma mortal en el silo.

Repetición y contraste

Cualquier recurso que repite una idea o una Imagen en un guión puede considerarse como una **repetición**. La repetición puede realizarse a través de imágenes, del diálogo, del tratamiento de los personajes, del sonido o del uso combinado de todos estos elementos para mantener la atención del espectador concentrada en una idea.

Por ejemplo, si realizáramos una historia sobre un alcohólico, podríamos repetir esta información sobre el personaje de varios modos. En primer lugar podríamos presentarlo bebiendo; luego durmiendo «la mona», después, en una casa repleta de botellas vacías. En otras escenas podríamos verlo tambaleándose por la calle, o buscando dinero para comprar cerveza o desesperado como consecuencia de una borrachera. Al utilizar diversas imágenes y características podemos mantener al público orientado si «enhebramos» convenientemente esta información a lo largo del guión.

Único testigo juega con repeticiones sobre el tema del pacifismo de diversos modos. Emplea el **motivo** del trigo, conversaciones sobre la no-violencia... y, en la escena final, la comunidad entera se convierte en testigo del tiroteo y logra detenerlo a través de su propia conducta no violenta.

Del mismo modo que la repetición ayuda a mantener el guión centrado en torno a una misma línea, el uso del **contraste** proporciona un efecto similar. El contraste se basa en nuestro recuerdo de algún elemento que será enfrentado a su opuesto en el futuro. Al haber comprobado la actitud amish, contraria a la violencia, entendemos la sorpresa de los aldeanos al final del segundo acto, ante la violenta respuesta de John a los sarcasmos de los gamberros, cuando golpea con fuerza a uno de ellos, de modo completamente opuesto a la conducta amish.

En *Lo que el viento se llevó*, la primera y segunda parte de la película contrastan con el tipo de vida que queda cuando el viento se lo ha llevado todo. Vemos el contraste de «Los cuatro robles» (*Four Oaks*) antes y después; «Tara», antes y después; el Sr. O'Hara, antes y después; y los cambios en Escarlata; antes y después de la guerra.

Regreso al futuro utiliza el contraste con una finalidad cómica: desde la película de Ronald Reagan en los años cincuenta hasta los diferentes tipos de monopatines empleados en el presente y en el pasado y los cambios en Biff George y Lorraine; antes y después.

Los contrastes permiten al escritor jugar con elementos opuestos y ayudan al

público a hacer conexiones mostrando las diferencias entre una parte y otra de la historia. El contraste da relieve a cierta información y hace que advirtamos mejor algo al contrastarlo con su opuesto.

Podemos utilizar el contraste para mostrar la diferencia entre personajes, escenas, lugares, ambientes o «energía» la propia de una situación. Podemos emplazar una escena tranquila, quizá una en una iglesia, junto a otra de mucho dinamismo en un burdel. O podemos situar una escena en la playa, a plena luz del sol, junto a otra en un bar oscuro y sórdido. Podemos contrastar personajes: emparejando dos tipos de personas muy diferentes, como Eddie Murphy y Nick Nolte en *48 horas* o Liza Minnelli y Dudley Moore en *Arthur*.

Tiburón contrasta la alegría y ligereza de una fiesta playera con la muerte de una bañista pocos momentos después. *Único testigo* contrasta el ambiente, ruido y trepidación frenética de la ciudad con el ritmo lento de la vida apacible de los amish en el segundo acto, y *La Reina de África* contrasta personajes muy diferentes —Rose y Allnut— que se dirigen hacia una meta común.

Contrastes, repeticiones, motivos, anticipaciones y cumplimientos son recursos para dar unidad a una historia, ajustar la línea temática y mantener a la audiencia centrada donde se desea.

Problemas al unificar el guión

El proceso de revisión dificulta con frecuencia la creación de un guión unificado. Muchas discusiones giran en torno a secciones concretas más que al guión en su conjunto. Suele suceder que un director se empeña en reescribir la escena del asesinato sin comprender que al cambiar el **cumplimiento** hay que reconstruir por completo la **anticipación** correspondiente en una escena anterior. Una vez asistí a una reunión en la que el escritor-director y el productor me informaron de que habían decidido suprimir el asesinato de la primera escena. No comprendían que eso hacía cambiar la línea argumental posterior. Tras doce horas de intentar que aquello funcionara sin perder las escenas excelentes que le seguían, decidimos dejar el asesinato donde estaba.

Los problemas de unidad son particularmente importantes en historias de misterio y espionaje. Algunos ejecutivos se resisten a comprar estos guiones, pensando que no interesan al público, ya que normalmente no suelen obtener buenos resultados en taquilla. En realidad a muchos nos gusta resolver un buen rompecabezas, pero no es fácil encontrarlos porque hay veces que faltan pistas o la información no se establece bien o no se continúa de modo que nos mantenga interesados en la historia. Pensemos en *Gorky Park*, *The Little Drummer Girl* y *The Osterman weekend*, todas las cuales alcanzaron recaudaciones muy escasas. A pesar de tener líneas argumentales con

intriga y acción suficiente, todas ellas tienen problemas de claridad en la información. Una **anticipación** y un **cumplimiento** insuficientes contribuyeron también a la falta de éxito.

Los dramas, comedias, *westerns* y películas de ciencia-ficción también necesitan claridad en el modo en que presentan la información. *La Misión* recibió algunas críticas por un **planteamiento y cumplimiento** poco claros con respecto a su geografía. Unas veces era difícil subir a la montaña, otras era relativamente fácil. La unidad entre la anticipación de la dificultad en el Primer Acto y el **cumplimiento** durante las escenas de la batalla del Tercer Acto no terminaba de engranar.

Podemos recordar cierta falta de claridad en *Silverado*, que perdió buena parte de su unidad en el proceso de montaje. Hay, también, quien opina que *El color del dinero* son dos películas diferentes, ya que algunos de los quiebros del final no conectan con el planteamiento que se hace al principio. Para terminar, todos hemos visto innumerables películas policíacas y de misterio que nos han hecho perder la atención en algún punto de su desarrollo porque el guión no encajaba bien.

Dar unidad al guión es una de las tareas más difíciles al reescribir. Como se ve en los ejemplos expuestos, incluso brillantes cineastas no consiguen crear un guión con cohesión. Es un proceso que exige gran atención a los detalles, un análisis profundo y atención continua al guión como conjunto. Pero es a la vez una tarea que proporciona resultados muy gratificantes y brinda éxitos de crítica y público e incluso galardones de la Academia.

Aplicaciones

El proceso de reescritura es el mejor momento para construir y reforzar estos elementos en el guión. En muchos casos un escritor no se da cuenta de que tiene un leit motiv en su guión, o que algo de lo que sucede puede ser anticipado y adquiere mayor fuerza y unidad. Trabajar estos elementos lleva consigo un control completo del efecto que tienen en tu historia.

Cuando comienzas a re-escribir, puede serte útil el empezar por asegurarte de que todo lo que has anticipado se ha cumplido, y todo lo que se ha cumplido ha sido previamente anticipado. Si has realizado ya varias versiones de tu guión, puedes descubrir que algunas anticipaciones se han perdido entre una versión y la siguiente: o que lo que pensabas que se cumplía, no se cumple nunca, salvo en tu imaginación. Revisa, por lo tanto, con cuidado cada demento o el guión estará lleno de cabos sueltos.

Busca motivos que puedan ser aprovechados. Para hacerlo, puede serte útil revisar los objetos físicos a los que hacer referencia en el guión. ¿Puedes aprovechar alguno de ellos para crear un motivo recurrente de imagen? Porque puede que haya

algún sonido que sea parte integrante de tu historia y esté pidiendo a gritos el papel de motivo recurrente. En una historia de misterio puede ser el «quejido» de goma de unos zapatos, que puede servir tanto de motivo como de antecedente y cumplimiento. En una historia del espacio, puede ser un ritmo o una melodía especial, como el sonido utilizado en *Encuentros en la tercera fase* para comunicarse con los extraterrestres. Pregúntate a ti mismo:



¿Se cumple lo que se anticipa y se anticipa lo que se cumple?

¿He desarrollado algún modo original de anticipar hacer cumplir las informaciones precisas? ¿He cambiado funciones o he ocultado información anticipada, o he utilizado el humor para anticipar y hacer cumplir acontecimientos?

¿He proporcionado explícita o implícitamente motivos que pueda utilizar el director para integrar visualmente el guión? ¿He recorrido visualmente el guión, repitiendo imágenes que puedan proporcionar un sentido de cohesión?

¿He contrastado escenas, personajes, acciones, incluso imágenes, para dar a mi guión más fuerza y relieve dramático?

¿He realizado al menos una revisión en la que haya tratado de ver el guión en su conjunto más que centrarme en partes específicas?



Parte de lo grato de escribir está en la oportunidad de dibujar estas relaciones. Es una oportunidad de profundizar en temas y en imágenes entrelazándolas a lo largo del guión. Pero para encontrar imágenes que puedan dar mayor volumen a la historia y al tema es necesario explorar las líneas temáticas de un guión y preguntarse: «¿Qué significa esto realmente, y cómo puedo construir dramáticamente ideas a través de las imágenes?» En la segunda parte se explora cómo clarificar y desarrollar el tema que está detrás de la historia.



Desarrollo de la idea

Capítulo 5



El aspecto comercial

No importa que seas un buen escritor, ni que el guión te parezca muy bueno. Todos los productores y ejecutivos de las compañías interesadas te plantearán siempre la misma cuestión: «¿Es comercial?»

Todo el mundo tiene ideas diferentes sobre el significado del término «comercial». Muchos productores piensan que es un problema de «reparto»^[1]. «Consigue los actores apropiados —te dirán— y la película será comercial». «Si pudiéramos conseguir a Meryl Streep, Burt Reynolds, Robert Redford o Barbra Streisand, entonces sería comercial». Sin embargo todos estos actores también han tenido sus fracasos de taquilla.

Algunas personas piensan que lo «comercial» depende del tema. Buscan las «tendencias» del mercado y tratan de conseguir lo que consideran temas «de moda». *Platoon* pareció indicar que las películas de Vietnam estaban «de moda», pero *The Hanoi Hilton* echó por tierra esa teoría. Con *Juegos de guerra*, las películas de supercomputadoras parecieron tener una ocasión de oro, pero llegó *D.A.R.Y.L.* y el éxito comercial fue mínimo. Después de *La guerra de las galaxias* parecía que había llegado el turno de las películas del espacio, hasta que *El abismo negro* o *Ice Pirates* mostraron que wu: sólo no bastaba.

También hay quien piensa que la solución es buscar una novela interesante, un «best-seller», y llevarla al cine. A primera vista puede parecer cierto, pero, por poner ejemplos, *The Little Drummer Girl* produjo sólo un éxito comercial mediocre, *Rescaten el Titanic* fue parcialmente responsable del hundimiento de Marble Arch Productions y *Comma* resultó ser un negocio bastante ruinoso, a pesar de estar basada en un libro muy interesante.

Los tres elementos necesarios para el éxito

Al estudiar el éxito comercial de una película conviene recordar que nunca depende de un solo factor.

Si buscamos los elementos que apoyan el éxito de un guión, podríamos considerar los siguientes:

1. Capacidad de venta (*Marketability*).
2. Originalidad (*Creativity*).
3. Una estructura adecuada (*Script structure*).

Si falta alguno de estos elementos, hay bastantes posibilidades de que el guión no se venda, o que —si llega a venderse— la película no responda comercialmente.

Hemos hablado de la estructura del guión en los cuatro primeros capítulos. Si a una historia le falta la tensión apropiada o no tiene sentido, será muy difícil venderla en cualquier mercado en que se intente. Naturalmente, todos hemos visto películas vendidas y producidas sin una estructura sólida —algunas de ellas llegaron incluso a obtener buen éxito comercial—, pero estas excepciones son muy escasas. La mayoría de los superéxitos comerciales —*La guerra de las galaxias*, *Regreso al futuro*, *Tiburón*, *En busca del arca perdida*, *E. T.*, *Cazafantasmas*, etc.—, parten de historias muy bien estructuradas. Una buena estructura ha demostrado ser, una y otra vez, un factor esencial del éxito de una película. Una estructura pobre ha sido —por el contrario— la razón principal del fracaso de muchas películas, a pesar del resto de «ingredientes comerciales correctos».

La estructura, por sí sola, dice muy poco si no va apoyada por escritores creativos. Cuando los productores hablan de creatividad, suelen querer decir «¿Es original? ¿Fresca? ¿Diferente? ¿Tiene algo que la distinga del resto?» y también «¿Tiene gancho? ¿Es atrayente? ¿Se ve el espectador atrapado por el planteamiento?» Muchas de las películas que más éxito han alcanzado se basan en una idea original bien desarrollada. No hubo precedentes de películas como *Los cazafantasmas*, *Juegos de guerra* o *E.T.* y, después de ellas, no se han vuelto a repetir copias con éxito. Por lo tanto, sin ese algo especial que depende del «buen escribir», es muy difícil convertir en extraordinario un buen guión.

Pero la originalidad, por sí misma, no basta para que el guión o la película sea comercial. Debe haber elementos que ayuden a venderlo y cautiven al público.

La «Capacidad de venta» (*Marketability*) puede considerarse como uno de los factores que hacen que la gente invierta en una película y que ésta tenga razonables expectativas de éxito. Ciertamente, el incluir en el reparto a Robert Redford y Meryl Streep en *Memorias de África* fue una decisión inteligente. Sidney Pollack estuvo muchos años queriendo llevar al cine este libro, pero lo que lo hizo posible fue la

selección concreta de estos actores. La «Capacidad de venta» puede provenir también de otras decisiones de reparto. Un guión dirigido por Martín Ritt o Peter Weir tiene más probabilidades de venderse que otro dirigido por un desconocido que realiza su «opera prima». Una película producida por Ed Ferdman o Saul Taentz o Michael Douglas tiene ya muchos puntos a su favor.

Pero la capacidad de «marketing» y de venta no se limita exclusivamente a seleccionar un buen reparto para el proyecto: ni pueden ser estas ambiguas palabras «buen reparto para el proyecto», fruto de la intuición del ejecutivo de una compañía. Hay algunos elementos comerciales que pueden ser definidos y explicados. Son conceptos subyacentes que hacen que la gente quiera ir a ver una película. Estos elementos debes desarrollarlos e integrarlos en tu guión para hacerlo más comercial.

Por lo general, la gente va al cine porque hay algo interesante dentro de la película, la gente se identifica de alguna manera tanto con los personajes como con la historia. Se diría que conecta con ellos. **Conexión** o **sintonía** es la palabra clave para la capacidad de venta. Hay conductos específicos por los que la gente sintoniza con una película, y entenderlos te ayudará a proporcionar al guión elementos comerciales.

Cómo conectar con el público

Atractivo universal de la idea

La mayoría de las películas con éxito transmiten alguna idea subyacente que tiene un atractivo general para el público. Algo, bajo la historia, captura al espectador y le dice algo. Esta idea hace que el público se identifique con los personajes y las situaciones, bien porque le muestra una experiencia que el espectador ha tenido ya o bien porque le muestra una experiencia que le gustaría tener.

La idea puede ser algo expresable de modo muy simple. Una idea habitual en muchas películas famosas es «el triunfo del desvalido». Piensa en la cantidad de películas sobre este tema que han conseguido el éxito en los últimos años: *Rocky*, *Karate Kid*, *Los cazafantasmas*, *En un lugar del corazón*. Es una idea muy utilizable porque todos nos hemos sentido víctimas en uno u otro momento y todos queremos superar circunstancias adversas. Cuando contemplamos el éxito del «desvalido» en la pantalla lo vivimos nosotros en su lugar, de forma vicaria.

La «venganza» es otro asunto que tiene atractivo universal. ¿No has sentido nunca deseos de «devolvérsela» a alguien? *Harry el sucio* lo puede hacer por ti. O Charles Bronson. ¿Te has indignado alguna vez con algún rival amoroso? *Medea* se vengará por ti, nos identificaremos con ella porque, de algún modo, todos nos hemos sentido alguna vez traicionados ¿Te sentiste defraudado y molesto por nuestra actitud ambigua hacia la guerra del Vietnam? *Rambo* se ocupará de realizar lo que quizá tú hubieras deseado realizar allí.

Otro tema común que nos ayuda a identificarnos con una historia es el «triunfo del espíritu humano». Este tema ha sido empleado con mucho éxito en películas como *En un lugar del corazón* o *El color púrpura*, y en algunos programas de TV ganadores de premios Emmy: *Do you remember love?* y *Love is never silent*.

¿Por qué gustan esas películas de ricos aplastando a otros ricos para ser más ricos? Porque la codicia es un sentimiento fácil de entender. Todos la hemos sentido en algún momento, al igual que la envidia, los celos, o el deseo —más aceptable socialmente— de «tenerlo todo».

Hay temas particularmente relevantes entre ciertos grupos o estratos sociales. Si conoces cómo se reparte demográficamente tu público, puedes abordar asuntos universales que les sean atractivos. Por ejemplo, alrededor del 60 por 100 de los espectadores de cine están entre los 13 y los 30 años. Ésa es una de las razones por las que tantas historias de jóvenes o adolescentes —*Risky Business*, *Porky's*, *The Breakfast club*, *Cuenta conmigo*, etc.—, han tenido tanto éxito. Incluso *El reencuentro*, película que a primera vista podía parecer poco comercial, llegó a mucha gente porque refería las experiencias personales y la identidad propia de una etapa muy determinada de la vida.

Otras experiencias son menos accesibles para todo el mundo pero, de todas maneras, pueden conectar con amplios sectores. Así ocurre con asuntos como la «integridad», en *Un hombre para la eternidad* y *Pasaje a la India*; o los «propósitos» y su cumplimiento, en *The Trip to Bountifull* o *En el estanque dorado*; o la «recuperación» de algo, quizá la reputación de una persona a quien se la han destrozado (*Ausencia de malicia*).

Como puede verse, todos estos temas tienen que ver con estados psicológicos o emocionales Y con procesos vitales como la «llegada a la mayoría de edad» o el «encuentro de la propia identidad». Muchos guionistas conocen muy bien la psicología humana. Observan, leen, interpretan, estudian al ser humano para averiguar lo que hace y por qué lo hace. Cuanto más descriptivos consiguen ser, con mayor precisión retratan a sus personajes en la pantalla y con mayor atención los observamos.

Encontrar aspectos comerciales a través de tendencias sociales

La mayoría de las películas con éxito tienen —como hemos dicho— un tema universal subyacente que conecta con el público. Muchas de estas películas, sin embargo, conectan también porque el momento o la ocasión en que se producen es idóneo. Recordemos *El síndrome de China*, que fue estrenada la misma semana que ocurrió el desastre de *Three Mile Island*. De hecho, ese accidente nuclear contribuyó al éxito de la película. *El reencuentro* se estrenó, más o menos, cuando los que habían vivido los sesenta eran lo suficientemente mayores para recordar con nostalgia aquellos tiempos. *Juegos de guerra* se estrenó en una época en la que miles de

adolescentes y jóvenes comenzaron su afición por los ordenadores. Y muchas de las películas de Sylvester Stallone se han hecho eco del clima político conservador de Estados Unidos en los ochenta.

Considerando la cantidad de tiempo que se tarda en vender una idea, producir una película y estrenarla, parece milagroso que alguna de ellas pueda captar una tendencia social. Para entenderlo hemos de pensar en el trabajo de los artistas que han tendido a ir siempre por delante de su tiempo. Suelen captar las corrientes y tendencias en sus primeras etapas y encuentran una voz y una expresión para movimientos que pueden estar todavía encerrados en el subconsciente del resto de la población.

Los ejecutivos de las compañías cinematográficas y los productores han de tener el oído atento para escuchar las ideas y actitudes nuevas que pueden estar a punto de surgir. Estas tendencias suelen permanecer después durante cierto tiempo. El movimiento antinuclear lleva ya varios años funcionando y todavía continuará unos cuantos más. El terrorismo no es una novedad, ni tampoco las diversas actitudes norteamericanas hacia la Unión Soviética o el Vietnam, Igualmente, la mayor atención al núcleo familiar, que creció durante la etapa de Reagan, ha sido el foco principal de las últimas «comedias de situación» de TV (*sitcoms*).

La mayoría de las películas de éxito que se apoyan en temas y tendencias sociales, buscan también asegurar la «sintonía» con lo comercial insistiendo en los aspectos personales de la historia.

Hazlo personal

El factor personal de la conexión con el espectador parte de dos elementos, el descriptivo y el prescriptivo. El elemento descriptivo nos dice «cómo es». El prescriptivo nos dice «cómo nos gustaría que fuera». Para alcanzar éxito una película puede centrarse tanto en uno de estos dos elementos como en ambos.

El guión descriptivo muestra, con realismo y precisión, cómo actuará o reaccionará un tipo determinado de personaje dentro de una situación dada. Todos hemos visto películas donde las reacciones son absolutamente «reales» y auténticas. Películas en las que el público puede decir «así exactamente se comporta ese tipo de personas», o películas como *Cuenta conmigo*, retrato sincero de un grupo de muchachos de doce años, sus incertidumbres y sus temores.

En muchas películas de televisión, el éxito depende de lograr los personajes y las emociones justo en su punto. Si vemos películas de televisión como *The burning bed*, *Do You remember love*, *Heartsounds* o *Adam*, percibimos cómo todo parece real. Estas películas han descrito a las personas con precisión y han alcanzado éxito porque son el eco de la propia experiencia del espectador.

Las películas prescriptivas nos muestran nuestros ideales. Muchas de estas

películas son películas de «héroes». El héroe raras veces tiene miedo o incertidumbre o falta de confianza (que cualquiera de nosotros sentiría-mes en esa misma situación). En lugar de eso, el héroe actúa como a nosotros nos hubiera gustado actuar. El resultado es que nosotros vivimos de manera vicaria, a través del héroe, todo lo que el héroe hace, aun sabiendo que no es real.

Los elementos descriptivos y prescriptivos pueden definirse en torno a tres aspectos diferentes: el físico, el psicológico y el emotivo. Al trabajar con personajes concretos puedes profundizar en la dimensión descriptiva configurando el físico de tu personaje y preguntándote «¿qué aspecto tendría realmente mi personaje en esta situación?» Si se trata de un chico de quince años que se ha enamorado por primera vez: puede ruborizarse, puede actuar con torpeza, puede ponerse gafas de sol, puede empeñarse en llevar un peinado «de moda» que no le sienta nada bien. Psicológicamente, puede faltarle confianza o puede tratar de imitar a su jugador de fútbol preferido porque se siente inseguro de sus propias buenas cualidades. Emocionalmente, puede enfadarse, o irritarse, o querer que le dejen solo, o reír en exceso.

Si escribes una película prescriptiva, tu personaje puede ser el primero de la clase o el que mejor juega al fútbol. Físicamente es probable que sea fuerte, alto y con buena pinta: el típico chico de aspecto guapetón, vista lo que vista. Psicológicamente, tendrá bastante confianza en sí mismo, no tendrá a nadie que le cuide en la vida y estará convencido de que puede conseguir cualquier cosa que se proponga. Emocionalmente, será firme como una roca, impávido ante el dolor o el miedo y sin que nada le haga retroceder.

Muchas películas conectan al público con los dos niveles, bien creando unos personajes descriptivos y otros prescriptivos, o bien creando un arco de transformación para el personaje principal que lo lleva de lo descriptivo a lo prescriptivo. De la inseguridad al heroísmo (*Rocky*, *Karate Kid*), Ésta es otra razón por la que las películas sobre el «triunfo del desvalido» son tan populares. No sólo tienen un tema universal fácil de entender, sino que nos conectan, además, con la transformación del personaje.

¿Qué está en juego?

Es bastante frecuente escuchar a un productor, o al ejecutivo de una compañía, preguntar al guionista: ¿qué está en juego?» Si el riesgo es poco claro, si no hay una razón por la que nos importe el personaje, el público no conectará su experiencia personal con la del personaje.

Los riesgos pueden considerarse a veces como aquello que necesitamos para sobrevivir en nuestro mundo. Ciertamente precisamos lo necesario para comer y beber y un techo bajo el que cobijarnos. Muchas películas ponen en peligro estas necesidades básicas para elevar el nivel de identificación y preocupación del

espectador, pero hay muchas otras necesidades con las que se puede jugar y con las que el público puede conectar de distintos modos.

Abraham Maslowe, psicólogo, estableció una jerarquía de necesidades humanas con siete elementos, que explica y clarifica lo que nos motiva, lo que queremos y lo que perdemos si no lo conseguimos. Muchas películas de éxito han tratado directamente estas necesidades. Cualquiera de estos siete «riesgos psicológicos» puede estar presente en una película, y en muchas ocasiones se darán varios simultánea o sucesivamente.

1. Supervivencia. Muchas películas giran en torno a ella. Es un instinto básico y común a todos los animales.

Queremos sobrevivir y haremos esfuerzos increíbles para conseguirlo. Muchas películas de acción y aventura tienen éxito porque nos identificamos con las situaciones de «vida o muerte» que presentan. La liberación o el rescate tienen gran fuerza por el riesgo continuo que plantean de la vida. James Bond arriesga su vida continuamente. Muchas películas de gangsters o de «jovencita en peligro» tienen éxito porque nos identificamos con el «jugarse la vida». Las situaciones dramáticas que tratan la supervivencia son innumerables, porque es el impulso más básico que podemos comprender. Las películas que presentan esta necesidad se desarrollan con facilidad, porque son esencialmente dramáticas. El conflicto está siempre muy claro, la acción es continua, al igual que el impulso, y todo nos involucra y nos identifica completamente con la situación.

