

Syd Field

El libro del  
**GUION**

Fundamentos de la escritura de

Lectulandia

He aquí un libro imprescindible y clarificador para el futuro guionista y el profesional consolidado. Escrito por el profesor de guión más solicitado del mundo. Un manual de lectura amena, con exposiciones claras y sistemáticas, con ejercicios, ejemplos reales, esquemas, consejos, etc. El autor nos proporciona la técnica de la escritura de guiones, sencilla y depurada por años de experimentación. Cómo, partiendo de una idea, podemos construir un guión, dotándolo de personajes sólidos y diálogos ajustados, sacando el máximo partido a las técnicas más profesionales. Tomando como base guiones tan emblemáticos como los de *Chinatown*, *Annie Hall*, *Todos los hombres del Presidente* o *Los tres días del cóndor*, entre otros, aprende paso a paso: la importancia de un buen comienzo; cómo construir personajes y desarrollar escenas; cómo adaptar una novela o cualquier otro texto y convertirlo en un guión; cómo sacar el mayor partido a la colaboración con otros guionistas y algunos consejos sobre cómo dar salida a tu guión.

Lectulandia

Syd Field

# El libro del guión

**Fundamentos de la escritura de guiones**

Una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado

ePub r1.1

Titivilus 29.08.15

Título original: *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*  
Syd Field, 1979  
Edición ampliada  
Traducción: Marta Heras  
Diseño de cubierta: Juan Carlos Sastre

Editor digital: Titivilus  
(r1.1) Corrección de erratas: Wake  
ePub base r1.2

---

**más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)**

---

*A los estudiantes,  
autores y lectores  
de guiones...  
de todo el mundo  
Al lector:*

Mi tarea... es hacerle oír, hacerle sentir... y, sobre todo, hacerle ver. Nada más, y nada menos.

Joseph Conrad. Prólogo a *El negro del Narcissus*

# Introducción

---

## *En la que hablamos del origen de este libro*

Por mi trabajo como guionista-productor para David L. Wolper Productions, guionista «free-lance» y director del departamento de guiones de Cinemobile Systems, me he pasado varios años escribiendo y leyendo guiones. Sólo en Cinemobile he leído y resumido más de dos mil guiones en poco más de dos años. Y de esos dos mil guiones sólo seleccioné cuarenta para presentar a nuestros asociados comerciales con vistas a la posible producción de una película.

¿Por qué tan pocos? Porque el noventa y nueve por ciento de los guiones que leí no eran lo bastante buenos como para invertir en ellos un millón de dólares o más. O, por decirlo de otro modo, sólo uno de cada cien guiones era lo bastante bueno como para contemplar la posibilidad de producir una película. Y en Cinemobile nuestro trabajo consistía en hacer películas. Sólo en un año participamos directamente en la producción de unas 119 películas, desde *El Padrino* y *Las aventuras de Jeremiah Johnson* hasta *Deliverance*.

Cinemobile Systems ofrece servicios durante los rodajes en exteriores a los realizadores de películas, y cuenta con delegaciones por todo el mundo. Sólo en Los Ángeles, una flota de 22 Cinemobiles atiende a la industria del cine y la televisión. Cada unidad tiene el tamaño aproximado de un autobús Greyhound y es como un «estudio» portátil en miniatura y sobre ruedas con todo el equipo de fotografía necesario para el rodaje de una película. Esto incluye todas las luces, generadores, cámaras, objetivos y un conductor especialmente preparado para resolver el noventa por ciento de los problemas que pueden surgir cuando se rueda en exteriores. Es una cantidad enorme de equipo, y de este modo los actores y técnicos pueden subirse a uno de estos autobuses y ponerse literalmente a «rodar» de inmediato.

Cuando mi jefe, Fouad Said, el creador de los Cinemobile, decidió hacer sus propias películas, nos pusimos a la tarea y reunimos unos diez millones de dólares en unas cuantas semanas. Muy pronto todo el mundo en Hollywood empezó a enviarle guiones. Llegaron miles de guiones, enviados por estrellas de la pantalla y directores, estudios y productores, por famosos y por desconocidos.

Fue entonces cuando tuve la suerte de que me ofrecieran la oportunidad de leer

los guiones presentados y valorarlos en términos de calidad, coste y presupuesto probable. Mi trabajo, como me estaban recordando constantemente, era «encontrar material» para nuestros tres asociados financieros: la United Artists Theatre Group, la Hemdale Film Distribution Company, con sede en Londres, y la Taft Broadcasting Company, la compañía madre de Cinemobile.

Así que empecé a leer guiones. En mi calidad de andguo guionista, disfrutando de unas muy necesarias vacaciones después de más de siete años como escritor «free-lance», mi trabajo en Cinemobile me ofreció una perspectiva totalmente nueva sobre la escritura de guiones. Fue una gran oportunidad, un desafío formidable y una apasionante experiencia de la que aprendí mucho.

¿Qué tenían los cuarenta guiones recomendados por mí para ser «mejores» que los demás? No sabía cómo responder a esta pregunta, pero reflexioné mucho sobre el tema.

Mi experiencia como lector me ofreció la oportunidad de realizar un juicio y una valoración, de formular una opinión: *éste es un buen guión*, *éste no es un buen guión*. Como guionista, estaba interesado en averiguar por qué los cuarenta guiones que recomendé eran mejores que los otros 1.960 guiones presentados.

Justo por esa época se me presentó la oportunidad de impartir un curso de escritura de guiones en el Sherwood Oaks Experimental College de Hollywood. Sherwood Oaks es una escuela profesional en la que sólo enseñan profesionales. Es el tipo de escuela en la que Paul Newman, Dustin Hoffman y Lucille Ball imparten seminarios de actuación, en la que Tony Bill podría dar un seminario de producción; en la que Martin Scorsese, Robert Altman o Alan Pakula imparten seminarios de dirección; en la que William Fraker y John Alonzo, dos de los mejores cineastas del mundo, tienen un curso de cinematografía. Es una escuela a la que acuden los profesionales, directores de producción, camarógrafos, montadores, guionistas, directores y productores para enseñar sus especialidades. Es una escuela de cine única en el país.

Yo no había dado nunca un curso sobre escritura de guiones, así que tuve que recurrir a mi experiencia como guionista y lector para desarrollar el material básico para el curso.

¿Qué es un buen guión? No dejaba de preguntármelo. Y muy pronto empecé a obtener algunas respuestas. Cuando lees un buen guión, lo sabes; salta a la vista desde la primera página. El estilo, la manera de disponer las palabras sobre el papel, la manera de plantear la historia, la visión de la situación dramática, la presentación del personaje principal, la premisa o problema básico del guión; todo esto se plantea en las primeras páginas. *Chinatown*, *Los tres días del cóndor*, *Todos los hombres del presidente*, son ejemplos perfectos de ello.

Pronto me di cuenta de que un guión es una historia contada en imágenes. Es como un *sustantivo*; es decir, un guión trata sobre una *persona*, o personas, en un lugar, o lugares, que hacen una «cosa». Me di cuenta de que el guión está formado

por determinados elementos conceptuales básicos propios de esta forma de escritura.

Estos elementos se expresan de manera dramática en el marco de una estructura definida con un principio, un medio y un fin. Al volver a examinar los cuarenta guiones que habíamos presentado a nuestros socios —entre otros *El viento y el León* y *Alicia ya no vive aquí*— me di cuenta de que estos conceptos básicos estaban presentes en todos, independientemente de su realización cinematográfica. Están presentes en cualquier guión.

Empecé mis clases con este planteamiento conceptual de la escritura de guiones. Pensé que si el alumno tiene presente un modelo de guión, puede utilizarlo como guía o plan de trabajo.

Llevo ya varios años impartiendo este curso de escritura de guiones. Es un planteamiento eficaz y pragmático para la escritura de guiones. Mi material ha evolucionado y ha ido tomando forma al ser puesto a prueba por más de mil alumnos. Son ellos los que me han preparado para escribir este libro.

Algunos de mis alumnos han alcanzado gran éxito; uno tiene un contrato con Tony Bill, el coproductor de *El Golpe* y *Taxi Driver*. Otro vendió el primer borrador de un guión llamado *Montaña rusa* a los Universal Studios; otro más escribió *Ruby* y recientemente ha llegado a un acuerdo con una importante editorial para hacer libros de cine; algunos más han recibido encargos para escribir guiones para productores.

Otros no han tenido tanto éxito. Algunas personas tienen talento y otras no. El talento es un don de Dios; se tiene o no se tiene.

Muchas personas ya tenían formado su estilo de escritura antes de matricularse en el curso. Algunos tienen que *desaprender* sus hábitos de escritura, del mismo modo que un jugador de tenis profesional entrena a sus alumnos para corregir un movimiento incorrecto de la raqueta, o un profesor de natación ayuda a mejorar una brazada. Escribir, como el tenis o aprender a nadar, es un proceso empírico; por esa razón yo empiezo por los conceptos generales para pasar luego a aspectos más específicos de la escritura de guiones.

El material del curso está destinado a todo el mundo; a aquellos que no tienen ninguna experiencia como escritores, y también a quienes no han tenido mucho éxito en sus intentos de escribir y necesitan reconsiderar sus planteamientos básicos de la escritura. Novelistas, dramaturgos, directores de revistas, amas de casa, hombres de negocios, médicos, actores, montadores, directores comerciales, secretarios, ejecutivos publicitarios y profesores de universidad: de todo ha habido en el curso, y todos han aprendido algo.

El propósito de este libro es permitir al lector sentarse a escribir un guión sintiéndose libre de elegir, confiado y seguro; totalmente seguro en su fuero interno de que sabe lo que está haciendo. Porque lo más difícil de escribir es *saber qué escribir*.

Cuando termine de leer este libro, sabrá exactamente *qué hay que hacer* para escribir un guión. Hacerlo o no, depende de usted.

Escribir es una responsabilidad personal; se hace o no se hace.

# 1. ¿Qué es un guión?

---

*En el que presentamos el paradigma de la estructura dramática*

¿Qué es un guión?

¿Una guía, un esquema de la película? ¿Un proyecto? ¿Un diagrama? ¿Una serie de escenas narradas con diálogos y descripciones? ¿Algunas imágenes hilvanadas sobre el papel? ¿Un conjunto de ideas? ¿El paisaje de un sueño?

¿Qué es un guión?

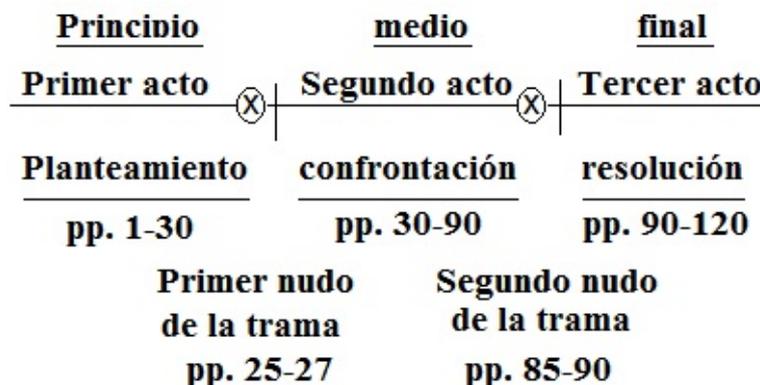
Un guión es UNA HISTORIA CONTADA EN IMÁGENES.

Es como un *nombre*: trata de una *persona* o personas en un *lugar* o lugares, haciendo una «cosa». Todos los guiones cumplen esta premisa básica.

Una película de cine es un medio visual para dramatizar un argumento básico. Y como en todas las historias, se divide claramente en *principio*, *medio* y *fin*. Si tomáramos un guión y lo colgáramos de la pared como un cuadro para examinarlo, se parecería al diagrama de abajo.

En todos los guiones se encuentra esta estructura lineal básica.

Este modelo de guión es conocido como *paradigma*. Es un modelo, una estructura, un esquema conceptual.



Por ejemplo, el *paradigma* de una mesa es una superficie con cuatro patas (normalmente). Dentro de este paradigma, podemos tener una mesa cuadrada, larga, redonda, alta, baja, rectangular o ajustable. Dentro del *paradigma*, una mesa puede

adoptar todas las formas que queramos: una superficie con cuatro patas (normalmente).

El *paradigma* se mantiene firme.

Este diagrama es el *paradigma* de un guión.

Veamos cómo se desglosa.

## **Primer acto, o el principio**

El guión normal tiene ciento veinte páginas aproximadamente, o dos horas de duración. Cada página equivale a un minuto, independientemente de que el guión sea todo diálogos, todo acción o las dos cosas.

La regla es estricta: cada página del guión equivale a un minuto del tiempo de pantalla. El comienzo es el primer acto, conocido como *planteamiento* porque la historia tiene que plantearse en aproximadamente treinta páginas. Cuando vamos al cine, por lo general decidimos, ya sea consciente o inconscientemente, si la película nos «gusta» o no. La próxima vez que vaya al cine, observe cuánto tiempo tarda en decidir si le gusta o no la película. Se tarda unos diez minutos, es decir, diez páginas del guión. Hay que enganchar al lector inmediatamente.

Tiene usted aproximadamente diez páginas para dar a conocer al lector QUIÉN es el PERSONAJE PRINCIPAL, de QUÉ trata la historia y CUÁL es la situación. En *Chinatown*, por ejemplo, en la primera página nos enteramos de que Jake Gittes (Jack Nicholson) es un detective privado de tres al cuarto, especializado en «investigaciones discretas». En la página 5 aparece una tal Mrs. Mulwray (Diane Ladd), que quiere contratar a Jake Gittes para averiguar «con quién tiene una aventura mi marido». Éste es el problema principal del guión, y proporciona el tirón dramático que lleva la historia hasta su conclusión.

Al final del primer acto hay un NUDO DE LA TRAMA: un *nudo de la trama* es un incidente, un acontecimiento que se engancha a la historia y le hace tomar otra dirección. Este acontecimiento se produce por lo general entre las páginas 25 y 27. En *Chinatown*, después de la publicación en los periódicos de la historia de que Mr. Mulwray ha sido sorprendido en su «nido de amor», la *auténtica* Mrs. Mulwray (Faye Dunaway) se presenta con su abogado y amenaza con demandarle. Si ella es la *auténtica* Mrs. Mulwray, ¿quién contrató a Jack Nicholson? ¿Y *quién* contrató a la Mrs. Mulwray falsa, y *por qué*? Este acontecimiento hace girar la historia en otra dirección; Nicholson, por razones de pura supervivencia, tiene que averiguar quién le ha engañado y por qué.

## **Segundo acto, o la confrontación**

El segundo acto es el que más peso tiene en la historia. Se desarrolla entre la página treinta y la noventa. Es la parte del guión conocida como la *confrontación* porque la esencia de cualquier drama es el *conflicto*; una vez que haya podido definir la necesidad de su personaje, es decir, cuando haya averiguado lo que éste quiere conseguir durante el guión, cuál es su objetivo, puede dedicarse a crear obstáculos que le impidan satisfacer esa necesidad. De este modo se genera el conflicto. En *Chinatown*, una historia detectivesca, el segundo acto trata del conflicto de Jack Nicholson con las fuerzas que no quieren que averigüe quién es el responsable del asesinato de Mulwray y del escándalo del agua. Los obstáculos que Jack Nicholson tiene que superar configuran la *acción dramática* de la historia.

El nudo de la trama al final del segundo acto aparece por lo general entre las páginas 85 y 90. En *Chinatown*, el nudo de la trama al final del segundo acto es el momento en el que Jack Nicholson encuentra las gafas en la piscina donde Mulwray fue asesinado, y sabe que pertenecen a Mulwray o al hombre que le asesinó. Esto conduce a la resolución de la historia.

### Tercer acto, o la resolución

El tercer acto se desarrolla por lo general entre las páginas 90 y 120. Se trata de la resolución de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa? Un final con fuerza resuelve la historia y la completa, haciéndola comprensible. Los finales ambiguos son cosa del pasado.

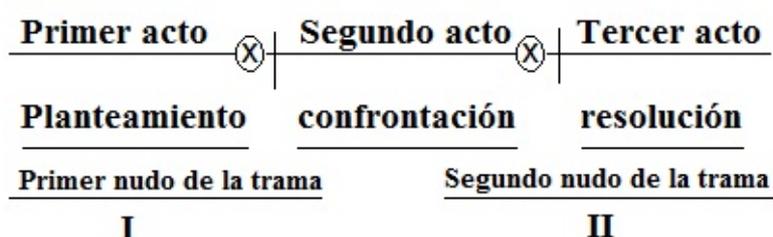
Todos los guiones se ajustan a esta estructura lineal básica.

**La estructura dramática** puede definirse así:

UNA DISPOSICIÓN LINEAL DE INCIDENTES, EPISODIOS O ACONTECIMIENTOS RELACIONADOS ENTRE SÍ QUE CONDUCEN A UNA RESOLUCIÓN DRAMÁTICA.

La manera de utilizar estos elementos estructurales determina la forma de la película. *Annie Hall*, por ejemplo, es una historia narrada en «flashback», pero tiene un principio, un medio y un final claramente definidos. Lo mismo ocurre con *El año pasado en Marienbad*, y también con *Ciudadano Kane*, *Hiroshima*, *Mon Amour* y *Cowboy de Medianoche*.

El *paradigma* funciona.



Se trata de un modelo, una estructura, un esquema conceptual del aspecto que presenta un guión bien escrito. Nos ofrece una visión general de la estructura del guión. Si sabe usted qué aspecto tiene, puede simplemente «ajustar» su historia a este modelo.

¿*Todos* los buenos guiones se ajustan al *paradigma*?

Sí.

Pero no se fíe de mí. Utilícelo como una herramienta; póngalo en cuestión, examínelo, reflexione sobre ello.

Algunos de ustedes no lo creen. Es posible que tampoco crea usted en principios, medios y finales. Es posible que diga que el arte, como la vida, no es otra cosa que una serie de «momentos» individuales suspendidos en algún gigantesco punto medio, sin principio ni fin; lo que Kurt Vonnegut llama «una serie de momentos fortuitos» hilvanados de manera aleatoria.

No estoy de acuerdo.

¿El nacimiento? ¿La vida? ¿La muerte? ¿Acaso no son éstos un principio, un medio y un final?

Piensen en la ascensión y la decadencia de las grandes civilizaciones; Egipto, Grecia, el Imperio Romano, alzándose desde la semilla de una pequeña comunidad hasta la cima del poder, para después desintegrarse y morir.

Piensen en el nacimiento y la muerte de una estrella, o en el origen del Universo, según la teoría del «Big Bang», sobre la que la mayoría de los científicos se muestran actualmente de acuerdo. Si el Universo tuvo un principio, ¿tendrá también un final?

Piensen en todas las células de nuestro cuerpo. ¿Con cuánta frecuencia son repuestas, reconstituidas y recreadas? Cada siete años: en un ciclo de siete años, las células de nuestro cuerpo nacen, cumplen sus funciones, mueren y vuelven a renacer.

Piensen en el primer día en un nuevo trabajo, conociendo a otras personas, asumiendo nuevas responsabilidades; nos quedamos allí hasta que decidimos dejarlo, nos jubilamos o somos despedidos.

Con los guiones pasa lo mismo. Tienen un principio, un medio y un fin claramente definidos.

Se trata de la *base de la estructura dramática*.

Si no cree usted en el *paradigma*, póngalo a prueba. Demuestre que me equivoco. Vaya a ver una película —vaya a ver varias películas— y compruebe si se ajustan o no al *paradigma*.

Si está usted interesado en escribir guiones, tendría que hacerlo continuamente. Cada película que ve se transforma en un proceso de aprendizaje, ampliando sus conocimientos y comprensión de lo que es y lo que no es una película.

También debería leer el mayor número posible de guiones para ampliar sus conocimientos sobre su forma y estructura. Muchos guiones son publicados en forma de libro y pueden encontrarse en la mayoría de las librerías, o encargarse allí. Algunos ya están agotados, pero puede enterarse de si su biblioteca o la biblioteca de

artes del espectáculo de su universidad local tienen guiones o no.

Yo hago que mis alumnos lean y estudien guiones como *Chinatown*, *Network*, *Rocky*, *Los tres días del cóndor*, *El buscavidas* (en edición de bolsillo, *Tres guiones* de Robert Rossen, ahora agotado), *Annie Hall* y *Harold y Maude*. Estos guiones resultan una excelente ayuda para la enseñanza. Si están agotados, lea cualquier guión que pueda encontrar. Cuantos más, mejor.

El *paradigma* funciona.

Es el *fundamento* de un buen guión.

\* \* \*

Como ejercicio: vaya a ver una película. Cuando se apaguen las luces y empiecen los títulos de crédito, pregúntese cuánto tarda en decidir si la película le «gusta» o no. Sea consciente de su decisión, y luego mire el reloj.

Si encuentra una película que le guste de verdad, vuelva a verla otra vez. Compruebe si la película se ajusta al *paradigma*. Compruebe si puede desglosar cada uno de los tres actos. Encuentre el principio, el medio y el final. Fíjese en cómo se plantea la historia, en cuánto tiempo necesita para averiguar lo que está ocurriendo en la película y si ésta le ha enganchado o no, o le ha arrastrado a su interior. Descubra los nudos de la trama al final del primer y del segundo actos y cómo conducen a la resolución.

## 2. El tema

---

*En el que estudiamos la naturaleza del tema*

¿Cuál es el TEMA de su guión?

¿De qué trata?

Recuerde que un guión es como un nombre: una persona, en un lugar, haciendo una «cosa». La persona es el *protagonista* y ¡a «cosa» que hace es la acción. Cuando hablamos del tema de un guión, estamos hablando de la *acción* y el *personaje*.

La acción es *lo que ocurre*, el personaje, *aquél a quien* le ocurre. Todo guión utiliza como elementos dramáticos la acción y el personaje. Tiene usted que saber de qué trata su película y lo que le ocurre a la persona que la protagoniza. Es un concepto fundamental de la escritura.

Si tiene usted una idea para una película en la que tres tipos atracan el Chase Manhattan Bank, tiene que expresarla de manera dramática.

Y esto supone centrarse en los *personajes*, los tres tipos, y en la *acción*, el atraco al Chase Manhattan Bank.

Todos los guiones tienen un tema. *Bonnie y Clyde*, por ejemplo, es una historia sobre la banda de Clyde Barrow, que atracaba bancos en el Medio Oeste durante la Depresión, y su caída final. Acción y personaje. Resulta fundamental concretar la idea general en una premisa dramática determinada, que se convierte en el punto de arranque del guión.

Todas las historias tienen un principio, un medio y un final claramente definidos. En *Bonnie y Clyde*, el principio dramatiza el encuentro entre Bonnie y Clyde y la formación de su banda. En la parte central de la historia, atracan varios bancos y la policía les persigue. Al final son atrapados por las fuerzas sociales y asesinados. Planteamiento, confrontación y resolución.

Una vez que es capaz de articular el tema en términos de acción y personajes en unas cuantas frases, puede empezar a ampliar los elementos de la forma y la estructura. Es posible que necesite escribir varias páginas sobre su historia antes de empezar a comprender cuáles son los elementos fundamentales y poder resumir una historia compleja en una o dos frases sencillas. No se preocupe. Límitese a seguir haciéndolo, y podrá articular la idea para su historia de manera clara y concisa.

Ésa es su responsabilidad. Si usted no sabe de qué trata su historia, ¿quién va a saberlo? ¿El lector? ¿El espectador? Si no sabe usted sobre qué está escribiendo, ¿cómo quiere que nadie lo sepa? El escritor siempre tiene la *elección* y la *responsabilidad* a la hora de determinar el desarrollo dramático de la historia. La elección y la responsabilidad: estas palabras llegarán a serle familiares a lo largo de este libro. Cualquier decisión creativa debe tomarse por *elección*, no por necesidad. Si su personaje sale *andando* de un banco, la historia es de una manera. Si sale *corriendo*, es otra historia.

Hay muchas personas que ya tienen ideas para escribir un guión. Otras no. ¿Qué hay que hacer para encontrar un tema?

Una idea tomada del periódico, o de las noticias de la tele, o un incidente que haya vivido algún amigo o pariente, puede convertirse en el tema de una película. *Tarde de perros* era un artículo periodístico antes de convertirse en una película. Cuando está usted buscando un tema, el tema también le está buscando a usted. Lo encontrará en algún lugar, en algún momento, probablemente cuando menos se lo espere. Será usted quien decida si lo toma o no. *Chinatown* se desarrolló a partir de un escándalo sobre el agua de Los Ángeles encontrado en un viejo periódico de la época. *Shampoo* se desarrolló a partir de una serie de incidentes protagonizados por un famoso peluquero de Hollywood. *Taxi Driver* es una historia sobre la soledad de conducir un taxi en la ciudad de Nueva York. *Bonnie y Clyde*, *Dos hombres y un destino*, *Todos los hombres del presidente*, surgieron a partir de situaciones reales vividas por personas reales. Su tema le encontrará a usted. Límitese a darse la oportunidad de encontrarlo. Es muy sencillo. Confíe en sí mismo. Límitese a empezar a buscar una acción y un personaje.

Cuando puede usted expresar su idea de manera sucinta en términos de acción y personaje, cuando puede expresarlo como un «nombre»: mi historia trata de esta persona, en este lugar, haciendo esta «cosa», está dando comienzo a la preparación de su guión.

El siguiente paso es ampliar el tema. Llenar de contenido la acción y centrarse en el personaje para expandir la línea argumental y concretar los detalles. Reúna material de todas las maneras posibles; siempre le será de utilidad.

Mucha gente tiene dudas sobre el valor o la necesidad de la investigación. En lo que a mí respecta, la investigación es absolutamente esencial. Cualquier proceso de escritura requiere alguna investigación, lo que significa reunir información. Recuerde que lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

Por medio de la investigación se reúne información, ya sea de fuentes documentales como libros, revistas o periódicos, ya sea a través de las entrevistas personales. La información reunida le permite actuar poniendo en práctica la elección y la responsabilidad. Puede usted elegir utilizar una parte, todo o nada del material reunido; ésa es su elección, condicionada por el tono de la historia. No utilizar la información porque no se dispone de ella no constituye ninguna opción válida, y

siempre actuará en detrimento de usted y de su historia.

Hay demasiadas personas que empiezan a escribir cuando sólo tienen una vaga idea a medio formar en la cabeza. Éste método da resultado durante unas treinta páginas y luego se viene abajo. No sabe usted qué hacer a continuación, o a dónde ir, y se siente furioso y confuso y frustrado, y simplemente abandona el intento.

Si es necesario o posible realizar entrevistas personales, le sorprenderá descubrir que la mayoría de la gente está dispuesta a ayudarle en todo lo que pueda, y con frecuencia se tomará muchas molestias para ayudarle en su búsqueda de una información precisa. Las entrevistas personales tienen otra ventaja; pueden ofrecerle un punto de vista más inmediato y espontáneo que el de cualquier libro, periódico o revista. Es la mejor alternativa después de la de vivir algo personalmente. Recuerde: cuanto más sepa, más podrá comunicar. Y acuérdesese de ejercer su poder de elección y su responsabilidad a la hora de tomar decisiones en el proceso de creación.