2. Seguridad y protección. Una vez que la necesidad más básica ha sido satisfecha, la gente necesita sentir que está a salvo, segura y protegida. Es preciso «un lugar al que llamar casa» o «un techo bajo el que guarecerse». Nosotros cerramos la puerta por las noches, otros construyen fortalezas para su protección, los ejércitos se mantienen en guardia... todo para sentirnos a salvo. Películas como *En un lugar del corazón*, *Country* y *El viaje de los malditos* han tratado esta búsqueda de seguridad y protección. Lo mismo puede decirse de series de TV como *El fugitivo* y de innumerables *westerns* donde pioneros o colonos buscan un refugio protector.

3. Amor y posesión. Además del hogar es natural desear una familia. Podemos considerar aquí el núcleo familiar o un grupo social. Las personas necesitan relacionarse, y esta necesidad se cubre de modos diferentes. En *En un lugar del corazón*, Edna lucha por sacar adelante a su familia, pero su familia no se limita a sus hijos: incluye también a Meses, el negro; Will, el ciego; y la tierra en la que ha vivido tantos años. En *Regreso al futuro*, junto con la supervivencia de Marty, está en juego también su familia. Muchas películas, como *Porky's*, la serie de *Academia de Policía*, *My fair lady*, e incluso *Único testigo*, tratan sobre el ser aceptado o no dentro de un grupo. Algunas tratan de la búsqueda de la compañera perfecta, o de la necesidad de pertenecer a alguien. Podemos verlo en *Memorias de África*. Otras tratan de la

creación de una familia y la necesidad del calor de hogar, la comprensión y el amor. Podemos encontrar muchos ejemplos de este tipo en *sitcoms* famosas, como *Enredos de familia*, *La hora de Bill Cosby*, *La casa de la pradera* e incluso *All in the family*.

4. Estima y respeto propio. Así como la necesidad de amor y posesión se da por supuesta, la estima y el propio respeto se ganan a pulso. La gente quiere que se le mire y se le reconozca por sus cualidades y por lo que ha contribuido a algo. Un grupo acepta a alguien por lo que ha hecho. Ésta es la clase de respeto que Luke Skywalker adquiere al final de *La guerra de las galaxias*, o las diversas recompensas que James Bond recibe después de haber completado con éxito una misión o la confianza que Celie consigue al final de *El color púrpura*. Muchas historias acerca de la integridad, como *Gandhi*, o *Martín Luther King Jr.*, tienen que ver con esta necesidad, al igual que muchos programas de televisión —especialmente para después del colegio— en los que la historia puede tratar de cómo conseguir un premio, terminar un trabajo como es debido, o ser aceptado como miembro de un equipo. Las películas de la semana, hechas especialmente para la televisión y emitidas generalmente los domingos, también suelen tratar sobre la necesidad de superar la discriminación y el deseo de alcanzar logros y reconocimiento.

5. La necesidad de conocer y entender. Hemos nacido curiosos, tenemos un deseo natural de saber cómo funcionan las cosas, de entender cómo encajan unas con otras. Nos gusta indagar, descubrir, investigar el modo de hacer cosas maravillosas. Piensa en la cantidad de películas (*Regreso al futuro*, *Time after time*, o *The time machine*) que muestran a alguien tratando de conseguir viajar por el tiempo. Muchas películas sobre científicos (locos o no locos) tratan de esta necesidad de conocer, desde *Frankenstein* a *Madame Curie*. Las películas policíacas nos fascinan, y son eco de nuestra continua necesidad de encontrar respuestas. *Chinatown*. *El halcón maltés* y *Con la muerte en los talones* entran de lleno en esta búsqueda básica.

6. La estética. Una vez que las personas se ven seguras, con confianza, y han experimentado el amor, necesitan un equilibrio, un sentido del orden en su vida: estar conectados con algo más grande que uno mismo. Puede considerarse como una necesidad estética o una necesidad espiritual que, algunas veces, conduce a las personas a una experiencia religiosa (*La canción de Bernardette*, *Juana de Arco*), o a un contacto especial con la naturaleza (*Los lobos no lloran*) o a alguna combinación de experiencia religiosa y artística, como en *Amadeus*, ganadora de varios Oscars. Esta necesidad particular es a menudo difícil de expresar, ya que es la más abstracta y tal vez la menos generalizada. Sin embargo es una necesidad reconocible, y las películas que consiguen hacerla tangible y comprensible pueden alcanzar gran éxito.

7. Autorrealización. Todos necesitamos manifestarnos a los demás, expresar lo que realmente somos, hacer ver nuestros talentos, habilidades y capacidades. Los

guionistas, ciertamente, entienden esta necesidad y muchas películas acerca de escritores, compositores o atletas que luchan por triunfar han alcanzado éxito porque nos identificamos con ellos para que triunfen. La necesidad de autorrealización es similar a la necesidad de la propia estima y el propio respeto. Pero la necesidad de autorrealización avanza un paso más porque pertenece a la expresión de uno mismo, sea o no reconocida o recompensada públicamente. Es una muy diferente pintar porque tenemos que hacerlo, o hacerlo porque nos sale de dentro, al margen de que otros lo reconozcan.

Las necesidades de autorrealización son propias de artistas o atletas, pero también de cualquier persona. Un cómico tiene que ser divertido, un médico tiene que curar, un aviador tiene que volar. Estas personas adquieren vida cuando hacen lo que tienen que hacer. Y ese proceso, cuando lo vemos en una película, es algo con lo que nos identificamos siempre. Piensa en el número de películas que expresan esa tendencia: la necesidad de bailar en *The turning point*, el deseo de Kimberly de utilizar su talento de periodista en *El síndrome de China* y la necesidad de correr en *Carros de fuego*.

Elevar el nivel de riesgo

Para elevar el nivel de riesgo en cualquier película se puede trabajar con estas necesidades de modos diferentes. Se puede elevar incluyendo más de una necesidad en una película. Obsérvese cómo *En un lugar del corazón* trata las necesidades de seguridad y protección, supervivencia, amor y posesión, y autorrealización. *Único testigo* las de supervivencia, amor y posesión, estima y respeto propio. *La Reina de África* pone en juego la supervivencia, la seguridad y protección, amor y posesión, y autorrealización. Cuantos más riesgos se puedan poner en juego en una película, mayor será la oportunidad de enganchar al público y darle algo universal con que conectar la historia.

Se pueden elevar también los riesgos de una historia manteniendo la meta fuera del alcance del protagonista y haciendo parecer, a lo largo de ella, que no conseguirá su objetivo. Para que una meta sea efectiva no debe ser nunca fácil de conseguir. Si nos identificamos con una necesidad, y a la vez nos damos cuenta de que el personaje la tiene muy difícil, viviremos de forma vicaria la vida del protagonista a lo largo de todo su recorrido, sintonizando emocionalmente con él.

Cuanto más compartamos el deseo del protagonista de alcanzar su meta, mejor conectaremos con él. Es preciso elevar el nivel de riesgo jugando con las emociones que acompañan el camino en busca de las propias necesidades. Hay muchas emociones que entran en juego en esta búsqueda: indignación, miedo, alegría, incertidumbre, desesperación y esperanza. Cuanto mayor ámbito emocional proporcionamos a los personajes en su búsqueda, más comprensibles serán. Muchas películas sólo muestran la acción necesaria para conseguir la meta. Como resultado,

el público se siente distanciado de los personajes y le resulta difícil conectar con el riesgo. Si juegas, en cambio, con las emociones a la vez que lo haces con la acción, el riesgo parecerá mayor porque estaremos mejor capacitados para compartirlo.

A medida que ascendemos en la escala de necesidades, el tipo de película que hagamos cambiará. La supervivencia normalmente exige películas orientadas a la acción. Esta necesidad es básica en películas de acción y aventura, desastres, horror y la mayoría de los *westerns*. Las necesidades de pertenencia y manifestación personal suelen tener mayor contenido emotivo; tienden a profundizar en las relaciones, tienen esquemas menos rígidos y con frecuencia contienen humor y un tono cálido. Las necesidades estéticas, o la necesidad de conocer, suelen apoyarse más en la faceta ideológica del personaje. Tienden a ser más «temáticas», quizá con más diálogo, y dan la impresión de ser más abstractas. Los personajes en estas películas piensan, ponderan y averiguan. Lo que en ocasiones puede originar una película demasiado parlante y aburrida. Sin embargo, en manos expertas, estas historias pueden ser inteligentes y fascinantes.

Los problemas del «aspecto comercial»

En su libro *Adventures in the screen trade*, William Goldman afirma que «nadie sabe nada». Y esto es exactamente lo que multitud de ejecutivos y productores piensan de esta industria cuando tratan de averiguar qué es comercial. Todo aparece como algo subjetivo. Muchas veces lo más que pueden decir es «sé que algo es bueno cuando lo veo».

Está claro que es mucho más fácil entender por qué una película es comercial cuando ya ha sido un éxito que aventurarlo cuando no se ha estrenado todavía. No pretendo sugerir que lo que hace comercial una película sea un puro asunto de investigación, análisis y sondeo previo del público. Los departamentos de investigación de los Estudios han comprobado que esto no es cierto. Con frecuencia sus análisis y sondeos «demostraron» que nadie iría a ver *La guerra de las galaxias* o que *E. T.* tendría muy poca acogida o que *Cocodrilo Dundee* no tendría éxito entre el público americano.

Como nadie está completamente seguro de lo que hace que algo sea comercial, hay cierta tendencia a no plantearse este aspecto por principio. Esto lleva a algunos escritores a decir: «yo sólo quiero expresar lo que tengo dentro», sin prestar la menor atención a si conecta o no con el público. Hay también ocasiones en que los ejecutivos de los estudios se limitan a echar la responsabilidad de lo comercial sobre el director, el escritor o los actores, confiando en que sepan lo que hacen y elaboran un proyecto comercial. Con tanta gente involucrada en el proyecto, puede suceder que se pasen por alto los propios sentimientos e intuiciones que podrían dar pistas

acerca de cómo puede responder el público.

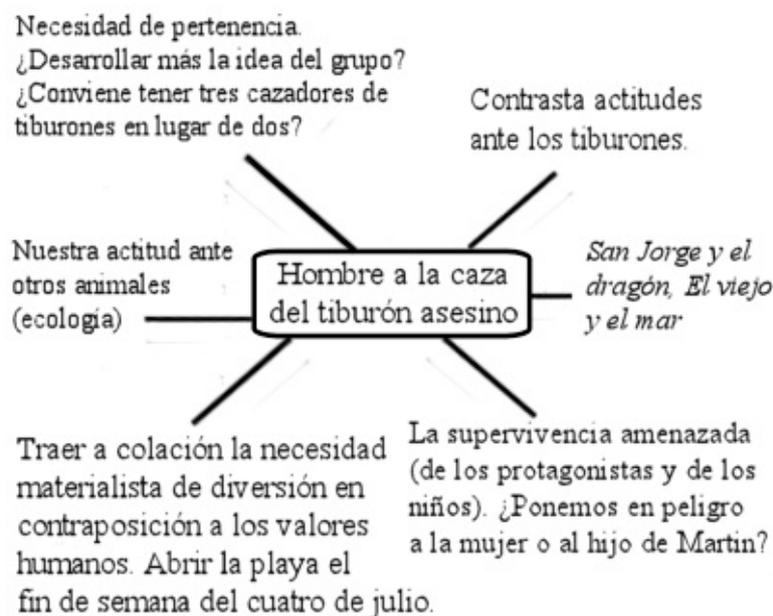
Al final lo «comercial» tiene bastante que ver con la vinculación que uno tenga con el proyecto. Si te apasionas con una historia, si tienes una relación profunda con el tema, los personajes y sus acciones, habrás comenzado a encontrar algo comercial, porque podrás transmitir tu apasionamiento. En último término, los ejecutivos que dicen «todo es subjetivo» tienen probablemente razón. Todo empieza con la relación personal que tengas con la historia y con que consigas comunicar a otros tu interés y tu entusiasmo para hacerles desear compartir contigo ese proyecto.

Aplicaciones

Sintonizar con el público no es fácil. Los aspectos comerciales no son siempre claros y muchas veces en el primer borrador de un guión no están tratados de modo apropiado. Con frecuencia el tema es poco claro o está sin desarrollar. A veces confluyen varios temas a la vez que entran en conflicto unos con otros y la tarea de re-escribir consiste en elegir lo que realmente se quiere decir.

Un medio de explorar estos elementos es la técnica llamada *clustering* (asociación de ideas)^[2]. Piensa en la idea principal de tu guión: «un chico extraterrestre llega a la tierra» o «un grupo de hombres a la caza de un tiburón asesino». Coloca esta idea en medio de un círculo y piensa en todas las asociaciones de ideas que te provoque. Piensa en los aspectos personales (descriptivos y prescriptivos). ¿Tiene relación con alguna tendencia social? ¿Qué hay de universal en la idea? ¿Te recuerda otras historias?

La construcción de un *cluster* en torno a la idea de *Tiburón* puede parecerse al gráfico siguiente:



A medida que desarrolles un *cluster* en torno a tu idea, expresada en una línea, irán surgiendo nuevas ideas. Algunas te parecerán más interesantes que otras.

Comenzarás a ver la relación entre ellas, y terminarás por aclarar lo que realmente quieras decir en tu guión.

A medida que continúas la asociación, te vendrán a la cabeza nuevas ideas para desarrollar. Por ejemplo, si quisieras poner en juego la necesidad de posesión y el tema de la colectividad, buscarías vías para construir relaciones entre personajes.

Quizá pensarás inicialmente en tener sólo dos hombres en el barco persiguiendo al tiburón. Conforme profundizas en la idea, decides añadir un tercero y desarrollar más la relación entre ellos añadiendo otras escenas en el barco.

Una vez que hayas clarificado el tema conviene que te preguntes:



¿Puedo enunciar el tema en una línea: ¿Está mi historia al servicio del tema y el tema al servicio de mi historia?

¿Está expresado el tema a través de los personajes y de la acción más que a través del diálogo?
¿Ayudan las imágenes a desarrollar el tema? ¿He procurado evitar el tener un personaje «dando un mensaje» al público?

¿He sido capaz de abandonar un tema menor si entra en conflicto con el tema principal de la historia?

¿He pensado en mis propias relaciones personales con el tema? ¿He considerado los distintos modos en que puede responder el público, teniendo en cuenta su distribución demográfica?



Después de establecer las relaciones entre el público y el material con que estás trabajando, entre la historia y el tema, hay una nueva relación que te conviene explorar. Una de las sintonías más profundas de una historia: la formación de un mito.

Capítulo 6



Tras las huellas del mito

Todos nosotros tenemos experiencias semejantes. Compartimos el viaje de la vida, del crecimiento, del desarrollo y transformación. Vivimos siempre las mismas historias, ya sea la búsqueda de la perfecta compañera, el regreso al hogar, el encuentro de la plenitud, la persecución de un ideal, la realización de un sueño, o la caza de un preciado tesoro. Sea cual fuere nuestra cultura, existen historias universales que forman la base de todas nuestras historias particulares. Las circunstancias pueden ser diferentes, los giros y quiebros que crean el suspense pueden variar de una cultura a otra, pero en todas ellas encontramos siempre la misma historia, bosquejada a partir de las mismas experiencias.

Muchas de las películas de mayor éxito están basadas en estas historias universales. Tratan del viaje básico que hacemos en la vida. Nos identificamos con los héroes porque hemos sido heroicos alguna vez (planteamiento descriptivo) o porque nos gustaría serlo (planteamiento prescriptivo). Cuando Joan Wilder encuentra la esmeralda y rescata a su hermana, o cuando James Bond salva al mundo, o Shane salva de los malvados ganaderos a la familia que lo acogió, nos identificamos con el personaje. Subconscientemente reconocemos una historia que tiene que ver con algo de nuestras propias vidas. Es la misma historia de los cuentos de hadas, en los que hay que quitarle tres cabellos de oro al diablo, o encontrar el tesoro y conseguir a la princesa. Y no es una historia muy diferente de la del hombre de las cavernas que mató a la bestia desconocida, o el esclavo romano que ganó su libertad con su esfuerzo y su valor. Éstas son nuestras historias —personal y colectivamente— y las películas que han alcanzado mayor éxito contienen estas experiencias universales.

Algunas de estas historias son historias de búsqueda. Guían nuestro deseo de encontrar algún tipo de tesoro extraño y maravilloso. Pueden referirse a la búsqueda de valores externos como un trabajo, una relación o el éxito; o de valores internos

tales como el respeto, la seguridad, la autenticidad, el amor, o el hogar. Todos ellos son igualmente búsqueda.

Otras historias son historias de héroes. Nacen de nuestras propias experiencias de superación de adversidades, al igual que de nuestro deseo de realizar acciones grandes y especiales. Nos identificamos con el héroe y celebramos cuando él o ella consigue su meta porque sabemos que el «viaje del héroe» en muchos aspectos es similar al nuestro.

A estas historias las llamamos mitos. Son las historias comunes a la raíz de nuestra existencia universal. Se encuentran en todas las culturas y en todas las literaturas, desde los mitos griegos hasta los cuentos de hadas y las leyendas nórdicas.

El mito se ha definido como una historia que es «más que verdadera». Muchas historias son verdaderas porque unas personas, en algún lugar, en algún momento, las vivieron. Porque están basadas en un hecho. Un mito refleja muchas veces algo más profundo, porque es vivido —a determinado nivel— por todos nosotros. Es una historia que conecta con todos y nos habla a todos.

Algunos mitos son historias reales que adquieren significación mítica porque los personajes envueltos se muestran más grandes que la propia vida. Parecen vivir sus vidas con más intensidad que la gente común. Martin Luther King Jr., Ghandi, Sir Edmund Hillary, o Lord Mountchausen, personifican el tipo de trayectoria con el que nos identificamos, porque todos hemos seguido trayectorias similares, aunque haya sido a una escala mucho menor.

Otros mitos giran en torno a personajes simulados que pueden resumirnos la suma total de muchos de nuestros viajes. Alguno de esos personajes simulados pueden parecer semejantes a los que encontramos en nuestros sueños, o ser una mezcla de tipos de personajes que hemos conocido.

En ambos casos, el mito es «la historia bajo la historia». Es el patrón universal que nos muestra el viaje de Ghandi hacia la independencia y el viaje de Sir Edmund Hillary a la cima del monte Everest. Ambos contienen muchos de los mismos pasos dramáticos (*beats*). Y esos *beats* son los mismos pasos que sigue Rambo para liberar a los presos, los mismos de Indiana Jones para encontrar el arca perdida y los mismos de Luke Skywalker para desafiar al Imperio.

En *El héroe de las mil caras*, Joseph Campbell traza los elementos que dan forma al «mito del héroe». Si los contemplamos a la luz de *La guerra de las galaxias*, podemos entender mejor una de las razones por las que millones de personas acudieron a ver la película una y otra vez, y aprendemos a trabajar con un mito cuando elaboramos una historia específica.

El mito del héroe sigue unos «pasos» (*story beats*) específicos que tienen lugar en todas las historias de su género. Muestran quién es el héroe, qué es lo que necesita y cómo la historia y el personaje interaccionan para producir una transformación. El viaje hacia el heroísmo es un proceso. Este proceso universal constituye la columna vertebral de todas las historias particulares, como la trilogía de *La guerra de las*

galaxias.

El mito del héroe

1. En la mayoría de las historias de héroes, éste es presentado en entornos ordinarios, en un mundo vulgar, haciendo cosas vulgares. Por lo general, el héroe comienza sin ser héroe: inocente, joven, sencillo o humilde. En *La guerra de las galaxias*, la primera vez que vemos a Luke Skywalker, lo vemos descontento por tener que hacer sus obligaciones, que consisten en seleccionar androides nuevos para el trabajo. Lo que le apetece es marcharse de allí y divertirse. Abandonar el planeta e ir a la Academia, pero se encuentra atado a sus tíos. Éste es el planteamiento de la mayoría de los mitos. Así es como encontramos al héroe antes de la llamada a la aventura.

2. Algo nuevo entra, entonces, en la vida del héroe. Es un catalizador (*catalyst*) que pone la historia en movimiento. Puede ser una llamada telefónica, como en *Tras el corazón verde*, o el ataque alemán de *la Reina África*, o el holograma de la princesa Leia en *La guerra de las galaxias*. Tome la forma que tome, es un ingrediente nuevo que empuja al héroe a una aventura extraordinaria. Con esta llamada, se establece lo que se pone en juego y se introduce un problema que requiere una solución.

3. Muchas veces, sin embargo, el héroe se resiste a partir. Él o ella es un héroe o heroína reticente, temeroso de lo desconocido, no está seguro de si es capaz de superar ese reto. En *La guerra de las galaxias*, Luke una doble llamada a la aventura. Primero de la princesa Leia en el holograma y, después, a través de Obi-Wan Kenobi, quien le pide su ayuda. Pero Luke no está preparado para ir. Regresa a su casa, y allí se encuentra con que las tropas imperiales han incendiado su granja y asesinado a su familia. En ese momento se ve envuelto personalmente y dispuesto para arrojarse a la aventura.

4. En cualquier viaje, el héroe recibe por lo general ayuda, y la ayuda viene muchas veces de las fuentes menos pensadas. En muchos cuentos de hadas, una anciana, un enano, una bruja o un mago, ayudan al héroe. El héroe alcanza su meta gracias a esta ayuda, y siempre que se muestre dispuesto a aceptarla.

Hay relatos donde el primer y segundo hijos son enviados a realizar una tarea, pero hacen caso omiso de quienes pretenden ayudarles. Muchas veces son severamente castigados por su falta de humildad y por el rechazo de la ayuda que se les ofrece. Después el tercer hijo, el héroe, entra en acción. Acepta la ayuda, cumple la tarea y con frecuencia conquista la princesa.

En *La guerra de las galaxias*, Obi-Wan Kenobi es el ejemplo perfecto del personaje «ayudante». Es como una especie de mentor para Luke, alguien que le enseña el camino de la Fuerza y cuyas enseñanzas continúan incluso después de su muerte. Ese personaje «mentor» aparece en la mayoría de historias de héroes. Es la

persona que tiene un conocimiento especial, información precisa y poderes especiales. Éste puede ser el prospector en *El tesoro de Sierra Madre*, el psiquiatra en *Gente*

corriente, o Quint en *Tiburón*, que conoce todo acerca de los tiburones, o la Bruja Buena del Norte, que le da a Dorothy las zapatillas mágicas en *El mago de Oz*. En *La guerra de las galaxias*, Obi-Wan le da a Luke un «sable láser» que era el arma especial de los caballeros Jedi. Con éste, Luke está preparado para seguir adelante, comenzar su entrenamiento y empezar la aventura.

5. El héroe está ya preparado para entrar en el «mundo especial», donde tendrá que cambiar de lo ordinario a lo extraordinario. Aquí comienza la transformación del héroe, y se plantean los obstáculos que deberá superar para alcanzar la meta. Normalmente esto sucede en el primer punto de giro de la historia, y conduce al desarrollo del Acto Segundo. En *La guerra de las galaxias*, Obi-Wan y Luke buscan un piloto que los lleve al planeta de Alderaán, para que Obi-Wan pueda entregar los planos al padre de la princesa Leia. Estos planos son esenciales para la supervivencia de las fuerzas rebeldes. Con esta acción, la aventura está lista para comenzar.

6. Comienzan todas las pruebas y obstáculos que hay que afrontar para suprimirlos y cumplir así la meta del héroe. En los cuentos de hadas esto suele significar el enfrentarse a brujas, burlar al diablo, evitar ladrones o enfrentarse con el mal. En *La Odisea* de Homero significa enfrentarse a los Cíclopes, escapar de la isla de los devoradores de Lotus, resistir el canto de las sirenas y sobrevivir del naufragio. En *La guerra de las galaxias* son innumerables las aventuras en las que Luke se ve envuelto. Él y sus compañeros deben correr al *Halcón milenario*, y escapar por los pelos de las tropas imperiales antes de poder saltar al hiperespacio. Deben atravesar la lluvia de meteoritos después de la destrucción de Alderaán, Deben evitar ser capturados en la «Estrella de la muerte», rescatar a la princesa, e incluso salir con vida de un triturador de basura.

7. En algún punto de la historia, el héroe suele «tocar fondo», sufrir una «experiencia de muerte» que le conduce a una especie de renacimiento. En *La guerra de las galaxias*, Luke parece haber muerto cuando la serpiente lo sumerge en el agua, dentro del triturador de basura, pero es rescatado justo a tiempo para pedir a R2D2 que detenga el triturador antes de que los aplaste. Éste suele ser el «momento negro», hacia el segundo punto de giro: el punto donde tiene lugar la confrontación con «lo peor» y la acción se mueve hacia una conclusión apasionante.

8. El héroe se apodera de la espada, o toma posesión del tesoro. Él es quien tiene el control ahora, aunque todavía no haya completado el viaje. Aquí Luke ha conseguido a la Princesa y los planos, pero la confrontación final todavía no ha tenido lugar. Es el comienzo del tercer acto, la escena-huida que conduce hacia el clímax final.

9. El camino de vuelta es con frecuencia la escena de la persecución. En muchos cuentos de hadas éste es el punto donde el dragón persigue al héroe y el héroe tiene

que superar los últimos obstáculos para llegar sano y salvo. Su reto es hacer uso de lo que ha aprendido y hacerlo propio; integrarlo en su vida cotidiana. Debe regresar para renovar el mundo vulgar. En *La guerra de las galaxias*, Darth Vader persigue de cerca a Luke, con el plan de destruir la base rebelde.

10. Como toda historia de héroe es básicamente una historia de transformación, necesitamos ver al héroe transformado al final, renacido en un nuevo tipo de vida. Antes de «renacer», debe afrontar la prueba final, y demostrar su valor para alcanzar esa transformación. Éste es el punto, en muchos cuentos de hadas, donde el hijo del molinero llega a ser Príncipe, o Rey, y se casa con la Princesa. En *La guerra de las galaxias*, Luke ha sobrevivido, y se ha convenido en una persona muy diferente al jovencuelo ingenuo que era en el primer acto.

En este punto, el héroe regresa y se reintegra en su sociedad. En *La guerra de las galaxias*, Luke destruye la «Estrella de la muerte» y su valor es reconocido por todos.

Ésta es la clásica «historia del héroe». Podemos considerar este ejemplo como un mito de misión o tarea, donde el héroe recibe una tarea específica que debe llevar a cabo. La tarea no es en sí misma el verdadero tesoro. La verdadera recompensa para Luke es el amor de la Princesa Leia, y el mundo nuevo y seguro que él ha ayudado a crear.

Un mito puede tener muchas variaciones. Vemos variaciones de este mito en las películas de James Bond (aunque éstas tienen mucha menos profundidad porque el héroe no sufre transformación), y en *La Reina de África*, donde Rose y Allnutt deben volar el «Louisa» o en *En un lugar del corazón*, donde Edna supera los obstáculos para conseguir la estabilidad familiar.

El mito de tesoro es otra variación de este tema, como se ve en *Tras el corazón verde*. En esta historia, Joan recibe un mapa y una llamada telefónica que le fuerzan meterse en la aventura. Recibe la ayuda de un cazador de pájaros norteamericano y de un camionero mexicano. Supera obstáculos de serpientes, junglas, cataratas, tiroteos, y finalmente consigue el tesoro, junto con el «príncipe».

Ya tenga el viaje del héroe por objeto completar una tarea o buscar un tesoro, los elementos básicos permanecen presentes. El héroe humilde y reticente es llamado a una aventura, y ayudado por diversos personajes singulares. En el proceso, supera una serie de obstáculos que le transforman y afronta el reto final que le hace poner en juego todos sus recursos interiores y exteriores.

El mito de curación

Aunque el mito de héroe es la historia más popular, muchos mitos incluyen una curación. En estas historias, algún personaje es «dañado» y debe abandonar el hogar

para reponerse.

La experiencia universal que subyace tras estas historias de curaciones es nuestra necesidad psicológica de rejuvenecimiento y equilibrio. El exilio no es muy diferente de un fin de semana en la playa, o de un viaje a Hawai para alejarse de todo. En todos los casos, se ha perdido el equilibrio y el viaje mítico tiene como fin recuperarlo.

El daño puede tomar muchas formas. Puede ser físico, emocional o psicológico. Normalmente son las tres cosas a la vez. En el proceso del exilio o de ocultarse en un bosque, el desierto, o incluso la granja amish de *Único testigo*, la persona adquiere la plenitud y el equilibrio, y se hace más receptiva al amor. El amor en estas historias es a la vez fuerza y recompensa.

Pensemos en John Book, en *Único testigo*. En el primer acto nos encontramos un hombre frenético, insensible, con miedo a comprometerse, hipercrítico y poco receptivo a influencias femeninas en su vida. John sufre una «herida interior» sin saberlo. La «herida exterior» del disparo es lo que provoca su exilio y el comienzo de su proceso de transformación.

Al comienzo del segundo acto, John se debate entre el delirio y la muerte. Algo dentro de su inconsciente se pone en marcha. Algo que inicia un cambio del policía racional y fría del acto primero hacia un mundo misterioso, más femenino, más intuitivo. El «problema interior» de John es la falta de un complemento femenino que equilibre su modo de ser. Es precisamente durante el delirio, durante los cuidados de Raquel, cuando comienza el proceso de transformación.

Más adelante en el segundo acto, comenzamos a ver los primeros efectos de ese cambio. John modifica su estilo de vida, absolutamente independiente, y se integra poco a poco en el de sus anfitriones, los amish, de carácter más colectivo y comunal. John, ahora, se levanta temprano para ordeñar las vacas y para ayudar en las tareas. Utiliza su habilidad como carpintero para ayudar en la construcción del granero y para arreglar el palomar. Gradualmente entabla una relación con Raquel y con su hijo, Samuel. La vida de John se tranquiliza un poco y se hace más receptivo, aprendiendo lecciones importantes acerca del amor. En el tercer acto, John acepta por fin el valor del complemento femenino; y tira al suelo el rifle para salvar la vida de Raquel. Unos pocos *beats* más tarde, cuando tiene la oportunidad de matar a Paul, elige en su lugar una vía «no violenta». Aunque John no consigue la «princesa», ha obtenido, sin dudas, amor y plenitud. Hacia el final de la película podemos ver que el John Book del tercer acto es una persona diferente al John Book del primero. Tiene un trato diferente con sus compañeros policías, es un hombre más relajado, y percibimos que, de alguna manera, esta experiencia ha construido un John Book más íntegro.

Mitos combinados

Muchas historias surgen de la combinación de varios mitos diferentes. Pensemos en *Los cazafantasmas*, una comedia sencilla y un tanto disparatada acerca de tres hombres que salvan la ciudad de Nueva York de los fantasmas. Recuerda el mito de la «Caja de Pandora»: una mujer que deja escapar todas las fuerzas del mal sobre la tierra, al abrir la caja que le habían dicho que no tocara. En *Los cazafantasmas* el ecologista es la figura de Pandora. Al desconectar la fuerza del centro de contención, libera sin darse cuenta todos los fantasmas sobre la ciudad de Nueva York. Combinemos la historia de Pandora con una historia de héroe y tendremos a nuestros tres protagonistas enfrentándose al hombre-merengue. Incluso uno de ellos conquista a la «princesa», cuando el Doctor Peter Venkman se ve, por fin, correspondido por Dana Barret. Al considerar este planteamiento, se ve claro que *Los cazafantasmas* es más que una «simple comedia».

Tootsie es una especie de reelaboración de muchas historias típicas de Shakespeare, en las que una mujer debe vestirse de hombre para realizar una tarea determinada. Estas historias de Shakespeare son, a su vez, reminiscentes de muchos cuentos de hadas donde el héroe se vuelve invisible, adquiere una personalidad diferente, o viste algún atuendo especial para ocultar sus cualidades reales. En las historias de *Las doce princesas bailarinas* o *Piel de oso*, el atuendo es necesario para conseguir el objetivo. Combinemos estos elementos con la transformación del héroe mítico, de modo que alguien (tal como Michael) deba superar muchos obstáculos para alcanzar éxito como actor y como ser humano. No es difícil entender por qué la historia de *Tootsie* engancha bien al público.

Arquetipos

Un mito incluye determinados tipos de personajes que se repiten en muchas historias. Estos personajes se llaman arquetipos. Podemos pensar en ellos como «patrones» originales, o «personajes típicos» que encontraremos siempre en el «viaje del héroe». Los arquetipos adoptan diversas formas, pero pueden agruparse dentro de unas categorías determinadas.

Ya hemos visto anteriormente algunos de los personajes que proporcionan al héroe consejo y ayuda. Personajes como el **anciano sabio**, que posee un conocimiento especial y que, a menudo, ejerce el papel de **mentor** del héroe.

La contrapartida femenina del anciano sabio es el **hada buena**. Mientras el anciano sabio se manifiesta por su conocimiento superior, el hada buena lo hace por sus cuidados y su intuición. Esta figura suele dar al héroe objetos concretos que le ayuden en su viaje: un amuleto protector, o las zapatillas mágicas que Dorothy recibe en *El mago de Oz* de la Bruja Buena del Norte. A veces, en cuentos de hadas, es una capa que hace invisible al protagonista. Pueden ser objetos ordinarios con poderes

extraordinarios. En *La chica del valor*, cuento de hadas afgano, una doncella recibe un peine, una piedra de afilar y un espejo como ayuda para luchar contra el diablo.

Muchos mitos contienen la **figura de sombra**. Un personaje que es el opuesto al héroe. Algunas veces esta figura ayuda al héroe en su viaje. Otras se le enfrenta. La figura de sombra puede ser el lado negativo del héroe, el hermano hostil de *Caín* y *Abel*, las hermanastras de *Cenicienta* o la pequeña ladrona de *Las reinas de nieve*. La figura de sombra también puede, como ya hemos dicho, ayudar al héroe, como la mujerzuela de mala vida, pero de buen corazón, que le salva la vida o le ayuda a equilibrar y contrapesar la idealización que el héroe tiene de la mujer.

Algunos mitos contienen arquetipos animales que pueden ser figuras positivas o negativas. En *San Jorge y el dragón*, el dragón es la fuerza negativa, encarnada en un animal violento y destructor, no muy diferente de *Tiburón*. En otras historias los animales ayudan al héroe. Burros que hablan, un delfín que le salva la vida, caballos mágicos, perros, etc.

El **trapacero** es un arquetipo travieso y juguetón que siembra el caos permanentemente, altera la tranquilidad y suele ser bastante «anarquista». El trapacero usa la astucia y el ingenio para conseguir sus objetivos. A veces es un personaje travieso e inofensivo, o un «chico malo» divertido y agradable. Otras veces es un «buscavidas», como en *El golpe*, o el Demonio, como en *El exorcista*, que requirió todas las fuerzas del sacerdote para arrojarlo de la niña poseída. Las historias del estilo de *Till Eulenspiegel* ^[1] giran en torno al trapacero, al igual que la novela picaresca española. Incluso los relatos de Tom Sawyer tienen al trapacero como motivo. En todos los países hay historias que giran en torno a esta figura, cuya función es la de ser el más astuto.

Problemas con el mito y soluciones

Todos hemos crecido con mitos. La mayoría oímos o leímos cuentos de hadas cuando éramos niños. Estos relatos forman parte de nosotros, y el mejor modo de trabajar con ellos es dejar que broten espontáneamente al escribir el guión.

Naturalmente, hay autores que tienen más facilidad que otros en este aspecto. George Lucas y Steven Spielberg tienen un poderoso sentido mítico, y lo incorporan a sus películas. Ambos han hablado de su añoranza por las historias de su infancia y su deseo de hacerlas llegar al público. Sus historias provocan el mismo sentimiento de maravilla y encanto que los mitos. Recogen muchos de los elementos psicológicos necesarios en ellos y profundizan más allá de la mera acción y aventura.

Los mitos dan profundidad a la historia del héroe. Si un cineasta sólo se preocupa de la «acción» y de que su historia sea «excitante», el público puede no conectar con su protagonista. Pero si los elementos básicos del viaje del héroe están presentes, la

película arrastrará al espectador, muchas veces inexplicablemente, a pesar de la opinión contraria de los críticos.

Tomemos el ejemplo de *Rambo*. ¿Por qué una simple historia de violencia fue tan popular entre el público? No creo que fuera porque todo el público estuviese de acuerdo con sus planteamientos políticos. Lo que pienso es que Sylvester Stallone supo incorporar el mito americano a su película. Esto no se hace necesariamente de modo consciente. Basta una sintonía natural con el mito, y éste se integra en la historia.

Clint Eastwood también nos presenta historias de héroes, y nos proporciona la aventura del mito y la transformación del mito. Sus últimas películas han prestado mayor atención a la transformación del protagonista, y han recibido como resultado una atención más seria por parte de la crítica.

Todos estos cineastas —Lucas, Spielberg, Stallone y Eastwood— tratan la figura del héroe mítico cada uno según su enfoque particular. Y todos ellos prueban la capacidad de atracción que tienen los mitos.

Aplicaciones

Parte importante del trabajo del escritor o del productor es buscar continuamente oportunidades de profundizar en los temas de un guión. Encontrar el mito que subyace en el fondo de una historia moderna es parte de ese proceso.

Para encontrar esos mitos, viene bien releer los cuentos clásicos de Grimm u otros relatos de todo el mundo, y familiarizarse con los mitos que están tras ellos. Puedes comenzar a descubrir los modelos y elementos que conectan con nuestra propia experiencia humana.

Puedes leer también a Joseph Campbell y la mitología griega. Si tienes interés en la psicología de Jung, hay también bibliografía abundante; especialmente en el tratamiento de arquetipos, de donde puedes sacar personajes para incorporar a tu propio trabajo.

A pesar de todas estas fuentes, es importante recordar que el mito no es una historia que haya que meter con calzador en un guión determinado. Es un modelo o patrón que puedes utilizar en tus historias cuando veas que éstas parecen seguir la dirección de un mito.

Al trabajar, puedes preguntarte:



¿Estoy desarrollando algún mito en mi guión? Si eso es así ¿Qué elementos del «viaje del héroe» estoy utilizando? ¿Cuáles se echan en falta?

¿Echo en falta personajes? ¿Necesito algún mentor? ¿Algún sabio anciano?

- ¿Un mago? ¿Ayudaría alguno de estos personajes a dar mayor dimensión al viaje del héroe?
- ¿Aumentaría la dimensión emocional del mito si hago comenzar a mi personaje como alguien reticente, ingenuo, sencillo, o claramente «no-heroico»?
- ¿Se transforma mi personaje a lo largo del viaje?
- ¿He utilizado una estructura sólida en tres actos donde apoyar el mito, utilizando el primer punto de giro para entrar en la aventura y el segundo para crear un momento oscuro o un revés, incluso una experiencia «próxima a la muerte»?



No te preocupe el crear variaciones de los mitos, pero no comiences con el mito mismo. Deja que surja con naturalidad de tu historia. Desarrollar el mito es parte del proceso de re-escribir. Si comienzas con el mito encontrarás que tu guión se hace rígido, poco creativo y demasiado predecible. Por el contrario trabajar con el mito al re-escribir, dará profundidad y nueva vida a tu guión, a medida que vas encontrando la historia dentro de la historia.



**EL DESARROLLO DE LOS
PERSONAJES**



Capítulo 7



De la motivación al fin: la espina dorsal del personaje



La mayoría de las historias son relativamente simples. Su principio, medio y final pueden ser enunciados en pocas palabras: «E.T. se queda abandonado en la Tierra y regresa a su casa», «Marty se traslada al pasado en una máquina del tiempo y regresa al futuro», «Michael se disfraza de mujer, alcanza un extraordinario éxito como actriz y se desenmascara».

Es la influencia de los personajes lo que complica una historia. El personaje empapa la historia, le da dimensión y la mueve en nuevas direcciones: con su manera de ser, sus intenciones y su actitud, cambia el **curso** inicial que la historia llevaba. Es de los **personajes** de donde la historia recibe su fuerza.

Pensemos en *La Reina de África*. El personaje de Rosa cambia el curso de la historia. Si Rose no hubiera culpado a los alemanes de la muerte de su hermano, si no se hubiera mostrado tan firme y decidida, el «Louisa» no habría sido torpedeado. La idea de Allnutt era retirarse de la circulación durante una temporada y seguir un plan que les permitiera sobrevivir. Rose se empeña en enfrentarse a los alemanes y hacer algo por su país.

Allnutt se opone. Rose comienza entonces un acoso continuo: arroja la ginebra por la borda, se niega a hablar con él... hasta que Allnutt se rinde. Es el carácter y la actitud de Rose lo que hace que la historia transcurra en una dirección nueva.

Un personaje influye en la historia porque tiene, especialmente si es el protagonista, un fin, una meta específica. Y es precisamente esa meta —lo que el protagonista quiere— lo que marca la dirección a la historia.

Cuando la historia comienza, sucede algo que motiva al personaje a perseguir una meta. El personaje entonces lleva a cabo las acciones necesarias para alcanzarla y, en la mayoría de las películas, al final lo consigue.

De la misma manera que una línea argumental tiene una «columna vertebral» determinada por el planteamiento, la cuestión central (lo que está en juego), y el clímax, hay también una «espina dorsal» en el personaje, que viene determinada por la motivación, la acción y la meta a que se dirige la acción. Estos elementos son necesarios para definir con claridad quién es un personaje, qué quiere, por qué lo quiere y qué acción es capaz de realizar para conseguirlo.

Si falta cualquiera de estos elementos, el personaje resulta confuso y descentrado. Se pierde la dirección de su historia y no sabemos con quién identificarnos, ni si realmente tenemos que identificarnos con alguien.

Motivación

Todos hemos visto películas donde no se sabe por qué los personajes hacen lo que hacen. Películas donde el protagonista realiza hazañas considerables para salvar a su país sin que veamos la menor señal de que su país le importa algo, o películas donde los personajes se irritan, discuten o se enamoran, aparentemente sin motivo. Son casos de motivación débil o poco clara. Si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia que protagoniza. En definitiva, la historia perderá impulso y nosotros perderemos interés.

La motivación empuja al personaje dentro de la historia. Actúa como el detonante, al principio de la historia, que fuerza al personaje a verse envuelto en ella. Como cualquier detonante, la motivación puede ser física, de diálogo o de situación.

Una acción física siempre dará mayor impulso a la historia: un asesinato obliga a John Book a investigar (*Único testigo*). La muerte del marido de Edna la obliga a sembrar algodón (*En un lugar del corazón*). Un tiroteo y una persecución fuerzan a Marty a trasladarse al pasado (*Regreso al futuro*), y la aparición de fantasmas fuerza a *Los cazafantasmas* a entrar en acción.

Esta clase de sucesos catapultan al personaje principal dentro de la historia, lo obligan a verse envuelto en lo que va a suceder. Y lo hacen de un modo claro e incisivo.

Muchas historias utilizan el diálogo como motivación. En *Tras el corazón verde*, Joan Wilder recibe una llamada telefónica relativa al secuestro de su hermana. La llamada obliga a Joan a actuar.



INT. APARTAMENTO JOAN - DÍA

EL TELÉFONO SUENA

JOAN: Dígame...

INT. HABITACIÓN - NOCHE

Ira gesticula amenazando a Elaine. Ralph, mientras tanto, va por libre, haciendo trampas en el solitario.

ELAINE ¿Joan? ¿Joanie?

JOAN ¡Elaine! ¿Dónde estás?

ELAINE: Joan, escúchame, *por favor*. Creo que te han enviado un sobre con letra de Eduardo. Un sobre grande.

JOAN: Sí, lo tengo aquí mismo.

ELAINE: Ábrelo, Joan. ¿Hay un mapa dentro?

JOAN: Sí. Dice «El... Corazón...»

ELAINE: Escucha, Joan. Tienes que traérmelo. Tienes que traer ese mapa a Colombia.

JOAN: Elaine, por Dios. ¿En qué lío te has metido?

ELAINE: Hay algunas personas que quieren el mapa, Joanie. ¿Comprendes?

No se lo puedes decir a la policía, no se lo puedes decir a nadie. Tienes que venir aquí, *Joan*, con el mapa. Todo irá bien.

JOAN (gimoteando): Elaine, por favor.

ELAINE: Sabes que no te lo pediría si no fuera preciso. Sabes que nunca lo he hecho (rompe en sollozos) Me van a matar, Joan. Van a cortarme en pedazos.

NOS QUEDAMOS en la cara de Joan, como anestesiada.

Aunque la motivación se expresa en la conversación entre Joan y Elaine, las emociones, la urgencia y el peligro se construyen con la situación, que presenta la «llamada a la aventura» que Joan se ve obligada a contestar.

Algunas veces una historia utiliza combinación de sucesos físicos y diálogo para construir una situación, de modo que sintamos qué es lo que empuja al personaje, aunque no hay ningún momento específico que sea el detonante, *Tootsie* construye la motivación mostrándonos la lucha que Michael tiene que afrontar para conseguir un trabajo. Sus fracasos continuos le obligan a intentar cualquier cosa hasta solicitar trabajo como actriz en un serial de televisión.

Tootsie comienza con un montaje de diversas convocatorias de pruebas para actores:

INT. TEATRO OSCURO

VOZ: ¿Es Michael Dorsey?

PULL BACK hacia MICHAEL que mira a un auditorio oscuro. Es un actor, de 40 años. Tiene un guión en las manos.

MICHAEL: Eso es.

VOZ: Adelante.

MICHAEL (con sentimiento) «¿Sabes lo que era despertarse por las mañanas en París? Ver ese almohadón vacío... un momento. ¡Kevin está abajo! Dios mío, ¿qué pasa?»

PULL BACK hasta ver al APUNTADOR, con la colilla de un puro en la boca.

APUNTADOR: «Soy una mujer. No la madre de Felicia. No la mujer de Kevin...»

VOZ: Gracias, está bien. Buscamos a alguien un poco mayor.

INT. OTRO ESCENARIO OSCURO - MICHAEL CON OTRO APUNTADOR.

Michael está vestido con vaqueros, una camiseta y zapatillas. Juega con un yo-yo.

MICHAEL: ¡Mamá! ¡Papá! ¡Tío Pete! ¡Algo ocurre con Biscuit! Creo que está muerto.

VOZ (desde la oscuridad): Gracias, gracias. Buscamos a alguien un poco más Joven.

INT DE UN TERCER ESCENARIO OSCURO - MICHAEL SOLO SOBRE EL ESCENARIO.

Michael golpea el guión contra su muslo con furia.

MICHAEL: Un segundo. ¿Puedo volver a empezar? No he empezado bien...

VOZ (desde la oscuridad): No, no. Estaba bien, de verdad. Sólo que no tienes la altura adecuada.

MICHAEL: Bueno, puedo ser más alto. Tengo alzas en casa; es muy fácil añadir un par...

VOZ: No, no, no me comprendes. Necesito a alguien más bajo.

MICHAEL: ¡No soy así de alto! En realidad es que llevo alzas.

VOZ: Buscamos a otra persona



Al finalizar este montaje entendemos qué es lo que empuja a Michael. A partir de ahora no tendremos que preguntarnos por qué Michael se disfraza de mujer para conseguir un trabajo.

Algunas veces las historias acuden con demasiada frecuencia al recurso de un personaje que explica sus motivos. Esto sucede cuando no hay una acción clara que los arrastre dentro de la historia. Como no vemos ninguna acción específica, los personajes tienen que explicar las razones por las que se han visto envueltos en ella. Esto puede resultar adecuado en las novelas, pero es muy poco efectivo en los dramas. Si no podemos ver con claridad lo que origina que el personaje entre en la historia, lo más probable es que ningún tipo de explicación consiga ayudarnos a entenderlo de verdad.

Hay diversos recursos utilizados más para decir que para mostrar la motivación, pero normalmente muy pocos son efectivos. Uno es el discurso explicativo (*exposition speech*), el otro es el *flashback*.

En muchas películas, los guionistas realzan la historia pasada como principal motivo de las acciones de un personaje. Esto lleva a que los personajes pronuncien largos discursos hablando del pasado como causa de sus acciones presentes. Discutirán sus antecedentes y su psicología, y nos darán información acerca de dónde crecieron, con interminables relatos sobre su niñez y sus padres. O comenzarán a

hablar de la influencia de otros personajes en sus vidas a edad temprana, recordando a una tía favorita o un tío reprobable. O quizás nos cuenten los problemas que tuvieron hace dos o quince años, explicando meticulosamente cómo aquello les obligó a hacer algo en el presente.

Normalmente este tipo de discursos atascan el guión. Algunas veces lo que cuentan es irrelevante para el asunto de que se trata. O no consiguen mostrar la motivación presente, que es más importante que la información pasada. Un escritor puede pensar que estos discursos son un medio para revelar el carácter de un personaje, pero éste se revela mucho mejor a través de la acción que hace avanzar la historia. Las escenas que únicamente revelan al personaje sin acción no consiguen siquiera darle el impulso motivacional necesario. Y como el drama está orientado hacia la imagen más que hacia la palabra, cualquier cosa que se diga en lugar de mostrarla disminuye la fuerza dramática de la escena.

Los *flashbacks* muchas veces son también más informativos que dramáticos. Generalmente se utilizan para explicar, para dar información sobre una historia pasada o sobre un personaje. Muchas veces un guionista justifica el uso del flashback diciendo: «He querido dar más información sobre mi personaje. El pasado me pareció muy oportuno para explicar el presente».

Los *flashbacks*, como medio de explicar los motivos, rara vez funcionan bien. Esto es así por muchas razones. En primer lugar, la motivación debe empujar al personaje hacia adelante. Los *flashbacks*, por su propia naturaleza, detienen la acción porque encuentran la motivación en un pasado distante, más que en el presente inmediato. Si el motivo tuvo lugar realmente hace mucho tiempo, el personaje habría permanecido en la historia desde hace mucho tiempo. La verdadera motivación tiene lugar en el presente. Puede ser el último de una serie de incidentes, pero la motivación tiene lugar cuando el personaje está preparado. Sucede ahora. Ha de ser próxima.

Los *flashbacks* ponen el énfasis en los detalles más que en el momento dramático. Intensifican la psicología de un personaje más que las acciones presentes que le obligan a actuar en consecuencia. Revelan el carácter del personaje, pero rara vez lo motivan.

Esto no quiere decir que nunca hayan de utilizarse. Algunos son necesarios por razones temáticas o para servir al estilo de la película. *Birdy* utilizaba los *flashbacks* de manera muy eficaz. En este caso eran esenciales para mostrar cómo el pasado empapaba continuamente el presente. *El beso de la mujer araña* exigía también *flashbacks* para romper el confinamiento de la celda. Pero la mayoría de las buenas películas utilizan el transcurso del presente como el principal medio para revelar la motivación.