Hace poco tuve la oportunidad de trabajar en una historia con Craig Breedlove, el antiguo poseedor del récord mundial de velocidad sobre tierra, y el primer hombre en ir a 700, 900 y 1.000 kilómetros por hora sobre tierra (400, 500, 600 millas). Craig construyó un automóvil-cohete que alcanzaba una velocidad de 643,6 kilómetros por hora en cuatrocientos metros. El sistema del cohete era el mismo que el utilizado cuando el hombre aterrizó en la luna.

La historia trata de un hombre que bate el récord mundial de velocidad en el agua con un barco-cohete, Pero no existe ningún barco-cohete, por lo menos no todavía. Tuve que hacer todo tipo de investigaciones para aprender algo sobre mi tema. ¿Qué es el récord de velocidad sobre el agua? ¿A dónde hay que ir para batir el récord? ¿Es posible que un barco-cohete bata el récord? ¿Cómo se cronometra oficialmente a los barcos? ¿Es posible desplazarse sobre el agua a una velocidad de más de 400 millas (646,3 km.) por hora? En nuestras conversaciones aprendí cosas sobre los sistemas de los cohetes, el récord de velocidad sobre el agua y el diseño y construcción de un barco de carreras.

Y de estas conversaciones surgieron una acción y un personaje. Y un modo de combinar la realidad y la ficción en una línea argumental dramática.

Podemos repetir la regla una vez más: cuanto más se sabe, más se puede comunicar.

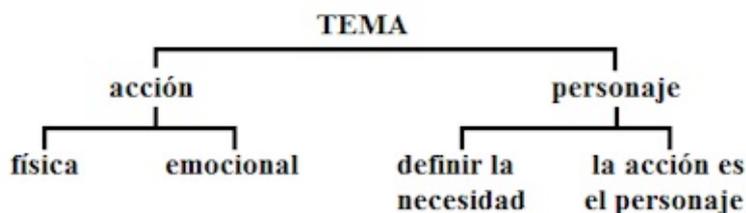
La investigación es esencial para la escritura del guión. Una vez que ha elegido un tema y es capaz de enunciarlo brevemente en una o dos frases, puede dar comienzo a las investigaciones preliminares. Entérese de adonde puede ir para ampliar sus conocimientos sobre el tema. Paul Schrader, el autor de *Taxi Driver*, quería escribir una película cuya acción se desarrollara en un tren. Así que se fue en tren desde Los Ángeles hasta Nueva York, y cuando se bajó del tren se dio cuenta de que no tenía ninguna historia. No la había encontrado. No importa. Elija otro tema. Schrader se puso a escribir *Obsesión*, y Colin Higgins, el autor de *Harold y Maude*, se puso a escribir la historia del tren, *El expreso de Chicago*. Richard Brooks se pasó

ocho meses investigando para *Muerde la bala* antes de escribir una sola palabra. También hizo lo mismo con *Los profesionales* y *A sangre fría*, aunque este último estaba basado en un libro de Truman Capote con un gran trabajo de investigación previa. Waldo Salt, autor de *Cowboy de medianoche*, estuvo trabajando en un guión para Jane Fonda titulado *El Regreso*. Sus investigaciones incluyeron conversaciones con más de veintiséis veteranos del Vietnam parálíticos, que le proporcionaron más de doscientas horas de entrevistas grabadas.

Si, por ejemplo, está usted escribiendo una historia sobre un ciclista profesional, ¿qué clase de ciclista es? ¿Un sprinter o un corredor de fondo? ¿Dónde se celebran las carreras de bicicletas? ¿Dónde quiere situar la historia? ¿En qué ciudad? ¿Existen diferentes clases de carreras, o de circuitos de carreras? ¿Hay asociaciones y clubs? ¿Cuántas carreras se celebran al año? ¿Y las competiciones internacionales? ¿Influyen éstas en la historia? ¿Y en el personaje? ¿Qué clase de bicicletas utilizan? ¿Cómo se llega a ser ciclista profesional? Tiene usted que encontrar las respuestas a estas preguntas antes de sentarse a escribir.

La investigación le proporciona ideas y una mejor comprensión de las personas, la situación y el escenario. Le permite adquirir una cierta confianza al dominar el tema y poder así actuar por elección, no por necesidad o ignorancia.

Comience por su tema. Cuando piense en el tema, piense en la acción y el personaje. Podemos dibujar el siguiente diagrama:



Hay dos tipos de acción: la acción *física* y la acción *emocional*. La acción física es atracar un banco, como en *Tarde de perros*; una persecución de coches, como en *Bullitt* o en *The French Connection*; una carrera, juego o competición, como en *Rollerball*. La acción emocional es lo que ocurre en el interior de los personajes a lo largo de la historia. La acción emocional es el fundamento dramático en *Love Story*, *Alicia ya no vive aquí* y *La Noche*, la obra maestra de Antonioni, que trata de un matrimonio que se está viniendo abajo. La mayoría de las películas contienen los dos tipos de acción.

En *Chinatown* se crea un delicado equilibrio entre la acción física y la emocional. Lo que le ocurre a Jack Nicholson cuando destapa el escándalo del agua está relacionado con sus sentimientos hacia Faye Dunaway.

En *Taxi Driver*, Paul Schrader quería dramatizar la experiencia de la soledad; eligió como imagen la figura de un taxista. Un taxi, como un barco en el mar, va de un puerto a otro, de un trayecto a otro. El taxista de su guión, en su calidad de metáfora dramática, circula por la ciudad sin ataduras emotivas, raíces ni relaciones,

llevando una existencia aislada y solitaria.

Pregúntese qué tipo de historia está escribiendo. ¿Se trata de una película de acción y aventuras en exteriores o es la historia de una relación, una historia emocional? Una vez que haya decidido qué tipo de acción le interesa, puede pasar al personaje.

En primer lugar, defina la *necesidad* de su personaje. ¿Qué es lo que quiere? ¿Cuál es su necesidad? ¿Qué es lo que le conduce a la resolución de su historia? En *Chinatown*, la necesidad de Jack Nicholson es averiguar *quién le engañó y por qué*. En *Los tres días del cóndor*, Robert Redford tiene que enterarse de *quién* quiere matarle y *por qué*. Hay que definir la necesidad del personaje. ¿Qué es lo que quiere?

En *Tarde de perros*, Al Pacino atraca un banco para conseguir con el dinero que su amante masculino se haga una operación de cambio de sexo. Ésa es su necesidad. Si su personaje inventa un sistema para ganar a la banca en Las Vegas, ¿cuánto dinero tiene que ganar antes de saber si el sistema funciona o no? La necesidad del personaje le proporcionará un objetivo, un destino, un final para su historia. La acción de la historia estará basada en la manera en que el personaje consigue o no consigue su objetivo.

Todo drama es conflicto. Si conoce usted la necesidad de su personaje, puede crear obstáculos para la satisfacción de esa necesidad. Su historia es la historia de cómo supera el personaje esos obstáculos. El conflicto, la lucha, la superación de los obstáculos, son los ingredientes fundamentales de cualquier drama. Y también de la comedia. La responsabilidad del autor es provocar los conflictos suficientes para mantener el interés del público o del lector. La historia siempre tiene que avanzar hacia su resolución.

Y todo se reduce a conocer el tema. Si sabe cuáles son la acción y el personaje de su guión, puede definir la necesidad del personaje y luego crear obstáculos para el cumplimiento de esa necesidad.

La necesidad dramática de que tres tipos atraquen el Chase Manhattan Bank está directamente relacionada con la acción de atracar el banco. Los obstáculos a esa necesidad crean el conflicto: los diversos sistemas de alarma, la cámara acorazada, las cerraduras, las medidas de seguridad que hay que superar para poder escapar. (¡Nadie roba un banco para que le atrapen!) Los personajes tienen que planear lo que van a hacer, y esto supone una observación e investigación minuciosas y la preparación de un plan de acción bien coordinado antes de poder intentar el robo. Ya no estamos en la época en que Bonnie y Clyde simplemente «pasaban por allí» y atracaban un banco.

En *Cowboy de medianoche*, Jon Voight se va a Nueva York a vivir de las mujeres. Ésa es su necesidad; también su sueño. Y, por lo que a él se refiere, está dispuesto a ganar un montón de dinero y satisfacer de paso a un montón de mujeres.

¿Cuáles son los obstáculos a los que tiene que hacer frente de inmediato? Es engañado por Dustin Hoffman, pierde su dinero, no tiene amigos ni trabajo y las

mujeres de Nueva York ni siquiera se dan cuenta de que existe. ¡Menudo sueño! Su necesidad se da de narices contra la cruda realidad de la ciudad de Nueva York. ¡Eso es conflicto!

Sin conflicto no hay drama. Sin necesidad no hay personaje. Sin personaje no hay acción. «La acción es el personaje», escribió F. Scott Fitzgerald en *El último magnate*. ¡Una persona es lo que *hace*, no lo que dice!

Cuando empiece a estudiar su tema, se dará cuenta de que todas las cosas están relacionadas en el guión. No hay nada que se incluya por casualidad, o simplemente porque resulte agradable o ingenioso. «Hay una providencia especial en la caída de un gorrión», observó Shakespeare. «A cada acción le corresponde una reacción igual de sentido contrario» es una ley natural del universo. El mismo principio puede aplicarse a su historia. Es el tema de su guión.

¡CONOZCA SU TEMA!

\* \* \*

Como ejercicio: encuentre un tema que quiera escribir en forma de guión. Redúzcalo a unas cuantas frases sobre la acción y el personaje, y escríbalas.

### 3. El personaje

---

*En el que se trata de la creación del personaje*

¿Cómo se crea un personaje?

¿Qué es un personaje? ¿Cómo decide si su personaje irá en coche o en bicicleta? ¿Cómo puede establecer una relación entre su personaje, su acción y la historia que está contando?

El personaje es el fundamento básico de su guión. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje.

CONOZCA A SU PERSONAJE.

¿Quién es su protagonista? ¿De quién trata su historia? Si su historia trata de tres tipos que atracan el Chase Manhattan Bank, ¿cuál de los tres personajes es el *protagonista*? Tiene que elegir a una persona como protagonista.

¿Quién es el protagonista de *Dos hombres y un destino*? Butch. Él es quien toma las decisiones. Butch tiene una frase estupenda, cuando le confía a Sundance uno de sus planes delirantes y Robert Redford se queda mirando a Paul Newman, no dice nada y se da media vuelta. Y Newman murmura para sí: «Yo tengo la visión y el resto del mundo lleva gafas.» Y es cierto. En el contexto de ese guión, Butch Cassidy es el protagonista; es el personaje que *planea* cosas, que *actúa*. Butch abre el camino y Sundance le sigue. Es idea de Butch marcharse a Sudamérica; sabe que sus días de proscritos están contados, y para huir de la ley, la muerte, o ambas cosas, tienen que irse. Convince a Sundance y a Etta Place para que se vayan con él. Sundance es un personaje *principal*, no el *protagonista*. Una vez determinado el protagonista, puede buscar las maneras de realizar un retrato completo y en profundidad de éste.

Hay varios planteamientos posibles para la caracterización de los personajes; todos ellos son válidos, pero tiene que elegir el más adecuado para usted. El método que se expone a continuación le permite elegir lo que quiere utilizar o no a la hora de desarrollar sus personajes.

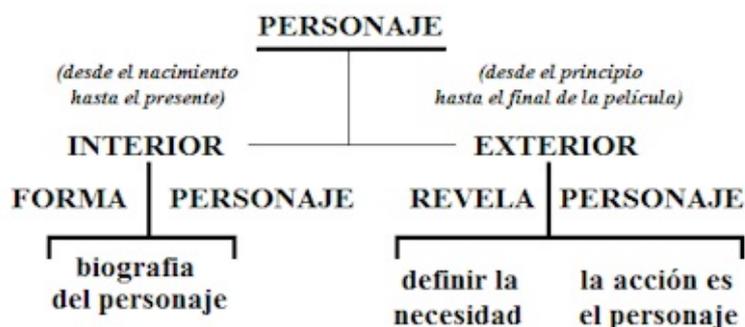
Primero, asigne el papel protagonista. A continuación separe las componentes de

su vida en dos categorías básicas: *interior* y *exterior*. La vida interior de su personaje es la que se desarrolla desde el nacimiento hasta el momento en el que comienza la película. Es el proceso en el que *se forma* el personaje. La vida exterior de su personaje es la que se desarrolla desde el momento en que empieza la película hasta la conclusión de la historia. Es el proceso por el que *se revela* al personaje.

La película es un medio visual. Tiene usted que encontrar la manera de exponer *visualmente* los conflictos de su personaje. Y no puede mostrar lo que no conoce.

De ahí la distinción entre *conocer* a su personaje y revelarlo sobre el papel.

En un diagrama se vería así:



Empiece por la vida *interior*. ¿Su personaje es hombre, o mujer? Si es hombre, ¿qué edad tiene cuando comienza la historia? ¿En qué época vive? ¿En qué ciudad o país? Después: ¿Dónde nació? ¿Era hijo único, o tenía hermanos o hermanas? ¿Cómo fue su niñez? ¿Feliz? ¿Desgraciada? ¿Cómo era la relación con sus padres? ¿Qué clase de niño era? ¿Sociable y extrovertido, o estudioso e introvertido?

Cuando empieza a definir al personaje desde su nacimiento, ve cómo éste va tomando cuerpo y dimensiones. Síglele la pista durante sus años en la escuela, y después en la universidad. ¿Es casado, soltero, viudo, separado o divorciado? Si está casado, ¿desde hace cuánto y con quién? ¿Su amor de la infancia, alguien conocido en una cita a ciegas? ¿Tuvo un noviazgo largo, o ninguno?

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas. Por eso he calificado el desarrollo del personaje como investigación creativa. Usted se hace preguntas y obtiene las respuestas.

Una vez determinados los aspectos interiores del personaje en su biografía, pase a la parte *exterior* de la historia.

El aspecto *exterior* del personaje se desarrolla desde el momento en que comienza su guión hasta el fundido final. Resulta importante estudiar las relaciones importantes en las vidas de sus personajes.

¿Quiénes son y qué hacen? ¿Están contentos o descontentos con sus vidas o estilos de vida? ¿Les gustaría que sus vidas fueran distintas, con otro trabajo, u otra mujer, o quizás desearían ser otra persona?

¿Cómo presentar a los personajes sobre el papel?

En primer lugar, separe los elementos o componentes de su vida. Debe crear a los

personajes en sus relaciones con otras personas o cosas. Todos los personajes dramáticos interactúan de tres maneras:

1. *Se enfrentan a conflictos para satisfacer su necesidad dramática.* Por ejemplo, necesitan dinero para comprar el equipo necesario para robar el Chase Manhattan Bank. ¿Cómo lo consiguen? ¿Lo roban? ¿Atracan a una persona o una tienda?
2. *Interactúan con otros personajes*, en una relación que puede ser de antagonismo, amistad o indiferencia. Recuerde que el drama es conflicto. Jean Renoir, el famoso director de cine francés, me dijo en una ocasión que el retrato de un *hijo de puta* es más eficaz, desde el punto de vista dramático, que el de un buen chico. Merece la pena pensarlo.
3. *Interactúan con ellos mismos.* Nuestro personaje principal puede verse obligado a superar su miedo a la cárcel para llevar a cabo con éxito el robo. El miedo es un elemento emocional al que es necesario hacer frente y definir para poderlo superar. Todos los que hemos desempeñado el papel de «víctimas» en algún momento de nuestras vidas lo sabemos.

¿Cómo conseguir que sus personajes sean gente real y con profundidad psicológica?

En primer lugar, divida la vida de su personaje en sus tres componentes básicos: *profesional, personal y privado.*

*Profesional:* ¿Cómo se gana la vida su personaje? ¿Dónde trabaja? ¿Es el vicepresidente de un banco? ¿Un obrero de la construcción? ¿Una furcia? ¿Un chulo? ¿Qué es lo que hace?

Si su personaje trabaja en una oficina, ¿qué hace allí? ¿Cómo son sus relaciones con sus compañeros de trabajo? ¿Se llevan bien? ¿Se ayudan? ¿Se hacen confianzas? ¿Se ven fuera de las horas de trabajo? ¿Cómo se lleva con su jefe? ¿Tienen una buena relación, o existe algún resentimiento por la marcha del trabajo o un sueldo inadecuado? Cuando es usted capaz de definir y examinar las relaciones de su protagonista con las personas de su vida, está creando una personalidad y un punto de vista. Y ése es el punto de partida de la caracterización.

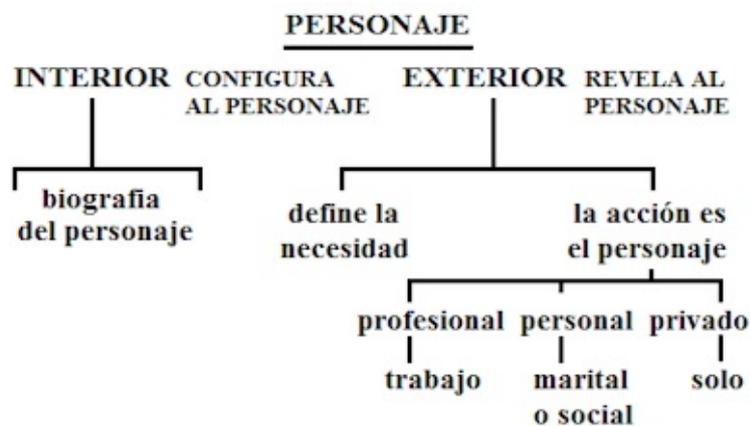
*Personal:* ¿Su protagonista es soltero, viudo, casado, separado o divorciado? Si está casado, ¿con quién? ¿Cuándo se casó? ¿Cómo es su relación? ¿Con mucha vida social o retirada? ¿Tienen muchos amigos y actividades sociales, o pocos amigos? ¿Se trata de un matrimonio sólido, o el personaje considera la posibilidad de mantener o mantiene ya relaciones extramatrimoniales? Si es soltero, ¿cómo es su vida de soltero? ¿Está divorciado? Una persona divorciada ofrece muchas posibilidades dramáticas. Cuando tenga dudas sobre su personaje, recurra a su propia vida. Pregúntese: de encontrarse en esa situación, ¿qué haría si estuviera en la piel de

su personaje? Defina las relaciones personales del personaje.

*Privado*: ¿Qué hace su personaje cuando está solo (o sola)? *Defina la necesidad de su personaje*. Si su historia trata de un corredor de carreras de automóviles que toma parte en las 500 millas de Indianápolis, lo que quiere es ganar la carrera. Esa es su necesidad. La necesidad de Warren Beatty en *Shampoo* es abrir su propia tienda. Esa necesidad le impulsa a lo largo de toda la acción. En *Rocky*, la necesidad de Rocky es estar todavía en pie después de quince asaltos con Apollo Creed.

Una vez definida la necesidad de su personaje, puede crear los obstáculos que dificultan su consecución. El drama es conflicto. Debe tener bien claro cuál es esa necesidad para poder poner obstáculos ante ella. Esto confiere a su historia una *tensión dramática* que a menudo se echa de menos en los guiones de principiantes.

Podemos mostrar en un diagrama el concepto de personaje:



La esencia del personaje es la *acción*. Su personaje es lo que hace. La película es un medio visual, y es responsabilidad del escritor elegir una imagen o ilustración que sea una dramatización cinematográfica de su personaje. Puede crear una escena de diálogo en una pequeña y mal ventilada habitación de hotel, o decidir que la escena se desarrolle en la playa. Uno es un lugar visualmente cerrado; el otro es dinámico y visualmente abierto. Es su historia; usted decide.

Recuerde que un guión es una historia contada en imágenes. Y «cada imagen cuenta una historia», como canta Rod Stewart. Las ilustraciones o imágenes revelan aspectos del personaje. En la clásica película de Robert Rossen, *El buscavidas*, un defecto físico simboliza un rasgo del personaje. La chica interpretada por Piper Laurie es una lisiada; también está lisiada emocionalmente: bebe demasiado, su vida no tiene ningún sentido ni propósito. La cojera física subraya *visualmente* sus características emocionales.

Sam Peckinpah también utiliza este recurso en *Grupo salvaje*. El personaje interpretado por William Holden cojea al andar, como resultado de un atraco frustrado algunos años atrás. Representa un aspecto del personaje de Holden que le revela como «un hombre que no ha cambiado en un país en cambio», uno de los temas preferidos por Peckinpah; un hombre nacido diez años demasiado tarde, un

hombre fuera de su tiempo. En *Chinatown*, a Nicholson le rajan la nariz por meterse donde no le llaman, como buen detective.

Las minusvalías físicas como elementos de la caracterización forman parte de las convenciones teatrales desde hace muchísimo tiempo. Pensemos en *Ricardo III* o en la utilización de la tisis o de las enfermedades venéreas que aquejan a los personajes de los dramas de O'Neill e Ibsen, respectivamente.

Dé forma a sus personajes inventando su biografía, y luego preséntelos a través de sus acciones y sus posibles rasgos físicos.

LA ACCIÓN ES EL PERSONAJE.

¿Y los diálogos?

El DIÁLOGO depende del personaje. Si conoce usted a su personaje, el diálogo debería fluir con facilidad a medida que se desarrolla la historia. Pero mucha gente se preocupa porque sus diálogos puedan parecer torpes y afectados. Probablemente lo sean. ¿Y qué? Escribir diálogos es un proceso de aprendizaje, un acto de coordinación. Cuanto más lo haga, más fácil le resultará. No pasa nada si las primeras sesenta páginas de su primer borrador están llenas de diálogos torpes. No se preocupe. Las últimas sesenta páginas serán fluidas y pertinentes. Cuanto más lo haga, más fácil le resultará. Más tarde puede volver atrás y pulir los diálogos de la primera parte del guión.

¿Cuál es la función del diálogo?

El diálogo está relacionado con la necesidad, las expectativas y los sueños de su personaje.

¿Cuál debe ser la función de los diálogos?

Los diálogos deben transmitir al público información o las premisas de su historia. Deben hacer avanzar la historia. Deben revelar al personaje. Los diálogos deben revelar los conflictos entre personajes y en el interior de cada uno de ellos, y los estados emocionales y peculiaridades de sus personalidades; los diálogos surgen de los personajes. ¡CONOZCA A SU PERSONAJE!

\* \* \*

Como ejercicio: tome la idea para la acción y el personaje del tema elegido. Elija a su protagonista y a dos o tres personajes principales. Escriba biografías de cada personaje de entre tres y diez páginas, o más largas si es necesario. Comience desde su nacimiento y continúe hasta llegar al presente, hasta el momento en el que empieza la historia. Esto también puede aplicarse a vidas pasadas, si así lo desea.

Recuerde las tres «pes» (profesional, personal y privado) a la hora de establecer las relaciones de su personaje a lo largo del guión. Piense en su gente.

## 4. La construcción de un personaje

---

*En el que tratamos con más detalle el proceso de construcción del personaje*

Hemos visto brevemente los fundamentos de la creación del personaje a través de su biografía y el estudio pormenorizado de sus relaciones.

¿Y ahora qué?

¿Qué se hace con la *idea* de una persona, tal y como se nos presenta, en forma confusa y fragmentada, para transformarla en una persona real de carne y hueso? ¿Una persona con la que es posible relacionarse e identificarse?

¿Qué tiene que hacer para «dar vida» a sus personajes? ¿Cómo se construye un personaje?

Es una cuestión que ha preocupado a poetas, filósofos, escritores, artistas, científicos y a la Iglesia desde los primeros tiempos de la historia. No hay una respuesta concreta; forma parte del misterio y la magia del proceso creativo.

La palabra clave es «proceso». Hay una manera de hacerlo.

En primer lugar, cree el *contexto* del personaje. Luego llene ese contexto de *contenido*. *Contexto* y *contenido*. Son principios abstractos que le ofrecen una herramienta inestimable para el proceso creativo. Constituyen un concepto que será utilizado a menudo en este libro.

Éste es el *contexto*:

Imagínese una taza de café vacía. Mire en su interior. Hay un espacio dentro de esa taza. Ese *espacio* interior *contiene* café, té, leche, agua, chocolate caliente, cerveza o cualquier otro líquido *contenido* en esa taza.

La taza *contiene* el café. El espacio interior de la taza que contiene el café es el *contexto*.

Recuerde esta imagen y el concepto se aclarará a medida que vayamos avanzando.

Vamos a examinar el proceso de construcción de un personaje en lo referente al contexto.

En primer lugar: defina la NECESIDAD de su personaje.

¿Qué es lo que quiere alcanzar o conseguir su personaje en el transcurso del

guión?

¿Un millón de dólares? ¿Robar el Chase Manhattan Bank? ¿Batir el récord de velocidad sobre el agua? ¿Ir a Nueva York y convertirse en un «cowboy de medianoche», como Jon Voight? ¿Continuar la relación con «Annie Hall»? ¿Realizar el sueño de toda una vida convirtiéndose en cantante en Monterrey, California, como Alice en *Alicia ya no vive aquí*? ¿Averiguar «qué es lo que está pasando», como Richard Dreyfuss en *Encuentros en la tercera fase*? Todas estas son necesidades de los personajes.

Pregúntese: ¿cuál es la NECESIDAD de su personaje?

Después prepare la biografía del personaje. Como hemos dicho antes, escriba entre tres y diez páginas, o más si quiere. Averigüe quién es su personaje. Es posible que le interese empezar por sus abuelos para conseguir una imagen clara. No se preocupe por el número de páginas que escriba. Está dando comienzo a un proceso que seguirá creciendo y extendiéndose durante la preparación creativa de su guión. La biografía es para usted, y no tiene por qué incluirse en el guión. No es más que una herramienta que usted utiliza para la creación de su personaje.

Cuando haya completado la biografía de los personajes, pase a la parte *exterior* de éstos. Separe los elementos *profesionales*, *personales* y *privados* de la vida de su personaje.

Ese es el punto de partida. El *contexto*.

Ahora, estudiemos la cuestión:

¿QUÉ ES EL PERSONAJE?

¿Qué es el personaje?

¿Qué es lo que tiene todo el mundo en común? Todos somos iguales, usted y yo; tenemos las mismas necesidades, los mismos deseos, los mismos miedos e inseguridades; queremos ser amados, estar cerca de personas como nosotros, tener éxito, ser felices y estar sanos. Todos somos iguales en el fondo. Hay ciertas cosas que nos unen.

¿Qué es lo que nos separa?

Lo que nos separa del resto del mundo es nuestro PUNTO DE VISTA; cómo vemos el mundo. Cada persona tiene un punto de vista.

EL PERSONAJE ES UN PUNTO DE VISTA; es nuestra manera de mirar el mundo. Es un *contexto*.

Su personaje podría tener hijos y representar de ese modo el punto de vista «de un padre». O podría ser un estudiante, y vería el mundo desde el punto de vista «de un estudiante». Su personaje podría ser una activista política, como Vanessa Redgrave en *Julia*. Ése es su punto de vista, y ella da su vida por él. Un ama de casa tiene un punto de vista determinado. Un criminal, un terrorista, un policía, un médico, un abogado, un hombre rico, un hombre pobre, una mujer, liberada o no: todos ellos nos ofrecen *puntos de vista* específicos e individuales.

¿Cuál es el punto de vista de su personaje?

¿Es liberal o conservador? ¿Es un ecologista? ¿Humanista? ¿Racista? ¿Cree en la fatalidad, el destino o la astrología? ¿Es una persona que deposita su fe en los médicos, abogados, el *Wall Street Journal* y *The New York Times*? ¿Una persona que cree en el *Time*, *People* y *Newsweek*?

¿Cuál es el punto de vista de su personaje sobre su trabajo? ¿Y sobre su matrimonio? ¿Le gusta la música? ¿De qué tipo? Estos elementos son componentes específicos que dan forma a su personaje.

Todos tenemos un punto de vista; asegúrese de que sus personajes tienen puntos de vista específicos e individuales. Cree el *contexto* y el *contenido* vendrá a llenarlo.

Por ejemplo, el punto de vista de su personaje puede ser que la matanza indiscriminada de ballenas y delfines es moralmente reprobable, y defiende su punto de vista contribuyendo con donaciones, haciendo servicio voluntario, asistiendo a reuniones, participando en manifestaciones, llevando una camiseta con la leyenda SALVAD A LOS DELFINES Y LAS BALLENAS. Los delfines y las ballenas son dos de las especies más inteligentes del planeta. Algunos científicos especulan con la idea de que sean «más listos que el hombre». Los datos científicos muestran que los delfines nunca han herido o atacado a un ser humano. Hay muchas historias de delfines que han protegido de los violentos ataques de los tiburones a aviadores derribados y marinos en la Segunda Guerra Mundial. Tiene que existir algún modo de salvar a estas formas de vida inteligente. Su personaje, por ejemplo, podría iniciar un boicot al atún en protesta por la insensata matanza de ballenas y delfines a manos de los pescadores comerciales.

Busque maneras de que sus personajes apoyen y dramaticen sus puntos de vista.

¿Qué más es un personaje?

Un personaje es también una ACTITUD, un *contexto*, una manera de actuar o de sentir que revela la opinión de una persona. ¿Su personaje manifiesta una actitud de superioridad? ¿De inferioridad? ¿Es una persona positiva o negativa? ¿Optimista o pesimista? ¿Muestra entusiasmo por la vida y por su trabajo, o está descontento?

Recuerde que el drama es conflicto; cuanto más claramente pueda definir la necesidad de su personaje, más fácil le será crear obstáculos que se interpongan entre éste y su necesidad, generando de este modo el conflicto. Ésto le ayudará a crear un argumento tenso y dramático.

También es una regla eficaz para la comedia. Los personajes de Neil Simon tienen, por lo general, una necesidad muy simple que enciende la chispa del conflicto. En *La chica del Adiós*, Richard Dreyfuss hace el papel de un actor de Chicago que subarrienda un apartamento en Nueva York a un amigo, y cuando llega se encuentra el apartamento «ocupado» por la antigua compañera de piso de su amigo (Marsha Mason) y su hija pequeña (Quinn Cummings). Él quiere instalarse y ella se niega a irse: sostiene que el apartamento es suyo y que la ocupación equivale a nueve décimas partes de la ley. Este conflicto es el principio de su relación, basada en la

actitud de que cada uno de ellos tiene «razón».

*La costilla de Adán* es otro ejemplo que viene al caso. Escrito por Garson Kanin y Ruth Gordon, nos presenta a Spencer Tracy y Katharine Hepburn como dos abogados —marido y mujer— que se enfrentan ante el tribunal. Tracy es el fiscal en el juicio contra una mujer (Judy Holliday) acusada de disparar contra su marido, ¡y Hepburn es su defensora! Es una situación de una magnífica comicidad que aborda cuestiones básicas como la igualdad de derechos entre hombres y mujeres. Realizada en 1949, se adelantaba a la lucha por los derechos de la mujer y sigue siendo un clásico de la comedia cinematográfica americana.

Defina la necesidad de su personaje y luego cree los obstáculos que impiden su satisfacción.

Cuanto más sepa sobre su personaje, más fácil le resultará añadir dimensiones al entramado básico de su historia.

¿Qué más es el personaje?

El personaje es PERSONALIDAD. Cada personaje, manifiesta visualmente una personalidad. ¿Su personaje es alegre? ¿Feliz, brillante, ingenioso o sociable? ¿Serio? ¿Tímido? ¿Reservado? ¿De maneras encantadoras o grosero, descuidado y arisco, sin ingenio ni humor?

¿Qué clase de personalidad tiene su personaje?

¿Es ella negligente, diabólica o perversa? Todos estos son rasgos de la personalidad que reflejan al personaje.

El personaje es también su CONDUCTA. La esencia del personaje es la acción: una persona es lo que hace.

La *conducta* es la acción. Imaginemos que un personaje se baja de un Rolls-Royce, cierra la puerta y cruza la calle. Ve una moneda de diez centavos en la acera; ¿qué hace? Si mira a su alrededor para ver si alguien le está mirando, no ve a nadie y luego se agacha y recoge la moneda, esto nos dice algo sobre su carácter. Si mira a su alrededor, ve que hay alguien mirándole y *no* recoge la moneda, esto también nos dice algo sobre su carácter, dramatizado por su comportamiento.

Si usted determina la conducta de su personaje en una situación dramática, puede proporcionar al lector o al público ideas sobre sus propias vidas.

La conducta revela muchas cosas. En una ocasión, a una amiga mía se le presentó la oportunidad de volar a Nueva York para realizar una entrevista de trabajo. Sus sentimientos sobre este viaje eran encontrados. La entrevista era para un trabajo muy prestigioso y con un salario elevado; ella quería el trabajo, pero no estaba segura de querer vivir en Nueva York. Se debatió con el problema durante más de una semana; por último decidió ir, hizo las maletas y se fue al aeropuerto. Pero cuando aparcó en el aeropuerto, dejó «accidentalmente» las llaves dentro del coche, con la puerta cerrada... ¡y el motor encendido! Es un ejemplo perfecto de una acción que revela al personaje; yo le dije lo que ella sabía desde el primer momento: ¡no quería irse a Nueva York!

Una escena como ésta revela muchas cosas sobre el personaje.

¿Su personaje se enfada fácilmente y reacciona tirando cosas, como hacía Marlon Brando en *Un tranvía llamado Deseo*? ¿O se pone intensamente *furioso*, como Marlon Brando en *El padrino*, y sonrío torvamente sin manifestarlo exteriormente? ¿Llega tarde a las citas, o temprano, o a tiempo? ¿Reacciona ante la autoridad, como lo hacía Woody Allen en *Annie Hall* cuando rompe su permiso de conducir delante de un policía? Toda acción y discurso basados en los rasgos individuales del personaje amplían nuestro conocimiento y comprensión de sus personajes.

Si llega a un momento del guión en el que no sabe lo que harían sus personajes en una situación determinada, examine su propia vida y averigüe qué es lo que haría usted en una situación parecida. Usted es la mejor materia prima de que dispone. Aprovéchela. Si ha creado usted el problema, también puede resolverlo.

Ocurre lo mismo que en nuestra vida diaria.

Todo surge del conocimiento de su personaje. ¿Qué es lo que quiere conseguir su personaje a lo largo del guión? ¿Qué es lo que le empuja a alcanzar este objetivo? ¿O a no alcanzarlo? ¿Cuál es su necesidad o su propósito en la historia? ¿Por qué está allí? ¿Qué es lo que quiere conseguir? ¿Qué debemos sentir nosotros, lectores o público, por sus personajes? Ésa es su tarea como escritor: crear personas reales en situaciones reales.

¿Qué más es el personaje?

El personaje es también lo que yo llamo REVELACIÓN. A lo largo de la historia aprendemos algo sobre el personaje. En *Los tres días del cóndor*, por ejemplo, Robert Redford encarga la comida en un restaurante del barrio. Nos enteramos de que es inteligente, un escritor «con la mejor colección de originales rechazados del mundo», y más adelante aceptamos dramáticamente la manera que tiene de adaptarse a su nueva situación: alguien quiere matarlo y él no sabe *quién* ni *por qué*. El conciso guión de Lorenzo Semple, Jr., y David Rayfiel nos revela algo sobre el personaje de Robert Redford.

La función del guionista es revelar aspectos del personaje al lector y al público. Tenemos que enterarnos de algo acerca de su personaje. Durante la progresión de su guión, su personaje, por lo general, se entera de cosas sobre su situación a través de los pormenores de la historia al mismo tiempo que el público. De este modo, el público y el personaje comparten el descubrimiento de los nudos de la trama que sustentan la acción dramática.

La IDENTIFICACIÓN es otro aspecto del personaje. El factor de reconocimiento, el «yo *conozco* a alguien así», es el mayor cumplido que se le puede hacer a un escritor.

LA ACCIÓN ES EL PERSONAJE; una persona es lo que hace, no lo que dice.

Todos los rasgos del personaje mencionados hasta aquí —el punto de vista, la personalidad, la actitud y el comportamiento— están relacionados y se superponen parcialmente durante el proceso de construcción del personaje. Esto le pone frente a

varias alternativas; puede usted elegir entre utilizar algunos, todos o ninguno de estos rasgos del personaje. Pero saber cuáles son aumenta su control del proceso de construcción del personaje.

Todo nace de la biografía del personaje; su pasado nos proporciona un punto de vista, una personalidad, una actitud, una conducta, una necesidad y un propósito.

Cuando esté en pleno proceso de escritura, verá que necesita entre veinte y cincuenta páginas antes de que su personaje empiece a hablarle, a decirle lo que *él o ella* quiere *hacer y decir*. Una vez que haya realizado el contacto y establecido una relación con sus personajes, éstos tomarán el relevo. Déjelos hacer lo que quieran. Confíe en su capacidad para realizar la elección de acción y dirección durante la etapa de «palabras sobre el papel».

En ocasiones, sus personajes pueden alterar el curso de la historia, y es posible que usted no esté seguro de si debe permitírsele o no. Pruebe a ver qué pasa. Lo peor que puede ocurrir es que pierda algunos días al darse cuenta de que ha cometido un error. Es importante cometer errores; la espontaneidad creativa brota de los accidentes y los errores.

Si ha cometido usted un error, límitese a reescribir esa parte y todo volverá a su cauce.

Uno de mis alumnos vino a contarme que estaba escribiendo un drama con final desgraciado o «trágico». Pero, al principio del tercer acto, sus personajes empezaron a «hacerse los graciosos». Empezaron a salir frases graciosas y la resolución se volvió divertida en lugar de seria. Cada vez que se sentaba a escribir, el humor empezaba a brotar a raudales; no podía evitarlo. Se sentía frustrado y acabó por renunciar, desesperado.

Vino a verme disculpándose. Me dijo que, sinceramente, no sabía qué hacer. Le aconsejé que se sentara y se pusiera a escribir, dejando que las palabras y los diálogos salieran como quisieran. Si es divertido, que lo sea; que se limitara a escribir y a terminar el tercer acto. Luego podría ver qué es lo que tenía. Si era divertido de principio a fin y no le gustaba, lo único que tenía que hacer era archivarlo en un cajón y luego volver a escribir el tercer acto de acuerdo con su primera intención.

Lo hizo y dio resultado. Tiró la versión cómica del tercer acto y volvió a escribir uno serio, como él quería. La comedia era algo que *tenía* que hacer, algo que *tenía* que sacar. Era su manera de evitar «concluir» el guión. Muchas veces, los escritores que están a punto de terminar un proyecto se aferran a él y evitan acabarlo. ¿Qué va usted a hacer cuando esté terminado? ¿Alguna vez lee un libro que no quiere terminar? Le pasa a todo el mundo. Límitese a reconocerlo como un fenómeno natural y no se preocupe.

Si le ocurre alguna vez, simplemente escriba lo que le salga. Vea qué ocurre. Escribir es siempre una aventura; nunca se *sabe* realmente lo que va a salir. ¡Lo peor que puede ocurrir, si se equivoca, es que se pase algunos días reescribiendo algo que no ha salido bien!

Sencillamente, no espere que sus personajes se pongan a hablarle desde la primera página. No es así como funciona. Si ha realizado usted su investigación creativa y CONOCE A SU PERSONAJE, sufrirá algunas resistencias antes de lograr abrirse paso y ponerse en contacto con sus personajes.

El resultado final de todo el tiempo dedicado al trabajo, investigación, preparación y reflexión serán unos personajes reales, vivos y creíbles; personas reales en situaciones reales.

Eso es lo que todos intentamos conseguir.

Como ejercicio: examine las biografías de sus personajes y establezca un *punto de vista* determinado para su protagonista y los tres personajes más importantes. Cree una *actitud* y piense en algunos rasgos de *conducta* o de *personalidad* que revelen a sus personajes. Piense en el *contexto* y el *contenido*. Volverá a encontrarse con ellos.

## 5. La creación de un personaje

---

*En el que creamos un personaje y revelamos una historia*

Existen dos modos de abordar un guión. Uno es tener una idea y luego crear los personajes más apropiados para esa idea. «Tres tipos atracan el Chase Manhattan Bank» es un ejemplo de este método. Se parte de la idea para luego hacer «entrar» en ella a los personajes: un boxeador sin un duro, al que se le presenta la oportunidad de enfrentarse al campeón del mundo de los pesos pesados, como en *Rocky*, un hombre que atraca un banco para conseguir el dinero para una operación de cambio de sexo, como en *Tarde de perros*; un hombre que se propone batir el récord de velocidad sobre el agua, como en *The Run*.

Se crean varios personajes que se ajusten a la idea.

El otro método de abordar un guión es crear un personaje; de ese personaje surgirá una necesidad, una acción y una historia. La Alicia de *Alicia ya no vive aquí* es un ejemplo de esto último. Jane Fonda tenía una idea de un personaje en una situación determinada, se la contó a sus socios y rodaron *El regreso. Paso decisivo*, de Arthur Laurents, surgió a partir de los personajes a los que dieron vida Shirley MacLaine y Anne Bancroft. Inventa un personaje e inventará una historia.

Una de las clases que prefiero del curso de escritura de guiones del Sherwood Oaks Experimental College es la de «crear un personaje». En la clase construimos un personaje, masculino o femenino, y elaboramos una idea para un guión. Todo el mundo participa con ideas y propuestas, y poco a poco empezamos a dar forma al personaje y a una historia. Tardamos unas dos horas y, por lo general, cuando acabamos tenemos un personaje sólido y, a veces, una idea bastante buena para una película.

Nos divertimos mucho e iniciamos un proceso que puede compararse al caos simétrico de la experiencia creativa. La creación de un personaje es un proceso, y hasta que no haya pasado por él, es más que probable que vaya a tientas como un ciego en la niebla.

¿Qué hay que hacer para crear un personaje? Empezamos por lo más básico. Yo hago una serie de preguntas y la clase me responde. Yo tomo las respuestas y

confecciono con ellas un personaje. Y a partir de ese personaje surge una historia.

A veces funciona maravillosamente; acabamos teniendo un personaje interesante y una buena premisa dramática para una película. Otras veces no da resultado. Pero, teniendo en cuenta el tiempo de que disponemos y las circunstancias de la clase, no se nos da nada mal.

A continuación viene una versión corregida y abreviada de una clase que dio buen resultado. Las preguntas van de lo general a lo particular, del *contexto* al *contenido*. Cuando lo lea, puede sustituir las respuestas seleccionadas por nosotros por las suyas propias y confeccionar su propia historia.

—Vamos a hacer un ejercicio de participación para crear un personaje —explico a la clase—. Yo haré preguntas y vosotros me proporcionaréis las respuestas.

Se muestran de acuerdo, entre algunas risas.

—Muy bien —digo—, ¿por dónde empezamos?

—Por Boston —resuena la voz de Joe desde la parte trasera de la habitación.

—¿Boston?

—Sí —dice—. ¡Es un bostoniano!

—¡No! —gritan varias mujeres— ¡Es una bostoniana!

—Me parece bien. —Pregunto si a todos les parece bien. Se muestran de acuerdo.

—Muy bien. —Nuestro tema es una mujer de Boston. Éste es nuestro punto de partida.

—¿Cuántos años tiene? —pregunto.

—Veinticuatro. —Varias personas se muestran de acuerdo.

—No —digo. Cuando se está escribiendo un guión, se escribe *para* alguien, para una *estrella*, alguien que «venda». Faye Dunaway, Jane Fonda, Diane Keaton, Raquel Welch, Candice Bergen, Mia Farrow, Shirley MacLaine, Jill Clayburgh.

Por último decidimos que tiene veintisiete o veintiocho años. No nos interesa ser *demasiado* concretos. Si lo escribimos para Jane Fonda, Diane Keaton podría rechazarlo.

Pasamos a otra cosa. —¿Cómo se llama?

Se me ocurre el nombre de «Sarah», y nos quedamos con él.

—¿Sarah qué?

Sarah Townsend, decido. Un nombre es un nombre.

Nuestro punto de partida es ahora Sarah Townsend, una bostoniana de veintisiete años. Ella es nuestro tema.

Luego creamos el *contexto*.

Vamos a por su historia personal. Para simplificar las cosas, sólo daré una respuesta para cada una de mis preguntas. En la clase se ofrecen varias respuestas y yo elijo una sola. Si quiere, puede inventar otras respuestas que le gusten más y crear su propio personaje y su propia historia.

—¿Y sus padres? —pregunto— ¿Quién es su padre?

Un médico, decidimos.

¿Su madre?

La mujer de un médico.

¿Cómo se llama su padre?

Lionel Townsend.

¿Cuáles son sus orígenes?

Salen a relucir un montón de ideas y acabamos con esta historia: Lionel Townsend pertenecía a la alta sociedad bostoniana. Rico, elegante, conservador, dejó durante dos años la universidad de Boston para luchar en la Segunda Guerra Mundial. Después de la guerra regresó a casa, se casó y terminó sus estudios de medicina.

¿Y la madre de Sarah? ¿Qué era antes de convertirse en la esposa de un médico?

Una maestra. «Se llama Elizabeth», dice alguien. Bien. Elizabeth podría haber estado trabajando como maestra cuando conoce a Lionel, y sigue dando clases en la escuela primaria mientras él termina la carrera de medicina. Cuando él empieza a trabajar, ella deja de enseñar para convertirse en un ama de casa.

—¿Cuándo se casaron los padres de Sarah? —pregunto.

Si Sarah tiene veintitantos años, sus padres tienen que haberse casado después de la guerra, a finales de la década de los cuarenta. Llevan casi treinta años casados. —¿Cómo se calcula eso? —pregunta alguien.

—Restando —respondo.

¿Cómo es la relación entre sus padres?

Sólida y posiblemente rutinaria. Por si sirve de algo, añado, la madre de Sarah es Capricornio y el padre Libra.

—¿Cuándo nació Sarah?

En 1954. En abril; es Aries. ¿Tiene hermanos? No, es hija única.

Recuerde que se trata de un proceso. Para cada pregunta formulada hay muchas respuestas. Si no está de acuerdo con éstas, cámbielas; cree su propio personaje.

¿Cómo fue su niñez?

Solitaria. Ella quería tener hermanos. Se pasaba sola la mayor parte del tiempo. Probablemente tuvo una buena relación con su madre hasta la adolescencia. Entonces, como siempre, las relaciones entre madre e hija se deterioraron.

¿Cómo es la relación de Sarah con su padre?

Buena, pero tirante. Es posible que él quisiera tener un hijo y no una hija; para complacer a su padre, Sarah se hizo un chico.

Como es natural, esto molesta a su madre. Es posible que Sarah esté siempre intentando encontrar la manera de complacer a su padre, de ganarse su amor y su cariño. Portarse como un chico resuelve el problema, pero crea otro al contrariar a su madre. Esto se reflejará más adelante en sus relaciones con los hombres.

La familia de Sarah es como cualquier otra familia, pero estamos resumiendo en la medida de lo posible los detalles conflictivos por su interés dramático.

Estamos empezando a comprender el funcionamiento de la familia Townsend. Hasta aquí no ha habido demasiado desacuerdo, así que seguimos explorando el

contexto de Sarah Townsend.

Yo comento que muchas jóvenes buscan a su padre o figuras paternas durante toda la vida. Resulta interesante usar esto como base del personaje; se parece mucho a la manera en que muchos hombres buscan a su madre en muchas de las mujeres que conocen. No es que ocurra siempre. Pero *ocurre*; seamos conscientes de ello por si nos puede ser útil.

Este punto suscita muchas discusiones. Yo explico que cuando se está creando un personaje hay que reunir matices de su personalidad que luego decidiremos si utilizar o no. Le digo a la clase que este ejercicio está basado en el método de ensayo y error. Vamos a utilizar lo que funcione y a descartar lo que no funcione.

Probablemente su madre instruye a Sarah sobre las cosas de la vida y, sin duda, le previene en contra de los hombres. Es posible que le diga: —No se puede confiar en los hombres. Sólo quieren una cosa: tu cuerpo. No les gustan las mujeres demasiado inteligentes. —Etcétera, etcétera, etcétera. Lo que la madre de Sarah le dice puede ser cierto para algunos de ustedes, o puede no serlo. Utilice su propia experiencia para la creación del personaje.

Es posible que Sarah manifestara de pequeña su deseo de ser médico como su padre, y su madre la predispusiera en contra, diciendo: —Las chicas jóvenes, sobre todo las chicas jóvenes de Boston, no estudian medicina. Puedes ser asistente social, maestra, enfermera, secretaria o ama de casa. —Estamos en los años cincuenta y comienzos de los sesenta, ¿verdad?

Pasemos a otro tema. ¿Cómo era Sarah cuando estudiaba en la escuela secundaria?

Activa, social, traviesa. Sacaba buenas notas sin tener que esforzarse demasiado. Tenía muchos amigos y era la que encabezaba las rebeliones contra muchas de las medidas restrictivas imperantes en la escuela.

La mayoría de los jóvenes son rebeldes y Sarah no es una excepción. Se gradúa y decide ir a Radcliffe, lo que complace a su madre; pero se especializa en ciencias políticas, lo que disgusta a ésta. Tiene una activa vida social y una aventura con un estudiante graduado en ciencias políticas; participa en las sentadas y protestas de los sesenta. Sus acciones, basadas en su naturaleza rebelde, pasan a formar parte de su carácter: un punto de vista, una actitud. Se licencia en ciencias políticas por la universidad de Radcliffe.

¿Y ahora qué?

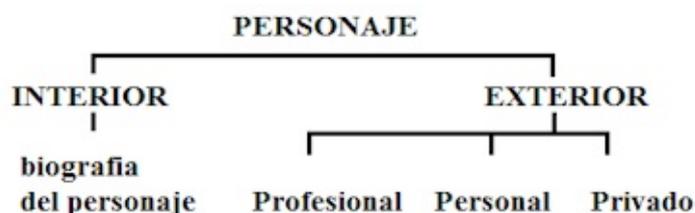
Se va a buscar trabajo a Nueva York. Su padre le apoya y está a favor del traslado. Su madre, no; está enfadada. Sarah no está haciendo las cosas que ella quiere que haga: casarse y sentar la cabeza, como corresponde a «una joven decente de Boston».

Recordad, añadido, que el drama es conflicto. Explico que la relación entre la madre y la hija podría ser utilizada para el guión. O no. Veamos si funciona o no, antes de tomar una decisión. El autor siempre trabaja desde una posición de elección

y responsabilidad.

El traslado de Sarah a Nueva York es una encrucijada importante en nuestra creación del personaje. Hasta ahora nos hemos ocupado del *contexto* de Sarah Townsend. Ahora vamos a crear *contenidos*.

Vamos a definir las fuerzas *exteriores* que actúan sobre Sarah. Aquí tenemos el diagrama.



Sarah llega a Nueva York en la primavera de 1972. ¿Qué hace? Busca un apartamento. Su padre le envía dinero cada mes sin decírselo a su madre; Sarah está sola y le gusta estar así. ¿Entonces qué? Consigue un empleo. ¿Qué clase de empleo?

Vamos a discutirlo. Sabemos qué *clase* de persona es básicamente Sarah; clase media-alta, independiente, de espíritu libre, rebelde; está sola por primera vez y le encanta. Comprometida con su vida y su desarrollo personal.

Examinemos las fuerzas *exteriores* que operan sobre Sarah.

Nueva York, 1972.

Nixon está en la Casa Blanca. La guerra de Vietnam sigue haciendo estragos; el país se encuentra en un estado de agotamiento nervioso. Nixon se va a China. McGovern está ganando puestos en las primarias presidenciales y se espera que «quizás sea él». George Wallace es tiroteado en un centro comercial. Acaba de estrenarse *El padrino*.

¿Qué clase de trabajo sería dramáticamente «adecuado» para Sarah?

Un empleo en el cuartel general de McGovern en Nueva York. Este es un punto que se discute mucho. Hablamos de ello. Por último, explico que, en mi opinión, el empleo satisface a su naturaleza rebelde y refleja su primer paso independiente lejos del hogar. También satisface su postura de activista política y aprovecha su formación como licenciada universitaria en ciencias políticas, además de dar a sus padres un motivo de desacuerdo. Para los dos. Estamos buscando conflictos, ¿no?

A partir de ahora, mediante un proceso de ensayo y error, vamos a empezar a buscar un tema o premisa dramática; *algo* que lleve a Sarah en una dirección determinada para generar una acción dramática. El TEMA de un guión, recuerde, es la *acción* y el *personaje*. Tenemos el personaje; ahora tenemos que encontrar la acción.

Se trata de una operación de tanteo. Se proponen cosas, se alteran, se reorganizan, se cometen errores. Puedo decir una cosa y contradecirme en la frase siguiente. No se preocupe por ello. Estamos buscando un resultado determinado; una historia; tenemos que darnos la oportunidad de «encontrarla».

Nueva York. 1972; año de elecciones. Sarah Townsend está trabajando como empleada a sueldo para la campaña de McGovern. ¿A quién van a votar sus padres?

¿Qué descubre Sarah sobre la política por su experiencia en la campaña?

Que la política no es necesariamente limpia o idealista. Quizás descubra que se está haciendo algo ilegal; ¿haría algo para evitarlo?

Quizás ocurra algo, propongo, que desencadene un conflicto político importante. Quizás un novio suyo se opone al reclutamiento forzoso y escape a Canadá. Es posible que ella colabore con el movimiento para traer de vuelta a casa a los que se oponen al reclutamiento forzoso.

Recuerde que estamos construyendo un personaje, creando *contexto* y *contenido*, buscando una historia que pronto saldrá a la luz. Cree un personaje y surgirá una historia.

Alguien dice que el padre de Sarah no opina igual que ella: piensa que los que se oponen al reclutamiento son traidores a su patria y deberían ser muertos de un tiro. Sarah sostiene lo contrario; la guerra es un error, algo inmoral e ilegal; ¡y los responsables de ella, los políticos, deberían ser enviados al paredón!

De repente, algo asombroso ocurre en la habitación. La atmósfera se tensa, cargada de energía cuando las aproximadamente cincuenta personas presentes en la habitación polarizan sus *actitudes* y *puntos de vista* sobre algo que ocurrió hace varios años. Me doy cuenta de que las heridas aún no se han cerrado. Hablamos del impacto de Vietnam durante varios minutos. La guerra ha terminado, decidimos. Olvidémonos de ella.