Te podrías preguntar: «Si no se utilizan *flashbacks* ni discursos explicativos para informar sobre la historia, ¿dónde la comienzo? ¿Dónde puedo encontrar la imagen inicial que pone todo en movimiento?»

Muchas veces puedes explicar y centrar la motivación situando al protagonista en un punto de crisis al principio de la historia. En un momento de crisis, los personajes son especialmente vulnerables para ser arrastrados hacia nuevas direcciones. Están preparados para que suceda algo nuevo porque, de alguna manera, su mundo viejo (o su vieja historia) se ha destruido y una historia nueva comienza a surgir. Pensemos en Edna, en *En un lugar del corazón*, o en Raquel, en *Único testigo*. Las vemos justo después de la muerte de sus respectivos maridos, vulnerables, necesitadas, al filo de algo nuevo que les va a suceder.

En muchas películas puedes ver los personajes llevados al extremo. En *Los cazafantasmas*, los tres parapsicólogos son despedidos de su trabajo. Este punto de crisis, junto a la aparición de los fantasmas, los catapulta hacia su nueva carrera.

En *La guerra de las galaxias*, la «Estrella de la muerte» está preparada para destruir a los enemigos del Imperio. Esto provoca la unión de todas las fuerzas rebeldes para atacarla.

Lo que el viento se llevó muestra un país al borde de la guerra. Esta situación motiva las acciones que siguen.

Para que sea eficaz, la motivación debe ser clara. Necesita estar bien definida. Debe expresarse a través de la acción, no del diálogo. Debe, también, estar diseñada para catapultar al personaje principal dentro de la historia porque se encuentra en un punto de crisis en su vida. La motivación empuja al personaje. La meta da dirección a ese impulso.

La meta

Como resultado de la motivación, el personaje comienza a moverse hacia una meta. El protagonista se encamina hacia alguna parte. Hay algo que desea. Del mismo modo que la motivación empuja al personaje hacia delante en una dirección específica, la meta lo arrastra hacia el clímax.

La meta es una parte esencial del drama. Es frecuente escuchar la queja: «Pero ¿qué es lo que quiere el personaje?» Sin una meta clara en la cabeza, la historia irá de un lado para otro y será desesperadamente confusa. Sin una meta clara será imposible encontrar la espina dorsal de la historia.

La meta ata al personaje al clímax de la historia. El clímax se alcanza cuando el personaje que persigue su meta consigue alcanzarla.

Para que una meta funcione bien necesita tres requisitos principales.

En primer lugar, algo debe estar en juego algo que convenza, que indique al público que algo de interés se va a perder si el protagonista no alcanza la meta. Si no vemos la necesidad de que sea así, no podremos identificarnos con ese personaje. Naturalmente el peligro o riesgo puede ser cualquier cosa: la supervivencia (*La*

guerra de las galaxias), la defensa de su propiedad (*En un lugar del corazón*), la propia estima (*Tootsie*), o incluso la supervivencia de otra persona (*Cocoon* y *Tras el corazón verde*). Pero necesitamos saber con claridad cuál es la meta y entender que alcanzarla es esencial para el protagonista.

En segundo lugar, una meta que funciona pone al protagonista en conflicto directo con la meta del antagonista. Este conflicto establece el contexto de la historia entera y refuerza al personaje principal porque le hace tener un oponente decidido. Obviamente, alcanzar la meta no será nada fácil, porque hay alguien que pondrá todo su empeño en que el protagonista no la alcance.

En tercer lugar, la meta debe ser suficientemente difícil de conseguir para que el personaje cambie mientras se dirige hacia ella. Los personajes sólidos adquirirán mayor dimensión en su recorrido. De alguna manera, serán transformados porque la meta no puede ser alcanzada sin algún tipo de cambio en el personaje. El trayecto hacia la meta afectará a los personajes involucrados. Exigirá algo de ellos. Y el único modo de que puedan alcanzar lo que buscan será permitir que esos cambios sucedan. El personaje debe mostrar valor, recursos o determinación. Si no consigue esa transformación, la meta no será posible.

Acción

Lo que el personaje hace por alcanzar su meta manifiesta su fuerza y su sinceridad. La gente que dice querer algo, pero no hace nada por conseguirlo, no es sincera. A un personaje así le falta credibilidad. El personaje, por tanto, debe realizar acciones concretas en la persecución de su meta. Cuanto más fuertes sean las acciones y más difíciles las barreras que tenga que superar para alcanzarla, más fuerza tendrá el personaje.

Naturalmente los obstáculos y la acción se presentan de diverso modo. Las acciones varían: investigar y tratar de averiguar (*Con la muerte en los talones*), disparar (*Harry el sucio*), capturar y destruir (*Los cazafantasmas*), destruir y volver a trabajar más tierras (*Lo que el viento se llevó*). En cada caso la acción es clara, dramática y cada paso (*beat*) nos acerca a la meta final.

Si tuviéramos que estudiar las motivaciones, acciones y metas de diversas películas podríamos hacerlo así:

Tras el corazón verde

- **Motivación:** Recibir el mapa y la llamada sobre el secuestro de su hermana motiva a Joan a salir para Cartagena.

- *Acción:* Joan se despide de su agente, viaja a través de calores sofocantes, confusión, frustración. Cae por un monte, es tiroteada, cae por una catarata, es atacada por un cocodrilo... todo para
- *Meta:* Salvar a su hermana.

Regreso al futuro

- *Motivación:* Un tiroteo fuerza a Marty a introducirse en la máquina del tiempo del profesor y a trasladarse al pasado.
- *Acción:* Rectifica las intenciones de su madre, encuentra al profesor, lucha con Bill, se disfraza de Darth Vader para hacer que George salga con Lorraine. Trama, convence, manipula, para lograr
- *Meta:* Sobrevivir y regresar al futuro.

La Reina de África

- *Motivación:* La destrucción del pueblo por los alemanes y la muerte de su hermano motiva a Rose a
- *Acción:* Atravesar corrientes fluviales, sufrir tiroteos, cruzar selvas y nadar bajo el agua para ayudar a reparar el bote, obligando a Allnutt a convertirse en su compañero para
- *Meta:* Destruir el «Louisa».

En todas estas películas, la motivación está clara, la acción es fuerte y la meta es suficientemente importante para arrastrar a la persona.

Problemas que ocurren con la caracterización

Los motivos poco claros, o la falta de ellos, es uno de los problemas más habituales en las películas. Todos hemos visto muchos films en los que continuamente nos preguntamos, ¿por qué hace eso el personaje? ¿Por qué no hace esto otro?

Después de una proyección de *La costa de los mosquitos*, varios espectadores preguntaron: «¿Pero por qué se queda la mujer de Allie con él sin protestar?» Después de ver *La Misión*, otros preguntaron: «¿Por qué era la misión tan importante para los nativos? ¿Por qué estaban dispuestos a matar por ella?»

Algunas veces, las respuestas a estas preguntas están dentro de la película pero los espectadores no las oímos. Quizá la acción transcurre muy de prisa, o no oímos el diálogo o no entendemos la relación de una pieza que junto con otras nos proporciona información sobre las razones de por qué sucede algo.

En ocasiones la motivación necesita repetirse más de una vez para que el público la asimile. Algunas motivaciones se aclaran cuando se expresan tanto a través de la acción como de las imágenes y el diálogo.

La información que proporciona los motivos puede ser difícil de incorporar a una película. Plantear una historia e introducir un personaje, a la vez que se crea una imagen dramática de apertura, exige la integración cuidadosa de muchos elementos. Muchas veces la motivación de los personajes se pierde por el camino. Es difícil saber cuántos antecedentes y cuántas explicaciones hacen falta para que el público pueda seguir bien la narración. Los guionistas principiantes tienden a incluir demasiadas explicaciones. Los veteranos tienden, a veces, a lo contrario; dejándose fuera una imagen o una pieza de diálogo que podría haber hecho que todo se entendiera.

Los problemas en la espina dorsal del personaje suelen ser más frecuentes con la motivación y con las acciones que con las metas. Por lo general la meta está clara. Sin embargo, algunas veces un personaje no realiza una acción proporcionada a su meta.

Vamos al cine a ver una buena historia y a ver a los personajes en acción, no sólo hablando. A veces los personajes pueden ser pasivos. Esto puede ser aceptable durante parte de la película, pero si se prolonga demasiado perderemos el interés. Si no ponen de su parte un mínimo de acción para conseguir su meta, dejarán de interesarnos. En algún momento, hacia la mitad del guión —si no antes— el personaje tiene que comenzar a ser protagonista de la historia más que víctima de ella. En algunas películas la pasividad de los personajes principales produce en el espectador la sensación de que la historia de cada uno de ellos está separada de la historia principal de la película. Esto fue uno de los problemas de *La mañana siguiente*, de Jane Fonda. La historia material trata del asesinato; «¿Quién lo hizo? ¿Por qué? ¿Será atrapado? ¿Seguirá adelante la acusación de Alexandra? Pero la película es esencialmente una película de personajes. Y las acciones de Alexandra no son las que provocan el clímax.

Esta situación produjo una serie de problemas que se expresaron de diversos modos en varias críticas. La historia entre bastidores acerca de los asesinos proporciona bastante argumento, pero nos llegan sólo pálidos reflejos, ya que la información sobre los asesinos está tratada como una pequeña trama secundaria. Al poner demasiado énfasis en los personajes y en su transformación, el personaje principal realiza muy pocas acciones durante la mayor parte de la película, incluso aunque el problema exija una acción que conduzca a la meta. El personaje principal era víctima de la línea argumental más que un participante activo que forzara la mano

del asesino, descubriera información clave o provocase una confesión eficaz. Como la protagonista no provoca el clímax, la relación entre la espina dorsal de la película y la del personaje se debilita mucho.

La intención de *La mañana siguiente* parecía ser el crear un tipo diferente de película. El escritor (James Hicks) permanece lejos de la típica historia de misterio y asesinato donde una mujer es involucrada en la investigación por el detective duro y llega a resolver el misterio. Algunas de las decisiones que tomó fueron acertadas y le valieron críticas entusiastas acerca de la interpretación y el sólido arco de transformaciones del personaje de Jane Fonda. La película sin embargo, como otras, demuestra la enorme cantidad de equilibrios que debe hacer un guionista. Una película sólida necesita claridad en los personajes y en la línea argumental sin llegar a ser predecible. Necesita una integración de estructura y estilo. Y necesita esa espina dorsal clara y concisa del personaje que define su motivación, su acción y su meta.

Aplicaciones

La primera tarea al reescribir un personaje es asegurarse de que se ha creado una línea sólida de caracterización. En muchos guiones hay información excesiva que empaña la motivación, la acción y la meta del personaje. Descubrir y clarificar la espina dorsal de la caracterización es un proceso que obliga a desechar algunos *beats* y elaborar otros.

Si te parece que tu guión se hunde por tener demasiado diálogo y poca acción, quizás debas comenzar a reescribir eliminando todas las partes explicativas. Busca sección de diálogo en que hagan largos discursos que den rasgos psicológicos sobre su historia pasada. Elimina esas partes del guión.

A continuación busca los *flashbacks*. Si cualquiera de ellos es más explicativo que dramático, suprimelo también.

Mira los *beats* que quedan en la historia. ¿Hay un detonante claro que empuje al personaje dentro de la historia? Si no es así, busca un punto de crisis que puedas provocar para obligar al personaje a entrar en acción. Encuentra un modo visual de mostrar ese punto de vista.

Observa las acciones que forman parte de tu historia. Quizás al quitar algo de la exposición, han quedado pocas. Si es así, revisa los pasajes de exposición que quitaste. Comprueba si pueden convertirse en acciones que pudieran ser ejecutadas por tu personaje. En este caso, sustituye esas acciones por el diálogo de exposición que habías quitado.

Busca la meta de tu personaje. ¿Se establece en el Primer Acto? ¿Es clara? Cuando el personaje alcanza la meta, ¿sabemos que la historia ha finalizado? ¿Son el clímax y la meta lo mismo (lo que casi siempre suele ocurrir)? ¿Hay metas claras

tanto en la línea argumental de la trama principal como de las secundarias? ¿Se resuelven todas al final del guión?

Una vez que te has centrado en las imágenes y acciones de la historia, vuelve a buscar las secciones que eliminaste. Dentro de los pasajes de exposición, incluso dentro de los *flashbacks*, puede haber información que necesita estar en el guión. Si estas secciones eran largos discursos, mira a ver si se puede reducir esa información a una frase o dos. En lugar de incluirlas todas en la misma escena, creando una secuencia parlante que frenaría la historia, utiliza esas pequeñas secciones de exposición distribuyéndolas a lo largo del guión, especialmente en el primero y segundo acto. Si alguna de ellas revela el carácter de un personaje a través del diálogo, intenta encontrar una imagen o una acción que puedas sustituir por palabras.

Al descubrir la espina dorsal de la historia y la del personaje eliminando información, te será más fácil ver qué es lo que frena la historia y qué es lo esencial para darle claridad y movimiento.

A continuación hazte las siguientes preguntas sobre el guión:



¿Está mi personaje motivado por la acción o por el diálogo? ¿Hay un momento claro donde mi personaje entra en la historia? ¿Sabemos por qué ha empezado a actuar?

¿Cuál es la meta de mi personaje? ¿Tiene la fuerza suficiente para moverlo a lo largo de tres actos?

¿Es mi personaje activo o pasivo en la consecuencia de la meta? ¿Cumple la acción las necesidades de la historia? Si se trata de una película de acción y aventura, ¿utilizo acciones fuertes y dramáticas? Si es de relación, ¿busco formas más sutiles para mover la acción?

Si he utilizado *flashbacks*, largos discursos de exposición o historia de fondo, ¿son absolutamente esenciales? ¿Condensó o comprimo este material siempre que sea posible?

¿Puedo claramente exponer la espina dorsal de mi personaje en pocas palabras? ¿Está clara la interrelación de la línea de caracterización con la línea de la historia?



Muchos guiones, particularmente de principiantes, se malogran por un exceso de información. Una vez que se les libera de ese exceso, suele suceder que el guión recupera energía inmediatamente, y lo que parecía un guión muerto comienza a mostrar signos de vitalidad.

Motivación, acción y meta darán movimiento y dirección a un guión. Pero hay aún otro elemento que añadir. Es la sangre del drama: el conflicto.

Capítulo 8



En busca del conflicto

Es frecuente que un ejecutivo le diga a un guionista: «Dale más **fuerza**» o «Necesita más empuje» o «Eso no se mueve». Normalmente lo que el ejecutivo quiere decir es que «¡le falta conflicto!».

El conflicto es la base del **drama**. Es la materia de la que está hecho el drama. Una novela puede ser interior e intimista; un poema puede ser florido y personal, pero el drama necesita solidez, fuerza y «lucha». Esto es indiscutible, ya se trate de una película de acción y aventura, una comedia, un romance, una cálida *sitcom* o una fantasía de ciencia-ficción. El conflicto es el elemento clave de cualquier forma dramática. Sin él podrá haber escenas, episodios y relaciones interesantes entre personajes, pero no se tendrá un guión dramático en el estricto sentido del término.

El conflicto se produce cuando dos personajes comparten al mismo tiempo fines que los excluyen mutuamente. Un personaje tiene que ganar y el otro tiene que perder. En el curso de la historia veremos al protagonista y al antagonista luchar por conseguir sus metas. Otros personajes entrarán también en conflicto con ellos y crearán conflictos de relación dentro de cada escena individual.

El conflicto puede ser de diversa forma y tamaño. Existen diferentes tipos de conflictos. Algunos son mejor material para el drama que otros. Las peleas, discusiones y persecuciones de coches no son el único modo de expresar un conflicto. Los buenos guiones tienen una amplia variedad de conflictos y juegan con más de uno de ellos a lo largo de la historia.

Existen cinco tipos básicos de conflicto que pueden encontrarse en una historia: interior, de relación, social, de situación y cósmico. Unos son más apropiados que otros para trabajar. Algunos son más apropiados a la forma dramática

Conflictos internos

Cuando un personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones o ni siquiera sabe lo que quiere, sufre un conflicto interior. El conflicto interior se desarrolla muy bien en las novelas. En ellas, un personaje manifiesta su mundo interior, compartiendo con el lector sus dudas y sus inseguridades. Sin embargo, resulta más problemático en los dramas.

A veces los guiones cinematográficos usan una voz en *off* o narrador para expresar conflictos interiores. A menos que se use con mucho cuidado, es muy peligroso, se puede convertir en una historia hablada.

Otras veces un personaje expresa sus conflictos interiores, confiando sus sentimientos a otra persona. Si no se abusa de este procedimiento, puede funcionar bien. Para conseguirlo este conflicto debe proyectarse sobre otra persona. En *Tootsie*, Michael tiene una corta charla con Jeff, su compañero de habitación, a quién Dorothy confía todos sus sentimientos sobre su nueva personalidad.



MICHAEL: Me gustaría ser mucho más guapa. Siento que ella (Dorothy) es una gran persona. ¡A lo mejor si tuviese el pelo más suave...



Advirtamos la brevedad de la confidencia. Michael podía haber seguido contándole estos sentimientos e inseguridades a Jeff. En lugar de eso, el conflicto interno se exterioriza y se convierte en uno de relación, cuando Michael y Jeff afrontan la nueva situación de Dorothy:



El teléfono suena. Jeff va a descolgar.

MICHAEL: ¡No contestes!

JEFF: ¿Por qué?

MICHAEL: Puede ser para Dorothy.

JEFF: ¿Les has dado este número?

MICHAEL: ¡No he tenido más remedio! Lo necesitaban en el programa por si cambiaban el horario.

JEFF: Voy a contestar y lo veremos...

MICHAEL: ¡No! No quiero que piensen que Dorothy vive con un tío. No está bien para mi personaje.

JEFF: ¿Y si es para mí? Podría ser importante. Contesta como si fueras Dorothy.

MICHAEL: ¡No puedo contestar como Dorothy! ¿Y si es Sandy?

JEFF: ¿Y si es Diane? ¿Cómo explico que hay una mujer aquí?

El teléfono cesa de sonar. Michael vuelve a la mesa.

MICHAEL: Está bien. Lo siento. Tomaremos una asistenta.

JEFF (se levanta y coge su abrigo): Eso llevará tres días. Óyeme, no protesté cuando clavaste un florete debajo de mi brazo en el sillón y te creías «Cyrano». Ni cuando metiste toda mi ropa interior dentro de tu camisa para simular una joroba y saltabas de un lado a otro como «El jorobado de Notre-Dame». Pero no comprendo por qué tengo que quedarme aquí sentado, aparentando que no estoy en casa, sólo porque tú no eres de «esa clase de chicas».

Y diciendo esto, Jeff sale del apartamento.



Aquí vemos un modelo ejemplar de cómo usar el conflicto interno: proyectarlo fuera, sobre una persona o un objeto. Con este recurso, se convierte en un conflicto de relación y, como resultado, el drama se desarrolla con mayor facilidad.

Por ejemplo: supongamos que me siento frustrado en la oficina, llego a casa, le pego una patada al perro y el perro me muerde. He proyectado el conflicto fuera de mí, lo he proyectado en otro y ahora es un conflicto entre el perro y yo.

En *Pasaje a la India*, Adela se siente insegura en relación con su sexualidad. Proyecta este conflicto interior contra el Dr. Aziz, acusándolo de violación. Así, el conflicto pasa a ser externo entre Adela y Dr. Aziz. Nótese que en esta película los momentos más dramáticos tienen lugar entre la acusación de violación y el final del juicio. Antes de esto, Adela muestra su conflicto interior en uno de sus paseos en bicicleta. El momento es interesante, pero no especialmente dramático. Sólo cuando se convierte en un conflicto de relación, la película comienza a tener impulso y fuerza dramática.

Conflicto de relación

La mayoría de los conflictos se centran en las metas mutuamente excluyentes del protagonista y antagonista.

En *Único testigo*, el conflicto se da esencialmente entre John Book y Paul Schaeffer. En *Los cazafantasmas*, el Dr. Peter Venkman y el Hombre del Medio Ambiente entran en conflicto sobre cómo mantener a los fantasmas en el centro de contención. En *La Reina de África*, Rose y Allnutt tienen una profunda diferencia de opiniones en torno al torpedeo del «Louisa».

Un conflicto de relación concreto puede ser el foco principal de toda una historia. También puede haber conflictos de relación, más pequeños, que sirven para dar fuerza a una escena concreta, más que a la historia en su conjunto.

El conflicto principal en *Tras el corazón verde* se plantea entre Joan y los

secuestradores de su hermana. Pero Joan Wilder y Jack Colton entran en conflicto nada más conocerse. Cuando el autobús se estrella contra el jeep de Jack, dejando escapar todos los «fabulosos pájaros multicolores» que había capturado, Jack estalla, y no precisamente de felicidad:

JACK: ¿Dónde están mis pájaros?

JOAN: ¡Por favor, necesito su ayuda!

JACK: El sueldo de medio año se ha ido al traste, mi jeep podría ganar el primer premio en una exposición de chatarra y en cinco minutos todo lo que me quedaba en el mundo está hundiéndose. ¡Señora, olvídense! ¡No tengo tiempo!

Inmediatamente después Joan y Jack entran en conflicto acerca del mejor método de avanzar a través de la selva. Joan va arrastrando la maleta, lo que retrasa bastante su marcha. Además, ni el traje de Joan ni sus zapatos facilitan las cosas.

JACK: ¿Lleva algo de valor en esa maleta?

JOAN: No... Bueno... mi ropa... mis cosas...

JACK: ¿Lleva usted una gabardina?

JOAN: No.

JACK: ¿Lleva usted un par de zapatos cómodos para andar?

JOAN: No yo... Todos son como éstos.

JACK: Umh (suspira)... Está bien.

Jack ofrece su mano cortésmente y ella le da su maleta a cambio. Él se adelanta un par de pasos y luego la arroja sin vacilar por el barranco.

JACK: Ahora, a lo mejor podemos entendernos.

El conflicto continúa a medida que Jack resuelve muchas de sus diferencias de opinión. Le corta los tacones de los zapatos, se arrepiente del trato que han hecho cuando comienza el tiroteo y, en general, ni le gusta ella ni la situación.

JACK: ¿Sabes lo que me gusta de ti? Nada. ¿Qué has hecho esta mañana? Levantarte y decir: ¡Hoy voy a arruinar la vida de un hombre!

Conforme continúa la película, el conflicto de relación entre Joan y Jack disminuye, y aumenta el conflicto de Joan con Ralph, Ira y Zolo. Los dos conflictos actúan juntos para mantener cada escena dramática y enfocada.

Conflictos sociales

Muchas «películas de televisión» y otras de cine plantean el conflicto entre una persona y un grupo. El grupo puede ser una burocracia, un gobierno, una banda, una familia, una agencia, una empresa, un ejército o incluso un país.

Pensemos en algunas películas que enfrentan a una persona contra el sistema: *Los gritos del silencio* donde Dith Pran se enfrenta con el Khmer Rojo; *La guerra de las galaxias*, donde Luke, la princesa Leia y Han Solo se enfrentan al Imperio; *Pasaje a la India* y *Memorias de frica*, donde gran parte de los conflictos se desarrollan en colonias británicas. Allá donde el tema tenga que ver con la justicia, la corrupción, la opresión, etc, lo más probable es que el conflicto sea social.

En la mayoría de los conflictos sociales, una o dos personas representan, por lo general, a un grupo mayor. En *La Reina de África*, Rose no puede enfrentarse a la totalidad de la nación alemana, pero sí a lo que la representa: el barco «Louisa».

En *Lo que el viento se llevó* la guerra civil y aquellos «malditos yankees» se interponen entre Escarlata y lo que ella se propuso desde que comenzó la guerra. Además en cualquier momento pueden matar a su amado, Ashley Wikes. Pero es gente concreta la que en varias ocasiones personaliza el conflicto. Rhett Butler no le dará a Escarlata el dinero que necesita para salvar Tara, el bazar de caridad de Atlanta no le permitirá bailar y un soldado *yankee* tratará de robarle sus posesiones. Cada una de estas situaciones da mayor dimensión al conflicto principal.

En *Tiburón*, el conflicto entre Martin Brody y los gobernantes de la ciudad se manifiesta con rapidez y claridad. El conflicto se mantiene personal durante la primera mitad de la película, antes de que se traslade al del hombre contra la bestia que se convierte en el conflicto central del resto de la película.

La escena que desarrolla el conflicto comienza poco después del primer ataque del tiburón, en el que destroza a una bañista. Larry Vaughn, el alcalde, y algunos ciudadanos, tienen el protagonismo.



VAUGHN: ¿Qué ha ocurrido, Lenny?

HENDRICKS: Ha habido un ataque de tiburón esta mañana en South Chop, Alcalde. Mortal. Es necesario cerrar la playa.



Hendricks continua insistiendo en cerrar la playa. Vaughn, Ben Meadows y Santos, el forense, más otros dos hombres que actúan como delegados, intercambian miradas de horror, pero tenemos la impresión de que no es por causa del ataque del tiburón.



VAUGHN: Martin, ¿piensa usted cerrar la playa bajo su responsabilidad?

BRODY: ¿Necesito alguna otra autorización?

MEADOWS: Técnicamente necesita una orden civil o una decisión especial de los delegados.