Entonces alguien grita: «¡Watergate!» ¡Claro! Junio de 1972. ¿Este acontecimiento dramático afectaría de algún modo a Sarah?

Sí. Sarah se sentiría escandalizada; se trata de un acontecimiento que genera, o estimula, una reacción dramática. Es un «gancho» potencial de nuestra historia, aún por crear, contar y definir. Recuerde que se trata de un proceso creativo, y la confusión y las contradicciones forman parte de él.

Dos años y medio más tarde, Nixon ya no está, la guerra está a punto de terminar y la cuestión de la amnistía adquiere una gran importancia. Sarah, por su participación en la política, ha visto y ha vivido de primera mano un acontecimiento que la llevará a alguna forma de resolución dramática aún por concretar.

Un alumno apunta que Sarah podría estar comprometida con el movimiento para hacer regresar al país a los que se oponían al reclutamiento con una amnistía total. Todos nos damos cuenta de que Sarah es una persona interesada en la política. Mi pregunta es: «¿Funciona?» Sí.

Luego pregunto: ¿Se sentiría Sarah lo bastante motivada como para ingresar en la escuela de Derecho y hacerse abogada?

Todo el mundo reacciona y discutimos mucho sobre este punto. Varios alumnos no creen que funcione; no lo ven claro. No importa. Estamos escribiendo un guión. Necesitamos un personaje fuera de lo común; me puedo imaginar a Jane Fonda, Faye

Dunaway, Shirley MacLaine, Vanessa Redgrave, Marsha Mason, Jill Clayburgh o Diane Keaton en el papel de mujer abogada. Como dice el tópico, «es comercial», sea lo que sea eso.

En Cinemobile, la primera pregunta que me hacía siempre mi jefe, Fouad Said, acerca de un guión era: «¿De qué trata?» La segunda pregunta era: «¿Quién va a ser el protagonista?» Y yo respondía siempre lo mismo: Paul Newman, Steve McQueen, Clint Eastwood, Jack Nicholson, Dustin Hoffman, Robert Redford, etc. Esto le dejaba contento. No está usted escribiendo un guión para empapelar las paredes. Está escribiéndolo para venderlo; ¡eso espero!

Puede estar de acuerdo o no sobre la idea de que una abogada de Boston protagonice una película. ¡Lo único que digo es que funciona!

En mi opinión, Sarah estudia Derecho por una razón concreta: ¡para contribuir a cambiar el sistema político!

Una mujer abogada es una buena elección dramática. ¿Ser abogada encaja con su carácter? Sí. Vamos a seguir la idea hasta el final, a ver qué ocurre.

Si Sarah ejerce de abogada, *podría* ocurrir algo, un acontecimiento o incidente que prendiera la chispa de una historia. Los alumnos empiezan a lanzar propuestas. Alguien dice que Sarah podría especializarse en derecho militar para ayudar a los que se oponen al reclutamiento. Otro dice que podría especializarse en los derechos de los pobres. O derecho comercial, o derecho marítimo, o laboral. Un abogado ofrece una amplia gama de posibilidades dramáticas.

Una mujer de Boston apunta que Sarah podría estar comprometida con la cuestión de la segregación. Es muy buena idea. Estamos buscando una premisa dramática, algo que desencadene una reacción dramática, un «gancho».

Entonces ocurre: alguien comenta que ha oído una noticia sobre una central nuclear. ¡Eso es! Me doy cuenta de que eso es lo que estaba buscando, ¡el «gancho», hemos dado en el clavo! Sarah podría estar relacionada con una central nuclear; quizás por la cuestión de las medidas de seguridad, o la falta de ellas, o el emplazamiento, o el poder político que la respalda. Esto es lo que estábamos buscando, digo: un tema argumental emocionante; el «gancho», o «atracción», de nuestra línea argumental. Soy partidario de la opción de que Sarah se haga abogada.

Todo el mundo está de acuerdo. Ahora desarrollamos las fuerzas exteriores que actúan sobre Sarah y empezamos a dar forma a nuestra historia.

Supongamos que partimos de la premisa de que Sarah Townsend participa en un movimiento que se opone a la construcción de centrales nucleares. Puede descubrir en una investigación que determinada central nuclear no es segura. Como la política es como es, es posible que un político defienda la central a pesar del hecho de que pueda ser peligrosa. Como el caso de Karen Silkwood, apunta alguien. Exacto.

Éste pasa a ser el «gancho», o premisa dramática, de nuestra historia. (¡Si no está de acuerdo, busque su propio gancho!) Ahora tenemos que pasar a los datos específicos, los detalles, el *contenido*, y ya tendremos el TEMA para un guión: una

*acción y un personaje.*

El guión se centrará en el tema de la central nuclear, que va a ser una cuestión política de primer orden en nuestro país, y quizás en todo el mundo, en la próxima década.

¿Y la historia?

Hace poco, las autoridades cerraron una central nuclear en Pleasanton. California, cuando se descubrió que estaba situada a menos de sesenta metros de una línea de falla importante, el epicentro de un terremoto. ¿Se imaginan lo que ocurriría si un terremoto hiciera pedazos una central nuclear? ¡Prueben a darle vueltas a esta idea!

Vamos a crear el punto de vista contrario. ¿Qué diría su padre de las centrales nucleares? «La energía nuclear tiene que ser puesta a nuestro servicio», podría decir. «Con la crisis de energía tenemos que anticiparnos a los acontecimientos, desarrollar una fuente de energía para el futuro; ese futuro es la energía nuclear. Sólo tenemos que reforzar las medidas de seguridad y crear reglas y recomendaciones dictadas por el Congreso y la Comisión para la Energía Atómica.» Y, como todos sabemos, estas decisiones no siempre están basadas en la realidad, sino en la necesidad política.

Esto podría ser algo que Sarah descubre accidentalmente; posiblemente un favor político directamente relacionado con una situación peligrosa en una central nuclear. Ahora tiene que ocurrir algo que plantee la situación dramática.

Alguien propone que un trabajador de la central nuclear podría estar contaminado y el caso es llevado a la firma de abogados de Sarah, y de este modo ella se interesa por el caso.

¡Es una idea muy buena! Pasa a ser la línea argumental dramática que estábamos buscando; en la historia, un trabajador es contaminado, el caso se lleva a la compañía de Sarah y le es asignado a ella. El *nudo de la trama* al final del primer acto sería el momento en el que Sarah descubre que la contaminación del trabajador, su enfermedad mortal, ha sido causada por unas medidas de seguridad insuficientes; a pesar de las amenazas y los obstáculos, decide *hacer* algo.

El primer acto es el *planteamiento*; podríamos empezar con el momento en que el trabajador es expuesto a la radiación. Una secuencia visualmente dinámica. El hombre se desmaya en el trabajo, es llevado fuera de la central, una ambulancia aúlla por las calles de Boston. Los trabajadores se reúnen y protestan; los delegados sindicales se reúnen y deciden presentar una demanda exigiendo acciones para proteger a los trabajadores de las peligrosas condiciones de la central.

Debido a las circunstancias, la situación y su propio interés en él, el caso es asignado a Sarah. A los delegados sindicales no les gusta esta elección: es una mujer. Las autoridades le impiden el acceso a la central, pero ella se las arregla para explorarla de todos modos; recoge información sobre las malas condiciones de seguridad. Tiran un «ladrillo» a su ventana; recibe amenazas. La compañía de abogados no puede ayudarla. Ella acude a los representantes políticos responsables del caso, no encuentra más que evasivas, le dicen que el trabajador tiene la culpa de

haber resultado contaminado.

Los medios de comunicación empiezan a husmear. Sarah se entera de que existe una «conexión política» entre los niveles de seguridad y la administración de la central. Alguien sugiere que es posible que se eche en falta cierta cantidad de plutonio.

Éste es el *nudo de la trama* del final del primer acto.

El segundo acto es la *confrontación*. Sarah se enfrenta a un obstáculo tras otro en su investigación, tanto que sospecha la existencia de algún tipo de encubrimiento político. No puede seguir ignorándolo. Necesitamos un «interés sentimental»; puede estar saliendo con un abogado recientemente divorciado y con dos niños. Sus relaciones se hacen más tirantes; él piensa que está «loca», que es «paranoica» y «alucina», y es posible que no consigan mantener la relación bajo esta tensión.

También se enfrentará a conflictos y resistencias por parte de algunos miembros de su bufete; es posible que le digan que va a ser apartada del caso si insiste en sus investigaciones. Sus padres no están de acuerdo con ella, así que también aquí hay conflicto. Las únicas personas que la apoyan y ayudan son los trabajadores de la central; quieren que tenga éxito y que haga públicas las insuficiencias de las medidas de seguridad. Podemos utilizar los medios de comunicación, y quizás crear el personaje de un periodista que cree que Sarah debe continuar con la investigación. Él va a conseguir una buena historia. Es posible que exista un vínculo romántico entre ellos.

¿Y el *nudo de la trama* del final del segundo acto? Recuerde que tiene que tratarse de un incidente o acontecimiento que se «enganche» a la acción y la haga «girar» en torno a él para tomar una nueva dirección.

Quizás el periodista vaya a verla con «pruebas» concretas de que ha existido algún tipo de favoritismo político en el que están complicados muchos delegados sindicales. Ella tiene los hechos en las manos; ¿qué va a hacer con ellos?

El tercer acto es la *resolución*. Sarah, con la ayuda de los trabajadores de la central y los medios de comunicación, hace público el favoritismo político en las regulaciones gubernamentales sobre las insuficientes medidas de seguridad.

La central es cerrada hasta el establecimiento de nuevas medidas de seguridad. Sarah es felicitada por su actitud persistente y valerosa, que le ha valido la victoria.

En otras palabras, tenemos un final «positivo». ¡Nuestra «heroína» gana!

Hay diferentes clases de finales. En los finales «positivos», las cosas se resuelven estupendamente. Todos viven felices y comen perdices, como en *El cielo puede esperar*, *Rocky*, *La guerra de las galaxias* o *Paso decisivo*. En los finales «tristes» o «ambiguos», le corresponde al público decidir lo que ocurre, como en *Mi vida es mi vida*. *Una mujer descasada* o *F.I.S.T. Símbolo de fuerza*. En un final «negativo», todo el mundo muere: *Grupo salvaje*, *Dos hombres y un destino*, *Bonnie y Clyde*, *Loca evasión*.

Si alguna vez tiene dudas sobre cómo terminar su historia, piense en términos de

un final «positivo». Hay maneras mejores de terminar el guión que hacer que su personaje sea atrapado, disparado, capturado, muera o sea asesinado. Los años sesenta fueron los de los finales «negativos». Los aficionados al cine de los setenta y los ochenta quieren finales «positivos». No hay más que ver *La guerra de las galaxias*. Ha recaudado más dinero y en un período de tiempo más corto que cualquier otra película de la historia. Y las dos cosas que mueven a Hollywood son el miedo y la codicia.

¡Resuelva sus historias con finales «positivos»!

Le ponemos un título provisional a la historia: ¡*Precaución!*

Aquí tenemos nuestra historia: una joven abogada de Boston descubre que las medidas de seguridad de una central nuclear ponen en peligro a los trabajadores, y a pesar de las presiones políticas y las amenazas contra su vida, consigue hacer público lo que ocurre. La central es cerrada hasta que se realicen reparaciones y las condiciones de seguridad sean satisfactorias.

No está mal, ¡teniendo en cuenta que tardamos menos de una hora en crear un personaje y una historia con una premisa dramática fuerte!

Tenemos una *protagonista* interesante, Sarah Townsend, y una acción, desvelar el escándalo. Tenemos un principio, un *nudo de la trama* al final del primer acto, un conflicto potencial en el segundo acto, un *nudo de la trama* al final del segundo acto y una resolución dramática.

Puede que la historia no le guste o no esté de acuerdo con ella; el propósito del ejercicio es poner en marcha un proceso para mostrarle cómo la creación de un personaje genera una acción dramática que desvela una historia.

\* \* \*

Como he dicho, hay dos maneras de abordar un guión. Crear una idea y «encajar» en ella a los personajes, o crear un personaje y dejar que la historia surja a partir de él. El segundo planteamiento es el que acabamos de utilizar. Todo surgió a partir de «una joven de Boston».

Como ejercicio: ¡Inténtelo! Vea lo que ocurre.

## 6. Finales y principios

---

*En el que establecemos la importancia de los finales y principios*

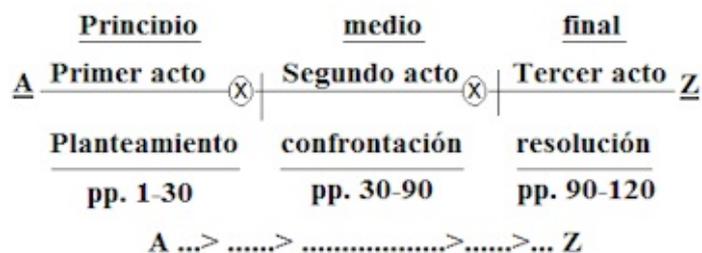
Pregunta: ¿Cuál es la mejor manera de empezar un guión?

¿Mostrando al personaje trabajando? ¿En su relación con alguien? ¿Haciendo jogging? ¿En la cama, solo o con alguien? ¿Conduciendo? ¿Jugando al golf? ¿En el aeropuerto?

Hasta ahora nos hemos ocupado de principios abstractos sobre la escritura del guión en lo relativo a la acción y al personaje. En este punto dejamos atrás esos conceptos generales y pasamos a las partes específicas y fundamentales del guión.

Volvamos sobre nuestros pasos. Empezamos con la idea de que un guión es como un *nombre*: trata sobre una *persona*, o personas, en un *lugar*, o lugares, que hacen una «*cosa*». Todos los guiones tienen un *tema*, y el tema de un guión viene definido como la *acción*, lo que ocurre, y el *personaje*, a quien le ocurre. Hay dos tipos de acción: acción *física* y acción *emocional*; una persecución de coches y un beso. Hemos hablado del personaje en términos de *necesidad dramática*, y desglosamos el concepto de *personaje*, en sus elementos constituyentes: *interior* y *exterior*, la vida de su personaje desde el nacimiento hasta que termina la película. Hemos hablado de la *construcción* del personaje y de la *creación* del personaje, y hemos presentado la idea de *contexto* y *contenido*.

¿Ahora qué? ¿A dónde vamos desde aquí? ¿Qué pasa a continuación? Consulte el *paradigma*:



¿Qué es lo que ve?

Una DIRECCIÓN: éso es. Su historia *avanza* de A a Z; desde el *planteamiento* a

la *resolución*. Recuerde la definición de la *estructura* del guión: «una *progresión* lineal de incidentes, episodios y acontecimientos *relacionados* entre sí que conducen a una resolución dramática.»

Eso quiere decir que su historia *avanza* desde el principio hasta el final. Tiene usted diez páginas (diez minutos) para dejar claras tres cosas ante el lector o el público:

(1) ¿*quién* es su protagonista?

(2) ¿*cuál* es la premisa dramática?; es decir, ¿de qué trata?

(3) ¿cuál es la *situación* dramática, las circunstancias dramáticas que rodean a la historia?

Así que ¿cuál es la mejor manera de empezar el guión?

¡CONOZCA SU FINAL!

¿Cuál es el final de su historia? ¿Cómo se *resuelve*? ¿Vive o muere el protagonista? ¿Se casa o se divorcia? ¿Consigue escapar tras el atraco, o es atrapado? ¿Se mantiene en pie después de quince asaltos con Apollo Creed o no? ¿Cuál es el final de su guión?

Mucha gente no cree que sea necesario tener un final antes de empezar a escribir. No hago más que oír un argumento tras otro, una discusión tras otra, un debate tras otro. «Mis personajes», dicen algunos, «decidirán el final». O: «Mi final nace a partir de la historia». O: «Sabré cuál es el final cuando llegue el momento.»

¡Estupideces!

Esos finales por lo general no funcionan, o no son muy eficaces cuando lo hacen; con frecuencia son flojos, pulcros y artificiales; son una decepción en lugar de una inyección de adrenalina. Piense en los finales de *La guerra de las galaxias*, *El cielo puede esperar* o *Los tres días del cóndor*; son fuertes y concluyentes, claramente resueltos.

El final es lo primero que tiene que saber antes de empezar a escribir.

¿Por qué?

Es evidente cuando se piensa en ello. Su historia siempre se mueve hacia adelante; sigue una ruta, una dirección, una línea de desarrollo desde el principio hasta el fin. Y la *dirección* es una *línea de desarrollo*, el *camino en el que se encuentra algo*.

¡CONOZCA SU FINAL!

No tiene usted que saber los detalles concretos, pero tiene que saber *qué ocurre*.

Para ilustrar esto, utilizo un ejemplo tomado de mi propia experiencia.

Hubo un momento de mi vida en el que no sabía lo que quería hacer o ser. Me había graduado en la escuela secundaria, mi madre acababa de morir, mi padre había muerto hacía algunos años y yo no quería verme atrapado en algún empleo o ir a la universidad. No sabía lo que quería, así que decidí recorrer el país. En aquel momento mi hermano mayor estaba en una escuela de medicina de San Luis, y yo

sabía que podía quedarme con él y visitar a amigos en Colorado y Nueva York. Así que, una mañana, me metí en el coche sin más y tomé la Autopista 66 en dirección este.

No sabía a dónde iba hasta que llegué allí. Lo prefería así. Pasé buenos y malos ratos, y me encantó; era como una nube al viento, a la deriva, sin propósito ni objetivo.

Estuve haciéndolo durante casi dos años.

Un día, mientras atravesaba el desierto de Arizona, me di cuenta de que ya había pasado antes por esa misma carretera. Todo era igual, pero distinto. Era la misma montaña en el mismo desierto desolado, pero dos años más tarde. En realidad no estaba yendo a ninguna parte. Me pasé dos años intentando aclarar mis ideas y seguía sin tener un propósito, ni objetivo, ni meta, ni destino ni *dirección*. De repente vi mi futuro: no estaba en ninguna parte.

Cobré conciencia de que el tiempo se me escapaba, casi como si estuviera en ácido, y supe que tenía que «hacer» algo. Así que dejé de vagar de un lado a otro y volví a estudiar. ¡Por lo menos, dentro de cuatro años tendría un título, sirviera para lo que sirviera eso! Por supuesto, las cosas no salieron así; nunca lo hacen.

Cuando se va de viaje, *se va a algún lugar*, se tiene un destino. Si voy a San Francisco, ése es mi destino. La manera de llegar allí depende de mi elección. Puedo ir en avión, en coche, en autobús, en moto, en bicicleta, corriendo, haciendo auto-stop o andando.

Puedo *elegir cómo* llegar allí.

El mismo principio es aplicable al guión. ¿Cuál es el final? ¿Cómo se resuelve la historia?

Las buenas películas siempre están resueltas, de una manera u otra. Piense en ello.

¿Cómo terminan: *Encuentros en la tercera fase*? ¿*Bonnie y Clyde*? ¿*Una mujer descasada*? ¿*Río Rojo*? ¿*Buscando a Mr. Goodbar*? ¿*Fiebre del sábado noche*? ¿*Los tres días del cóndor*? ¿*Alicia y a no vive aquí*? ¿*Dos hombres y un destino*? ¿*El tesoro de Sierra Madre*? ¿*Casablanca*? ¿*Annie Hall*? ¿*La chica del adiós*? ¿*El regreso*? ¿*Tiburón*? ¿*El cielo puede esperar*?

Siempre que vea una película bien hecha se encontrará con un final fuerte y directo, una resolución bien definida.

Los finales ambiguos son cosa del pasado. No queda ni rastro. Pasaron de moda en los años sesenta. En la actualidad, el público quiere una resolución clara. ¿Sus personajes logran escapar o no? ¿Consiguen hacer funcionar la relación o no? ¿Destruyen la «Estrella de la muerte», ganan o pierden la carrera?

¿Cuál es el final de su guión?

Y por final quiero decir la resolución. ¿Cómo se resuelve? Un buen ejemplo es *Chinatown*. Había tres versiones del guión, tres finales diferentes y dos resoluciones distintas.

La primera versión de *Chinatown* es mucho más romántica que las otras. Jake Gittes abre y cierra la historia con una narración en «off», exactamente igual que hace Raymond Chandler en la mayoría de sus historias. Cuando Evelyn Mulwray entra en la vida de Jake Gittes, él se pone en relación con una mujer perteneciente a otra clase: rica, sofisticada y hermosa, y se enamora de ella como un tonto. Hacia el final de la historia, cuando ella se entera de que su padre, Noah Cross (John Huston), intentó contratar a Gittes para encontrar a su hija/hermana, se da cuenta de que no se detendrá ante nada para conseguir a la niña, así que decide matar a su padre. Sabe que es la única solución. Llama a Noah Cross y le dice que se encuentre con ella en una parte desierta de la costa cerca de San Pedro. Cuando Cross llega está lloviendo a mares; cuando empieza a caminar por la carretera sin asfaltar, buscando a su hija, ella aprieta a fondo el acelerador e intenta atropellarle. Él escapa por los pelos y corre hacia una zona pantanosa cercana. Evelyn sale del coche, saca una pistola y empieza a perseguirlo. Hace varios disparos. Él se esconde detrás de un gran cartel de madera que anuncia «cebos frescos». Evelyn le ve y dispara una y otra vez al cartel. La sangre se mezcla con la lluvia, y Noah Cross cae hacia atrás, muerto.

Unos momentos más tarde, Gittes y el teniente Escobar llegan al lugar y luego cortamos a varias imágenes de Los Ángeles y el valle de San Fernando tal y como son en la actualidad. Gittes, en una narración en «off», nos cuenta que Evelyn Mulwray pasó cuatro años en la cárcel por matar a su padre, que él consigue llevar a su hija/hermana sana y salva de vuelta a Méjico, y el proyecto tan brillantemente concebido por Noah Cross para sus tierras produce unos trescientos millones de dólares de beneficios. La resolución de esta primera versión es que triunfan la justicia y el orden; Noah Cross tiene su merecido y los sobornos y corrupciones del escándalo del agua son los responsables de que Los Ángeles sea lo que es en la actualidad.

Ésa era la primera versión.

En ese momento, Robert Evans, el productor (responsable también de *El padrino* y *Love Story*), contrató a Roman Polanski para dirigir la película. Polanski tenía sus propias ideas sobre *Chinatown*. Se discutieron algunos cambios, se llevaron a cabo, y las relaciones entre Polanski y Towne se hicieron más tensas y tirantes. No estaban de acuerdo sobre muchos puntos, sobre todo acerca del final que quería Polanski, en el que Noah Cross no es castigado por su asesinato. Por lo tanto, la segunda versión presenta considerables alteraciones. Es menos romántica, la acción ha sido recortada y condensada, y el tema central de la resolución cambió sustancialmente. La segunda versión es muy parecida a la versión final.

Noah Cross no es castigado por el asesinato, los sobornos y el incesto, y Evelyn Mulwray pasa a ser la víctima inocente que paga por el crimen de su padre. El punto de vista de Towne en *Chinatown* es que los que cometen cierta clase de crímenes, como asesinato, robo, violación o incendio premeditado, son castigados con la prisión, pero que aquellos que cometen crímenes contra toda una comunidad, a menudo son recompensados con una calle con su nombre o una placa en el

Ayuntamiento. Los Ángeles le debe literalmente la vida al escándalo del agua conocido como El robo del valle del Owens (The Rape of the Owens Valley); éste es el telón de fondo de la película.

Ahora el final del segundo guión nos presenta a Gittes planeando encontrarse con Evelyn Mulwray en Chinatown; lo ha preparado todo para que Curly (Burt Young), el hombre de la escena con que empieza la película, la lleve a Méjico, y su hija/hermana está esperando en el barco. Gittes ha descubierto que Cross es el hombre que está detrás de los asesinatos y el escándalo del agua, y cuando le acusa, Cross le hace prisionero; se dirigen a Chinatown. Cuando llegan, Cross intenta detener a Evelyn, pero Gittes se las arregla para dominar al hombre mayor. Evelyn corre hacia su coche, pero Escobar la detiene. Gittes realiza un movimiento desesperado y se abalanza sobre el policía; mientras se pelean, Evelyn escapa en el coche. Se oyen unos disparos y cae muerta de un disparo en la cabeza.

La última escena nos muestra a Noah Cross llorando sobre el cuerpo de Evelyn mientras el aturdido Gittes le dice a Escobar que Cross es el «responsable» de todo.

El final ha sido modificado en la tercera versión para enfatizar el punto de vista de Towne, pero la resolución es la misma que en la segunda versión. Gittes es llevado a Chinatown, pero Escobar ya está allí; arresta al detective privado por ocultamiento de pruebas y le esposa. Cuando llega Evelyn con su hija/hermana, Cross se acerca a la niña. Evelyn le dice que se mantenga apartado, y cuando él no le hace caso, saca una pistola y le dispara en el brazo. Sube al coche y se aleja. Loach, el policía, dispara, y Evelyn muere de un disparo que le atraviesa el ojo.

(Sófocles hace que su personaje, Edipo, se arranque los ojos cuando se da cuenta de que ha cometido incesto con su madre.)

Horrorizado por la muerte de Evelyn, Cross pasa un brazo protector por los hombros de su hija/nieta y la arrastra rápidamente hacia la oscuridad.

Noah Cross no es castigado por ninguno de sus crímenes: los asesinatos, el escándalo del agua, la niña. «Hay que ser rico para poder matar a alguien, a quien sea, impunemente», le dice Gittes a Curly en la primera escena de la película.

La *resolución* tiene que estar clara en su mente antes de escribir la primera palabra; es un *contexto*, el marco que *sostiene* el final.

El mismo principio es aplicable a una receta. ¡Cuando se cocina algo, no se ponen unas cuantas cosas juntas para ver lo que sale! Se sabe lo que se va a preparar antes de entrar en la cocina; ¡todo lo que hay que hacer es cocinarlo!

Su historia es como un viaje; el final es su destino. Los dos están relacionados.

Cat Stevens lo resume en su canción *Sitting*:

*La vida es como un laberinto de puertas,  
y se abren por el lado en que se está.  
Sigue empujando fuerte, chico;  
por mucho que lo intentes,  
puedes acabar en el sitio en el que empezaste.*

Los chinos dicen: «el viaje más largo empieza con el primer paso», y en muchos sistemas filosóficos los «finales y principios» están relacionados, como en el concepto de Yin y Yang, dos círculos concéntricos juntos, eternamente unidos, eternamente opuestos.

Los finales y los principios están relacionados, y el principio puede aplicarse al guión. *Rocky* es un ejemplo que viene al caso. La película comienza con Rocky boxeando contra un adversario, y termina con él luchando contra Apollo Creed por el título de campeón mundial de los pesos pesados.

En la vida, el final de una cosa es generalmente el principio de otra distinta. Si está usted soltero y se casa, está dando por terminada una forma de vida y comenzando otra. Si está usted casado y se divorcia, o se separa, o enviuda, se cumple el mismo principio; pasa usted de vivir con alguien a vivir solo. Un final es siempre un principio, y un principio es en realidad un final. En el guión, lo mismo que en la vida, todo está relacionado.