VAUGHN: Eso es lo que señala el reglamento. Y nos preocupa que se precipite en actuar sin motivo suficiente. Éste es su primer verano.

BRODY: Dígame que es lo que yo no sé.

VAUGHN: Lo que he dicho es que Amity es una ciudad de verano, necesitamos dólares, y si la gente no se puede bañar aquí, irán a las playas de Cape Cad o Long Island.

BRODY: No los vamos a utilizar como pasto de tiburones.

MEADOWS No estamos seguros de que fuera un tiburón...

BRODY: ¿Qué otra cosa pudo hacer eso?

VAUGHN (al doctor Santos): ¿La hélice de un barco?

DOCTOR: Es posible, sí... Seguro. Un accidente de barco.

VAUGHN: Alguna bañista dominguera que se aleja demasiado, nadando, quizá un poco bebida, y un barco de pesca que está por allí...

BRODY: Doctor... ¡Usted fue el que me dijo lo que era!

DOCTOR: Me equivoqué. Tendremos que rectificar el informe.

VAUGHN: De todas formas, todo es psicológico. Alguien grita. ¡Eh!, ¡tiburón! Y nos entra el pánico en el cuerpo. Todos estamos de acuerdo en que es preciso que no se extienda el pánico tan cerca del cuatro de julio.



A estas alturas, el conflicto ha sido claramente expuesto: la integridad de Brody y su preocupación por la seguridad, contra los jefecillos del pueblo, preocupados únicamente por el éxito turístico del verano.

Conflicto de situación

En los años setenta proliferaron las películas de catástrofes donde los personajes tenían que afrontar situaciones de vida o muerte. Aunque estas situaciones provocaban tensión y suspense, la gran parte del conflicto se planteaba, de todas formas, de una manera relacional. En la serie *Aeropuerto*, o en *La aventura del*

Poseidón, El coloso en llamas, Terremoto, o incluso en *A night to remember*, se desarrollaban conflictos de relación a medida que los personajes estaban en desacuerdo sobre el mejor modo de sobrevivir. Dentro de cada escena salían a la luz diferentes puntos de vista. Unos personajes eran invadidos por el pánico, otros se convertían en líderes, tratando de persuadir al grupo para que los siguiera. Más adelante los conflictos solían individualizarse, a medida que los miembros de una misma familia discutían si tenían que abandonar a un padre o esposa moribundos, los niños decidían desobedecer a sus padres o viejos conflictos familiares volvían a salir a luz bajo la presión del momento.

Sin estos conflictos de relación, el conflicto de situación sería difícil de mantener por mucho tiempo. Contra un huracán, un fuego o un barco que se hunde podemos luchar sólo durante un tiempo determinado. Como en otras formas de conflicto, es necesario que el de situación se personalice para que nos mantenga involucrados.

Conflicto cósmico

En muy raras ocasiones el conflicto se plantea entre un personaje y Dios —o el diablo— o un ser invisible. No me refiero a Dios o a Satán humanizados, como en *The Devil and Daniel Webster*. En una obra como ésta el conflicto es de relación más que cósmico, porque es esencialmente un conflicto entre dos seres humanos.

El conflicto cósmico tiene lugar entre un personaje y una fuerza sobrenatural. *El rey Lear* se enfurece contra esos poderes. Salieri, en *Amadeus*, declara la guerra a Dios por haber creado al excepcional Mozart. Job (tanto en el relato bíblico como en la obra de teatro) se enfrenta con fuerzas sobrenaturales.

En cada una de estas ocasiones, el conflicto es proyectado sobre un ser humano. Salieri se enfurece con Dios, pero es Mozart la víctima. El rey Lear se enfurece con la injusticia universal, pero la causa inmediata de su problema son sus dos hijas, que conspiran contra él. Del mismo modo, Job tiene tantas discusiones con sus amigos como con Dios.

Con objeto de observar cómo se desenvuelve el conflicto, necesitamos ver cómo el personaje proyecta los problemas que tiene con una fuerza invisible sobre un ser humano que tiene la mala fortuna de cruzarse en su camino.

Dificultades en el uso del conflicto

Las dificultades en el uso del conflicto pueden ser de muchos tipos. Unas veces hay demasiados conflictos, tantos que se desdibuja el verdadero tema. Otras hay

demasiados antagonistas, y el protagonista tiene que enfrentarse a demasiados oponentes sin tener un objetivo claro.

Hay también ocasiones en que el conflicto cambia de una sección a la siguiente y otras veces falta por completo. Puede haber escenas interesantes y atractivas, pero falta un hilo conductor con fuerza suficiente para dar coherencia a la historia.

Los problemas con el conflicto son particularmente relevantes al adaptar una novela al cine. La mayoría de las novelas son narrativas. La novela nos introduce en la psicología del personaje. Conocemos de cerca sus pensamientos, sus sentimientos, sus valores. Vemos como reacciona ante todo lo que le afecta y nos metemos dentro de sus inseguridades, de sus obsesiones, de sus preocupaciones. Esto produce lecturas interesantes y personajes muy sugestivos, pero es una fuente inagotable de problemas cuando se quiere llevar al cine.

En la mayoría de las novelas, el conflicto es mucho más interior que de relación. Muchas veces hay demasiados conflictos por la naturaleza épica del libro. Otras veces, el conflicto principal no es trasladable al cine porque es demasiado abstracto o demasiado intelectual y carece de interés suficiente para un público masivo.

Una película puede acabar siendo más una narración, que un drama que tenga un conflicto claro desde el principio hasta el final. Se puede observar el aspecto narrativo de muchas maneras.

Algunas películas utilizan un recurso literario: un narrador superpuesto. La lectura de las cartas en *El color púrpura*, las reflexiones de Charlie en *La costa de los mosquitos*, el narrador que recuerda el pasado en *Cuenta conmigo* (basada en el relato «The body», de Stephen King) o el que da comienzo a *Memorias de África*. Es un recurso para llenar vacíos que son difíciles de expresar dramáticamente.

Si un protagonista no tiene un oponente de la misma talla, la historia será más narrativa que dramática. Fíjate en la diferencia de las escenas de *La costa de los mosquitos* cuando Allie entra en conflicto con el misionero y las escenas más narrativas de construcción, discursos, viajes, llegadas y partidas.

En muchas películas hechas a partir de libros, el conflicto cambia en cada acto, en lugar de moverse desde el principio hasta el final. Recuerda *Memorias de África*, donde el conflicto del primer acto es esencialmente entre Bror y Karen, y el conflicto entre Denys y Karen se desarrolla en el segundo acto.

Cuando el conflicto de relación no se mantiene a través de toda la historia, algunos cineastas buscan la unidad en el tema. Tanto *La costa de los mosquitos* como *Memorias de África* son obras temáticas. El tema es el mismo durante los tres actos, incluso durante los cambios de conflicto. Sin embargo, utilizar el tema como recurso de cohesión refuerza más el aspecto narrativo que la línea dramática de la historia.

Un posible medio que sugiero para trasladar novelas al cine es ver si se pueden invertir las líneas argumentales principal y secundaria. Como la trama principal de una novela suele girar en torno a la vida interior del personaje, puede ser convertida con facilidad en una trama secundaria. Inversamente, las tramas secundarias de la

novela que proporcionan más conflictos de relación pueden desarrollarse para lograr una trama principal sólida.

Cuando trabajé en la adaptación al cine del «bestseller» *Christy* nos encontramos con este problema. El centro principal de esta novela de 500 páginas es Christy, la búsqueda de su identidad y de Dios. Este tema se plantea a través de la historia de una chica que llega a los Apalaches, en 1912, para enseñar en una pequeña escuela.

Una vez allí, entra en conflicto en su relación con los niños, con un médico misionero y con un pequeño feudo que amenaza la vida y modo de vivir de la pequeña comunidad.

En la novela, la vida del lugar es una pequeña trama secundaria que se desarrolla sin mayor importancia. Al reelaborar la estructura de la novela, lo trasladamos a primer plano, ya que era el elemento que mayor movimiento daba a la historia. En el libro, sin embargo, Christy es, con relación a todo aquello, más observadora que participante. Sabíamos que tendríamos que hacerla más activa en la resolución. Para conseguirlo, hicimos interferir la subtrama del feudo con la subtrama de los alumnos, echando mano de varios *beats* del libro, más implícitos que explícitos. Combinamos escenas y personajes del libro, convirtiendo a veces a Christy en detonante o catalizadora, en lugar de utilizar personajes menores de la novela. Al relacionar a Christy más estrechamente con el entorno pudimos insistir mejor en los temas de perdón, compromiso y búsqueda de uno mismo.

Ser fiel al libro significa con frecuencia equilibrar tramas y subtramas de un modo diferente, más dramático; sacar a la luz conflictos que en el libro sólo se hallan de forma implícita, reordenar las escenas para que el conflicto sea claro en cada acto y dar relieve constantemente a cada una para que el conflicto sea un hilo conductor adecuado a lo largo de toda la historia.

Aplicaciones

En el capítulo anterior, discutíamos la relación entre motivación, acción y meta. Ahora, podemos añadir otro elemento a ese hilo conductor: el conflicto.

Al definir el conflicto hay que definir también las metas del protagonista y antagonista, en términos que nos revelen por qué entran en conflicto. Por ejemplo, si tuviéramos que esquematizar este hilo conductor en *Único testigo*, podríamos hacerlo del siguiente modo:

- *Motivación*

John Book: Es designado para buscar a un asesino.

Paul: Es descubierto por John.

- *Acción*

John: Se esconde en una granja amish y trata de encontrar pistas.

Paul: Trata de matar a John, intenta encontrarlo, y va en busca suya.

- *Meta*

John: Denunciar a Paul como el asesino.

Paul: Matar a John antes de que lo desenmascare.

- *Conflicto*

John: Quiere desenmascarar a Paul.

Paul: Quiere matar a John, antes de que éste lo desenmascare.

Obsérvese cómo lo que John quiere es totalmente opuesto a lo que quiere Paul. Cuanto más claramente se plantee esta relación, más fuerte será el conflicto.

Al trabajar sobre el conflicto, trata de encontrar modos de expresarlo en términos que tengan fuerza visual y emocional. En el método de Stanislavski, los actores aprenden a enunciar su objetivo superior para un determinado papel de un modo que sea interpretable y dramático. Por ejemplo, si el objetivo de una escena fuera conseguir información, un actor no debería enunciarlo como «Quiero conseguir información». Eso sería demasiado simple y no provocaría una acción dramática. El actor debe enunciar este objetivo como «Quiero sacarle hasta la última gota de información, cueste lo que cueste». Así le da mucha más fuerza a la escena. Una vez que tengas claras las metas del protagonista y del antagonista y las hayas enunciado de forma que podamos ver por qué están en conflicto uno con otro, comienza a buscar las del resto de los personajes. Puedes matizar gran parte del conflicto dentro de cada escena con conflictos menores entre personajes secundarios y los personajes principales. Si el antagonista es un miembro de la Mafia, su chófer o su guardaespaldas pueden no estar de acuerdo con él en todas las escenas. Quizá pueden discutir con él sobre el modo de tratar a otro mafioso (uno puede querer matarle, el otro meramente obtener información) o el sastre y el jefe de la Mafia pueden discutir

sobre qué traje debe llevar. O la mujer puede comenzar a sospechar algo que él quiere ocultarle.

En la mayoría de los guiones cada escena presenta multitud de oportunidades para dar este tipo de relieve.

Así, cuando analices el conflicto dentro de tu guión, pregúntate lo siguiente:



¿Quién es mi protagonista y quién es mi antagonista? ¿Cuál es su conflicto? ¿Es de relación? ¿Social? ¿De situación? ¿Cósmico? ¿He expresado la mayor parte del conflicto de un modo relacional?

¿Cómo está expresado el conflicto? ¿Utilizo las imágenes y la acción, a la vez que el diálogo, para mostrarlo?

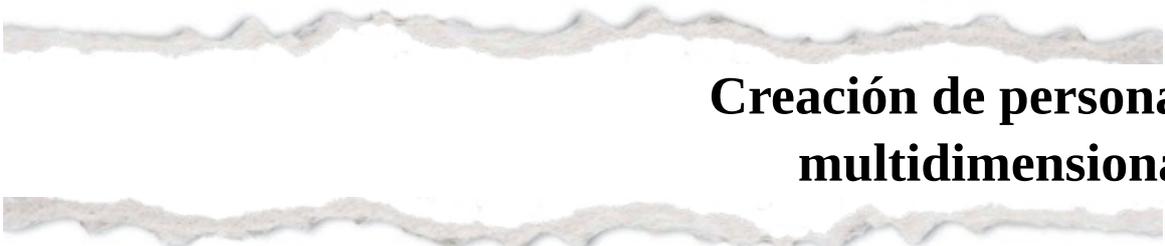
¿He creado pequeños conflictos entre personajes, que proporcionen fuerza adicional a cada escena?

¿Hay un conflicto principal que defina el tema de la historia? ¿Hace relación tanto a la línea argumental como a la espina dorsal del personaje?



El conflicto puede utilizarse para dar fuerza a la obra en su conjunto o a desacuerdos, puntos de vista diferentes, actitudes e ideologías diversas y objetivos globales divergentes. Aunque sólo un conflicto debe ser el centro de la historia del principio al final, recuerda que debes utilizar conflictos menores en cada escena. Esto le dará a tu historia más interés, fuerza y mayor dimensión.

Capítulo 9



Creación de personajes multidimensionales

A los críticos les encanta rechazar una película alegando que el personaje no crece ni cambia. A medida que el personaje se dirige hacia su meta, algo debe ocurrir en el trayecto. Un personaje bien definido siempre gana algo al participar en la historia: y una historia —a su vez— gana algo del personaje.

Antes hemos hablado de cómo Rose, en *La Reina de África*, cambia el curso de la historia por su personalidad, voluntad y determinación. Encontramos relaciones parecidas entre personajes e historia. Podemos verla con Edna en *En un lugar del corazón*, Martin y Matt en *Tiburón* o John Book en *Único testigo*.

Cada uno de ellos entra en la historia como un personaje con volumen y no como estereotipo. Todos adquieren mayor fuerza a medida que la historia y el resto de los personajes actúan sobre ellos, aconsejándoles, enseñándoles, luchando con ellos, enfrentándose a ellos, presionándoles e influyéndoles. Precisamente por haber sido personajes tan reales como la vida misma son capaces de desarrollarse y ser transformados.

Todos hemos visto personajes estereotipados, definidos únicamente por su aspecto físico. Son personajes unidimensionales. Se les puede describir con una o dos palabras: la rubia tonta; el detective irresistible; el salvavidas musculoso; la modelo despampanante. A veces, estos personajes sólo tienen un pequeño papel en la historia y actúan como mera ambientación. Pero otras veces, estos tipos son personajes principales que limitan la película debido a sus también limitadas dimensiones.

Los personajes bien definidos son más abiertos, más sustanciales. Conocemos diversos aspectos de ellos. Entendemos su forma de pensar. Los vemos actuar. Y somos conscientes de su estado emocional a través de sus reacciones.

Pensamientos, acciones y emociones pueden ser definidas como las tres

dimensiones del personaje.

La mayoría de las películas suprimen una o dos de estas dimensiones. Intensifican una de ellas y crean personajes-tipo. Un personaje-tipo es aquel que está definido sólo por una categoría. James Bond es un personaje-tipo. Es un héroe definido por la acción. Sabemos poco de su actitud ante la vida (excepto que le gusta dormir con mujeres atractivas). Su vida emocional es irrelevante y casi inexistente. Nunca le verás llorar, ni mostrar miedo o inseguridad, enfadarse, ni nada que no sea sangre fría.

Todos hemos visto también otros tipos. La desconsolada viuda que es pura emoción, el pedante erudito todo filosofía y el héroe victorioso todo acción.

Cada una de estas categorías puede a su vez, subdividirse. Pensar se relaciona con las actitudes y con el modo de razonar del personaje. Actuar se refiere tanto a las acciones en sí, como a las decisiones que llevan a la acción. Y las emociones incluyen tanto el carácter sentimental del personaje como sus reacciones emocionales. Con cualquier personaje bien definido, alguna de estas categorías será más fuerte, pero todas contribuyen a la creación de un personaje tridimensional.

Modo de pensar / actitudes

El modo de pensar es lo más difícil de plasmar. Los personajes que están demasiado definidos por su modo de pensar resultan abstractos, habladores, indulgentes consigo mismos, y, por lo general, aburridos. Pero cada personaje tridimensional debe tener un modo de pensar. Creer en algo: la religión, los derechos de la mujer, la liberación homosexual, Dios, su propia madre, un pastel de manzana. Así sus creencias respaldarán a sus acciones. Un personaje que cree en la liberación homosexual probablemente lo manifieste, o lo sea él mismo. Su modo de pensar encontrará su forma dramática en lo que hace.

Los personajes tienen también actitudes ante la vida. Pueden ser cínicos, positivos, optimistas o agresivos. Todo buen personaje toma una postura ante la vida. Puede tener una apariencia saludable o ser un neurótico. Puede estar seguro o inseguro de sí mismo. Puede ver la vida de color rosa o verla gris. Y su actitud se manifestará en las acciones que realiza y en su relación con los demás personajes.

Conocemos la realidad de un personaje por su actitud y por lo que hace más que por su modo de pensar. Cuando el modo de pensar y la acción entran en conflicto nos encontramos con un hipócrita. Si te digo «yo amo a la humanidad» y me mantengo al margen de la gente o hago la vida imposible a otros, mi actitud y mis emociones me definen y mi modo de pensar no es más que un conjunto de palabras vacías.

La actitud es más «actuable» que el modo de pensar.

Se expresa más fácilmente a través de la acción. No es muy difícil mostrar

compasión, amor, receptividad o cinismo. Pero el peligro para reflejar el modo de pensar y la actitud está en la tentación de hacer hablar al personaje en vez de hacerlo actuar.

Decisiones / acciones

La acción es la sangre del drama. En una novela podemos centrarnos en los sentimientos, actitudes y creencias. En el drama, el centro es la acción. La acción se divide en dos partes: la decisión de actuar y la acción en sí misma.

Cuando vemos una película, normalmente sólo nos fijamos en la acción. Pero es la decisión de actuar lo que nos ayuda a entender cómo ve las cosas el personaje. El momento de la decisión (apretar el gatillo, decir sí a una misión o comprometerse en una relación) es un momento poderoso en la revelación del personaje. James Bond raramente decide, simplemente actúa. Pero Rose, en *La Reina de África* toma una decisión antes de marcharse con Allnutt en su barco y toma otra decisión antes de tirar la ginebra, y otra antes de sugerirle volar el «Louisa».

En *Tootsie* vemos una escena divertida en la que Michael debe decidir rápidamente qué hacer. Está esperando para llevar a Sandy a cenar. Mientras espera, ve un «precioso vestidito» en su armario que parece hecho «a la medida» de Dorothy. Decide probárselo y en ese momento entra Sandy en la habitación. El momento está abierto al malentendido, a menos que Michael decida y actúe rápidamente.



SANDY (abriendo la puerta): Michael, no hace falta que salgamos a cenar. Podemos quedarnos aquí.

Ve a Michael, con los pantalones bajados, y reacciona. Michael da un salto, intentando taparse, intentando imaginar qué decir.

MICHAEL: Sandy... Yo, ¡yo te quiero!

SANDY (sorprendida) ¿Me quieres?

MICHAEL (Lentamente hacia ella, con los pantalones por los tobillos, los brazos extendidos): ¡Te quiero!



Y nos hace gracia la rápida ocurrencia de Michael.

John Book en *Único testigo* decide no acostarse con Raquel la noche de la construcción del granero, y esta decisión es uno de los momentos de más fuerza de la película. Rose, en *La Reina de África*, decide permitir que Allnutt duerma junto a ella bajo el toldo, para resguardarse de la lluvia, y esta decisión inicia el cambio en su relación.

Las decisiones deben conducir a acciones concretas. Los personajes han de permanecer activos en la historia. Es labor del personaje principal hacer progresar la historia por medio de acciones. Los personajes pueden ser activos de muchas formas. Pueden buscar, investigar, descubrir, engañar, planear una estrategia, transformar a otros y a sí mismos, crear nuevos entornos, manipular, vengar o corregir un error. Cualquiera que sea su acción, lo importante es que tiene la capacidad de conducir la historia hacia adelante, que requiere una serie de *beats* el ejecutar la acción y que afecta al resultado de la historia.

Hay historias en las que el protagonista comienza como un personaje pasivo. La historia le sucede a él, que se ve empujado en una dirección determinada. En este caso, el personaje principal tiene que tomar el control en algún punto. En algún momento, y por supuesto antes de la mitad de la historia, el personaje necesita empezar a empujar. Ha de comenzar a hacerla progresar en lugar de estar a merced de ella.

Vida emocional / reacciones emocionales

A veces las emociones se dejan al margen de la historia. O se limitan a unas lágrimas, un enfado y poco más. Pero los personajes tienen una vida emocional que los define, del mismo modo que ocurre con sus actitudes. Una actitud cínica puede provocar desesperanza, depresión o abandono de la vida. Como consecuencia un personaje puede resultar hosco, sarcástico o estar permanentemente enfadado. Una actitud positiva puede manifestarse en un personaje que sonrío o se ríe mucho o está siempre optimista, accesible y servicial. O un personaje puede ser frío como resultado de emociones poco accesibles o ser de duro corazón, hostil o vengativo.

La vida emocional habitual define los personajes y sus reacciones emocionales ante estímulos concretos completan esta definición. Situaciones extraordinarias producen reacciones emocionales extraordinarias. Un personaje que normalmente está feliz puede encolerizarse ante una injusticia. Un personaje desesperado puede ser tocado por el amor y generar toda una serie de reacciones emocionales nuevas.

Al igual que muchas películas pasan por alto el momento en que el personaje decide realizar una acción, también pasan por alto el momento en que se muestra la reacción emocional a la acción. Las películas con frecuencia muestran acciones poderosas, de gran impacto, sin reflejar el efecto que éstas tienen sobre los personajes. Podemos ver a alguien asesinado pero no la reacción emocional del personaje que sufre por esa muerte, ni tampoco la de la persona que aprieta el gatillo. Y sin embargo es la reacción emocional lo que hace comprensible al personaje. Sus sentimientos atraen la simpatía o antipatía del público. Hacen posible la identificación con el personaje. Las emociones nos arrastran dentro de la historia:

experimentamos los sentimientos del personaje a través de ellas.

La cadena multidimensional

Estos factores crean una secuencia multidimensional que ayuda a definir al personaje en cada uno de sus niveles. El modo de pensar provoca ciertas actitudes ante la vida y estas actitudes provocan decisiones que a su vez provocan acciones. Estas acciones se integran en de la vida emocional del personaje, que le predispone para hacer ciertas cosas y no hacer otras. Como resultado de la acción de otros personajes, el protagonista responde emocionalmente de un modo determinado.

En *Tras el corazón verde*, Joan Wilder tiene su propio sistema de ver las cosas. Ella cree en el amor y en lo romántico y cree que «hay alguien por ahí fuera que le espera». Es sociable y leal. Su actitud hacia su hermana le empuja a actuar cuando ésta necesita ayuda. Las acciones que realiza revelan sus emociones de enfado, paranoia, inseguridad, incertidumbre, deleite, miedo y asombro. Estas emociones y acciones producen a su vez una serie de reacciones en Jack Colton, y estas reacciones llevan a Joan a posteriores acciones y respuestas.

El personaje se construye cuando todo esto funciona a la vez. Llega a la historia adoptando ciertas actitudes, acciones y emociones; y deja la historia habiendo cambiado en cada uno de estos niveles. Estos cambios crean los pasos (*beats*) que producen el arco de transformación.

El arco de transformación

En las buenas películas, al menos uno de los personajes se transforma a medida que transcurre la historia. Normalmente, el personaje que se transforma es el protagonista. Rose y Allnutt en *La Reina de África* cambian; así como John Book y Raquel en *Único testigo*; y Luke Skywalker y Han Solo en *La guerra de las galaxias*. A veces el personaje principal permanece igual, siendo los personajes secundarios los que cambian. En *Regreso al futuro*, Marty es esencialmente la misma persona al principio que al final; pero sus padres —George y Lorraine McFly— se convierten en personas muy diferentes.

La transformación de un personaje puede ser extrema, moviéndose a una posición opuesta, o simplemente puede moverse hacia una posición moderada. Por ejemplo, un personaje rígido puede sufrir una transformación total, volviéndose espontáneo y alegre al final de la película; O puede, sencillamente, relajar su sentido de disciplina. Podríamos trazar un arco de transformación del siguiente modo:

POSICIÓN INICIAL

- George McFly, en *Regreso al futuro*, comienza siendo un lerdo, un cobarde, controlado por Biff.
- John Book, en *Único testigo*, es un personaje frenético, insensible, sin sentimiento.
- Rose, en *La Reina de África* es una mujer tensa, severa, solterona.

POSICIÓN MODERADA

- Si la transformación fuera sólo moderada, George ganaría confianza en sí mismo, pero no habrían cambiado los términos en cuanto a Bill.
- Con sentimientos, se preocupa por la gente, sigue siendo fuerte y heroico pero más tranquilo y sensible.
- Si Rose sólo hubiera alcanzado una posición moderada, seguiría siendo un poco severa, pero con momentos de espontaneidad.

POSICIÓN EXTREMA

- Se convierte en lo opuesto: seguro de sí mismo, fuerte, atractivo, activo, y Biff pasa a ser su empleado.
- Si la transformación fuera total, John se habría quedado en la granja amish.
- Espontánea, cariñosa, libre, abierta, casada.