Si puede encontrar un modo de ilustrar esto en su guión, siempre le resultará útil. *Loca evasión*, escrito por Hal Barwood y Matthew Robbins, hace buen uso de este recurso.

La película empieza en el cruce de una autopista de dos carriles. Un autobús Greyhound se detiene y Goldie Hawn baja de él y camina por la carretera mientras empiezan los títulos de crédito.

La historia sigue adelante. Ayuda a escapar a su marido de un centro de detención, en el que se encuentra por quitarle el hijo de ambos a sus padres adoptivos; toman como rehén a un policía que patrulla la autopista, luego la policía les da caza, y por último, él muere. (Principio, medio y final, ¿no?).

La película termina con un tiroteo. La cámara nos muestra una panorámica y la última imagen es un cruce en una autopista de dos carriles. Una autopista vacía abre la película, y una autopista vacía la cierra.

*El buscavidas* comienza con Paul Newman presentándose a jugar una partida de billar con Minnesota Fats; acaba con Newman saliendo de la sala después de ganar la partida, un exilio autoimpuesto del mundo del billar. La película se abre con una partida de billar y se cierra con una partida de billar.

En *Los tres días del cóndor*, las primeras palabras de Robert Redford presentan la premisa dramática de toda la película: «¿Hay algo en el correo para mí, Dr. Lapp?» La respuesta a esa pregunta nos conduce al brutal asesinato de varias personas, y Redford está a punto de perder la vida. Ha descubierto una «CIA» dentro de la CIA; y no se entera de ello hasta el final de la película. Su descubrimiento es la clave final que resuelve la película.

El final de *Los tres días del cóndor*, de Lorenzo Semple, Jr., y David Rayfiel, a partir de la novela de James Grady *Los seis días del cóndor*, es un ejemplo excelente de resolución de una historia. Hábilmente dirigida por Sydney Pollack, es una obra de suspense de acción rápida y bien construida que funciona a todos los niveles: el

trabajo de los actores es excelente; la realización, eficaz; el montaje, ajustado y conciso; la película no tiene «grasa». Es una de mis películas preferidas a la hora de enseñar, y se ajusta perfectamente al *paradigma*.

Al final de la película, Redford ha localizado al misterioso Lionel Atwood, un ejecutivo de alto nivel de la CIA, pero no sabe *quién* es Atwood ni cuál es su relación con los asesinatos, si es que tiene alguna. En la «escena de resolución», Redford se da cuenta de que Atwood es el hombre que ordenó los asesinatos, y el responsable de la creación de una célula de la CIA dentro de la CIA a causa de los «campos de petróleo» del mundo. Una vez probado esto, aparece Max von Sydow, el asesino a sueldo de los bajos fondos de los servicios de inteligencia, y mata inesperadamente a Atwood. Una vez más está al servicio de la «compañía», la CIA. Redford respira más tranquilo; está vivo. «Por lo menos de momento», le previene von Sydow.

No hay cabos sueltos. Todo se resuelve dramáticamente, en términos de la acción y el personaje; todas las preguntas planteadas encuentran respuesta. La historia está completa.

Los realizadores añadieron una «coletilla» final. Robert Redford y Cliff Robertson están de pie frente al edificio del New York Times y Redford afirma que, si algo le ocurre, el *Times* tiene toda la historia, Pero ¿«la publicarían»? pregunta Robertson.

Es una buena pregunta.

Fundido. Fin.

Esta «coletilla» no es la resolución de la película; simplemente expresa un punto de vista dramático. Es «nuestro» gobierno, dice la película: nosotros, el pueblo, tenemos derecho a saber lo que ocurre tras la fachada del gobierno.

*Nosotros* tenemos que ejercer el gobierno.

Finales y principios; dos caras de la misma moneda.

Elija, estructure y dramatice cuidadosamente su final. Si puede relacionar el principio con el final, conseguirá un buen toque cinematográfico. Comience con una escena en un río y termine la película en el mar; del agua al agua. O de una carretera a otra, del amanecer al anochecer. A veces podrá hacerlo y otras veces no. Vea si funciona; si es así, utilícelo; si no, deséchelo.

Cuando conozca su final podrá elegir un principio eficaz.

¿Cuál es el comienzo de su guión? ¿Cómo empieza? ¿Qué es lo que va a escribir después de FUNDE A:?

Si ya ha decidido el final, puede elegir un incidente o acontecimiento que le lleve al desenlace. Puede presentar a su protagonista trabajando, jugando, solo o acompañado, ya sea por negocios o por placer. ¿Qué ocurre en la primera escena de la película? ¿Dónde tiene lugar?

Hay varios modos de abrir el guión. Se puede «enganchar» al público con una secuencia de acción visualmente emocionante, como en *La guerra de las galaxias*. O se puede crear una presentación interesante del personaje como hace Robert Towne

en *Shampoo*: un dormitorio en tinieblas, gemidos y quejidos de placer; suena el teléfono, fuerte, insistente, rompiendo la magia del momento. Es otra mujer que llama a Warren Beatty, que está en la cama con Lee Grant. Nos dice todo lo que necesitamos saber sobre el personaje.

Shakespeare era un maestro de los principios. O bien comienza con una secuencia de *acción*, como el fantasma que camina por el parapeto de la muralla en *Hamlet*, o las brujas de *Macbeth*, o utiliza una escena que revele algo sobre el personaje: Ricardo III es jorobado y se lamenta por el «invierno de nuestro descontento»; Lear exige saber cuánto le aman sus hijas, en términos de dólares y centavos. Antes de que comience *Romeo y Julieta* aparece un coro, impone el silencio con un sonoro golpe y resume la historia de los «amantes desgraciados».

Shakespeare conocía a su público; los rufianes de pie en el foso, los pobres y oprimidos, bebiendo sin freno, increpando ruidosamente a los actores si no les gustaba la acción que se desarrollaba en el escenario. Tenía que «atraparles» y conseguir que su atención se concentrara en la acción.

Un comienzo puede ser visualmente activo y emocionante, engancharlo al público de inmediato. Otro tipo de principio es el que expone los hechos y define el personaje y la situación a un ritmo más lento.

La historia determina el tipo de comienzo a elegir.

La entrada furtiva en Watergate abre *Todos los hombres del presidente*; es una secuencia emocionante y llena de tensión. *Encuentros en la tercera fase* se abre con una secuencia dinámica y misteriosa, porque no sabemos qué es lo que está pasando. *Julia* comienza de manera melancólica, reflexiva, definiendo al personaje enredado en los hilos de la memoria. *Una mujer descasada* se abre con una discusión, y luego *revela* la vida de la mujer casada, Jill Clayburgh.

Elija bien su principio. Tiene diez páginas para atrapar al lector o al público; si abre con una secuencia de acción, como en *Rocky*, hágala durar menos de ocho páginas y luego plantee la historia.

Dónde colocar los «títulos de crédito» es una decisión que forma parte del rodaje de la película, no de la escritura del guión. La determinación de la colocación de los títulos de crédito es lo último que se hace en una película, y la decisión corresponde al montador y al director. Ya se trate de un montaje dinámico o simplemente de tarjetas blancas sobre un fondo negro, los títulos de crédito no son de su incumbencia. Puede escribir «comienzan los títulos de crédito» y «fin de los títulos de crédito» si quiere, pero eso es todo. Escriba el guión, no se preocupe de los títulos de crédito.

«Las primeras diez páginas»

Las primeras diez páginas del guión son, sin duda, las más decisivas. Por esas primeras diez páginas, un lector puede saber si la historia funciona o no, si está siendo bien planteada o no. Ésa es la tarea del lector.

Como director del departamento de guiones de Cinemobile, siempre tenía unos setenta guiones esperando para ser leídos. El montón sobre mi escritorio rara vez era

más pequeño. Cuando estaba a punto de ponerme al día, de repente surgía de la nada otro montón de guiones; guiones enviados por agentes, productores, directores, actores, estudios. Leí tantos guiones aburridos y mal escritos que era capaz de darme cuenta en las primeras diez páginas de si el guión estaba correctamente planteado. Daba al autor treinta páginas para plantear la historia; si para entonces no lo había hecho, cogía el siguiente del montón. Tenía que leer demasiados como para perder el tiempo con un guión que no funcionaba. Leía tres guiones al día. No tenía tiempo para *esperar* a que el autor hiciera su trabajo; o planteaba bien la historia, o no. Si no lo hacía, tiraba el guión a la gran papelera que me servía de «archivo de devolución».

«Así es el mundo del espectáculo.»

Nadie vende un guión en Hollywood sin la ayuda de un lector. En Hollywood «nadie lee»; los productores no leen, leen los lectores. En esta ciudad existe un refinado sistema de filtrado para los guiones. Todo el mundo dice que va a leer tu guión durante el fin de semana, lo que quiere decir que van a dárselo a alguien para que lo lea en las próximas semanas; un lector, un secretario, un recepcionista, una mujer, novia o ayudante. Si el «lector» dice que le «gusta» el guión, la persona en cuestión buscará una segunda opinión u hojeará las primeras páginas; diez páginas, para ser exactos.

Tiene usted diez páginas para atrapar al lector. ¿Qué va a hacer con ellas?

Yo le digo a todos los alumnos de mi clase de escritura de guiones que tienen que ver todas las películas que puedan; por lo menos dos películas a la semana. En el cine. Si no pueden permitírselo, al menos una en un cine y otra en la tele.

Es muy importante que vea usted películas. Toda clase de películas: buenas, malas, extranjeras, viejas, nuevas. Cada película que ve se convierte en una experiencia de aprendizaje; si la analiza, generará un proceso que aumentará su conciencia del guión. Una película tiene que ser considerada como una sesión de trabajo; hable de ella, discúptala, vea si se ajusta o no al *paradigma*.

Por ejemplo, cuando va a ver una película, ¿cuánto tiempo tarda en decidir si le gusta o no? Cuando las luces se apagan y empieza la película, ¿cuánto tiempo tarda en tomar la decisión, ya sea consciente o inconsciente, de que merece la pena haber pagado la entrada para ver esa película?

Y usted *toma* esa decisión, sea o no consciente de ello.

Ya sabe usted la respuesta.

Diez minutos. En los primeros diez minutos va usted a decidir sobre la película que está viendo. Compruébelo. La próxima vez que vaya a ver una película, fíjese en cuánto tiempo tarda en decidir si le gusta o no. Mire el reloj.

Diez minutos son diez páginas. Su lector o su público se va a poner de su parte o contra usted. Su manera de construir y estructurar el principio va a influir en la reacción del lector y del espectador.

Tiene usted diez páginas para establecer tres cosas:

(1) ¿*quién* es su protagonista?;

(2) ¿cuáles la premisa dramática?; en otras palabras, ¿de qué trata la historia?, y

(3) ¿cuál es la *situación* dramática de su guión, las circunstancias dramáticas en las que se desenvuelve la historia?

*Ciudadano Kane* es un ejemplo perfecto. La película empieza con (Charles Foster Kane (Orson Welles) muriendo solo en su gran palacio, llamado Xanadú. Tiene un pisapapeles de juguete en la mano. Se le cae y rueda por el suelo, y la cámara se detiene en el pisapapeles, en el que hay un niño en un trineo, y se oyen las palabras de Kane al morir: «Rosebud... Rosebud.»

¿Quién es Rosebud? ¿Qué es Rosebud? La respuesta a esa pregunta es el tema de la película. Podría considerarse una «historia detectivesca emocional». La vida de Charles Foster Kane es revelada por el periodista que intenta descubrir el significado y la importancia de «Rosebud».

La última imagen de la película es la de un trineo deslizándose al interior de un incinerador gigante; mientras las llamas lo devoran, vemos aparecer la palabra «Rosebud», que simboliza la infancia perdida a la que renunció Charles Foster Kane para llegar a ser quien era.

Tiene usted diez páginas para «atrapar» a su lector y treinta páginas para plantear la historia.

Los finales y los principios son esenciales para un guión bien construido. ¿Cuál es la mejor manera de empezar el guión?

¡CONOZCA SU FINAL!

\* \* \*

Como ejercicio: Decida el final de su guión y luego prepare el principio. La regla básica para el principio es: ¿Funciona? ¿Pone en marcha su historia? ¿Define a su protagonista? ¿Presenta la premisa dramática? ¿Plantea la situación? ¿Plantea un problema que su personaje tiene que confrontar y superar, presenta la necesidad de su personaje?

## 7. El planteamiento

---

*En el que tratamos de la importancia de las primeras diez páginas de Chinatown*

En un guión todo está relacionado, así que resulta esencial presentar los componentes de la historia desde el principio. Tiene usted diez páginas para atrapar o enganchar al lector, así que debe plantear la historia de inmediato.

Esto quiere decir primera página, primera palabra. El lector tiene que saber de inmediato qué es lo que está ocurriendo. Los trucos y tretas no dan resultado. Tiene usted que presentar la información sobre la historia visualmente. El lector tiene que saber *quién* es el personaje principal, *cuál* es la *premisa* dramática, es decir, de qué trata, y la *situación* dramática, las circunstancias en las que se desarrolla la acción.

Estos tres elementos tienen que aparecer en las primeras diez páginas, o inmediatamente después de una secuencia de acción como la que abre *En busca del arca perdida*. Yo les digo a los estudiantes de mis talleres y seminarios que deben plantearse las primeras diez páginas del guión como una *unidad* o *bloque* de acción dramática. Es esta unidad la que establece todo lo que viene a continuación, y por lo tanto ha de ser diseñada y ejecutada con eficacia y con intensidad y validez dramáticas.

No hay mejor ejemplo de esto que el guión de *Chinatown*, de Robert Towne. Towne es un maestro en el arte de presentar su historia y sus personajes. El guión está estructurado con habilidad y precisión, capa a capa, y cuanto más lo leo, más me doy cuenta de lo bueno que es.

Por lo que a mí respecta, *Chinatown* es el mejor guión americano escrito en la década de los setenta. No es que sea mejor que *El padrino I* o *Apocalypse Now* o *Todos los hombres del presidente* o *Encuentros en la tercera fase*, pero desde el punto de vista del lector, la historia, la dinámica visual, el trasfondo narrativo, la historia oculta y el subtexto de *Chinatown* están entretejidos formando una sólida unidad dramática, una historia contada en imágenes.

La primera vez que vi la película, me sentí aburrido, cansado y adormilado durante la proyección. Me pareció una película muy fría y distante. La volví a ver y me pareció una buena película, pero nada del otro mundo. Después leí el guión en

una clase en Sherwood Oaks. Me quedé de una pieza. Las caracterizaciones, el estilo de escritura, el movimiento y el discurrir de la historia son impecables.

Hace poco fui invitado por el Ministerio de Cultura holandés y la Industria del Cine belga a impartir un taller de escritura de guiones en Bruselas, y me llevé *Chinatown* para utilizarlo como ejemplo. Al taller acudieron profesionales del cine de Bélgica, Francia, Holanda e Inglaterra; juntos vimos, leímos y analizamos el guión en términos de estructura e historia. Fue una intensa experiencia de aprendizaje. Yo creía conocer perfectamente el guión, pero me di cuenta de que apenas lo conocía. Lo que lo hace tan bueno es que funciona a *todos* los niveles: historia, estructura, caracterización, presentación visual; y, sin embargo, todo lo que nos interesa saber está planteado en las diez primeras páginas. Es una *unidad* o *bloque* de acción dramática.

*Chinatown* trata de un detective privado que es contratado por la esposa de un hombre preeminente para que descubra con quién está teniendo una aventura, y que al hacerlo se ve implicado en varios asesinatos y desvela un importante escándalo del agua.

Las primeras diez páginas plantean todo el guión. A continuación vienen las diez primeras páginas de *Chinatown* tal y como aparecen en el guión. Léalas con atención. Observe cómo Towne presenta a su *protagonista*, cómo introduce la premisa dramática y revela la situación dramática.

(NOTA: Todas las cuestiones sobre la forma del guión serán discutidas en el capítulo 12.)

(página 1 del guión)

#### CHINATOWN

por Robert Towne

FUNDIDO

#### PLANO GENERAL DE UNA FOTOGRAFIA

borrosa, pero se ve claramente a un hombre y una mujer haciendo el amor, La fotografía tiembla. SONIDO de un hombre profiriendo un GEMIDO de angustia. La fotografía cae al suelo, REVELANDO otra más comprometedora. Luego otra y otra. Más gemidos.

VOZ DE CURLY

(exclamando)

Oh, no.

#### INT. DESPACHO DE GITTES

CURLY tira las fotos sobre el escritorio de Gittes. Curly se alza por encima de GITTES y suda profusamente empapando sus ropas de trabajo; su respiración es cada vez más trabajosa. Una gota de sudor cae pesadamente sobre el reluciente escritorio de Gittes.

Gittes la ve. Un ventilador zumba sobre sus cabezas. Gittes alza la vista hacia él. Parece fresco y en forma con su traje de lino blanco, a pesar del calor. Sin apartar la vista de Curly, enciende un cigarrillo con un encendedor atado con un «clavo» a su escritorio.

Curly, con otro sollozo angustiado, se da la vuelta y golpea con el puño en la pared, dando una patada a la papelera al mismo tiempo. Vuelve a sollozar, se desliza por la pared, en la que su puño ha dejado una marca bien visible; el impacto ha ladeado varias fotos firmadas de estrellas de cine.

Curly sigue resbalando hasta las persianas y cae de rodillas. Ahora llora mucho, y su dolor es tanto que llega a morder las persianas.

Gittes no se mueve de su silla.

GITTES

Muy bien, ya basta; no te comas las persianas, Curly.  
Las acabo de poner el miércoles pasado.

Curly reacciona lentamente; se levanta llorando. Gittes busca algo en el interior del escritorio y saca un vasito de whisky; elige rápidamente una botella de bourbon barato de entre varias botellas de whiskies más caros.

Gittes sirve un gran vaso. Lo empuja por el escritorio hacia Curly.

(2)

GITTES

... Hasta el fondo.

Curly se queda mirando el vaso, atontado. Luego lo coge y lo vacía. Vuelve a hundirse en la silla frente a Gittes y empieza a llorar en silencio.

CURLY

(*bebe, se relaja un poco*) No es buena; eso es todo.

GITTES

¿Qué quieres que te diga, chico? Tienes razón. Cuando tienes razón, tienes razón; y tienes razón.

CURLY

No merece la pena pensar en ella.

Gittes le deja la botella a Curly.

GITTES

Tienes toda la razón, yo no volvería a pensar en ella.

CURLY

(*sirviéndose*) Sabe, usted es un buen tipo, Mr. Gittes.  
Ya sé que es su trabajo, pero es usted un buen tipo.

GITTES (*recostándose, respirando un poco más tranquilo*): Gracias, Curly. Llámame Jake.

CURLY

Gracias. ¿Sabes una cosa, Jake?

GITTES

Dime, Curly.

CURLY

Creo que voy a matarla.

(3)

#### INT. DESPACHO DE DUFFY & WALSH

Claramente menos lujoso que el de Gittes. Una MUJER morena y bien

vestida está sentada entre sus dos escritorios; está nerviosa y juguetea con el velo de su sombrero sin ala.

MUJER

Esperaba que Mr. Gittes pudiera encargarse personalmente de esto...

WALSH

(*casi como si estuviera consolando a alguien que ha perdido a un ser querido*)... Si nos permite terminar con el interrogatorio preliminar, enseguida estará libre.

Se oye el SONIDO de otro GEMIDO procedente del despacho de Gittes, y un ruido de cristal roto. La Mujer se pone más nerviosa.

#### INT. DESPACHO DE GITTES – GITTES Y CURLY

Gittes y Curly están de pie frente al escritorio; Gittes contempla con desprecio al hombre alto y musculoso que respira pesadamente. Gittes saca un pañuelo y limpia la gota de sudor de su escritorio.

CURLY

(*llorando*) No matan a un tipo por hacer eso.

GITTES

¿Ah, no?

CURLY

No si es tu mujer. Es la ley no escrita.

Gittes golpea con las fotos el escritorio, gritando:

GITTES

Voy a decirte cuál es la ley no escrita, estúpido gilipollas, tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, impunemente. ¿Crees que tienes la pasta suficiente, crees que tienes la clase suficiente?

(4)

Curly se encoge ligeramente.

CURLY

... No...

GITTES

Ya puedes apostarte el culo a que no. Ni siquiera puedes pagarme.

Esto parece disgustar aún más a Curly.

CURLY

Te pagaré el resto en el siguiente viaje; sólo capturamos sesenta toneladas de bonito en la zona de San Benedict. Tuvimos un chubasco; el bonito no se paga como el atún o la albacora...

GITTES

(*sacándolo de su despacho*) Olvídalo. Sólo lo he mencionado para explicarte algo...

#### INT. DESPACHO DE RECEPCIÓN

Ahora pasan junto a SOPHIE, que aparta la mirada deliberadamente. Abre la puerta, en la que puede leerse sobre el cristal granulado

J. J. GITTES and Associates... DISCREET INVESTIGATION.

GITTES

No quiero tu último centavo.

Pasa un brazo por los hombros de Curly y le dirige una sonrisa resplandeciente.

GITTES (*continuando*):

¿Qué clase de tipo crees que soy?

CURLY

Gracias, Mr. Gittes.

GITTES

Llámame Jake. Ten cuidado en el camino de vuelta a casa, Curly.

Cierra la puerta tras él y la sonrisa desaparece.

(5)

Menea la cabeza, empezando a maldecir en voz baja.

SOPHIE

... Le está esperando una tal Mrs. Mulwray; está con Mr. Walsh y Mr. Duffy.

Gittes asiente, pasa a la otra habitación.

INT. DESPACHO DE DUFFY & WALSH

Walsh se levanta cuando entra Gittes.

WALSH

Mrs. Mulwray, le presento a Mr. Gittes.

Gittes se acerca a ella y exhibe de nuevo su sonrisa cálida y compasiva.

GITTES

Encantado, Mrs. Mulwray.

MRS. MULWRAY

Mr. Gittes...

GITTES

Muy bien, Mrs. Mulwray, ¿cuál es el problema?

Ella contiene el aliento. La revelación no le resulta fácil.

MRS. MULWRAY

Creo que mi marido se ve con otra mujer.

Gittes parece ligeramente conmocionado. Se vuelve, buscando la confirmación de sus dos socios.

GITTES

(gravemente) No; ¿en serio?

MRS. MULWRAY

Eso me temo.

GITTES

Lo siento.

Gittes acerca una silla y se sienta junto a Mrs. Mulwray, entre Duffy y Walsh. Duffy explota un globo de chicle.

(6)

Gittes le dirige una mirada de irritación. Duffy deja de mascar.

MRS. MULWRAY

¿No podríamos hablar a solas, Mr. Gittes?

GITTES

Me temo que no, Mrs. Mulwray. Estos hombres son mis detectives y tendrán que ayudarme en algún momento de la investigación. No puedo hacerlo todo yo solo.

MRS. MULWRAY

No, por supuesto.

GITTES

Bien... ¿por qué está segura de que tiene una aventura con alguien?

Mrs. Mulwray titubea. La pregunta parece ponerla inusitadamente nerviosa.

MRS. MULWRAY

... una esposa se da cuenta.

Gittes suspira.

GITTES

Mrs. Mulwray, ¿quiere usted a su marido?

MRS. MULWRAY

(escandalizada)... Sí, por supuesto.

GITTES

(con deliberación) Entonces váyase a casa y olvídelo.

MRS. MULWRAY

... pero...

GITTES

*(mirándola atentamente)* Estoy seguro de que él también la quiere. ¿Conoce el dicho «más vale dejarlo estar»? Le conviene más no saber.

(7)

MRS. MULWRAY

*(con auténtica ansiedad)* ¡Pero tengo que saberlo!

Lo dice con auténtica vehemencia. Gittes mira a sus socios.

GITTES

Muy bien, ¿cuál es el nombre de pila de su marido?

MRS. MULWRAY

Hollis. Hollis Mulwray.

GITTES

*(visiblemente sorprendido)*... ¿Agua y Energía?

Mrs. Mulwray asiente, casi tímidamente. Ahora Gittes inspecciona, con disimulo pero atentamente, todos los detalles de la indumentaria de Mrs. Mulwray bolso, zapatos, etc.

MRS. MULWRAY

... él es el ingeniero en jefe.

DUFFY

*(un tanto ansiosamente)*... ¿Ingeniero en jefe?

La mirada de Gittes advierte a Duffy de que Gittes quiere hacer las preguntas él mismo. Mrs. Mulwray asiente.

GITTES

*(en tono confidencial)* Este tipo de investigación puede salirle un poco cara, Mrs. Mulwray. Lleva bastante tiempo.

MRS. MULWRAY

El dinero no me importa, Mr. Gittes.

Gittes suspira.

GITTES

Muy bien. Veremos qué podemos hacer.

#### EXT. AYUNTAMIENTO – MAÑANA

el aire ya vibra por el calor.

(8)

Un borracho se suena con los dedos en la fuente al pie de las escaleras.

Gittes, impecablemente vestido, pasa junto al borracho al dirigirse a las escaleras.

#### INT. SALAS DEL CONCEJO MUNICIPAL

Está hablando el antiguo alcalde, SAM BAGBY. Detrás de él hay un enorme mapa con hojas superpuestas y grandes letras:

«PROPUESTA PARA LA PRESA Y EL EMBALSE DE ALTO VALLEJO»

Algunos de los concejales están leyendo revistas de cómics y columnas de cotilleos mientras Bagby habla.

BAGBY

... Caballeros, hoy en día pueden ustedes salir por esa puerta, girar a la derecha, subir a un tranvía y en veinticinco minutos se encontrarán en pleno Océano Pacífico. Pueden ustedes bañarse en él, pescar en él, navegar en él... pero no pueden bebérselo, no pueden regar el césped con él, no pueden regar un naranjal con

él. Recuerden: vivimos al lado del océano, pero también vivimos al borde del desierto. Los Ángeles es una comunidad desértica. Bajo este edificio, debajo de cada calle, hay un desierto. ¡Sin agua la arena se levantará y nos cubrirá como si nunca hubiéramos existido! *(hace una pausa, dejando que sus palabras calen bien en sus oyentes)*

#### PRIMER PLANO—GITTES

sentado al lado de unos desaliñados granjeros, aburrido. Bosteza, se aparta un poco de uno de los granjeros más sucios.

#### BAGBY (FUERA DE CUADRO)

*(continúa)* Alto Vallejo puede salvarnos de este destino, y yo quiero señalar con el debido respeto que ocho millones y medio de dólares no es un alto precio para conseguir que el desierto se aleje de nuestras calles en lugar de cubrirlas.

(9)

#### PÚBLICO—SALA DEL CONCEJO

Una amalgama de granjeros, hombres de negocios y empleados de la ciudad ha estado escuchando con gran atención. Un par de granjeros aplauden. Alguien les hace callar.

#### CONCEJO MUNICIPAL

conferencian en susurros.

#### CONCEJAL

*(haciendo una señal a Bagby)* Alcalde Bagby... vamos a volver a consultar a los departamentos; supongo que lo mejor es empezar por el de Agua y Energía. Mr. Mulwray.

#### REACCIÓN — GITTES

levanta la vista de su boleto de apuestas con interés.

#### MULWRAY

se acerca al gran mapa con hojas superpuestas. Es un hombre delgado de sesenta y tantos años; lleva gafas y se mueve con sorprendente agilidad. Se vuelve hacia un hombre más bajo y joven y asiente. El hombre pasa la hoja sobre el mapa.

#### MULWRAY

Por si lo han olvidado, caballeros, más de quinientas personas murieron cuando se rompió la presa de Van der Lip; las muestras de las perforaciones indican que debajo de este lecho rocoso hay esquisto similar al esquisto permeable del desastre de Van der Lip. No podría resistir esa clase de presión allí.

*(refiriéndose a una nueva hoja superpuesta)* Ahora proponen ustedes otra presa final más de materiales sueltos y laderas de dos y medio a uno, de treinta y cuatro metros de altura y una superficie de agua de cinco mil hectáreas (doce mil acres). Pues bien, no aguantará. Yo no la construiría. Es así de simple: no voy a cometer dos veces el mismo error. Gracias, caballeros.

(10)

Mulwray se aleja del tablero con los mapas y se sienta. De repente se oye algarabía y gritos procedentes de la parte de atrás de la sala y un GRANJERO rubicundo entra con varias ovejas huesudas que no dejan de balar. Como es natural, provocan un alboroto.

#### PRESIDENTE DEL CONCEJO

*(gritándole al granjero)* ¿Qué demonios está usted haciendo? *(las ovejas recorren balando el pasillo en dirección al Concejo)* ¡Saque a esos malditos bichos de aquí!

#### GRANJERO

(*detrás de las ovejas*) ¡Dígame usted adonde las llevo!  
No tiene usted una respuesta preparada para eso,  
¿verdad?

Los alguaciles y ujieres reaccionan ante las imprecaciones del Concejo e intentan atrapar a las ovejas y los granjeros; tienen que sujetar a uno de ellos que parece dispuesto a atacar físicamente a Mulwray.

GRANJERO

(*desde arriba, a Mulwray*)... Usted roba el agua del valle, arruina los pastos, mata de hambre a mi ganado; ¿quién le paga por hacerlo, Mr. Mulwray? ¡Eso es lo que me gustaría saber!

OMITIDO

La escena acaba y pasamos al lecho de Los Ángeles River, donde Gittes está vigilando a Mulwray con unos prismáticos.

\* \* \*

Vamos a echar un vistazo a las diez primeras páginas:

El protagonista, Jake Gittes (Jack Nicholson), es presentado en su despacho, enseñando a Curly unas fotografías de su mujer siéndole infiel.

Nos enteramos de cosas sobre Gittes. En la página 1, por ejemplo, vemos que «parece fresco y en forma con su traje de lino blanco, a pesar del calor». Se nos presenta como un hombre meticuloso que utiliza su «pañuelo para limpiar la gota de sudor sobre el escritorio». Cuando sube las escaleras del Ayuntamiento, unas páginas más adelante, está «impecablemente vestido». Estas descripciones *visuales* sugieren rasgos del personaje que reflejan su personalidad. Observe cómo Gittes *no es descrito físicamente* en absoluto; no es alto, delgado, gordo, bajo o cualquier otra cosa. Parece un buen tipo. «No quiero tu último centavo», dice. «¿Qué clase de tipo crees que soy?». Pero le ofrece a Curly un trago de «una botella de bourbon barato de entre varias botellas de whiskies más caros.» Es vulgar, pero desprende un cierto aire de encanto y sofisticación. Es la clase de hombre que lleva camisas con su monograma y pañuelos de seda, y se hace lustrar los zapatos y cortar el pelo por lo menos una vez a la semana.

En la página 4, Towne revela *visualmente* la situación dramática en las acotaciones del guión: «sobre el cristal granulado puede leerse: J. J. GITTES and Associates... DISCREET INVESTIGATION.» Gittes es un detective privado especializado en divorcios, o «los trapos sucios de los demás», como dice el policía Loach de él. Más adelante nos enteramos de que es un ex-policía que dejó el cuerpo y que abriga sentimientos contradictorios hacia los polis; cuando Escobar le dice que le ascendieron a teniente después de que Gittes dejara Chinatown, el detective privado siente una punzada de envidia.

La premisa dramática se establece en la página 5 (a los cinco minutos de empezada la película), cuando la falsa Mrs. Mulwray (Diane Ladd) informa a Jake Gittes: «Creo que mi marido se ve con otra mujer.» Esa declaración condiciona todo lo que vendrá a continuación; Gittes, el ex-policía, «inspecciona todos los detalles de

la indumentaria de Mrs. Mulwray: bolso, zapatos, etc.» Ése es su trabajo, y es muy bueno en su campo.

Cuando Gittes sigue, localiza y hace fotografías de «la jovencita» con la que Mulwray está supuestamente liado, por lo que a él respecta el caso está cerrado. Al día siguiente le sorprende encontrar las fotos tomadas por él en la primera página del periódico, con titulares que anuncian que el jefe del Departamento de Agua y Energía ha sido «sorprendido» en su nido de amor. No sabe cómo han llegado sus fotos al periódico. Cuando vuelve a su despacho recibe otra sorpresa al encontrarse a la *auténtica* Mrs. Mulwray (Faye Dunaway) esperándole, el nudo de la trama del final del primer acto.

—¿Me conoce usted? —pregunta.

—No —responde Gittes—. Me acordaría.

—Ya que está de acuerdo en que nunca nos habíamos visto, también estará de acuerdo en que yo no le he contratado para hacer nada, y desde luego no para espiar a mi marido —dice ella. Al marcharse, su abogado alarga a Gittes una demanda que podría costarle la licencia y acabaría con su nombre y su reputación.

Gittes no sabe lo que está pasando. Si Faye Dunaway es la *auténtica* Mrs. Mulwray, ¿quién era la mujer que le contrató y *por qué* lo hizo? Lo que es más importante, ¿quién contrató a la mujer para que le contratara a él? Alguien, no sabe quién o por qué, se ha tomado un montón de molestias para engañarle. ¡Y nadie engaña a Jake Gittes! Está decidido a descubrir al responsable y sus razones. Esta es la necesidad dramática de Jake Gittes, que le impulsa a lo largo de la historia hasta que resuelve el misterio.

La premisa dramática: «Creo que mi marido se ve con otra mujer», establece la *dirección* del guión. Y recuerde que la dirección es «una línea de desarrollo».

Gittes acepta el caso y encuentra a Hollis Mulwray en el Ayuntamiento. En la sala del concejo se está discutiendo el proyecto de la presa y el embalse de Alto Vallejo.

En una entrevista que le hice a Robert Towne en Sherwood Oaks, éste dijo que abordó *Chinatown* desde el punto de vista de que «algunos crímenes son castigados porque pueden ser castigados. Si usted mata a alguien, o roba o viola a alguien, será capturado y enviado a la cárcel. Pero los crímenes contra toda una comunidad no pueden ser castigados realmente, así que se acaba recompensándolos. Ya sabe, todas esas personas que tienen una calle con su nombre o placas conmemorativas en el Ayuntamiento. Y ése es el punto de vista básico de la historia.»

—¿Sabes una cosa, Jake? —le dice Curly a Gittes en la página 2—. Creo que voy a matarla [a su mujer].

Gittes responde con las proféticas palabras que ilustran el punto de vista de Towne. «Tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, impunemente. ¿Crees que tienes la pasta suficiente, crees que tienes la clase suficiente?» (Irónicamente, ésta fue una de las escenas que se suprimieron cuando se acortó la película para su pase por televisión.)

Desde luego, Curly no podría matar a alguien impunemente, pero Noah Cross (John Huston), el padre de Evelyn Mulwray y antiguo director del Departamento de Agua y Energía junto a Hollis Mulwray, puede hacerlo y lo hace. El final de la película nos muestra a John Huston perdiéndose en la noche con su hija/nieta después de que Faye Dunaway ha sido asesinada al intentar escapar. Ése es el punto de vista de Towne: «Tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, impunemente.»

Esto nos lleva al «crimen» de *Chinatown*, un plan basado en el escándalo del agua conocido como el robo del valle del Owens (The Rape of the Owens Valley). Es el telón de fondo de *Chinatown*.

En 1900, la ciudad de Los Ángeles, una «comunidad desértica», como nos recuerda el antiguo alcalde Bagby, estaba creciendo y extendiéndose con tanta rapidez que literalmente se estaba quedando sin agua. Para sobrevivir, la ciudad tenía que encontrar otra fuente de agua. Los Ángeles está pegada al Océano Pacífico. «Pueden ustedes bañarse en él, pescar en él, navegar en él... pero no pueden bebérselo, no pueden regar el césped con él, no pueden regar un naranjal con él», argumenta Bagby.

La fuente de agua más cercana a Los Ángeles es el río Owens, localizado en el valle del Owens, una zona verde y fértil situada a unos cuatrocientos kilómetros al nordeste de Los Ángeles. Un grupo de hombres de negocios, líderes de la comunidad y políticos —algunos los llaman «hombres con visión de futuro»— advirtieron la necesidad de agua e idearon un plan maravilloso. Comprarían los derechos de explotación del río Owens, a la fuerza si era necesario; luego comprarían toda esa tierra sin valor del valle de San Fernando, a unos treinta kilómetros de distancia de Los Ángeles. Luego someterían a votación una emisión de bonos que serviría para costear la construcción de un acueducto que atravesara cuatrocientos kilómetros de ardiente desierto y escabrosas estribaciones montañosas desde el valle de Owens hasta el de San Fernando. Después se darían media vuelta y venderían las ahora «fértil» tierras del valle de San Fernando a la ciudad de Los Ángeles por una astronómica suma de dinero; unos trescientos millones de dólares.

Ése era el plan. El gobierno estaba al tanto, los periódicos estaban al tanto, todos los políticos locales estaban al tanto. Cuando llegara el momento, las autoridades «convencerían» al pueblo de Los Ángeles para que aprobara la emisión de bonos.

En 1906, Los Ángeles sufrió una sequía. Las cosas se pusieron mal, y luego peor. Se prohibió lavar los coches y regar el césped; sólo se podía tirar de la cadena del inodoro unas pocas veces al día. La ciudad se secó por completo; se murieron las flores, las praderas adquirieron un tono marrón y los titulares alarmistas clamaban: «¡Los Ángeles se muere de sed!», «¡Salvad nuestra ciudad!»

Para acentuar la urgente necesidad de agua durante la sequía y asegurarse de que los ciudadanos aprobaban la emisión de bonos, el Departamento de Agua y Energía tiró al océano miles de litros de agua.

Cuando llegó el momento de la votación, la emisión de bonos fue aprobada con

facilidad. Se tardaron varios años en terminar el acueducto del valle del Owens. Cuando estuvo terminado, William Mulholland, a la sazón director del Departamento de Agua y Energía, entregó el agua a la ciudad. —Aquí la tenéis —dijo—. Tomadla.

Los Ángeles floreció y se propagó como un reguero de pólvora; el valle del Owens se secó y murió. No es de extrañar que se llamara el Robo del valle del Owens.

Robert Towne tomó este escándalo ocurrido en 1906 y lo utilizó como telón de fondo de *Chinatown*. Cambió la época de principios de siglo a 1937, cuando los elementos visuales de Los Ángeles tenían el aspecto típico y característico de la California del sur.

El escándalo del agua está entretejido con la trama del guión, y Gittes lo va desvelando poco a poco. Ésa es la razón de que sea una gran película. *Chinatown* es un viaje de exploración, lleno de descubrimientos. Nos enteramos de las cosas al mismo tiempo que Jake Gittes. Hay un vínculo entre el público y el personaje; juntos van atando cabos con pequeñas dosis de información y uniéndolas entre sí. Después de todo, es una historia detectivesca.

Cuando estaba impartiendo el taller de Bruselas, tuve una revelación asombrosa acerca de *Chinatown*. Había leído el guión y visto la película una media docena de veces, pero seguía habiendo algo en ella que me molestaba. Tenía la sensación de que estaba pasando algo por alto, algo que no sabía expresar, algo importante. Durante mi estancia en Bruselas me llevaron a visitar varios de los maravillosos museos de arte de Bélgica y me entusiasmó un grupo de pintores de los siglos xv y xvi, conocidos como los Primitivos Flamencos: el Bosco, Jan van Eyck, Breughel; pintores que prepararon el terreno y sentaron las bases del arte moderno.

Un fin de semana fui a visitar Brujas, una maravillosa ciudad del siglo xv llena de hermosos edificios y canales, y me llevaron a un museo en el que se exhibía el primitivo arte flamenco. Mi amiga me señaló un cuadro determinado, sin darle mucha importancia. Era un cuadro luminoso y lleno de color en el que se veía a dos personas (los mecenas) en primer plano, sobre el fondo de un hermoso paisaje de colinas onduladas y el mar. Era hermoso. Ella me dijo que el fondo que estaba admirando era en realidad un paisaje italiano. Me sorprendió y le pregunté cómo lo sabía. Me explicó que entre los primitivos pintores flamencos existía la costumbre de viajar a Italia para perfeccionar su arte, estudiar el color y la textura y refinar su técnica. Esbozaban y pintaban paisajes italianos y luego regresaban a Bruselas o Amberes. Cuando pintaban a sus mecenas, utilizaban estos paisajes como «telones de fondo» de sus cuadros. Los cuadros son de una calidad notable en su estilo y contenido.

Me quedé mirando un largo rato ese cuadro, a los mecenas del primer plano, admirando el paisaje italiano del fondo. ¡Fue entonces cuando se me encendió una lucecita y comprendí *Chinatown*! Por fin me di cuenta de qué era lo que me había estado molestando de la película. ¡Robert Towne tomó un escándalo ocurrido a principios de siglo y lo utilizó como telón de fondo de un guión que se desarrolla en

1937! ¡Eso es lo que hacían los pintores flamencos!

¡Así es una película! Es un proceso dinámico que enriquece la historia.

Fue entonces cuando me di cuenta de que tenía que saber más sobre el valle del Owens. Así que investigué la investigación de Robert Towne. Me enteré del origen, los antecedentes y los hechos del escándalo del valle del Owens. La siguiente vez que leí el guión y vi la película fue como si la viera por primera vez.

El escándalo del agua concebido y llevado a la práctica por Noah Cross, el crimen que provoca las muertes de Hollis Mulwray, Leroy el borracho, Ida Sessions y por último Evelyn Mulwray, el escándalo desvelado por Jake Gittes, está entrelazado con gran sutileza y habilidad en todo el guión, como un tapiz belga del siglo xv.

Y Noah Cross no es castigado por sus asesinatos.

Todo esto queda establecido y planteado en la página 8, cuando Gittes está en la sala del concejo y oímos a Bagby alegar que «ocho millones y medio de dólares no es un alto precio para conseguir que el desierto se aleje de nuestras calles en lugar de cubrirlas».

Mulwray, el personaje construido a imagen de William Mulholland, responde que el emplazamiento de la presa es poco seguro, como se demostró en el desastre de la presa de Van der Lip, y dice: «No la construiré. Es así de simple: no voy a cometer dos veces el mismo error.» Al negarse a construir la presa, Hollis Mulwray se convierte en blanco potencial de asesinato; es un obstáculo que ha de ser eliminado.

Una vez más, en la página 10, se plantea la premisa dramática del guión: «Usted roba el agua del valle, arruina los pastos, mata de hambre a mi ganado...» grita el granjero que irrumpe en la sala. «¿Quién le paga por hacerlo, Mr. Mulwray? ¡Éso es lo que me gustaría saber!»

Y a Gittes también.

Es la pregunta que impulsa la historia hasta su resolución final, y todo ello está *planteado* desde el mismo principio, en las primeras diez páginas, y se mueve *linealmente* hacia el final.

Al presentar al protagonista, plantear la premisa dramática y crear la situación dramática, el guión se dirige con precisión y habilidad hacia su conclusión.

«O bien se trae el agua a Los Ángeles, o se trae Los Ángeles al agua», le dice Noah Cross a Gittes.

Ésa es la base de toda la historia. Éso es lo que la hace tan buena.

Así de sencillo.

\* \* \*

Como ejercicio: relea las primeras diez páginas de *Chinatown*. Observe cómo se introduce el telón de fondo de la acción, el escándalo. Intente proyectar sus diez primeras páginas de tal modo que presente al protagonista, plantee la premisa dramática y esboce la situación dramática de la manera más dinámica posible.

## 8. La secuencia

---

*En el que discutimos la dinámica de la secuencia*

La «sinergia» es el estudio de los sistemas; el comportamiento de los sistemas como un todo, independientemente de sus partes activas. R. Buckminster Fuller, el eminente científico y humanista creador de la cúpula geodésica, hace hincapié en el concepto de sinergia como la *relación* entre el todo y las partes; es decir, como un sistema.

El guión está formado por una serie de elementos que pueden compararse a un «sistema»; un cierto número de partes relacionadas una a una y dispuestas de modo que forman una unidad o todo. El *sistema solar* está compuesto por nueve planetas que orbitan en torno al sol; el *sistema circulatorio* funciona en conjunción con todos los órganos del cuerpo; un *sistema estereofónico* está formado por un amplificador, un preamplificador, el sintonizador, el plato, los altavoces, la cabeza, la aguja y posiblemente un magnetofón. Al combinarlos siguiendo una disposición determinada forman un sistema que funciona como un todo; no evaluamos los componentes individuales del sistema estereofónico, sino el sistema en términos de «sonido», «calidad» y «rendimiento».

Un guión es como un sistema; está formado por partes específicas relacionadas y unificadas por la acción, el personaje y la premisa dramática. Lo medimos o evaluamos teniendo en cuenta hasta qué punto «funciona» o «no funciona».

El guión, como «sistema», está constituido por finales, principios, nudos de la trama, tomas y efectos, escenas y secuencias. Juntos y unificados por el empuje dramático de la acción y el personaje, los elementos de la historia se «ordenan» de una determinada manera y luego se revelan visualmente para crear el todo conocido como «el guión». Una historia contada en imágenes.

En mi opinión, la *secuencia* es el elemento más importante del guión. Es el esqueleto o columna vertebral de su guión; es la base sobre la que todo se estructura.

Una SECUENCIA es *una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea*.

Es una unidad o bloque de acción dramática unificado por *una sola idea*.

¿Recuerda la secuencia de la *persecución* en *Bullitt*? ¿La secuencia de la *boda* con la que se abre *El padrino*? ¿La secuencia del *combate* en *Rocky*? ¿La secuencia del *baile de fin de curso* en *Carrie*? ¿La secuencia del *tenis* en *Annie Hall*, en la que Woody Allen conoce a Diane Keaton? ¿La secuencia de los OVNIS en la Torre del Diablo en *Encuentros en la tercera fase*? ¿La secuencia de la destrucción de la *Estrella de la muerte* en *La guerra de las galaxias*?

Una serie de escenas enlazadas por una sola idea: una boda, un funeral, una persecución, una carrera, unas elecciones, una reunión, una llegada o una partida, una coronación, el atraco a un banco. La secuencia es una idea concreta que puede ser expresada en unas pocas palabras. La idea concreta, como por ejemplo una «carrera» —las 500 millas de Indianápolis, tomemos por caso—, es una *unidad* o *bloque* de *acción dramática* contenida en la idea; es el *contexto*, el espacio en el que se encuentra el *contenido*, como una taza de café vacía. Una vez establecido el *contexto* de la secuencia, la construimos con el *contenido* o detalles específicos necesarios para formarla.

La secuencia es el esqueleto del guión porque *mantiene* todo en su lugar; es posible «ensartar» o «colgar» literalmente una serie de escenas para crear porciones de acción dramática.

¿Conoce esos juegos de «bloques» chinos? Se sostiene en la mano un gran bloque, se suelta y varios bloques más pequeños se abren en abanico hacia el suelo, todos ellos sostenidos por el que se tiene en la mano.

Así es una secuencia: una serie de escenas conectadas por una sola idea.

Toda secuencia tiene un principio, medio y final bien definidos. ¿Recuerda la secuencia del fútbol en *M.A.S.H.*? Llegan los equipos, se ponen los uniformes, hacen un poco de calentamiento, se gruñen los unos a los otros y se lanza una moneda al aire. Ése es el principio. Juegan el partido. Van de acá para allá; una jugada aquí, otra allí, un tanto aquí, una lesión allá, y así sucesivamente. Después de un emocionante último tiempo, el juego acaba por fin, el equipo de M\*A\*S\*H se alza con la victoria y sus oponentes gruñen, vencidos. Ése es el punto medio de la secuencia. El final viene después de terminado el partido; se dirigen a los vestuarios y se ponen la ropa de calle. Ése es el final de la «secuencia del fútbol» en *M.A.S.H.*

Una serie de escenas enlazadas o relacionadas entre sí por una única idea con un principio, medio y final bien definidos. Es un microcosmos del guión, del mismo modo que una sola célula contiene todas las características básicas del universo.

Es un concepto que es importante comprender para escribir un guión. Es el armazón organizativo, la *forma*, la *base*, el *plan* de su guión.

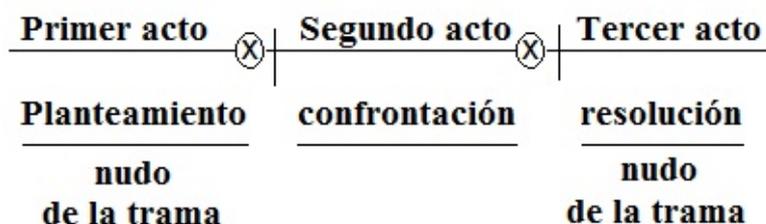
El guión contemporáneo, tal y como lo entienden guionistas «modernos» como John Milius, Paul Schrader, Robert Towne, Stanley Kubrick y Steven Spielberg, por mencionar sólo a unos pocos, podría definirse como *una serie de secuencias enlazadas o conectadas entre sí por la línea argumental dramática*. El guión de *Dillinger* de Milius, por ejemplo, tiene una estructura episódica, como el *Barry*

Lyndon de Kubrick o *Encuentros en la tercera fase*, de Spielberg.

Una secuencia es un todo, una unidad, un bloque de acción dramática completo en sí mismo.

¿Por qué es tan importante la secuencia?

Observe el *paradigma*:



Antes de empezar a escribir su guión, tiene usted que saber cuatro cosas: el *principio*, el *nudo de la trama* al final del primer acto, el *nudo de la trama* al final del segundo acto y el *final*. Cuando sepa lo que va a hacer en estos puntos específicos y haya llevado a cabo la preparación necesaria para la definición de la acción y el personaje, estará usted listo para empezar a escribir. Antes no.

En ocasiones, pero no siempre, estos cuatro puntos de la historia son secuencias, una serie de escenas conectadas por una idea única; podría usted *abrir* la película con una secuencia de *boda*, como en *El padrino*. Podría utilizar una secuencia como la de Robert Redford descubriendo a sus *compañeros de trabajo muertos* en *Los tres días del cóndor*, como nudo de la trama al final del primer acto. Puede que quiera escribir una secuencia de *fiesta* para el nudo de la trama del final del segundo acto, como hace Paul Mazursky en *Una mujer descasada*, en la que Jill Clayburgh se va a la fiesta con Alan Bates. Podría utilizar una secuencia de *pelea* para terminar la película, como hace Sylvester Stallone en *Rocky*.

El dominio de la secuencia es esencial para escribir un guión. Frank Pierson escribió *Tarde de perros* con sólo doce secuencias. Hay que señalar que en un guión no tiene que haber un número determinado de secuencias; no necesita usted doce, dieciocho o veinte secuencias para hacer un guión. Su historia le dirá cuántas secuencias necesita. Frank Pierson empezó con cuatro: comienzo, nudos de la trama al final de los actos primero y segundo, y final. Añadió otras ocho secuencias y con ellas elaboró un guión completo.

¡Piense en ello!

Supongamos que quiere abrir su película con la secuencia de una boda. Vamos a servirnos de los conceptos de *contexto* y *contenido*. El *contexto* es la boda. Vamos a crear el *contenido*.

Empecemos por el día de la boda. La novia se despierta en su casa o apartamento. El novio se despierta en su casa o apartamento. ¿Quizás se despiertan juntos? Los dos se preparan para la boda. Se visten, nerviosos y emocionados; los familiares revolotean a su alrededor; llegan los fotógrafos, hacen sus fotos y todos se dirigen a

la iglesia o sinagoga. Ése es el principio de la secuencia; está constituida de entre cinco y ocho escenas individuales.

El medio es la llegada a la iglesia o sinagoga (que también podría ser un comienzo), y la ceremonia de la boda misma. Llegan los amigos y parientes. Llega el sacerdote. La novia y el novio crean su propia ceremonia y, cuando termina, desfilan hacia la salida. Un acontecimiento siempre tiene un principio, un medio y un final. ¡Piense en ello! El final es el momento en el que salen de la iglesia como recién casados; ella lanza el tradicional ramo de flores y luego toman parte en la recepción de la boda. Termínelo de la manera que prefiera.

Hemos empezado por la idea de *boda*, el *contexto*; luego hemos creado el *contenido*, y cuando acabemos tendremos entre cinco y ocho páginas de un guión.

Puede usted tener tantas o tan pocas secuencias como quiera. No hay reglas sobre el número de secuencias necesario. Todo lo que tiene que saber es la *idea de base* de la secuencia, el *contexto*; y a la hora de crear una serie de escenas, el *contenido*.

Vamos a crear una secuencia; supongamos que queremos escribir una secuencia sobre un «regreso al hogar».

En primer lugar establecemos el *contexto*: supongamos que nuestro personaje regresa a casa después de varios años en un campo de prisioneros de guerra en Vietnam del Norte. Está en un avión con otros prisioneros de guerra.

Su familia va a ir a buscarle; padre, madre, esposa o novia. En el aeropuerto habrá personal militar, una banda militar, cámaras y operarios de televisión. ¿Recuerda la primera tanda de prisioneros de guerra que volvieron a casa?

Ahora, el *contenido*. Necesitamos un principio para la secuencia. Supongamos que abrimos en el interior del avión cuando está llegando a San Francisco desde Hawai. Hay varios asesores militares a bordo, preparando a los prisioneros para el aterrizaje. Llevan mucho tiempo fuera de casa. Las cosas han cambiado. Mientras los prisioneros se preparan, se respira preocupación, ansiedad, temor, aprensión y alivio.

Podríamos hacer «cortes cruzados» entre el avión y los familiares levantándose por la mañana. («Cortes cruzados» («crosscutting») es un término cinematográfico para dos acontecimientos que se desarrollan simultáneamente; se pasa de uno a otro por medio de «cortes cruzados». El principio de *Marathon Man* es un ejemplo de esta técnica. Edwin S. Porter fue el primero en utilizarla en 1903 con *El gran asalto al tren*.)

Mientras sus familiares se preparan para salir, se muestran silenciosos, llenos de tensión y evidente expectación; ha llegado el momento por el que tanto han rezado. Salen de casa y se dirigen al aeropuerto.