Para que los personajes cambien necesitan ayuda. Reciben ésta de la influencia que ejerce sobre ellos la historia y otros personajes. A veces un personaje es el catalizador del cambio de otros personajes. En *Regreso al futuro*, Marty no necesita cambiar, pero sus padres sí. Marty mantiene la misma posición a lo largo de la historia, pero es el catalizador de la extraordinaria transformación de sus padres. En *La guerra de las galaxias*, la Princesa Leia sufre pocos cambios. Mantiene la misma posición, pero su influencia y su presencia crean transformaciones en Han Solo y en Luke Skywalker.

En otras historias, los dos protagonistas se transforman. En *La Reina de África*, Rose se vuelve espontánea y libre, y el bebedor de ginebra, Allnutt, se convierte en un tipo sobrio y sociable. Ambos dan un giro de 180° en su transformación. En *Único*

testigo, Raquel aprende lo que es la pasión y el riesgo y John se vuelve más tranquilo y sensible. En *Tras el corazón verde*, el independiente Jack Colton aprende a comprometerse y la romántica Joan Wilder se vuelve más realista.

Lleva tiempo transformar un personaje. No sucede en unas pocas páginas. Normalmente, crear una transformación a lo opuesto necesita de los tres actos enteros. Es un proceso que se desarrolla paso a paso, lentamente. La transformación hay que construirla momento a momento. Cada momento muestra los cambios de diversos modos. Vemos las decisiones que toma un personaje y cómo esas decisiones cambian a lo largo de la historia. Vemos nuevas respuestas emocionales a una situación distinta. Y nuevas acciones que el personaje aprende a realizar porque la historia se lo pide y por la interacción de los otros personajes.

Para entender estas transformaciones, veamos los pasos que sufre Rose en *La Reina de África*. Podríamos resumirlos de la siguiente forma:

La actitud de Rose hacia Allnutt y la de éste hacia ella empieza así:



ROSE (indiferentemente): Buenos días, Sr. Allnutt.

ALLNUTT: Buenos días, señorita.

Por un momento, Allnutt mira a Rose con absoluta frialdad e indiferencia.



Podemos comprobar desde este punto inicial de la disposición de los personajes que no hay el menor atisbo de simpatía entre el maleducado Allnutt y la severa y pudorosa Rose.

Cuando muere el hermano de Rose y Allnutt vuelve para recogerles, la relación ya ha cambiado. Rose está agradecida por la llegada de Allnutt y por ayudarla a enterrar a su hermano.



ALLNUTT: Escuche una cosa... Mientras yo cavo la tumba, usted vaya recogiendo sus cosas, señorita. Entonces podremos largarnos de aquí.

ROSE: ¿Marcharnos?

ALLNUTT: Los alemanes pueden volver en cualquier momento.

ROSE: ¿Por qué? No han dejado nada.

ALLNUTT: Oh, ellos volverán, seguro. Buscando el «Reina de África».

ROSE: ¿Adónde podemos ir?

ALLNUTT: Estaba pensando, señorita, en cómo podríamos encontrar algún lugar tranquilo, a ser posible una isla. Allí ya hablaríamos de lo que podríamos hacer.

ROSE (una pausa, después una rápida decisión): Prepararé mis cosas. (...) Gracias, Sr. Allnutt.

ALLNUTT: Usted haría lo mismo por mí, señorita.

Mientras lo vuelve a pensar, Allnutt considera para sus adentros si realmente ella sería capaz de hacerlo.

El siguiente paso importante en el desarrollo de su relación tiene lugar la primera noche en el río. Rose está durmiendo bajo el toldo y Allnutt está al mando de la barca. Empieza a llover. Para no mojarse, Allnutt silenciosamente intenta cobijarse bajo el toldo, sin despertar a Rose. Pero ella se despierta, piensa lo peor y él retrocede. Justo entonces se produce el fogonazo de un relámpago y el estampido de un trueno. Rose se siente avergonzada y arrepentida cuando se da cuenta de la situación.

ROSE: Sr. Allnutt, debería ponerse aquí, al resguardo de la lluvia.

ALLNUTT: Siento haberle causado una mala impresión.

ROSE: No tiene importancia. Sr. Allnutt.

Él se da la vuelta y trata de acomodarse... Se acurruca en el espacio seco, haciendo lo posible por no tocarla, pero procurando no mojarse. Apoyada en un codo, ella le mira con una extraña, fría y virginal ternura. Gotas de lluvia salpican su cara dormida. Con cortesía, pero sin especial cariño, como si se tratara de una fea muñeca, ella le cubre con una esquina de su manta, para protegerlo.

A medida que van descendiendo por el río, Allnutt se da cuenta de que Rose habla en serio de torpedear el «Louisa». Cuando se emborracha, la llama «loca cantora de salmos y vieja solterona», con lo que sólo consigue reforzarla en su decisión. A la mañana siguiente, Rose vacía todas las botellas de alcohol de Allnutt. Rose está indignada... y Allnutt intenta que cambie de humor. Se afeita e inicia una conversación trivial, pero hasta que no accede al plan de torpedear el «Louisa» ella no rompe su silencio y vuelve a mostrarse amable con él.

En este paso (*beat*) ambos han tenido una discusión importante y la han superado; su relación ha cambiado otra vez. Ahora están de acuerdo, listos para llevar a cabo su misión.

En el final del Primer Acto, tanto Rose como Allnutt, han recorrido ya parte de su transformación. Se han pedido perdón, se han ayudado y la excitación de la aventura está empezando a dar vida a Rose.

A lo largo del Segundo Acto, podemos ver una serie de *beats* que nos muestran los cambios en su relación: la primera vez que se besan, la primera vez que Rose llama a Allnutt «querido», las aventuras y preocupaciones que comparten.

Después de que consiguen pasar Shona y están a salvo de los rápidos, Allnutt y

Rose lo celebran. Se produce otro punto de giro en su relación:



ALLNUTT: ¡Lo conseguimos! ¡Lo conseguimos!

ROSE: ¡Hip, hip, hurra!

ALLNUTT: Ah, esta vez sí que les engañamos, ¿verdad, señorita? No creía que nadie pudiera conseguirlo. Bien, ¡se lo hemos demostrado!

ROSE: ¡Hip, hip, hurra!

Charlie la besa. Se produce un silencio embarazoso.

ROSE: ¿He conducido bien la barca?

ALLNUTT: ¡Si, mejor que bien, señorita. Bueno, nos estamos quedando sin combustible. Mejor será que repostemos en alguna parte.



Sus planes continúan hasta que quedan atascados en el lodazal y parece que todo ha acabado para ellos.



ALLNUTT: Quieres saber la verdad, ¿no?

ROSE: Así es.

ALLNUTT: Así es.

ROSE: Aunque tuviéramos todas nuestras fuerzas, nunca podríamos salir de este barro.

ALLNUTT: No existe ninguna oportunidad.

Él pone una mano en su mejilla. Lentamente ella se da cuenta y se arregla un poco: su única preocupación antes de morir.

ALLNUTT: No creo que exista nadie mejor que tú.



Y al final de la historia, cuando están a punto de ser ejecutados por los alemanes, se produce la transformación total.



ROSE: ¿Podrían colgarnos juntos, por favor?

ALLNUTT: Un momento, Capitán. ¿Nos concedería un último deseo?

CAPITÁN: ¿Qué?

ALLNUTT: Queremos casarnos. Los capitanes de barco pueden hacerlo, ¿verdad?

CAPITÁN: Sí.

ROSE: ¡Charlie! ¡Qué idea tan maravillosa!

CAPITÁN: ¿Qué locura es ésta?

ALLNUTT: Vamos, Capitán. Sólo será un minuto. Y significa mucho para la señorita.

CAPITÁN: Muy bien, si es su deseo, no tengo inconveniente.

Y los casa.

CAPITÁN: Os declaro marido y mujer... Procedamos a la ejecución.

En ese momento, la cubierta se levanta. Se produce un golpe de aire y un espantoso rugido.

ALLNUTT: ¿Qué ha pasado?

ROSE: ¡Lo hemos logrado, Charlie, lo hemos logrado!

ALLNUTT: Pero, ¿cómo?

Rose señala un trozo de madera flotando, con las palabras «Reina de África».

ALLNUTT: Bueno, ya lo ves... ¿Se encuentra bien, Sra. Allnutt?

ROSE: Maravillosamente. ¿Y usted Sr. Allnutt?

ALLNUTT: Muy bien para un viejo casado.

ROSE: Estoy totalmente perdida, Charlie. ¿Hacia dónde está la costa sur...?

ALLNUTT: Hacia donde estamos nadando, querida niña.



Nótese cómo *La Reina de África* se toma su tiempo con los *beats* de la transformación. Nada sucede demasiado de prisa. Los cambios ocurren a medida que cada personaje afronta los rigores de la situación, sus intenciones chocan, se unen y descubren la necesidad que tiene uno del otro para conseguir su meta. Cada personaje recibe la influencia del otro y responde a través de nuevas acciones y nuevas emociones. No son las mismas personas al principio de la historia que las que resultan transformadas al final.

La Reina de África es un ejemplo excelente de historia que influye en el personaje y de personaje que influye en la historia. Es clara, consistente y realista. Como resultado, nos sentimos involucrados en los cambios que se dan paso a paso en Rose y Allnutt.

Problemas al crear el personaje tridimensional

Hace tiempo trabajé con un guionista que había escrito una de las películas de mayor éxito en 1985. En esta ocasión estaba trabajando en otro guión, que era complejo y difícil. Requería una protagonista femenina que estaba descrita como «Una rubia guapa de piernas largas». Al trabajar en el guión estaba claro que había creado un estereotipo sin el volumen ni la originalidad de sus personajes masculinos. Esto me

sorprendió, ya que sabía que era un escritor excelente, y un hombre liberal, felizmente casado y con una mujer que ha logrado triunfar en su trabajo.

Cuando llegó a la reunión, antes de que tuviera oportunidad de hablarle de su protagonista femenina, empezó a reconocer su frustración con el personaje. Simplemente, no conseguía un buen personaje. Me pidió que no creyera que él era «ese tipo de hombre» que se considera superior a la mujer. Insistió en que veía a la mujer con la mayor dignidad, que quería a su esposa y que algunas de sus mejores amistades eran mujeres. Sin embargo, no conseguía dar vida a este personaje y aseguraba que era capaz de escribir personajes mucho mejores.

Cuando empezamos a trabajar con el dichoso tipo femenino le dije que se había metido en un callejón sin salida con su descripción. Una vez descrita físicamente de forma estereotipada no había manera de que este personaje pudiera librarse de ello.

Sugerí que empezáramos cambiando la descripción. En vez de describirla por su belleza tratamos de aproximarnos a ella de la misma forma que él se aproximó a los personajes masculinos. Les describía por cómo iban vestidos, por su integridad (o por la falta de ella), por sus actitudes y las miradas de desesperación o esperanza en sus caras. Una vez que él encontró una descripción más realista de la mujer, el personaje se hizo más natural.

Crear personajes tridimensionales no es fácil. Hay muchas trampas y escollos que debe sortear el escritor. A veces se cae en la tentación de fijarse en otras películas, en vez de tomar la vida como fuente para los personajes. He leído más de un guión que describe un personaje como «tipo Harrison Ford en *Único testigo*» o «tipo James Bond de Roger Moore».

Crear personajes con volumen requiere observación de la vida real. Los buenos escritores parecen estar fijándose constantemente en pequeños detalles y rasgos de personajes y recogiendo datos vitales para cada tipo. Intentan ir más allá de los estereotipos y aplican su propio conocimiento de la gente. Sienten respeto por sus personajes y les dan libertad para desarrollar una amplia gama de pensamientos, acciones y emociones.

Aplicaciones

Cuando rehacemos un personaje es útil a menudo comenzar con el arco de transformación. Comienza descubriendo los rasgos y características principales que necesita tu protagonista para alcanzar su objetivo. Por ejemplo, Rose, en *La Reina de África*, necesitará adquirir espontaneidad, habilidad, valor, determinación y amor para ser la mujer que resulta al final de la historia. Ahora mira dónde empieza tu personaje. Decide qué característica tendrá al principio de la historia y cuáles necesitará adquirir a medida que ésta transcurre.

Piensa en cómo logrará el personaje esos cambios. ¿Qué va a exigir la historia? ¿Cómo ayudarán los demás personajes a tu protagonista para que pueda alcanzar su meta?

Pregúntate a ti mismo: ¿Se advierte en la historia el modo de pensar del personaje? ¿Está expresado por acciones más que por palabras? ¿Vemos claramente sus actitudes? ¿Sabemos lo que piensa de los otros personajes y de la situación? ¿Le llevan estas actitudes a realizar acciones concretas?

Si quieres provocar la simpatía hacia tu personaje revisa las reacciones emocionales y los modos de mostrarnos su situación emocional. Trata de ampliar la gama de sus emociones. Algunos psicólogos agrupan las emociones en las categorías de locura, tristeza, alegría y miedo. Dentro de ellas incluyen emociones como ira, malhumor, frustración o irritación, sentirse encantado, extasiado o alegre, quedarse paralizado de terror o tener una subida de adrenalina a causa del peligro de la situación. Encuentra modos de llevar las emociones de tu personaje más allá de los habituales miedos, furia o pasión.

Observa tus acciones de tus personajes. ¿Juegan un papel activo o pasivo en la historia? ¿La hacen progresar, a la vez que los definen como personajes? A algunos tipos les gusta modelar arcilla; a otros tejer, leer o coleccionar pequeños objetos. Algunos tienen hábitos nerviosos. Otros tienen manías tales como arreglar todo lo que entra en contacto con ellos: quitar el polvo, sacar brillo a los picaportes o timarse las uñas. Todos estos detalles ayudan a desarrollar y revelar al personaje, siempre que se centren en acciones que hagan avanzar la historia.

Al revisar las distintas dimensiones y transformaciones de tu guión pregúntate:



¿Me he quedado estancado en un estereotipo? ¿He definido ciertos personajes a través de una única dimensión, en vez de crear personajes tridimensionales?

¿Cuál es el arco de transformación de mi personaje? ¿Le he dado suficiente tiempo para cambiar? ¿Resulta creíble el cambio?

¿Qué influencias reciben mis personajes que puedan hacerles cambiar? ¿Hay algún personaje catalizador? ¿Hay alguna relación amorosa?

¿Fuerza la historia algún cambio en mi personaje?

¿Vemos claramente, por medio de imágenes y acción, cómo la influencia de la historia y de los otros personajes provocan la transformación? ¿Me ayuda ésta a expresar tanto el lema como la historia?



Prestar atención a la multidimensionalidad y transformación te ayudará a crear personajes que el público no olvidará; y al insistir en estos elementos mejorarás también la identificación y la viabilidad comercial.

Capítulo 10



Funciones de los personajes

Encontramos muchos guiones como embarrados, pantanosos, pesados. A veces por un problema de la historia: confusa, inconsistente o mal estructurada. Otras veces, sin embargo, el problema está en los personajes. Quizá es que hay demasiados que no tienen una función clara. Pueden ser, incluso, personajes muy atractivos, pero innecesarios para el desarrollo de la acción. Si es así, comienzan a estorbarse unos a otros o enmarañan la historia. Llega un momento en que no sabemos en quién centrarnos o a quién seguir.

En una película de dos o tres horas, la cantidad de personajes que podemos absorber es limitada. Si hay demasiados nos aturden, como cuando asistimos a un circo de tres pistas simultáneas: no sabemos a dónde mirar. Por lo general, una película puede mantener únicamente seis o siete personajes principales. En la mayoría de los casos vemos de tres a cinco; que suelen incluir al **protagonista**, al **antagonista**, al «**interés romántico**» (*love interest*), y quizá uno o dos **personajes adicionales de apoyo** (*supporting characters*). En contadas ocasiones, como el *El reencuentro*, *Diner*, *St. Elmo's fire*, *The Breakfast Club*, *Los siete magníficos*, podemos ver seis o siete personajes. Raras veces veremos más.

Naturalmente, esto nos lleva a preguntarnos: «¿Por dónde cortamos?». Lo más probable es que al trabajar un guión tengas tus personajes favoritos: personajes que son únicos e inolvidables. Por desgracia, el que sean «favoritos» no es criterio adecuado. Por lo general cuando llega el momento de decidir personajes es absolutamente esencial determinar las funciones que deben desempeñar.

En cada película, todo personaje debe tener un papel esencial para representar. Debe contribuir a algo específico. Puede dar una pista o una información a un detective si es una película policíaca, o puede ser aquella de quien el protagonista se enamora, o puede añadir sabiduría o profundidad a la historia, o ser un personaje cuya función es resaltar la importancia de otro (un guardaespaldas, ayudante, etc).

Todos ellos han de tener una razón para permanecer en la historia.

Podemos dividir las funciones de los personajes en cuatro categorías: personajes principales, personajes de apoyo, personajes que añaden una dimensión específica y personajes temáticos.

Aunque en muchas ocasiones un mismo personaje pueda desarrollar a la vez funciones diferentes, cada función debe quedar claramente establecida.

Personajes principales

Los personajes principales «hacen» la acción. Son los responsables de conducir la historia. La película se centra en torno a ellos. Proporcionan el conflicto principal y son lo suficientemente interesantes para mantenernos atentos durante dos o tres horas.

El personaje principal es el protagonista. La película es «su historia». Él es a quien se supone que debemos seguir, con quien debemos identificarnos, conectar, «empatizar». Casi siempre se trata de una figura positiva. Es el héroe de la historia, como James Bond, Luke Skywalker, Joan Wilder, John Book y Escarlata O'Hara. Esto no significa que sea perfecto o que no cometa errores. Muchas veces nos enfadaremos con el protagonista: puede haber algún aspecto de su carácter que no nos guste, pero en general atraerá nuestra simpatía. El protagonista es aquel de quien el público ha de estar pendiente.

Alguna vez, un protagonista puede ser un personaje de tipo negativo. *El honor de los Prizzi*, *Amadeus* y *Lo que el viento se llevó* nos muestran personajes que no son necesariamente «simpáticos» o «empáticos». Sin embargo nos «enganchan». Vemos la historia desde su punto de vista.

Todo protagonista necesita la oposición de alguien que proporcione conflicto dramático. Esta figura es el antagonista. Por lo general el antagonista es la persona que se enfrenta al héroe. Salieri era el antagonista de Mozart; Darth Vader el de Luke Skywalker; Paul Schaeffer el de John Book.

Algunas veces el antagonista es una combinación de varios personajes. Pueden ser los fantasmas de *Los cazafantasmas*, la gente del pueblo en *Tiburón*, o Ralph e Ira en *Tras el corazón verde*. En estos casos, el antagonista puede estar formado por un grupo de personajes de apoyo cuya función es alejar al protagonista de su objetivo o meta.

El protagonista tiene por lo general un interés romántico, «alguien de quien se enamora». Este personaje sirve además para que el protagonista adquiera mayor volumen o dimensión.

En *Tootsie*, la vulnerabilidad de Julie, su candidez, la relación con su hijo y su feminidad sirven para transformar un Michael insensible en un amigo sensible, y la perspectiva particular de Michael provoca un cambio en la vida de Julie.

Normalmente el interés romántico es el medio por el que el personaje principal se transforma. Si ese papel no se desarrolla, la historia puede perder volumen y los personajes profundidad.

Papeles de apoyo

Los personajes no pueden atravesar solos la historia. Necesitan ayuda y apoyo para alcanzar sus metas. Necesitan personajes apoyo que están con ellos o contra ellos: personas que les proporcionen información, que les escuchen, que les den consejo, que les empujen o que tiren de ellos. Personajes que les fuercen a tomar una decisión, que se les enfrenten, o que les animen.

Una de las funciones de los personajes de apoyo es la de confidentes. Es frecuente encontrar al confidente en obras de teatro, especialmente en aquellas deliciosas comedias inglesas del siglo XVIII, donde la doncella solía recibir los más profundos y escondidos secretos de la heroína. La heroína confía en la confidente y le cuenta sus amores, sus temores acerca del próximo encuentro, sus celos y sus preocupaciones. Llora con ella, ríe con ella y le pide ayuda para trazar un plan que la lleve a los brazos de su verdadero amor.

En el cine, el confidente es, por lo general, un personaje mucho menos interesante. No tendría por qué ser así, pero desgraciadamente el confidente está concebido de forma habitual como el personaje en quien el protagonista «confía», en lugar de aquel a quien el protagonista se revela. Así se provoca un exceso de diálogo que va en detrimento del buen drama.

Algunas veces el confidente se usa como excusa para dar información al público. Como resultado, las escenas con el confidente suelen empantanarse, llenas de discursos interminables. Se emplean como una oportunidad para decir todo aquello que parece difícil mostrar dramáticamente.

Pero el confidente no tiene por qué ser aburrido. Pensemos en él como el personaje a quien el protagonista se da a conocer, se manifiesta, más que el personaje a quien el protagonista habla. Un personaje lleno de confianza, ante quien el protagonista puede mostrarse como realmente es. En lugar de hablar y escuchar, el confidente puede proporcionar al protagonista la ocasión de llorar, reír o ser vulnerable, revelando así otros aspectos de su carácter.

En *Tras el corazón verde*, Gloria (la editora y confidente) y Joan discuten acerca de sus actitudes hacia los hombres y la preocupación de Joan por su hermana. Pero observemos cómo se desarrolla esta discusión: no a través de una escena aburrida de diálogo, sino con humor y jugando con las emociones. Joan se encuentra con su editora, Gloria, en un bar. Juntas analizan los distintos hombres, clientes habituales, que se encuentran allí en ese momento.

GLORIA: Aburrido... aburrido... triste... un perdedor, un gran perdedor... enfadado... dudoso... desesperado... ¡Ah..., demasiado alegre!... ¡Uh! Fíjate en ese tipo, el señor come-mundos. Yo solía salir con él. ¡Un patán integral! ¡Un momento!... ¡un momento! ... ¡Abandónalo todo! Échale un vistazo a esa torre, ¿qué te parece?

JOAN: Bueno, no... no es que sea...

GLORIA: ¿Pues quién? ¿Jesse?

JOAN: Tal vez sea una tontería. Pero estoy segura de que, ahí fuera, hay alguien para mí.

Y unos pocos minutos más tarde, después de darle la novela a Gloria, Joan le cuenta su preocupación por su hermana, Elaine:

GLORIA: Sé lo mucho que has trabajado y que estás trastornada por lo de tu hermana. ¿Cómo está? ¿Has tenido noticias suyas?

JOAN: ¿De Elaine? Hablé con ella la semana pasada. Aún sigue en Colombia.

GLORIA: ¿Han... encontrado ya el cuerpo de su marido?

JOAN: Sólo un... pedazo.

GLORIA: ¿Qué tal lo está llevando ella?

JOAN: Se recupera, Elaine siempre sale adelante.

En esta escena la exposición es mínima. Nos manifiesta la actitud de Joan ante los hombres y la situación de su hermana, pero el foco de la escena es activo. Advertimos la animación del bar y la acción de Joan entregándole a Gloria su nueva novela, y las emociones que rodean ese momento. Hay un motivo dramático más allá de la mera exposición y la escena resulta esencialmente relacional: expresa la amistad entre Joan y Gloria.

Algunas veces el confidente es un socio, incluso otro de los protagonistas. En *Dos hombres y un destino*, *48 horas*, los socios son a la vez confidentes mutuos cuando es necesario. En series como *Simon & Simon*, *Corrupción en Miami*, o *Moonlighting*, los socios actúan como confidentes cuando hace falta, a pesar de que su función principal es mover la historia hacia adelante.

Otra función importante es la del **personaje catalizador**. Son las personas que proporcionan una información o provocan un suceso que mueve al protagonista a actuar. En *Único testigo*, Samuel es una figura catalizadora. Es el personaje que presencia el asesinato e informa a John Book. Gracias a él, John Book puede proseguir su trabajo.

En *Tras el corazón verde*, la hermana de Joan —Elaine— es un catalizador. Ella es la que suplica a Joan que acuda a Colombia para entregar el mapa que le salvará la vida. Por esa razón Joan se pone en marcha y la historia comienza.

Algunas veces un catalizador proporciona una pista que hace que el policía cambie el curso de su investigación y resuelva el crimen.

Otras veces el catalizador fuerza una transformación en el protagonista. En estos casos el catalizador puede ser un médico, un pariente o un amigo que se encara con el protagonista y le empuja a cambiar. O puede ser el policía que le arresta o el juez que dicta una sentencia que le obliga a cambiar su modo de actuar.

Casi todas las películas tienen figuras catalizadoras. El protagonista no puede hacerlo todo él solo. Todo protagonista necesita ayuda para poner la historia en marcha y para mantenerla en movimiento.

Al diseñar los personajes catalizadores es importante hacerlo de un modo activo para que catapulten la historia hacia adelante a través de la acción, no del diálogo.

Existen también pequeños papeles de apoyo cuya función principal es manifestar el prestigio, poder o importancia del protagonista o del antagonista. Su función principal es proporcionar masa y peso. Son los guardaespaldas, secretarias, ayudantes, hombres de confianza y toda la «corte» que rodea a los hombres o mujeres poderosos y que nos ayudan a entender quién es importante. La cantidad de masa y de peso dependerá muchísimo de lo que necesite para manifestar poder.

Casi todos los poderosos, especialmente si son «malos», se rodearán de uno o dos guardaespaldas, quizá un chófer, y puede que un ayudante. Pero debes tener cuidado. Si añades demasiada gente tendrás un rebaño, no masa. Si son muy pocos disminuirás su poder. Si necesitas mucha masa, siempre puedes añadir otras funciones a alguno de esos personajes menores. Por ejemplo, puedes hacer que el guardaespaldas sea, además, confiden-te. O que la secretaria sea además un personaje catalizador que empuja la historia hacia su final.

En películas de gangsters, el jefe de la banda suele necesitar masa y peso alrededor para que se vea lo peligroso que es. Esto se puede conseguir, sin multiplicar personajes, si nos centramos en el jefe de la banda y dos o tres *gangsters* y dejamos al resto como fondo: como masas sin rostro y sin nombre. En *Loca Academia de Policía 2*, el jefe de los *gangsters* adquiere cierta dimensión adicional al haberlo mostrado como un neurótico: un gamberro enloquecido que llora cuando ve reposiciones de *Family Affair* por televisión. Sin embargo, la mayoría de los miembros de su banda están tras él como simple telón de fondo. Lo suficiente para que sepamos que no actúa sólo.

Personajes que añaden otra dimensión

Si una historia fuera completamente lineal, y el protagonista alcanzara su meta con la mínima ayuda de uno o dos catalizadores, la película perdería bastante interés. Hay siempre algunos personajes que proporcionan otra dimensión a la historia y a los personajes principales. Esto no quiere decir necesariamente que estos personajes sean multidimensionales ellos mismos, sino que la película adquiere multidimensionalidad por su presencia.

Hemos visto películas serias que incluyen un personaje divertido que proporciona humor. Esta función tiene por objeto conseguir un alivio cómico, aligerar la historia o darle al público ocasiones de relajar la tensión. Si has leído a Shakespeare, recordarás que hasta en las historias más serias se incluye un personaje que nos hace reír. Un ejemplo obvio es Falstaff en *Enrique IV*, partes I y II. En otras tragedias de Shakespeare encontramos al portero charlatán en *Macbeth*, la enfermera de *Romeo y Julieta* y el loco de *El rey Lear*.

Muchas películas emplean personajes de alivio cómico. En *Tras el corazón verde*, Ralph (interpretado por Danny De Vito) tiene una clara función humorística. En *La guerra de las galaxias* lo hacen R2D2 y C3PO, que repite sin parar «estamos perdidos», y Chewbacca, a quien la princesa Leia llama «alfombra peluda».

Incluso en las propias comedias, el humor suele estar centrado en un personaje de apoyo que nos hace reír, como el lerdo de *Los cazafantasmas* o el profesor Brown en *Regreso al futuro*.

En muchas historias encontramos un personaje que contrasta con el protagonista. En *Único testigo*, Daniel es un personaje de contraste para John Book. Quizás recuerdas la escena en la que Raquel y su pretendiente están sentados en el columpio del porche, tensos, bebiendo limonada y teniendo muy poco que decirse uno al otro. Contrasta esa escena con Raquel y John bailando en el granero, o John haciendo bromas sobre el café del desayuno, o la pasión entre John y Raquel al comienzo del Tercer Acto. La presencia de Daniel da mayor relieve al personaje de John y hace que percibamos mejor ciertas características suyas adquiriendo, por tanto, mayor dimensión.

En uno de los primeros borradores de *Único testigo*, la hermana de Jobb, Elaine, servía como personaje de contraste a Raquel. Se la describe como indisciplinada, defensiva y caótica ama de casa. Cuando Raquel se queda con ella había una escena larga donde Raquel limpiaba toda la casa con la ayuda de los niños, contrastando así su carácter ordenado y disciplinado con la sensación de Elaine de estar superada por esas tareas.

En *Tootsie* tenemos varios contrastes entre Sandy y Julie y entre Michael y Ron, especialmente porque Michael trata a Sandy de un modo muy parecido a como Ron trata a Julie. Contrasta la actitud de Sandy hacia Dorothy Michaels (no le gusta en absoluto) con la de Julie, que quiere que sea su mejor amiga. El contraste entre Sandy y Julie ayuda a profundizar en el tema de amor y amistad y en el carácter femenino, lo que da mayor dimensión y contraste a Dorothy.

Los personajes de contraste nos ayudan a ver los personajes principales con mayor claridad a través de las diferencias que tienen con ellos. Aumentan la profundidad de la historia. Como la paleta de un artista, añaden textura y matices, clarificando aspectos sutiles del carácter de los protagonistas.

Personajes temáticos

Hay una serie de personajes que sirven para transmitir y expresar el tema de la película. Aunque uno o dos personajes de este tipo se pueden encontrar en cualquier película, ya sea de acción y aventura, misterio, comedia, o drama; en películas de mayor carga temática, como *Pasaje a la India*, *Memorias de África* o *El color púrpura*, pueden serlo todos ellos. En estas películas el cineasta suele tener algo claro que decir. El motivo principal que le lleva a hacerlas no es tanto la fascinación por la historia o los personajes cuanto la fascinación por la idea. Ésta puede girar en torno al deseo de poseer personas y lugares, como en *Memorias de África*, o acerca de la colonización y las relaciones anglo-indias en *Pasaje a la India*, o acerca de la naturaleza del amor y la amistad en *Tootsie*. El tema es la fuerza de la historia.

Para comunicar un tema, el cineasta pide ayuda a los personajes. En historias con un tema complejo, un personaje suele ser el personaje de equilibrio. Tiene por objeto asegurar que el tema no se malexplice ni se malinterprete. Por ejemplo. *Pasaje a la India* es una película complicada acerca de las relaciones y conflictos, manipulación, explotación, etc., entre hindúes e ingleses bajo el colonialismo británico: Mrs. Moore y Fielding proporcionan una interpretación equilibrada. Sin ellos podría pensarse que David Lean expone posturas radicalmente negativas (a juzgar por el trato que recibe Aziz) o radicalmente positivas (a juzgar por la actitud de los personajes ingleses). Mrs. Moore y Fielding muestran la complejidad del problema. Ambos son receptivos a la cultura extranjera, mantienen buenas relaciones con los hindúes y manifiestan su disgusto por el trato que reciben. Nos ayudan a valorar tanto las posibles ventajas de la relación anglo-hindú como las injusticias cometidas. Evitan que caigamos en ideas simplificadas de buenos contra malos.

Muchas películas exigen este personaje de equilibrio, para evitar malinterpretaciones en las que se puede caer de manera espontánea. Películas que tratan el fenómeno gay o el lesbianismo deben equilibrar sus personajes desviados con otros papeles suficientemente importantes de personajes normales. Si no, la película corre grave riesgo de malinterpretarse y proporcionar una perspectiva demasiado miope. En una película como *Desert Hearts*, o en el guión de *The Maze Runner*, en el que trabajé con el guionista y el productor para ampliar el papel de actitudes correctas y equilibrar el planteamiento, puede advertirse cómo estos personajes de equilibrio aumentan el atractivo de la historia a un público mucho

mayor.

Las películas en las que determinadas minorías juegan un papel negativo importante necesitan el contrapeso de papeles positivos. *Manhattan Sur* fue criticada por la visión que daba de los asiáticos, porque no aportaba ninguna figura de equilibrio. La trama de *Soul Man*: un hombre blanco que se hace pasar por negro para conseguir una beca, se prestaba también a interpretaciones erróneas. Incluso a *El color púrpura* se le echó en cara la falta de profundidad con que trataba a los protagonistas masculinos, por la imagen desequilibrada de los hombres negros que ofrecía.

El equilibrio en cualquiera de estas películas se preserva, por lo general, si se muestra algún personaje que manifiesta la otra cara de la moneda. En *El color púrpura*, uno o dos hombres negros tratados de manera positiva y con mayor dimensión, podían haber equilibrado el retrato de Harpo. En películas de orientación gay pueden utilizarse parejas normales para contrastar con los protagonistas homosexuales (y viceversa). Un personaje positivo, miembro de una minoría, puede equilibrar un personaje principal negativo, miembro de la misma minoría.

Sin el personaje de equilibrio, las películas pueden dar pie a interpretaciones erróneas, o peor: a protestas, cartas de indignación y quizá prohibiciones de exhibición de la película.

Algunos personajes temáticos aportan mayor dimensión mostrando diferentes puntos de vista. Ayudan así a expresar la complejidad de la idea. Podríamos llamar a estos personajes **la voz de...** Por ejemplo, en *Pasaje a la India*, podemos encontrar «la voz de» la tradición hindú en Godpole. Fielding representa «la voz de» la Integridad, y Mrs. Moore «la voz de» la Sensibilidad. Muchos de estos personajes son algo más que meros «personajes tipo», porque tienen otras funciones además de ser «la voz de...». (Como Fielding y Mrs. Moore), pero centran claramente el tema de la película al manifestar los distintos enfoques.

De todas formas, es importante no tomar demasiado al pie de la letra esta condición de «la voz de...» al crear este tipo de personajes. No se trata de construir personajes parlantes. Raras veces oímos en *Pasaje a la India* largos discursos que manifiestan los puntos de vista de esos personajes. Sus ideas se manifiestan a través de su actitud y sus acciones. Mrs. Moore muestra sus puntos de vista con su actitud en la fiesta, los comentarios a su hijo y el modo en que se aproxima a las mujeres hindúes y al Dr. Aziz.

Encontramos también estos personajes en muchas otras películas. Eli, en *Único testigo*, muestra «la voz de» la «no-violencia» amish cuando le explica a Samuel los problemas y daños de la violencia. Muchas películas muestran un personaje «voz de...» que adopta una postura moderada y estable cuando alguien se comporta de manera irracional.

Otro personaje utilizado con frecuencia para comunicar el tema es el que manifiesta el «punto de vista del autor». En estos casos, el guionista elige un

personaje particular para comunicar lo que quiere decir. De algún modo, este personaje viene a ser el «alter ego» del autor. En *La guerra de las galaxias* este personaje es, probablemente, Obi-Wan Kenobi y en la segunda parte de la trilogía, *El Imperio contraataca*, Yoda. Cualquier modo de pensar o actitud que quiera manifestar el autor puede transmitirse con facilidad a través de este tipo de personajes.

No siempre le importa al público saber qué personaje manifiesta el punto de vista del autor. Pero si como escritor quieres dejar algo claro a través de tu guión, busca un personaje que haga estas tareas por ti. Deberá ser un personaje con el que te identifiques, y probablemente deberá ser un personaje secundario. Si quieres manifestar determinadas actitudes ante los tiburones, elegirás a Matt de *Tiburón*. Si tienes tus puntos de vista sobre el modo de tratar a los hindúes, elegirás a un personaje como Mrs. Moore de *Pasaje a la India*.

En algunos casos este tipo de personajes es esencial para la historia que se está contando, porque la historia depende de la claridad con que el escritor sepa manifestar su punto de vista al público. Si trabajas con asuntos controvertidos donde no hay una delimitación clara entre lo correcto y lo erróneo, debes ayudar al público lo suficiente para que pueda pensar mejor a medida que le transmites el mensaje y pueda comprender mejor una historia compleja.

Hace algunos años, trabajé en un telefilm que trataba los problemas de la posesión de armas. Es un ejemplo de tema controvertido con pocas respuestas fáciles. Por un lado vivimos en una sociedad violenta. Muchas personas han pasado por la experiencia de ser asaltadas, violadas o atracadas, y hubieran deseado tener un arma de fuego para protegerse. Algunas las han tenido, y han matado a un familiar por accidente o viven con el sentimiento de culpabilidad por haber matado a alguien, conocido o desconocido. No existen respuestas fáciles.

Cuando los autores escribieron el guión, querían mostrar diferentes puntos de vista, sin caer en una película demasiado parlante y con olor a moralina. A su vez, corrían el riesgo de no aportar ningún punto de vista, a fuerza de no querer aparentar parcialidad.

Para resolver este problema, discutimos su punto de vista particular y tratamos de clarificar lo que pensaban exactamente sobre el tema. Planteamos así su punto de vista: «Cuando la sociedad no resuelve el problema de la violencia, las personas tratan de resolverlo de modo individual. Haga lo que haga el individuo, nunca encontrará una respuesta clara, porque esos problemas deben resolverse socialmente». Una vez que se manifestaron de acuerdo con este enunciado, elegimos un personaje menor para que lo expresara. Si el público buscaba alguna orientación, podría encontrarla en algún punto a lo largo de la historia. De otro modo se corría el peligro de ver la película como la mera descripción de una situación, sin ninguna respuesta clara.

Algunas veces un guión necesita un personaje con quien el público se identifique

especialmente. Podríamos llamarlo el personaje «**Punto de vista del público**».

En este caso no me refiero a la empatía que sentimos por el protagonista o la simpatía que podemos sentir por un personaje secundario. Este personaje introduce al público dentro de la historia, al hacernos ver cómo responde más —como público— ante una situación. En *Tootsie*, Michael comienza siendo algo canallesco, lo advertimos porque le vemos varias veces desde el punto de vista de Sandy. Unas veces le anima, otras se manifiesta insensible ante sus sentimientos y, vistas las cosas en frío, se aprovecha del fracaso de ella para su propio éxito. El punto de vista de Sandy nos ayuda, como miembros del público, a saber cómo vamos a juzgar a Michael. Nos ayuda a determinar nuestro punto de vista.

El personaje que muestra el punto de vista del público adquiere mayor importancia cuando la historia trata de asuntos «difíciles de creer»: lo sobrenatural, los OVNIS, la reencarnación, parapsicología, etc. En estos casos la mayoría del público no los aceptará con facilidad, y tenderá al escepticismo. Para que la historia funcione, resulta muy importante elegir un personaje que sea escéptico. Alguien que pueda representar el escepticismo del público. A lo largo de la historia, a medida que el personaje escéptico cambia y se va convenciendo, el público escéptico puede convencerse con él y cambiar su actitud. No significa necesariamente que la película consiga firmes convencidos entre el público, pero habrá suspendido su incredulidad. Durante el tiempo que dure podrá conseguir que los espectadores se identifiquen con el protagonista y se sumerjan en la historia a medida que ésta se desarrolla.

Se hizo especialmente bien con la miniserie sobre el *best-seller* de Shirley MacLaine, *Out on a Limb*. La historia trataba de su búsqueda espiritual en vidas pasadas y reencarnaciones (un tema no precisamente para audiencias masivas). Sin embargo había multitud de personajes que recogían el punto de vista del público —desde Jerry, el amante, a Bella Abzug y hasta la propia Shirley— para cubrir todos los tipos de escepticismos que hubiera. Para los firmemente convencidos estaba el personaje de David, varios de los peruanos y la propia Shirley transformada. No importa a favor de quién estuvieras, siempre había un personaje con el que te podías identificar, y alguien que manifestaba tu modo de pensar.

En muchas historias los personajes cumplen más de una función. El número de funciones desempeñadas no importa. Lo esencial es que tengan un lugar propio en la historia y que contribuyan a construirla. Clarificar la función de los personajes puede ayudar a centrar la historia. Puede ahorrar personajes innecesarios. Puede ayudar a decidir por dónde cortar. Muchos guiones que parecían embarrados y confusos, recuperaron su claridad al aclararse la función de los personajes.

Problemas con la función de los personajes

Cuando *Cotton Club* se estrenó, hace algunos años, un crítico mencionó que había «demasiados» personajes. Dijo que no podía diferenciarlos y que en algunos casos no podía determinar si era la primera vez que los veía.

En cualquier película larga esto supone un problema. La película necesita muchos personajes, pero el público debe saber cuáles son los importantes y qué es lo que esos personajes principales aportan a la historia. El trabajo del guionista es ayudar a que el público se aclare, estableciendo un fondo de personajes que dé textura a la historia. Piensa en la cantidad de cosas que debemos aprender en los primeros veinte minutos de una película. Los personajes deben ser presentados, tendremos que aprendernos su nombre, ser capaces de reconocer su cara en segundos y tener una idea de cuál es el papel que cada uno va a desarrollar.

Durante el proceso de escribir y reescribir, el establecer el eje de la historia y clarificar las funciones de los personajes es principalmente un problema de cortar, pulir y afilar. Una vez que se comienza el proceso de producción, el problema se convierte en un problema de reparto (*casting*).

Películas como *Loca Academia de Policía*, *Platoon*, *El cazador* o *Gandhi* necesitan muchos personajes. Los principales deben ser definidos ante personajes de fondo, que establecen el ambiente de la película. Por lo general, los problemas se resuelven en el reparto diferenciando claramente los personajes.

El modo más rápido de recordar un personaje es a través de características raciales. Probablemente el peso y la altura vengan después. La voz y el estilo de vestir también ayudan al público a apreciar detalles que diferencien un personaje de otro. En *Platoon* y en la serie de *Loca Academia de Policía*, se puede advertir todo lo dicho. *Platoon* distinguía también los personajes estableciendo inmediatamente diferencias: la cara marcada de Barnes, tatuajes, actitudes y modos de moverse en cada uno de ellos.

La elección de los actores, sin embargo, no puede resolver todos los problemas; y poco puede ayudar si las funciones de cada personaje no han sido suficientemente clarificadas por el guionista. En las películas que hemos mencionado, el escritor ha prestado cuidadosa atención a lo que cada personaje aportaba a la historia. Nos ha orientado inmediatamente hacia lo que es importante en ella, los personajes importantes, por qué lo son y a quiénes debemos vigilar con más atención para seguir con atención la historia.

Aplicación

Siempre es costoso cortar o cambiar los personajes de los que un guionista está enamorado. Sin embargo el trabajo de reescribir exige, muchas veces, ser despiadado. Al hacer una reescritura para clarificar las funciones, un personaje favorito puede

sufrir recortes o ser combinado con otro personaje.

Al comenzar la reescritura fíjate en todos los personajes y define sus funciones principales dentro del guión. ¿Sabemos quién es el personaje principal? ¿Es tu protagonista quien conduce la acción? ¿Logra conseguir el clímax de la historia?

Si existen varios protagonistas, asegura que o bien estén ambos equilibrados o bien uno de ellos atraiga más la atención.

En *Los cazafantasmas*, el Dr. Venkeman (Bill Murray) tiene mayor importancia que el resto. En *La guerra de las galaxias*, Luke Skywalker tiene un papel un poco mayor que Han Solo o que la propia princesa Leia. En *Tiburón*, Martin tiene más importancia que Quint o Matt.

Identifica el antagonista. ¿Quién se opone al protagonista? Si son varios personajes o situaciones, define bien cuál es el principal y asegura que el antagonista siga su curso a lo largo de todo el guión. En *Único testigo*, Paul Schaeffer mantiene una presencia constante en toda la película, a pesar de que la mayor parte del segundo acto gira en torno a la trama secundaria. En *Tras el corazón verde* hay varios antagonistas: Zolo, Ralph e Ira. En *La Reina de África* los alemanes son los antagonistas. Aparecen en el primer acto y sirven como conductores de la acción hasta la destrucción final del «Louisa». Todos los conflictos menores restantes: el que se produce entre Rose y Allnutt, los rápidos, aprender a guiar la embarcación, mantenerla en marcha, pasar el fuerte de Shona, etc., son preparación para el conflicto final.

¿Tienes un confidente? Si es así, ¿son las escenas con el confidente excesivamente habladas o has encontrado vías para revelar y mostrar las cosas en lugar de decirlas?

¿Tienes varios personajes con la misma función? Si es así, puedes recortar o combinar unos con otros.

¿Te falta alguna función? Quizá necesitas otra figura detonante o un catalizador, o quizá el público puede encontrar dificultades para entender el tema sin un personaje temático.

¿Recibe ayuda tu protagonista de otros personajes de apoyo a medida que transcurre la historia? ¿Están realmente apoyando al personaje o están «marcando la perdiz»?

Como guionista, ¿tienes un personaje que exponga tu punto de vista personal? Si lo tienes, ¿lo has mantenido activo y dramático o se ha quedado en un personaje parlante? ¿Ayuda tu punto de vista a profundizar en la historia y comprenderla o no es más que un «mensaje» que pretendes transmitir y que embuchas en el primer hueco que puedes?

¿Trabajas con material difícilmente verosímil para una audiencia masiva? Si es así, ¿has creado al menos un personaje que refleje el punto de vista del público, que ayude al espectador a poner su incredulidad entre paréntesis, al menos hasta el final de la película?

¿Trabajas con material controvertido? Si es así, ¿has incluido al menos un personaje de equilibrio para protegerte?

¿Tiene humor tu película? ¿Hay algún personaje que sirva como alivio cómico? ¿Utilizas el humor como vía de relajar la tensión, o de aligerar el material, o de divertir al espectador?

Cuenta el número de personajes que acaparan la atención en la historia. Si necesitamos identificar y seguir a más de siete, comienza a buscar sitios por donde cortar para que podamos entender fácilmente la historia y las tramas que rodean a cada uno de los personajes.

Al hacer una lista de las funciones, pregúntate a ti mismo:



¿Están claros el protagonista y el antagonista? Si hay varios antagonistas, ¿recibe uno más atención que el resto?

¿Quedan claros el problema central y el conflicto principal?

¿Quiénes son mis personajes de apoyo? ¿Qué es lo que aportan a la historia? Si tengo personajes temáticos, ¿les he dado otras funciones adicionales de forma que no sean meros «personajes-mensaje»?

¿Hay personajes catalizadores que contribuyan a mover la acción?

¿Tienen todos los personajes de mi historia una función clara? Si tengo varios personajes con la misma función, ¿puedo combinarlos? ¿Se echa en falta alguna función necesaria?



Hay muchas películas que han fracasado en taquilla porque tenían demasiados personajes sin una función clara. Los guiones excelentes son limpios, claros y fáciles de seguir. Los personajes se definen en torno a sus funciones y cada personaje tiene su razón de ser en la historia.

Capítulo 11



De camino hacia el Óscar de la Academia. Estudio de un caso: la revisión de *Único testigo*



Prácticamente todos los guiones encuentran muchos obstáculos en el camino desde que se escriben hasta que se venden, y después hasta que se ruedan. La media para escritores buenos y experimentados, que tienen en sus manos un buen guión y buenos contactos, parece ser de cinco años. Para escritores noveles, por lo general, es más largo. Estadísticamente el primer guión —e incluso el segundo— rara vez se llega a vender. La mayoría de los guionistas necesitan entre cinco y diez guiones para aprender bien el oficio. Una vez que el guionista ha aprendido el oficio y creado suficientes «tarjetas de visita» que demuestran su capacidad de escribir, todavía tiene que aprender a vender el guión. Esto supone buscar (y encontrar) buenos contactos, aprender a presentar^[1] el proyecto, encontrar un buen agente, aprender a «asistir a una reunión de presentación» (o a «una comida») y aprender la actitud apropiada que se debe mostrar. Todo el mundo tiene que recorrer varias veces este camino en la industria del cine. Los escritores de mayor éxito están deseosos de hacerlo, tienen talento y mucha, mucha paciencia.

Único testigo no es una excepción. Tardó aproximadamente cinco años desde que se escribió hasta que se estrenó, que fue más o menos lo mismo que tardaron *Regreso al futuro* y *Tras el corazón verde*. Y tuvo que recorrer una trayectoria compleja, con una historia cuya evolución se remonta a principios de los setenta.

El telón de fondo

Único testigo fue escrita por William Kelley y Earl W. Wallace, con una historia en la que también tuvo algo que ver Pamela Wallace. La fuente de la historia provino de diversas ideas que confluyeron al mismo tiempo.

Bill Kelley había estudiado en un seminario agustino cerca del Condado de Lancaster, en Pennsylvania. Allí tuvo frecuentes ocasiones de observar a los amish. Le impresionaron su honestidad, su sencillez y su defensa de la no violencia. Eran excelentes negociantes, buenos carpinteros y buenos conocedores de los caballos. Poco a poco se familiarizó con su modo de vivir y su personalidad.

Años después de dejar el seminario se dedicó a la novela y publicó tres obras antes de comenzar a escribir para televisión.

En 1972 vendió a la ABC la idea de un episodio piloto de dos horas para una serie, llamado *Jedidiah*, La historia trataba de un obispo amish que viajaba en un coche de caballos desde Lancaster (Pennsylvania) a Lancaster (California) para establecer allí una nueva comunidad amish. La ABC le encargó el guión, pero no llegó a producirlo.

Bill tomó entonces esta idea y escribió en 1975 un episodio de *Gunsmoke* llamado «El hombre cerdo» (*The pig man*). Esta historia trataba de una comunidad similar a los amish, que él llamó los simonitas. Ritcher, un pistolero, defendía a una chica simonita del ataque de cuatro hermanos. En la defensa, mataba a uno de los hermanos y él resultaba herido. Después era recogido por la comunidad simonita (los Bruderhof) mientras se recuperaba. Y allí se enamoró de la chica.

Gunsmoke se canceló antes de que se rodara el episodio. Sin embargo, el productor de *Gunsmoke*, John Mantley, terminó siendo el productor de una miniserie: *How the west was won*, y le pidió a Bill que rehiciera la historia, de forma que pudiera ser una de las principales líneas argumentales de la miniserie. Con algunos pequeños cambios en los personajes, la línea argumental fue incorporada, y se emitió por televisión en 1977.