Pasamos a los prisioneros en el avión, dedicamos algún tiempo a nuestra personaje. Está nervioso, no sabe qué es lo que se va a encontrar.

La familia llega al aeropuerto, aparcan el coche. La banda militar está tocando, el personal militar se prepara para dar la bienvenida a los prisioneros de guerra. Los periodistas preparan sus cámaras y sus equipos. Éste es el final de la primera parte de

la secuencia de «regreso al hogar».

Después, la espera.

El avión aterriza, rueda hacia la zona de desembarco, se detiene. Se abren las puertas, los prisioneros salen en medio del estruendo de la música militar. De nuevo en casa.

¿Ve cómo va tomando forma?

La reunión con los familiares y amigos es un momento dramático de la secuencia. La familia se abraza; el padre silencioso, posiblemente con lágrimas en los ojos; la madre riendo y llorando mientras le dice a su hijo que tiene un aspecto estupendo, aunque ha adelgazado quince o veinte kilos. La reunión es difícil y llena de emoción. Puede que los periodistas hagan algunas preguntas.

Salen del aeropuerto. Nuestro personaje busca a algunos de sus amigos y se despide; sube al coche con su familia y se va del aeropuerto.

Principio, medio y final, todos ellos conectados por una sola idea: «el regreso al hogar». Podría ocupar entre diez y doce páginas.

¿Recuerda la secuencia de la «fiesta» en *Cowboy de medianoche*? Dustin Hoffman y Jon Voight deciden ir a una fiesta. Encuentran el apartamento, suben las escaleras y entran. La fiesta está en su apogeo, extraña e irreal. Se mezclan con la gente, intercambian algunas palabras con varias personas, Jon Voight conoce a Brenda Vaccaro. Dustin Hoffman se va y Jon Voight se va a casa con Brenda Vaccaro.

Principio, medio y final.

En *Todos los hombres del presidente*, escrito por William Goldman a partir del libro de Bernstein y Woodward, hay una secuencia sobre la «lista de los 100», el comité para la reelección del presidente, conocido como CREEP (Committee to ReElect the President). Deep Throat (garganta profunda) le ha dicho a Robert Redford que «siga al dinero»; el primer paso es conseguir la lista de CREEP. ¿Y ahora qué?

La secuencia arranca con Robert Redford y Dustin Hoffman averiguando la identidad de las personas. Después averiguan sus direcciones. Intentan hablar con las personas que trabajan para CREEP, pero nadie quiere hablar con ellos, y mucho menos revelar algo. Esto se dramatiza en una acumulación de escena tras escena, hasta que Woodward y Bernstein están a punto de darse por vencidos.

Y entonces ocurre. Hoffman encuentra a un contable que habla y ahora ya tienen la información que están buscando; la cantidad de dinero negro utilizado y las cinco personas responsables de su reparto a manos llenas. La secuencia de CREEP ocupa quince páginas.

La secuencia del «embalse» en *Chinatown* es otro ejemplo. Al principio del segundo acto, Jack Nicholson está buscando a Mr. Mulwray. Faye Dunaway le dice que puede que esté en el embalse de Oaks Park, así que Nicholson va allí en su coche.

Al principio de la secuencia, llega allí y el policía de la entrada le hace parar. Le

cuenta una mentira y le entrega una tarjeta que se llevó del Departamento de Agua y Energía; consigue que le deje pasar y se dirige en su coche hacia el embalse.

A mitad de la secuencia, llega al embalse y ve una ambulancia y un vehículo de un equipo de protección civil. Se encuentra con el teniente Escobar, el hombre con el que trabajaba en Chinatown cuando era policía. Los dos hombres no se tienen simpatía. Escobar le pregunta a Gittes qué está haciendo allí y Nicholson responde que está buscando a Mulwray. Escobar hace un gesto con la mano y vemos el cadáver de Mulwray cuando es izado desde el canal, mientras Morty, el alguacil forense, dice: —¿Qué te parece? En plena sequía, y el comisario del agua se ahoga... ésto sólo pasa en Los Ángeles.

Una *secuencia* es una serie de escenas conectadas entre sí por una única idea, con un principio, medio y fin definidos.

A continuación reproduzco la secuencia de «estoy más que harto» de *Network*, de Paddy Chayefskv. Es un ejemplo perfecto de una secuencia. Howard Beale, interpretado por Peter Finch, ha desaparecido misteriosamente del apartamento de William Holden instantes antes del momento de empezar la emisión. Holden y otros ejecutivos de la cadena intentan localizarle desesperadamente. Está lloviendo y Finch ha estado dando vueltas por ahí vestido con un pijama y un impermeable. Observe la construcción de la secuencia. Tiene un principio, medio y final claros. Observe cómo se construye, cómo Faye Dunaway, en el papel de Diana, amplía dramáticamente la acción y cómo ésta llega a su punto culminante, de gran intensidad emocional.

(página 78 del guión)

**EXT. EDIFICIO DE LA UBS – SEXTA AVENIDA – NOCHE – 6:40 P. M.**

RETUMBA UN TRUENO – LA LLUVIA azota la calle. Los PEATONES se debaten contra la lluvia, que corta como un cuchillo. Las calles tienen un brillo húmedo, el denso TRÁFICO que se dirige al centro se amontona y hace sonar las BOCINAS, se ven filas irregulares de luces en las calles oscuras y relucientes...

PLANO MÁS CORTO de la entrada al edificio de la UBS. HOWARD BEALE, con un abrigo encima del pijama y la canosa pelambarrera pegoteada en surcos sobre la frente, encorvado frente a la lluvia, sube las escaleras, empuja la puerta de cristal de la entrada y pasa al interior...

**INT. EDIFICIO UBS – VESTÍBULO**

DOS GUARDIAS DE SEGURIDAD en recepción ven pasar a HOWARD...

GUARDIA DE SEGURIDAD

¿Qué tal está, Mr. Beale?

HOWARD se detiene, da media vuelta y se queda mirando con ojos extraviados al GUARDIA DE SEGURIDAD.

HOWARD

(*totalmente ido*) Tengo que presentar mi testimonio.

GUARDIA DE SEGURIDAD

(*un tipo simpático*) Desde luego, Mr. Beale.

HOWARD se dirige con paso lento al ascensor.

**INT. SALA DE CONTROL DEL NOTICARIO DE LA CADENA**

Murmullos de actividad eficiente como en escenas anteriores. DIANA está al fondo, en las

sombras. En el MONITOR DE CONTROL, JACK SNOWDEN, el sustituto de BEALE, ha estado dando las noticias sin problemas...

SNOWDEN (en la consola)  
... el candidato a vicepresidente siguió hoy con su recorrido y se detuvo en Provo, Utah; en un discurso pronunciado en el campo de baloncesto de la universidad de Brigham Young...

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN  
Cinco segundos...

(79)

DIRECTOR TECNICO  
Veinticinco en Provo...

DIRECTOR  
Y... dos...

SNOWDEN (en el monitor)  
Mr. Rockefeller se mostró muy duro en sus declaraciones sobre las naciones árabes productoras de petróleo. Más información por Edward Douglas...

Todo esto POR DEBAJO y SUPERPUESTO con HARRY HUNTER atendiendo a una LLAMADA en su teléfono...

HUNTER  
(al teléfono) ¿Sí?... Bien... (cuelga, a DIANA) Entró en el edificio hace unos cinco minutos.

DIRECTOR  
Preparados para pasarla...

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN  
Diez segundos a uno...

DIANA  
Pregúntale a Snowden si quiere venir al estudio para dejarle seguir a él.

HUNTER  
(al DIRECTOR) ¿Has tomado eso, Gene?

El DIRECTOR asiente y le pasa las instrucciones a su ayudante en el estudio. En el MONITOR DE CONTROL vemos unas tomas de Rockefeller abriéndose paso entre la multitud hasta la tribuna del orador, y oímos la VOZ de Edward Douglas en Provo, Utah...

DOUGLAS (al teléfono): Esta fue la primera aparición pública de Rockefeller desde su nominación como vicepresidente, e hizo unas duras declaraciones sobre la inflación y los altos precios del petróleo árabe...

En el MONITOR DE CONTROL, Rockefeller aparece en la pantalla para decir...

(80)

ROCKEFELLER (en el monitor)  
Quizás la prueba más dramática del impacto político sobre la inflación es la acción de los países de la OPEC y los países árabes productores de petróleo al subir arbitrariamente el precio del petróleo en un cuatrocientos por ciento...

Nadie está prestando demasiada atención a Rockefeller en la sala de control; están todos mirando la doble fila de monitores en blanco y negro que muestran a HOWARD BEALE entrando en el estudio, empapado, encorvado, con la mirada lúgubre perdida en su propio mundo, moviéndose con resolución por el estudio entre cámaras y cables y nerviosos OPERADORES DE CÁMARA, EMPLEADOS DE SONIDO, ELECTRICISTAS, AYUDANTES DE DIRECCIÓN y PRODUCTORES ASOCIADOS, hasta su mesa, que JACK SNOWDEN está dejando libre para él. En el MONITOR DE CONTROL, las imágenes de Rockefeller han terminado.

DIRECTOR  
Y uno...

... y, de repente, el rostro ofuscado de HOWARD BEALE, demacrado, macilento, con los ojos enrojecidos por un fervor espiritual, los mechones de cabello pegoteados sobre la frente,

evidentemente enloquecido, llena la PANTALLA DEL MONITOR.

HOWARD (en el monitor)

No tengo que decirles que las cosas van mal. Todo el mundo sabe que las cosas van mal. Es una depresión. Todo el mundo está sin trabajo o con miedo a perder el trabajo, con un dólar sólo se compra por valor de cinco centavos, los bancos están en quiebra, los tenderos guardan una pistola debajo del mostrador, los punks andan como fieras salvajes por las calles, y no hay nadie en ninguna parte que parezca saber qué hacer, y esto no se acaba nunca. Sabemos que el aire que respiramos está contaminado y que la comida que comemos está contaminada, y nos sentamos a mirar nuestras teles mientras algún presentador local nos cuenta que hoy se han cometido quince homicidios y sesenta y tres crímenes violentos, como si así tuviera que ser. Todos sabemos que las cosas van mal. Peor que mal. Es una locura. Es como si todo estuviera enloqueciendo. Así que ya no salimos de casa. Nos sentamos en casa, y poco a poco el mundo en el que vivimos se hace más pequeño, y todo lo que pedimos es, por favor, que por lo menos nos dejen en paz en nuestro salón. Que me dejen en

(81)

paz con mi tostadora y mi tele y mi secador de pelo y mis neumáticos de bandas reforzadas y no diré nada; simplemente déjenos en paz. Bueno, pues no voy a dejarles en paz. Quiero que se vuelvan locos...

OTRO ANGULO mostrando a las PERSONAS de la sala de control, especialmente a DIANA, escuchando totalmente absortos...

HOWARD

(*continúa*) No quiero que armen un alboroto. No quiero que protesten. No quiero que escriban a sus representantes en el Congreso. Porque no sabría qué pedirles que escriban. No sé qué hacer con la depresión ni con la inflación ni con el presupuesto de defensa ni con los rusos ni con la delincuencia callejera. Lo único que sé es que primero tienen que volverse locos. Tienen que decir: «Estoy más que harto y no pienso seguir soportándolo. Soy un ser humano, qué demonios. Mi vida tiene valor.» Así que quiero que se levanten ahora. Quiero que se levanten de sus asientos y vayan a la ventana. Ahora mismo. Quiero que vayan a la ventana, la abran y asomen la cabeza y griten: «¡Estoy más que harto y no pienso seguir soportándolo!»

DIANA

(*agarra a HUNTER por el hombro*) ¿A cuántas estaciones llega esto en directo?

HUNTER

A sesenta y siete. Creo que llega a Atlanta y a Louisville, me parece...

HOWARD (en el monitor)

Levántense de sus asientos. Vayan a la ventana. Abranla. Asomen la cabeza y griten y sigan gritando...

Pero DIANA ya ha salido de la sala de control y se escabulle rápidamente...

#### INT. PASILLO

... abre una puerta de golpe, buscando un teléfono, que encuentra en...

(82)

#### INT. UN DESPACHO

DIANA

*(apoderándose del teléfono)* Póngame con Relaciones entre estaciones... *(le pasan la llamada)* Herb, soy Diana Dickerson, ¿estás viéndolo? Porque quiero que llames a todas las filiales que lo transmiten en directo... Ahora mismo subo...

#### INT. ZONA DE ASCENSORES – PISO QUINCE

DIANA sale a toda prisa del ascensor que acaba de parar y se dirige a grandes pasos hacia una gran aglomeración de EJECUTIVOS y OFICINISTAS que bloquean una puerta abierta. DIANA se abre paso a empujones hasta...

#### INT. DESPACHO DE THACKERAY–RELACIONES ENTRE ESTACIONES

HERB THACKERAY está al teléfono, mientras levanta la vista hacia HOWARD BEALE en su monitor de pared...

HOWARD (en el monitor)

... Primero, tienen que volverse locos. Cuando estén lo bastante locos...

Tanto el despacho de la SECRETARIA de THACKERAY como el de éste están atestados de PERSONAL. El ayudante adjunto de Relaciones entre estaciones, un tipo de treinta y dos años llamado RAYPITOFISKY, está sentado a la mesa de la SECRETARIA, también hablando por teléfono. Otro AYUDANTE ADJUNTO está de pie detrás de él con el otro teléfono de la SECRETARIA...

DIANA

*(gritándole a Thackeray)* ¿Con quién estás hablando?

THACKERAY

WCCG de Atlanta...

DIANA

¿Están gritando en Atlanta, Herb?

HOWARD (en la consola)

... ya se nos ocurrirá qué hacer con la depresión...

THACKERAY

*(al teléfono)* ¿Están gritando en Atlanta, Ted?

#### INT. DESPACHO DEL DIRECTOR GENERAL – FILIAL – ATLANTA

El DIRECTOR GENERAL de WCCG, Atlanta, un hombre corpulento de 58

(83)

años, está de pie junto a las ventanas abiertas de su despacho, escrutando la creciente oscuridad con el teléfono en la mano. La estación está situada a las afueras de Atlanta, pero a mucha distancia, atravesando la vegetación que rodea la estación, puede oírse un GRITERIO lejano. En la consola de su despacho, HOWARD BEALE está diciendo...

HOWARD

*(en la consola)*... y la inflación y la crisis del petróleo...

DIRECTOR GENERAL

*(al teléfono)* Herb, válgame Dios, creo que están gritando...

#### INT. DESPACHO DE THACKERAY

PITOFISKY

*(en la mesa de la SECRETARIA, al teléfono)* Están gritando en Baton Rouge.

DIANA le arrebató el teléfono y escucha a la gente de Baton Rouge desahogando su furia en las calles...

HOWARD

*(en la consola)*... Las cosas tienen que cambiar. Pero no

se puede cambiar si no se está loco. Tienen ustedes que enloquecer. Vayan a la ventana...

DIANA

*(le devuelve el teléfono a PITOFISKY; le brillan los ojos de emoción)* ¡La próxima vez que alguien te pida que le expliques lo que son los índices de audiencia, puedes decirle: es esto! *(exultante)* ¡Qué hijo de puta, hemos encontrado un filón!

INT. APARTAMENTO DE MAX - SALÓN

MAX, MRS. SCHUMACHER y su hija de diecisiete años, CAROLINE, están viendo el noticiario de la cadena...

HOWARD (en el estudio)

... Asomen la cabeza y griten. Quiero que griten: «¡Estoy más que hartos y no pienso seguir soportándolo!»

(84)

CAROLINE se levanta de la silla y se dirige a la ventana del salón.

LOUISE SCHUMACHER

¿A dónde vas?

CAROLINE

Quiero ver si hay alguien gritando.

HOWARD (en el estudio de TV)

Ahora mismo. Levántense. Vayan a la ventana...

CAROLINE abre la ventana y se asoma a las calles barridas por la lluvia del Upper East Side, a los enormes y anónimos bloques de apartamentos junto a alguna que otra casa de principios de siglo. Está muy oscuro;

un TRUENO distante retumba a alguna distancia y el RELÁMPAGO traspasa la húmeda oscuridad. En el repentino SILENCIO que sucede al trueno, se puede oír una voz débil al otro extremo de la manzana gritando:

VOCES DÉBILES

*(fuera de cuadro)* ¡Estoy más que hartos y no pienso seguir soportándolo!

HOWARD (en el estudio de televisión)

... abran la ventana...

MAX se reúne con su hija en la ventana. La LLUVIA le salpica la cara...

PUNTO DE VISTA DE MAX. Ve algunas ventanas abiertas, y, justo enfrente de su apartamento, un HOMBRE abre la puerta principal de una casa de principios de siglo...

HOMBRE

*(grita)* ¡Estoy más que hartos y no pienso seguir soportándolo!

Se oyen OTROS GRITOS. Desde su puesto de observación del vigésimo-tercer piso, MAX ve algunas manzanas del errático paisaje de los edificios de Manhattan, y CABEZAS silueteadas en una ventana tras otra, aquí, allá y luego aparentemente por todas partes, GRITÁNDOLE a la noche y a la lacerante LLUVIA que cae sobre las calles...

VOCES

¡Estoy más que hartos y no pienso seguir soportándolo!

Un enorme y terrorífico TRUENO, seguido del frenético y deslumbrante RESPLANDOR de un RELÁMPAGO; y ahora el creciente CORO de GRITOS

(85)

dispersos parece proceder de toda la amontonada y oscura horda de la gente de la ciudad, que GRITA su rabia al unísono en un clamor acumulado e indiferenciable de furia humana tan formidable como el TRUENO natural que vuelve a RUGIR, TRONAR y RETUMBAR sobre la ciudad. Parece un mitin fascista de Nuremberg; el aire tiembla con los gritos...

PLANO GENERAL de MAX, de pie con su HIJA junto a las puertas abiertas de la terraza, salpicados por la LLUVIA, escuchando los pasmosos RUGIDOS y TRUENOS que se alzan a su

alrededor. Cierra los ojos, suspira, ya no hay nada que él pueda hacer; está fuera de su alcance.

Al principio, Howard Beale entra en el edificio de la UBS, saluda a los guardias y luego se prepara para «presentar mi testimonio». Se dirige a la sala de control del noticiario de la cadena.

La mitad de la secuencia es la emisión y el discurso, y sobre éste observamos las reacciones que está provocando; por todas partes, dentro y fuera, la gente está «más que harto» y gritando por la ventana.

La secuencia termina cuando William Holden reconoce súbitamente el poder emocional de Howard Beale. «Ya no hay nada que él pueda hacer; está fuera de su alcance.»

Se trata de una secuencia clásica: una unidad completa de acción dramática, una serie de escenas relacionadas por una única idea con un principio, medio y final.

\* \* \*

Como ejercicio: esboce una secuencia de su guión; encuentre la idea, cree el *contexto*, añada el *contenido* y luego proyéctela concentrándose en el principio, medio y final. Haga una lista de cuatro secuencias que necesite escribir para su guión, como por ejemplo el principio, los nudos de la trama al final de los actos primero y segundo, y el final. Prepárelas.

## 9. El nudo de la trama

---

*En el que ilustramos el concepto y la naturaleza del nudo de la trama*

Cuando se está escribiendo un guión, no se tiene ningún punto de vista objetivo, ninguna visión general. No se ve nada más que la escena que se está escribiendo, la escena que se ha escrito y la escena que se va a escribir a continuación. A veces ni siquiera eso.

Es como escalar una montaña. Cuando nos dirigimos a la cima, lo único que se ve es la roca directamente enfrente nuestro y la que se encuentra por encima de nosotros. Sólo al llegar arriba puede contemplarse el panorama que se extiende por debajo.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir. Cuando se está escribiendo un guión hay que saber a dónde se va; hay que tener una *dirección*, una línea de desarrollo que conduzca a la resolución, al final.

Si no lo hace así, tendrá problemas. Es muy fácil perderse en el laberinto de su propia creación.

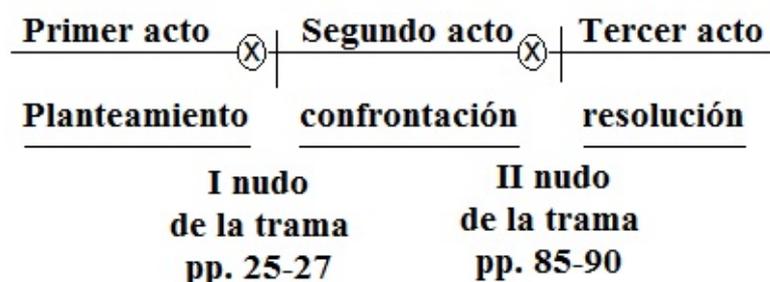
Por eso es tan importante el *paradigma*: nos proporciona una dirección. Como un mapa de carreteras. En la carretera, a través de Arizona, Nuevo Méjico, a lo largo de las vastas extensiones de Tejas y cruzando las altas planicies de Oklahoma, no se sabe dónde está uno, y menos aún de dónde se viene. Todo lo que puede verse es el paisaje uniforme y árido, sólo interrumpido por los destellos plateados del sol.

Cuando se está *en* el *paradigma*, no es posible ver el *paradigma*. Por eso es tan importante el nudo de la trama. El NUDO DE LA TRAMA es un incidente o acontecimiento que se «engancha» a la acción y la obliga a describir un giro en otra dirección.

*Es lo que hace avanzar la historia.*

Los nudos de la trama al final del primer y del segundo acto son los que *mantienen* el *paradigma* en su lugar. Son las anclas de su línea argumental. Antes de empezar a escribir, tiene usted que conocer cuatro cosas: el final, el principio, el nudo de la trama al final del primer acto y el nudo de la trama al final del segundo acto.

Aquí tenemos de nuevo el *paradigma*:



A lo largo de todo este libro no dejo de insistir en la importancia de los nudos de la trama al final del primer y del segundo actos. Tiene usted que conocer los nudos de la trama al final de cada acto antes de empezar a escribir. Cuando su guión esté acabado, puede que contenga hasta quince nudos de la trama. Una vez más, el número de nudos de la trama dependerá de su historia. Cada nudo de la trama *mueve* la historia hacia *adelante*, hacia su resolución.

*Chinatown* está estructurada de un nudo de la trama al siguiente; cada uno de estos nudos está cuidadosamente calculado para hacer avanzar la acción.

El guión, como hemos visto, se abre cuando Gittes es contratado por la falsa Mrs. Mulwray para averiguar con quién está teniendo una aventura su marido. Gittes sigue a Mulwray desde la sala del concejo hasta el embalse, y más tarde le sorprende en compañía de una joven. Hace fotografías, regresa al despacho, y, por lo que a él respecta, el caso está cerrado.

Cuando está cortándose el pelo, se entera de que alguien ha dado la historia a los periódicos, junto con las fotografías.

¿Quién lo ha hecho y por qué?

Gittes regresa a su despacho y encuentra a una joven esperándole. ¿La ha visto él alguna vez?, pregunta. No; se acordaría.

Ella le dice que si no la conoce, ¿cómo ha podido *ella* contratarlo? *Ella* es Mrs. Evelyn Mulwray, la *auténtica* Mrs. Mulwray (Faye Dunaway); como ella no le ha contratado, va a demandarle por libelo y conseguir que le retiren la licencia de detective. Después se va.

Gittes se queda pasmado. Si ésa es la *auténtica* Mrs. Mulwray, ¿quién le contrató? ¿Y por qué? Con las noticias de primera página sobre el «escándalo amoroso» se da cuenta de que ha sido engañado; ha caído en una trampa. Alguien, no sabe quién, quiere que él cargue con el «mochuelo», y Jake Gittes no está dispuesto a cargar con el «mochuelo» de nadie. Es su cuello el que está en juego, y va a descubrir quién le ha engañado. Y por qué.

Fin del primer acto.

¿Qué momento de este bloque de acción dramática se «engancha» a la acción y la hace describir un giro en otra dirección? ¿Es el momento en el que es contratado por la falsa Mrs. Mulwray? ¿Cuando la historia es revelada al periódico? ¿O cuando se presenta la auténtica Mrs. Mulwray?

Cuando Faye Dunaway entra en escena, la acción se mueve de un trabajo

terminado a la posibilidad de una demanda por libelo y la pérdida de su licencia. Más le vale averiguar *quién* le ha engañado; después averiguará *por qué*.

El *nudo de la trama* del final del primer acto es la aparición de la *auténtica* Mrs. Mulwray. Este acontecimiento hace describir un giro a la acción, la empuja en otra dirección. Recuerde que la *dirección* es una línea de desarrollo.

El segundo acto se abre con Nicholson recorriendo con su coche el largo camino de entrada a la casa de los Mulwray. Mr. Mulwray no está en casa, pero Mrs. Mulwray sí. Intercambian algunas palabras, y ella le dice que es posible que su marido esté en el embalse de Oak Pass.

Nicholson se dirige al embalse de Oak Pass. Allí se encuentra con el teniente Escobar (los dos trabajaban juntos en Chinatown; Nicholson dejó el cuerpo de policía y Escobar fue ascendido a teniente) y se entera de que Mulwray ha muerto, aparentemente de manera accidental.

La muerte de Mulwray le plantea a Gittes otro problema u obstáculo. En el *paradigma*, el *contexto* dramático del segundo acto es la *confrontación*.

La necesidad dramática de Gittes es averiguar *quién* le ha engañado y *por qué*. Así que Robert Towne pone obstáculos en su camino. Mulwray está muerto. Asesinado, como Gittes descubre más adelante. ¿Quién lo ha hecho? Este es un nudo de la trama, pero no *el* nudo de la trama dentro de la estructura del segundo acto. Hay diez de estos nudos de la trama en el segundo acto de *Chinatown*.

La muerte de Mulwray es un incidente o acontecimiento que se «engancha» a la acción y la hace tomar otra dirección. La historia *avanza*. Gittes está implicado, le guste o no.

Más tarde recibe una llamada telefónica de una misteriosa «Ida Sessions», que resulta ser la mujer que le contrató al principio; la falsa Mrs. Mulwray. Le dice que busque en la columna de necrológicas del periódico a «una de esas personas», sea lo que sea esto, y cuelga el teléfono. Poco después es encontrada asesinada, y Escobar está seguro de que Nicholson está implicado.

El tema del «agua» ha sido presentado en varias ocasiones, y Gittes sigue esta pista. Va a la sala de registros de la propiedad y busca los nombres de los propietarios de terrenos al noroeste del valle de San Fernando. Descubre que la mayor parte de los terrenos han sido vendidos en los últimos meses. ¿Recuerda la pregunta del granjero en la página 10?: «¿Quién le paga por hacerlo, [robar el agua del valle], Mr. Mulwray?»

Cuando Gittes va a investigar a una plantación de aguacates es atacado por un granjero y sus hijos y cae inconsciente por los golpes. Crean que es el hombre que ha estado envenenando el agua.

Cuando recobra el conocimiento, Faye Dunaway está allí: la han llamado los granjeros.

En el camino de regreso a Los Ángeles, Nicholson descubre que uno de los nombres de la sección de necrológicas mencionada por Ida Sessions aparece como

propietario de una gran extensión de tierra en el valle. Es extraño. Murió en un lugar llamado Residencia de Ancianos Mar Vista.