El *story editor*^[2] de *Gunsmoke* y *How the west was won* era Earl Wallace. Había vivido cierto tiempo en Filadelfia y estaba familiarizado con la policía de Pennsylvania. En 1980 Earl comenzó a preparar un guión acerca de la policía de Filadelfia y se encontró al poco tiempo trabajando en la misma historia que había creado Bill. Llamó a Bill y le sugirió que colaboraran. Se compenetraron perfectamente. Earl conocía muy bien la policía de Pennsylvania y Bill a los amish. Los dos tenían una gran experiencia en escribir. Habían trabajado ya juntos en *Gunsmoke* y *How the west was won*, así que en 1980, durante la primera huelga de guionistas, escribieron el primer borrador.

La venta del guión

Vino entonces el difícil proceso de vender el guión. Un productor, Edward Feldman, les compró una opción por 22.000 dólares. Sin embargo esta opción no significaba que la película se fuera a producir. Hacía falta encontrar dinero. Como Feldman tenían un contrato de derecho de tanteo con la Twentieth Century-Fox, les ofreció el guión. Lo rechazaron.

Después se lo dio a Harrison Ford para que lo leyera. Harrison mostró interés por hacer el proyecto. Con este interés, los estudios Paramount decidieron comprar el guión.

Llegados a este punto, el equipo creativo de Ed Feldman, su encargado de *development* David Bombyk, y los escritores Bill Kelley y Earl Wallace comenzaron a entrevistarse con directores. Tenían interés por Peter Weir, pero no estaba disponible por haber comenzado a trabajar en *La costa de los mosquitos*. Seleccionaron a varios más, pero ninguno de ellos parecía apropiado para el proyecto. Uno dijo que pensaba que el guión mejoraría «con un final divertido», otro no presentaba ninguna idea concreta para llevar el guión a la pantalla, salvo la de que «ya se le ocurriría algo». Por fin, Peter Weir quedó disponible al posponerse un año más el rodaje de *La costa de los mosquitos*. Después de una primera entrevista con Peter, todos estuvieron de acuerdo. Peter tenía un punto de vista específico que aportar al guión, Le interesaba el pacifismo de la historia y quería profundizar en el tema de la no-violencia. Veía diversas maneras de reflejar el choque cultural entre los amish y la policía. También se daba cuenta de que esta situación era «particularmente americana». Parecía que se podían compenetrar todos muy bien.

Poco después, Alexander Godonov fue elegido para el papel de Daniel Hochsteler. Tras buscar a varias actrices para el papel de Raquel, eligieron a Kelly McGillis, que había interpretado *Reuben, Reuben* y que estaba en ese momento de camarera en Brooklyn hasta que le ofrecieran otra película.

El equipo creativo parecía especialmente bien equilibrado. Todos tenían experiencia y cada uno aportaba una perspectiva diferente a la película. Ed Feldman había producido numerosas películas y programas de televisión, incluyendo *La otra cara de la montaña* (partes uno y dos), *Salvad al tigre*, *La última pareja casada de América* y más recientemente *El chico de oro*. Tenía experiencia en relaciones públicas y buenas intuiciones sobre lo que hace falta para que algo se venda.

Peter Weir estaba especialmente interesado en el tema. Tenía cosas que decir sobre la no-violencia, y quería crear un ambiente específico a través de una interpretación más lírica del guión.

El pasado de Bill en el seminario le orientaba más hacia el aspecto espiritual de la película y al cariño y comprensión por los amish. Earl, con su experiencia como *story editor*, estaba especialmente orientado al cuidado de la trama. El productor David Bombyk se centraba más en la consistencia, en el esqueleto de la historia y en asegurar que todas las piezas encajaban de modo preciso.

Los estudios Paramount estaban particularmente interesados en el proyecto, pues

estaban convencidos de que *Único testigo* podía ser nominada para los oscars al mejor guión y al mejor director, y tenía la posibilidad de ganar otras nominaciones.

Ahora es cuando comenzaba el verdadero proceso de revisión o re-escritura.

Cambios en el punto de vista

En el borrador original de *Único testigo* y en la película no realizada, la historia pertenece más a Raquel que a John. En los primeros borradores, muchos de los momentos más emotivos eran de Raquel. Su historia de fondo se trae a colación con más claridad en el primer acto. Allí nos enteramos de la costumbre amish de casarse al año de la muerte del marido. Raquel, sin embargo, quiere más tiempo. Decide ir a visitar a su hermana, en Baltimore, para decidir si se casa o no con Daniel y resolver parte de sus dudas sobre el modo de vida amish.

En los primeros borradores, el primer punto de giro de la trama secundaria se centra en Raquel. A medida que cuida de John se va sintiendo atraída por él. El guión describe la lucha de una mujer con la atracción física que siente por John. Es esa atracción física precisamente lo que la confunde. A medida que se desarrolla la historia, vemos cómo Raquel se va enamorando de verdad de John.

En el segundo punto de inflexión, Raquel se encara definitivamente con John pidiéndole que se quede. Después, hacen el amor en una escena explícita. Esta escena de amor, que era especialmente fuerte en los primeros borradores, fue tema de múltiples discusiones. Earl quería mostrar a John y a Raquel haciendo el amor. Bill quería mostrar únicamente un beso apasionado. Peter estaba de acuerdo en el beso, pero no quería que fuera apasionado. Se filmó la escena completa, pero después del montaje sólo se dejó el beso.

Durante la reescritura, la historia se centró más en John Book, y terminó siendo su historia. En el primer punto de giro de la trama secundaria, aunque vemos parte de la reacción de Raquel, la cámara se centra más en la de John, cuando se da cuenta de que ella se ha quedado toda la noche cuidando de él. En el segundo punto de giro sólo hay una frase acerca del irse o quedarse, y el asunto no llega realmente a enfrentarlos.

Se hicieron otros cambios para suavizar la relación entre John y Raquel. En algunos de los borradores iniciales Raquel es mucho más hiriente y respondona. Algunas de estas reacciones fueron filmadas, pero no se utilizaron porque hacían a Raquel irritante y agria.

Se añadieron algunas escenas con el mismo propósito. Se añadió la escena del baile, al igual que la del desayuno del segundo acto. Se equilibraban así los cortes del primer acto a la vez que se proporcionaban *beats* adicionales al desarrollo de la relación entre ambos, en el segundo acto.

Estos cambios en el punto de vista reorientaron el centro de la película en torno a

John Book, pero sirvieron además para reforzar la línea de la relación entre él y Raquel.

Escenas que fueron cortadas

En gran medida, reescribir es un proceso de equilibrar una película. A veces eso significa cortar algunas de las mejores escenas. Algunos de esos cortes tienen lugar en el proceso de revisión, otros durante el montaje.

Una de las escenas favoritas de Bill tenía lugar entre Raquel y la hermana de John, Elaine. En la película vemos una escena en la que Raquel se queda una noche en casa de Elaine de modo que John pueda continuar interrogando a Samuel a la mañana siguiente. En el guión, Raquel se levanta muy temprano a la mañana siguiente y comienza a limpiar la casa (que lo estaba pidiendo a gritos). Elaine se enfurece, interpretando su conducta como una crítica a su incapacidad de realizar las tareas domésticas. La escena estaba bien escrita. Tenía conflicto, contrastaba a Raquel y a Elaine y proporcionaba mayor dimensión a ambos personajes; sin embargo añadía poco a la historia. Como el relato debía de moverse con rapidez hasta el Segundo Acto, resultaba una escena que podía cortarse sin echar a perder la línea argumental.

También se suprimió bastante material relacionado con la historia de fondo de John Book. Al ver la película, observamos que es un detective a quien han asignado la investigación de un asesinato. Sabemos que la víctima (Zcnovich) era un policía que actuaba de paisano. Sabemos que John sospecha de algunos delincuentes habituales, probablemente Coalmine, que suele merodear el Bar Hoppy Valley.

La historia de fondo, que fue elaborada durante la reescritura y después suprimida, era mucho más complicada. En uno de los borradores nos enteramos de mucha información adicional: de que el trabajo de John Book en la policía es la investigación de la corrupción policial, lo que le hace absolutamente impopular con el resto de sus compañeros. Nos enteramos de que es un idealista. Descubrimos que su socio, Cartee, iba a encontrarse con Zenovieh, pero llegó tarde, por lo que siente como si su irresponsabilidad hubiera contribuido al crimen. En una de las discusiones, que se mantuvieron sobre la historia, se estableció quién y cuándo confiscó el PCP, y el modo en que Paul, McFee y Fergie se vieron envueltos. Pero casi todo fue también eliminado en el montaje.

La mayor parte de los cortes, especialmente en el Primer Acto fueron pensados para llevar la historia a la granja amish lo más pronto posible. Cualquier información que apareciera meramente explicativa, cualquier detalle que no fuera necesario para plantear o culminar la historia fue eliminado. Las escenas que eran simplemente de revelación de personajes pero no contribuían a la historia, se cortaron. A pesar de muchos detalles enriquecedores que había en esas escenas, Peter Weir y el montador,

Thom Noble, decidieron que era esencial plantear la historia con rapidez para que su desarrollo en la granja amish empezara enseguida.

Escenas que se cambiaron

Muchas escenas se cambiaron por influencia de los actores. Peter y Harrison discutían cada escena y muchas veces terminaron «cocinando» entre ellos ideas que añadían a alguna escena o que cambiaban el planteamiento de otra. Peter sugirió la escena del baile, en el Segundo Acto, pero Harrison escogió la canción y estiró un poco la idea. Harrison sugirió añadir el comentario de «buen café, cariño» en la escena del desayuno, que daba mayor contraste entre la vida amish y el mundo de la ciudad y la publicidad.

La escena de la construcción del granero tuvo numerosos cambios desde que se escribió hasta que se rodó. Inicialmente, la secuencia tenía intercaladas escenas de la tortura y muerte de Carter. Peter prefirió eliminar las escenas de Carter. Pensó que el impacto emocional sería mayor si nos enterábamos de su muerte al mismo tiempo que John. Además, quería desarrollar la escena de la construcción del granero como una escena larga. Para aumentar el lirismo de la misma, redujo el conflicto entre John y Daniel y se centró en el entrelazado de emociones entre John, Raquel y Daniel.

El Tercer Acto pasó por cambios considerables. Muchos de ellos tuvieron lugar después de llegar a Lancaster para comenzar el rodaje.

En la película, tres hombres vienen a buscar a John: Paul Schaeffer, McFee y Fergie. Peter pensó que se podía crear más tensión si McFee era el único que llegaba. Sugirió que Fergie podía haber muerto durante el asesinato de Carter, justificando así el que no acudiera. Bill pensó que era absolutamente esencial que acudieran los tres, ya que un hombre solo no suponía suficiente peligro para John. Después de bastantes discusiones acordaron que irían los tres.

Pero ¿cómo iban a matarlos? En uno de los primeros borradores, McFee era muerto por una mula desbocada. Esto fue vetado por Peter, que le preguntó: «¿Cómo piensas conseguir que la mula dé la coz cuando se le diga?». Peter comenzó a inspeccionar granjas amish y concibió la inspirada idea de utilizar un silo para la escena. Esto era más fácil decirlo que hacerlo, ya que era imposible rodar en un silo, y los silos no funcionan abriendo una puerta e inundándolos de grano. Pensando que pocos espectadores entenderían el funcionamiento de un silo amish, acordaron la solución y construyeron un silo que fuera conforme a las necesidades de la historia. Fergie fue muerto en el silo y McFee justo al lado. Sólo quedaba Paul. La muerte de este pasó por innumerables cambios. En una de las versiones, Samuel le disparaba. Esto se rechazó en seguida, pensando que al público no le gustaría esa acción hecha por un niño. Después pensaron que fuera Raquel quien le disparara. Más tarde Raquel

tocaba la campana. Pero cada una de estas soluciones convertían a Raquel en el personaje activo que provocaba el clímax en lugar de ser éste provocado por el protagonista, John Book.

Al final se decidió que los amish llegaran y rodearan a Paul, separándole de John. En los ensayos esto no funcionó. Por fin se llegó a la solución definitiva: Samuel hacía sonar la campana y todos los amish llegaban como testigos presenciales.

La fase de montaje

Thom Noble ganó el Oscar de la Academia al mejor montaje. No fue el primer montador de la película. Otro lo había intentado antes, pero hubo desacuerdos con la dirección que iba tomando. Como Peter había trabajado ya antes con Thom, pareció la elección natural para ver si podía hacer el montaje correcto.

Muchos de los cortes a los que me he referido fueron hechos por Thom. Él y Peter estaban de acuerdo en que la película tenía que moverse con rapidez desde el planteamiento de la granja amish a las escenas de la ciudad, y también con rapidez de la ciudad a la granja. Esto significaba cortar todas las escenas del Primer Acto que no fueran absolutamente esenciales para la historia, y asegurarse de que ésta mantuviera el movimiento durante el Segundo Acto.

La habilidad de Thom para ajustar la historia y el ritmo de la misma, manteniendo el lirismo que necesitaba, hizo que la película funcionara perfectamente. Como dijo Bill Kelley: «Thom consiguió el ritmo apropiado, y eso fue lo que cambió todo».

Resumen

Le pregunté a Bill si pensaba que había alguna área que los escritores hubieran dejado de tratar. Me contestó que hubo tres elementos por los que él luchó. Consiguió dos de ellos. Él quería que fueran tres, no uno solo, los hombres que fueran en busca de John en el Tercer Acto. Insistió también de la escena en que Eli se encara con Raquel después de su baile con John.

Estos dos elementos permanecieron en la película. Pero Bill tenía un tercer deseo. Hubiera preferido mostrar más detalles de la despedida de John y Raquel, al final. Sugirió que Raquel le diera el sombrero de su marido, regalo que hubiera manifestado su relación. Bill pensaba también que este regalo sugería la posibilidad de que volvieran a verse en otra ocasión. Peter, por su parte, prefirió dejar la escena como una despedida silenciosa.

Este proceso de revisión fue bastante singular. No hubo grandes desacuerdos

entre el equipo creativo. Ed Feldman y David Bombyk tenían bastante interés en proteger la integridad del guión, por lo que la mayoría de los cambios eran para ajustar la historia o darle textura más que para cambiarla. Un noventa por ciento del guión original permaneció básicamente igual, incluso después de numerosas revisiones. Los primeros borradores ya eran claros y estaban bien estructurados, por lo que la mayoría de los cambios fueron creativos más que estructurales.

La película resultó un éxito de crítica y público. Recaudó 93 millones de dólares en su estreno en cine, sin contar los ingresos de vídeo. Casi todas las críticas fueron favorables. Recibió ocho nominaciones de la Academia y dos Oscars, al mejor guión y al mejor montaje.

Esto no fue una sorpresa, si consideramos que la película partía de un guión muy sólido. Cada acto tiene fuerza y solidez, con puntos de giro que nos llevan de uno a otro. La utilización de barreras, reveses y secuencias de escenas proporcionan impulso a la historia. Las trayectorias de los personajes y sus funciones son claras.

El tema se desarrolla muy bien a través de contrastes, imágenes y motivos.

El equipo creativo recogía una considerable experiencia en la industria cinematográfica y sabía cómo traducir esos elementos en una película que funcionara bien. La capacidad de Peter Weir de encontrar el enfoque adecuado del guión y la de Thom Noble para montar, ajustar y centrar la historia, confluyeron para producir una de las mejores películas de 1985.

No faltan buenos guiones en Hollywood. Muchas personas escriben buenos guiones con historias interesantes y personajes memorables. Pero se echa de menos la existencia de guiones excelentes. Un guión excelente salta a la vista enseguida. Cuando un agente leyó *Tras el corazón verde* supo que tenía un buen guión desde la página dos y contrató a Diane Thomas inmediatamente. Los estudios Paramount sabían que tenían un excelente guión, *Único testigo*, y esperaban que fuera nominada por la Academia antes incluso de empezar a rodar la película. En mi trabajo como consultora, en tres ocasiones he trabajado con guiones tan ajustados, tan precisos, que el único consejo que podía dar al productor o al escritor era «¡No lo toques!»

Convertir un buen guión en excelente exige una combinación de destrezas. El escritor necesita tener un enfoque original del tema. Debe ser único y creativo. Ha de tener cierto sentido de lo que atrae al público y de cómo contar un buen relato. Y naturalmente debe saber estructurar, desarrollar una historia de forma que tenga sentido.

Este libro se centra en la ejecución del guión desde un punto de vista estructural, ya que es ahí donde fracasan muchas películas. Si lees con frecuencia críticas de cine, comprobarás que raras veces critican el reparto, la dirección o el tema. Por lo general las críticas resaltan problemas estructurales: una línea argumental poco clara, personajes insuficientemente motivados, tramas secundarias confusas, demasiados personajes, un final que no encaja con el principio, demasiados cabos sueltos al final, etc. Todos estos problemas se pueden arreglar. Y todos ellos se deben arreglar en la etapa de reescritura.

Antes de leer este libro, puede que te disgustara el trabajo de reescribir porque la creación de un guión tiene siempre algo de mágico. Reescribir exige que te aproximes a él de un modo más analítico, de forma que asegures que la musa sea a la vez mágica y disciplinada. Espero que este libro te haya dado mayor control sobre el proceso de reescritura. Al entender los asuntos que tienes que tratar al reescribir, estarás en mejor disposición de cuidar tu trabajo y saber cuándo una corrección determinada te saca del camino correcto o te hace avanzar por él.

Lo que he tratado de hacer en este libro es estudiar los conceptos que subyacen en el trabajo de un guión. Son elementos que constituyen partes intrínsecas de la creación de un buen guión de cine. Sea el guionista, el productor, el ejecutivo de un estudio o el director quien trabaje con estos elementos, el proceso de reescritura será más sencillo y conducirá a una película que tenga más fuerza y esté mejor integrada.

Convertir un guión bueno en excelente es un proceso. Un proceso donde el oficio y el arte de escribir colaboran para crear la magia del cine.

Muchísimas gracias...

A mi editora, Cynthia Vartan, y mi agente, Angela Hynes, por haber hecho tan grata la preparación de este libro.

A Lenny Felder por el título y sus buenos consejos a lo largo de todo el tiempo.

A Dara Marks por sus sinceros comentarios, su ánimo y su apoyo constante.

A Columbia Pictures y Larry Gelbart, Don McGuire y Murray Schisgal por el permiso para las referencias de *Tootsie*.

A Horizon Films por el permiso para las referencias de *La Reina de África*.

A Twentieth Century Fox, y Ethelyn Thomas y Michael Douglas por el permiso para las referencias de *Tras el corazón verde*.

A Universal/MCA y Peter Benchley por el permiso para las referencias de *Tiburón*, y a Universal y Amblin Entertainment, junto con Bob Gale y Robert Zemeckis, por el permiso para las referencias de *Regreso al futuro*.

A Mary Beth Gaik, Mark Gerzon y Lindsay Smith por todas sus sugerencias y apoyo.

A Cathleen Loeser y Chris Vogler por su ayuda en el sexto capítulo.

A Bill Kelley y David Bombyk por su información y dos memorables comidas en las que discutimos *Único testigo*.

Y a mi marido, Peter Le Var, por su afecto, su cariño y por aquellos increíbles masajes de espalda que me mantuvieron escribiendo.



LINDA SEGER. Es una consultora norteamericana de guiones. La formación académica de la profesora Linda Seger incluye un *Bachelor in Arts* en inglés, por The Colorado College, y un *Master of Arts*, por la Northwestern University. Su tesis doctoral versó sobre la obra *The visit*, de Freidrich Duerrenmatt, y su exploración sobre cómo el drama comunica valores e ideas.

Linda Seger comenzó su carrera como consultora de guiones en 1983, siguiendo un sistema propio de análisis que ella misma desarrolló como parte de su tesis doctoral. Entre sus clientes se incluyen Ray Bradbury, Metro Goldwyn Mayer, Tony Bill, Guber-Peters Television, Charles Fries, Linda Lavin y Dave Bell.

Ha impartido seminarios para la ABC, CBS, Embassy Television y para Academias de Cine y Televisión en diversos países, como Australia, Nueva Zelanda, Italia, Gran Bretaña y la URSS, además de Estados Unidos.

Ha trabajado también como consultora de más de una decena de proyectos de televisión (siete de los cuales fueron nominados para los premios de la academia) y de cerca de una docena de películas, entre las que destacan *Flores en el ático* (1987, Jeffrey Bloomy) y *Romero* (1987, John Duigan).

Asimismo, es autora de renombre en su país: en diciembre de 1987 publicó el libro *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, que se convirtió en un best-seller de su especialidad, alcanzando ocho ediciones en apenas dos años. Su segundo libro, *Cómo crear personajes inolvidables*, apareció en julio de 1990. Posteriormente ha publicado otros títulos como *From script to screen*, *Making a goog writer great* y

When women call the shots.

Notas

[1] Naturalmente hubo quien dijo que a quién le podía interesar una película de extraterrestres para niños estando el Estudio produciendo otra para adultos, y Columbia dejó que *E. T.* pasara a Universal, mientras ellos desarrollaban *Starman*.



[2] Según las disposiciones de la Writers Guild of America (la agrupación profesional que defiende los intereses de los guionistas), el guionista original tiene derecho a hacer —y cobrar— la primera revisión del guión, de acuerdo con las indicaciones que trate con el productor. Si después de la primera revisión, el productor sigue sin estar conforme, puede contratar a otro guionista que continúe el trabajo. Si a través de los sucesivos cambios la historia se modifica sustancialmente, en los créditos de la película el guionista original retendrá únicamente los de «historia original de...» mientras que «guión de...» designará al responsable principal de la última versión, (o a los responsables). Los distintos ejecutivos que han ido haciendo sugerencias no obtienen, por lo general, créditos como guionistas, aunque sí pueden obtener el de «productor asociado», «productor encargado de desarrollo», o fórmulas similares.

<<

[3] *Regreso al futuro* quedó abandonado durante años, hasta que Steven Spielberg lo rescató de los archivos de la Universal.



[1] La fase de la producción cinematográfica que cubre el Desarrollo de una historia, desde la idea hasta el guión de rodaje. (*N del T.*).

<<

[2] Se llaman *sitcoms*, abreviatura de «Situation Comedies» (comedias de situación), a las comedias de TV, normalmente de media hora de duración, que parten de una «situación» general (una familia concreta, un lugar de trabajo determinado, etc.) que reúne semanalmente a los mismos personajes muy definidos ya en «situaciones» concretas que provocan el humor (*La hora de Bill Cosby, Las chicas de oro*, etc.). (N. del T.)

<<

[3] *Turning point*. Otros autores (Syd Field) lo llaman *plot point* (punto de trama). (*N. del T.*)

<<

[4] El término «catalizador» está tomado de la Química: es el elemento que sin intervenir directamente en una reacción química la acelera o la hace posible. En el guión el sentido de este elemento «catalizador» es poner en marcha el relato. Unas veces lo hará por sí mismo, cumpliendo la función del «detonante» de una explosión, y otras veces haciéndolo posible o acelerando la reacción de «otros» elementos de la historia. Por esta razón lo traduciré unas veces como «detonante» y otras como elemento «catalizador». (*N. del T.*)

<<

[5] *Soap opera*: «Culebrón». Serial de televisión por episodios, de carácter dramático —melodramático en la mayoría de los casos— cuyas historias se enredan y prolongan de semana en semana (*Dallas*, *Falcon Crest*, etc.). (N. del T.)

<<

[6] *Beats*: literalmente «golpe», «pulso», «latido». En música «tiempo». Utilizaré el término original inglés, por considerarlo más apropiado que una traducción. (*N. del T.*)

<<

[1] La expresión más extendida para designar *subplot* es trama secundaria. Utilizaremos indistintamente esta expresión y el término subtrama, que correspondería a una traducción más literal. (*N. del T.*)

<<

[1] En inglés: *momentum*. (N. del T.)



[2] Traduzco literalmente la expresión empleada por la autora, *Story points*, a falta de un término castellano apropiado, (N. del T.)

<<

[3] El término original inglés *reversal* expresa la «inversión del sentido de una situación». Podemos hablar, por tanto, de «revés» o de «inversión». (*N. del T.*)

<<

[1] No resulta fácil recoger los sentidos propios de *foreshadowing* y *pay off*. *Foreshadowing* (literalmente «echar la sombra hacia delante») vendría a significar anticipación, anuncio, predicción, prefiguración, etc. *Pay off* es aún más difícil de traducir: ajuste de cuentas, pago, premio, cumplimiento, etc. Una posible traducción para ambos términos sería antecedente y consiguiente (o consecuente), pero estos términos tienen dramáticamente acepciones más especializadas que pueden llevar a engaño. Por eso he preferido la traducción de anticipación y cumplimiento. (*N. del T.*)

<<

[1] En inglés, *packaging*: es el reparto en su sentido más amplio (director, productor, actores, etc.). (N. del T.)

<<

[2] *Cluster*: En inglés racimo, agrupación. (*N. del T.*)



[1] *Till Eulenspiegel*: pícaro alemán, del siglo XIV. Ambulante, de origen campesino, que con sus juegos burlescos se ríe de los prejuicios ajenos. Incorporado a la literatura alemana a partir del siglo XV, ha dado origen a numerosas versiones y tratamientos hasta nuestros días. (N. del T.)

<<

[1] La expresión habitual en la industria americana es *to pitch*, y está tomada del béisbol. Al igual que el *pitcher* lanza la bola al bateador, el guionista debe lanzar su idea al posible comprador (un productor, una cadena de TV, etc.) en una brevísima sesión de pocos minutos —*pitching*—, que decidirá el futuro del proyecto. (N. del T.)

<<

[2] Ejecutivo de un estudio o canal de televisión encargado de supervisar las historias que se llevan al cine o TV. (*N. del T.*)

<<