Gittes y Evelyn Mulwray van juntos en coche a la Residencia de Ancianos Mar Vista. Gittes se entera de que la mayoría de los nuevos propietarios de parcelas en el valle viven allí, sin saber nada sobre su supuesta compra. Es falso; se trata de un fraude. Una vez confirmadas sus sospechas, es atacado por unos matones, pero Gittes y Evelyn consiguen escapar.

Vuelven en coche a la casa de ella.

Estos incidentes o acontecimientos son nudos de la trama. Hacen avanzar la historia.

En casa de ella, Nicholson le pregunta si tiene agua oxigenada para limpiarse la herida de la nariz. Ella le lleva al cuarto de baño, hace un comentario sobre la gravedad del corte y limpia la herida. Él observa algo en su ojo, un ligero defecto de color del iris. Se inclina sobre ella y la besa. Es una hermosa escena. Hacen el amor.

Cuando han terminado, están en la cama charlando de cosas intrascendentes.

Suena el teléfono. Ella le mira; él la mira. Sigue sonando. Por último ella contesta, se muestra súbitamente agitada, cuelga. Le dice a Gittes que tiene que marcharse. Inmediatamente. Se lo ha pasado muy bien con él, pero ha ocurrido algo importante y ella tiene que irse.

Algo ha ocurrido. ¿El qué? Gittes quiere averiguarlo. Arranca la luz trasera del coche de ella y la sigue hasta una casa en la zona de Echo Park de Los Ángeles.

Fin del segundo acto.

En este momento de la historia, hay dos cosas que seguimos sin saber: (1) quién es la chica con la que estaba Mulwray antes de ser asesinado, y (2) quién engañó a Nicholson y por qué. Gittes sabe que las respuestas a ambas preguntas están relacionadas, aunque aún por aclarar.

¿Cuál es el nudo de la trama del final del segundo acto?

El momento en el que Gittes encuentra las gafas en la piscina de la casa de Mulwray. Ése es el nudo de la trama del final del segundo acto. «Un incidente o acontecimiento que se “engancha” a la acción y le hace describir un giro en otra dirección.»

El tercer acto es la *resolución*, y las averiguaciones de Nicholson resuelven la historia.

Gittes se entera de que la niña es la «hija/hermana» de Dunaway, engendrada por su padre (John Huston). También responde a la pregunta de por qué Faye Dunaway no se habla con su padre, y por qué John Huston quiere quedarse con la niña. También nos enteramos de que John Huston es responsable de los tres asesinatos y de todo lo demás; «o bien se trae el agua a Los Ángeles, o se trae Los Ángeles al agua», dice.

Ése es el «gancho» dramático de la película. Y funciona maravillosamente. Queda establecida la premisa de que el dinero, el poder y la influencia son fuerzas

corruptoras; como Gittes le dice a Curly en la página 3: «Tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, impunemente.» Towne parece decir que, si se tiene bastante dinero y poder, se puede hacer cualquier cosa impunemente; hasta asesinar.

Cuando Faye Dunaway muere al final de la película, John Huston desaparece con su hija/nieta y escapa impunemente a sus crímenes. Irónicamente, el incidente que movió a Gittes a abandonar las rondas policiales en Chinatown se ha vuelto a repetir: «Intenté ayudar a alguien y lo único que conseguí es hacerle daño», le había contado a Faye Dunaway.

Un círculo completo, una vuelta. Es demasiado para Gittes. Sus dos socios tienen que sujetarlo; las últimas palabras del guión son: «Olvídalo, Jake; es Chinatown.»

¿Ve cómo los nudos de la trama al final del primer y del segundo acto se «enganchan» a la acción y la hacen describir un giro para tomar una nueva dirección? Hacen avanzar la historia hacia su resolución.

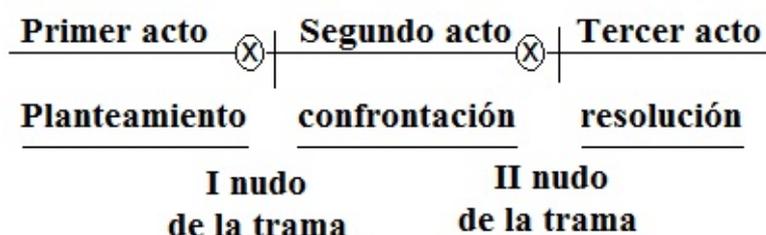
*Chinatown* se mueve hacia su conclusión, paso a paso, de una escena a otra, de un nudo de la trama a otro. Hay diez nudos de la trama en el segundo acto, y dos en el tercer acto.

La próxima vez que vaya a ver una película, intente localizar los nudos de la trama al final del primer y del segundo acto. Todas las películas que vea tendrán nudos de la trama bien definidos. Sólo tiene que encontrarlos. Cuando hayan transcurrido unos veinticinco minutos de película, se producirá algún incidente o acontecimiento. Descubra *qué* es, *cuándo* se produce. Puede ser difícil al principio, pero cuanto más lo haga, más fácil le resultará. Consulte su reloj.

Haga lo mismo durante el segundo acto. Límitese a consultar el reloj cuando hayan transcurrido unos 85 ó 90 minutos de película. Es un ejercicio excelente.

Vamos a echar un vistazo a los nudos de la trama de: *Los tres días del cóndor*, *Rocky*, *Network*, *Nashville*, *Una mujer descasada* y *Encuentros en la tercera fase*.

Aquí tenemos el *paradigma*:



Vamos a buscar los nudos de la trama al final de los actos primero y segundo.

En *Los tres días del cóndor*, Robert Redford trabaja para la «Sociedad Americana de Literatura e Historia», una célula «de lectura» de la CIA. Los empleados leen libros. Cuando empieza la película, Redford llega tarde al trabajo y emprende su rutina de costumbre. Le envían a comprar el almuerzo para los empleados, y, cuando regresa, todos están muertos, brutalmente asesinados.

¿Quién lo ha hecho? ¿Y por qué?

Redford no tiene tiempo para pensar. Él también tendría que estar muerto; sólo sigue vivo porque «había salido a comer». Tarda un poco en comprender la situación; cuando lo hace, se da cuenta de que alguien va a matarlo. No sabe quién y no sabe por qué; lo único que sabe es que va a ser asesinado.

Fin del primer acto.

Lorenzo Semple, Jr. y David Rayfiel, los guionistas, plantearon la historia del siguiente modo: en el primer acto se establece que Redford ha desvelado alguna conspiración que se está desarrollando en el seno de la CIA. No sabe *qué* es; lo único que sabe es que sus amigos y colaboradores están muertos.

Y él es el siguiente en la lista.

El nudo de la trama al final del primer acto es el momento en el que *regresa* del almuerzo y se encuentra a todos muertos. Es la *reacción* de Redford ante este «incidente/acontecimiento» la que hace describir un giro a la acción y tomar otra dirección.

En el segundo acto el contexto dramático es la *confrontación*. Redford se encuentra con obstáculos por todas partes. Su mejor amigo, que también trabaja para la CIA, es enviado para encontrarse con él pero le asesinan, y Redford es acusado de su muerte. Por necesidad dramática (no se puede hacer que el protagonista hable solo; ¡los monólogos no funcionan!) secuestra a Faye Dunaway. Redford es una *víctima* a lo largo de todo el segundo acto; durante los siguientes 60 minutos (60 páginas) es perseguido por el asesino a sueldo (Max von Sydow). Él reacciona continuamente ante esta situación.

Cuando es atacado por el cartero asesino en el apartamento de Faye Dunaway, se ve obligado a *hacer* algo. Tiene que darle la vuelta a la situación; pasar de ser una víctima a ser el atacante, el agresor en esa situación.

¿Se ha encontrado alguna vez en el papel de víctima? A todos nos ha ocurrido en alguna ocasión. No es divertido. Hay que conseguir dominar la situación en lugar de dejarse arrastrar por ella. Redford consigue darle la vuelta a la situación, y Faye Dunaway le ayuda a hacerlo. Ella entra en el cuartel general de la CIA con la excusa de solicitar un empleo. Entra «accidentalmente» en el despacho de Cliff Robertson, el hombre que está a cargo del «asunto Cóndor», le echa un vistazo —Redford no le ha visto nunca—, pide disculpas y se va.

Redford y Dunaway secuestran a Robertson cuando éste está comiendo en un restaurante. Redford le interroga cuidadosamente y ofrece al hombre de la CIA la información que acabará por llevarle a descubrir lo que está ocurriendo realmente: hay otra CIA dentro de la CIA.

El nudo de la trama del final del segundo acto es el momento en el que Redford hace describir un giro a la acción, pasando de víctima a atacante, de ser perseguido a convertirse en el perseguidor. Al secuestrar a Cliff Robertson, Redford «obliga a la acción a describir un giro en otra dirección».

En el tercer acto, Redford sigue en esta dirección hasta llegar al responsable de

todo el plan: Lionel Atwell. Redford se enfrenta a Atwell en casa de éste, descubre que ha creado una CIA dentro de la CIA y que es la persona que está detrás de todas las muertes. La razón: campos de petróleo. Entra Max von Sydow, mata inesperadamente al alto funcionario de la CIA y deja con vida a Redford. Al menos de momento. El asesino está de nuevo a sueldo de la «compañía», la CIA.

Cuando se escribe un guión, los nudos de la trama son como señales indicadoras que sostienen el entramado de la historia y la hacen avanzar.

¿Existe alguna excepción a esta regla? ¿Hay nudos de la trama en todas las películas? ¿Quizá se le ocurre alguna que no los tiene?

¿Y *Nashville*? ¿Es acaso una excepción?

Vamos a verlo. En primer lugar, ¿quién es el protagonista de la película? ¿Lily Tomlin? ¿Ronee Blakeley? ¿Ned Beatty? ¿Keith Carradine?

Tuve la oportunidad de escuchar a Joan Tewkesbury, la guionista, hablar de cómo escribió *Nashville* en Sherwood Oaks. Habló de la dificultad de crear varios personajes a la vez y de cómo tuvo que buscar algún tipo de tema que sirviera para dar unidad a la película. Fue dos veces a Nashville para el trabajo de investigación antes de escribir la película; en las dos ocasiones se quedó varias semanas. Se dio cuenta de que la protagonista de la película —es decir, la persona de la que ésta trata— es la ciudad de Nashville. *La ciudad*, es la protagonista. Cuando lo dijo, me di cuenta de repente de que *el nudo de la trama está en función del protagonista*. Siga al protagonista de la historia y encontrará los nudos de la trama del final del primero y del segundo acto.

Nashville es la protagonista porque es la que unifica todo, como un *contexto*; todo ocurre dentro de la ciudad. Hay varios personajes principales en la película, y todos ellos hacen avanzar la acción.

La película empieza en el aeropuerto de Nashville, en el momento en el que llegan los personajes principales. Asistimos a la presentación de estos personajes, vislumbramos algo de su carácter y personalidad, de sus sueños y esperanzas. Después de la llegada de Ronee Blakeley, todos abandonan el aeropuerto a la vez, pero en coches separados, y como los Keystone Kops se topan unos con otros en la confusión de un atasco en la autopista.

El nudo de la trama del final del primer acto es el momento en el que abandonan el aeropuerto. La acción cambia de dirección, del aeropuerto a la autopista, permitiendo de este modo que la acción de la historia *avance* como requieren los personajes.

El segundo acto nos da una visión pormenorizada de los personajes y sus interacciones; se establece la necesidad dramática de cada personaje, se generan los conflictos y se trazan las líneas de acción. Al final del segundo acto, Michael Murphy, el portavoz político, convence a Allan Garfield para que deje cantar a Ronee Blakeley en el mitin político.

Ése es el nudo de la trama del final del segundo acto. Es el «incidente o

acontecimiento que hace describir un giro a la historia» y nos conduce al tercer acto y a la resolución.

El primer acto se desarrolla en el aeropuerto; el segundo acto en diversos lugares y el tercer acto en el Partenón, a las afueras de Nashville. Seguimos a los personajes principales a su llegada al Partenón. Da comienzo el mitin, que termina con el intento de asesinato en el que Ronee Blakeley resulta gravemente herida o muerta.

En ese frenesí final de la acción, mientras la multitud reacciona aterrorizada, Barbara Harris coge el micrófono y hace cantar a todo el mundo. Todos cantan en armonía mientras chillan las sirenas y reina el pánico. Después de todo, Nashville es una ciudad musical.

Robert Altman, el director, es un maestro de la estructura dramática; sus películas pueden parecer hechas al azar, pero en realidad están realizadas con una finura magistral. *Nashville* se ajusta perfectamente al *paradigma*.

¿Y *Network*? ¿Se trata de una excepción? No. Sigue el *paradigma* a la perfección. La mayoría de la gente se siente desconcertada a la hora de decidir cuál es el personaje principal. ¿Quién es el personaje principal? ¿William Holden? ¿Faye Dunaway? ¿Peter Finch? ¿Robert Duvall?

No. La «cadena» es el personaje principal. Alimenta todo, como un sistema; las personas son partes del todo, partes sustituibles, además. *Network* sigue adelante, indestructible; la gente va y viene. Lo mismo que la vida.

Del mismo modo que Nashville es el personaje principal, *Network* también lo es. Si comprende esto, el resto encaja perfectamente.

Cuando empieza la película, un narrador afirma que esta historia trata de Howard Beale (Peter Finch), y vemos a William Holden y a Finch emborrachándose en un bar. Son buenos amigos; Holden es el director del departamento de informativos y tiene que despedir al presentador Finch después de quince años por los bajos índices de audiencia. Cuando Finch sale al aire y declara que va a ser sustituido, «víctima de los índices de audiencia», ¡realiza el dramático anuncio de que va a suicidarse ante las cámaras!

Pasa a la primera página de los periódicos y su anuncio hace estragos. Los índices de audiencia suben. La cadena, representada por el ejecutivo Robert Duvall, se siente paranoica acerca de la declaración de Finch; Duvall quiere que se interrumpa la emisión de inmediato.

Pero Faye Dunaway, en su calidad de directora de programación, ve en ello una oportunidad única. Convince a Robert Duvall de que vuelva a poner a Finch en el aire como una especie de profeta loco que está harto de las «gilipolleces» que amargamente llamamos «estilo de vida» o «nivel de vida».

Finch vuelve a las pantallas. Los índices suben y muy pronto su programa es el número uno de la televisión. Luego se pasa de la raya y hace pública la próxima adquisición de la cadena por parte de unos inversores de Arabia Saudí.

Finch recibe un rapapolvo del presidente de la corporación de la cadena, CCA;

Ned Beatty, en una escena magnífica, clama encolerizado que Peter Finch ha «interferido en el orden natural de las cosas»; los árabes se han llevado un montón de dinero de este país, le dice a Finch, y ahora tienen que volver a traerlo. Es un movimiento natural, como la gravedad o las mareas.

Ned Beatty convence a Peter Finch de que difunda la buena nueva tal y como la ve el presidente de CCA: ¡el individuo está muerto, pero la corporación sigue viva! La gente no se lo traga; los índices de audiencia de Finch vuelven a bajar. Como al principio, la cadena quiere quitarle a Finch la emisión, pero Ned Beatty, el presidente, se niega. Robert Duvall, Faye Dunaway y los demás se enfrentan a un problema. ¿Cómo pueden eliminar a Finch de la programación? La película termina cuando Peter Finch es asesinado ante las cámaras, en una variación de lo que había amenazado con hacer al principio de la película. Finales y principios, ¿no?

¿Cuáles son los nudos de la trama al final del primer y del segundo acto?

Howard Beale va a ser despedido, pero consigue otra oportunidad cuando Faye Dunaway convence a Robert Duvall de que vuelva a darle el programa. Ése es el nudo de la trama del final del primer acto. Se produce a los veinticinco minutos del comienzo de la película. Se «engancha» a la acción y la obliga a describir un giro. Gracias a Faye Dunaway, Peter Finch tiene un programa de máxima audiencia hasta que se sobrepasa en sus atribuciones con el «discurso de la cesión de poder». Ese discurso es el nudo de la trama del final del segundo acto.

Este «incidente» provoca que Ned Beatty le diga a Peter Finch que cambie su mensaje y difunda su versión de la noticia. Esto conduce a la resolución; Finch no debe seguir con el programa porque los índices de audiencia son bajos, y la única manera de conseguirlo es matándolo. Y lo hacen. Es una sátira mordaz y muy divertida.

Conocer el nudo de la trama es un requisito esencial a la hora de escribir un guión. Sea consciente de los nudos de la trama, búsquelos en las películas que vea, hable de los que encuentre en los guiones que lea.

Todas las películas los tienen.

¿Y los nudos de la trama de *Rocky*? En el primer acto, Rocky es un boxeador sin un céntimo que «quiere ser alguien»; en realidad, es un holgazán que consigue algunos dólares haciendo de matón para un amigo de la infancia.

A Rocky se le presenta por casualidad la oportunidad de luchar contra el campeón del mundo de los pesos pesados. ¡Ése sí que es un nudo de la trama! Esto ocurre aproximadamente veinticinco minutos después del comienzo de la película.

Rocky supera las barreras de la pereza y la inercia, se obliga a ponerse en forma, sabiendo desde el principio que no puede ganar. Apollo Creed es demasiado bueno. Pero si puede aguantar en pie quince asaltos con el campeón del mundo, se convertirá en una victoria personal.

Y ésa se convierte en su «meta», su «necesidad» dramática; todos podríamos aprender algo de Rocky.

El nudo de la trama del final del segundo acto es el momento en el que Rocky sube a toda prisa las escaleras del museo y baila victorioso al son de la canción «Gonna Fly, Now». Según el guión, está totalmente dispuesto a luchar contra Apollo Creed. Ha hecho todo lo que ha podido; ocurrirá lo que tenga que ocurrir.

El tercer acto es la secuencia de la pelea. Tiene un principio, medio y final bien definidos, y Rocky, con admirable fuerza y valor, lucha contra Apollo Creed durante quince asaltos. Es una victoria personal.

Cuando vea la película se dará cuenta de que Rocky es elegido para luchar contra Apollo Creed cuando han transcurrido unos veinticinco minutos de película; Rocky está «preparado» para luchar cuando han transcurrido unos 88 minutos. El resto de la película es la pelea.

¡Compruébelo!

*Una mujer descasada* es otro ejemplo. El primer acto, el planteamiento, dramatiza la vida *matrimonial* de Jill Clayburgh y Michael Murphy. Todo *parece ir* estupendamente en su relación, pero si se mira con atención puede verse claramente la tensión de su marido. Cuando han transcurrido unos veinticinco minutos de película, Michael Murphy le anuncia inesperadamente a Jill Clayburgh que está enamorado de otra mujer y quiere vivir con ella, y posiblemente casarse con ella. Quiere el divorcio.

¿Es eso un nudo de la trama?

El segundo acto se ocupa de los intentos de Jill Clayburgh por adaptarse a su nueva situación; hasta ahora era una mujer casada y ahora es una mujer y madre soltera.

Luego conoce al artista Alan Bates y pasa una noche de amor con él. Él quiere volver a verla; ella se niega. Está acostumbrándose a la idea de estar soltera. Poco después de haberse acostado juntos, vuelven a encontrarse en una fiesta.

En la fiesta, Bates se pelea con otro artista por Clayburgh, y los dos se marchan juntos. Se gustan y deciden volver a verse; poco tiempo después han establecido una relación.

La fiesta tiene lugar cuando han transcurrido 85 minutos de película. ¿Se trata de un nudo de la trama? Por supuesto. El primer acto trata de la situación del «matrimonio», el segundo acto de los cambios que realiza Jill Clayburgh al pasar a «descasarse» y el tercer acto de su condición de «soltera» y el establecimiento de una relación con Alan Bates y de un nuevo sentido de su identidad.

Cuando vea una película, busque los nudos de la trama. Compruebe si el *paradigma* funciona o no.

La forma del guión sufre continuos cambios. Una nueva generación de guionistas, educados en la televisión —imágenes y no palabras— está redefiniendo y ampliando el arte del guión. Lo que hoy en día funciona, en términos de estilo y ejecución, puede no dar resultado mañana.

Por supuesto, históricamente siempre se han producido cambios importantes en la

filmografía americana. De las comedias románticas y los dramas sociales de los años treinta a las películas de guerra y románticas historias detectivescas de los cuarenta, pasando por las fantasías insustanciales de los cincuenta, la violencia de los sesenta y las maniobras ocultas de la política y la expansión de la conciencia femenina de los setenta, las películas americanas no han dejado de evolucionar en su forma y en su contenido.

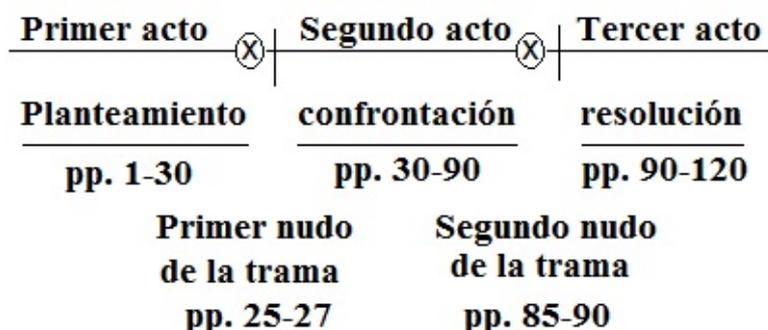
Desde principios de los sesenta, la época de *Hud* y *El buscavidas* —dos películas que, en mi opinión, influyeron tremendamente en el guión contemporáneo al depurar la estructura dramática mediante la división en tres actos independientes—, el guión se ha vuelto más escueto y conciso, y más visual en su estilo y su ejecución.

En este momento, Hollywood está pasando por un período de transición. Los estudios están experimentando con nuevos sistemas de sonido, nuevos equipos y nuevas técnicas visuales, y estos ingenios obligarán a los realizadores a ampliar su campo de acción y a renovar su arte. El cine evoluciona, como cualquier forma de arte viva, como resultado de la combinación de los avances científicos y los logros artísticos.

Lo que nos lleva a *Encuentros en la tercera fase*.

*Encuentros en la tercera fase* es una película del futuro. Por su estilo, su forma y su realización, transforma la estructura de la película y nos muestra hoy el mañana.

Echemos un vistazo al *paradigma*:



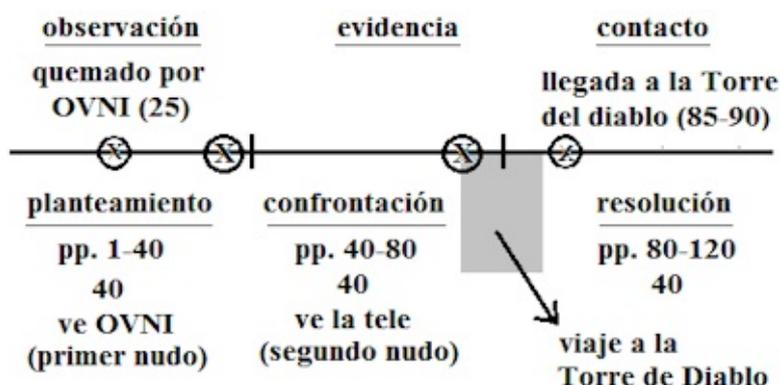
Cuando han transcurrido aproximadamente veinticinco minutos de película, aparece un nudo de la trama que enlaza el primer acto con el segundo; pasados entre ochenta y cinco y noventa minutos, aparece otro nudo de la trama que conduce a la resolución dramática. El primer acto ocupa treinta páginas, el segundo acto sesenta páginas y el tercer acto treinta páginas.

*Encuentros* se ajusta al paradigma, pero es más escueta, más visual, más episódica en su forma y su estructura. La publicidad de la película anuncia que un «encuentro» en la primera fase es la *observación* visual de un OVNI; la segunda fase es la *prueba física* del paso de un OVNI; y un «encuentro» en la tercera fase es un *contacto*.

Observación, evidencia física y contacto. La película dramatiza visualmente estos conceptos; el primer acto es la *observación* visual de los OVNI, el segundo acto es la

evidencia física y el tercer acto es el contacto.

Aquí tenemos el *paradigma* de *Encuentros*:



El primer acto ocupa cuarenta páginas; el segundo acto, cuarenta páginas y el tercer acto cuarenta páginas. (En realidad, la película dura 135 minutos, la mayor parte en forma de acción adicional durante el viaje entre el nudo de la trama del final del segundo acto y el principio del tercer acto.)

Cuando han transcurrido veinticinco minutos de película, Richard Dreyfuss está sentado al volante de su camión en el paso a nivel, y de repente es asaltado por la luz cegadora de un OVNI; la experiencia es tan intensa que literalmente le hace «caerse» del asiento. Esta acción corresponde al nudo de la trama del final del primer acto.

Es inexplicablemente «atraído» hacia una carretera que atraviesa una ladera boscosa, y observa un grupo de OVNI que cruzan a la velocidad del rayo el cielo nocturno. Un hombre sostiene un cartel: «deteneos y mostraos amistosos». Es un detalle simpático. Él intenta convencer a su mujer (Teri Garr) de que lo que le ha ocurrido es real, pero ella no le cree. Nadie le cree. Regresa a la colina y espera. Cuando llegan las luces, los helicópteros del Ejército se abalanzan de repente sobre ellos. Ése es el final del primer acto, la *observación*; ocurre cuando han transcurrido unos 42 minutos de película.

El segundo acto trata de la *evidencia física*; al final del primer acto, Richard Dreyfuss está de pie junto a Melinda Dillon, y vemos al niño de ella (Cary Guffey) construir una imagen de la misteriosa montaña que les obsesiona a lo largo de todo el segundo acto.

El acto comienza con Dreyfuss rellenando su almohada hasta darle la forma de una montaña; muy pronto está obsesionado con ella; se reciben números procedentes del OVNI, y al ser analizados resultan ser las coordenadas geográficas de la Torre del Diablo, en Wyoming. El momento en el que Dreyfuss vela montaña en la tele (al mismo tiempo que construye esa misma montaña en su salón), es el nudo de la trama del final del segundo acto. Se produce cuando han transcurrido entre 75 y 80 minutos de película. Es allí a donde tiene que ir.

Deja atrás a su mujer y su familia, supera un obstáculo tras otro y, por fin, llega a la Torre del Diablo. Éste es el nudo de la trama del final del segundo acto, entre las

páginas 85 y 90. Dreyfuss y Melinda Dillon son «capturados» por las unidades del ejército, pero consiguen escapar y se dirigen a toda prisa hacia la misteriosa montaña. Comienza la resolución.

El tercer acto, el *contacto*, nos muestra a Richard Dreyfuss y Melinda Dillon escalando la montaña para llegar al lugar de su cita. Bajan poco a poco hasta el lugar del aterrizaje, y como una etapa de la evolución, en la que la naturaleza «elige» al organismo que ha de sobrevivir, Richard Dreyfuss sigue adelante solo. En el esplendor y la maravilla de unos efectos especiales que se cuentan entre los más magníficos jamás imaginados (obra de Douglas Trumbull), los terrícolas y los extraterrestres se saludan y se comunican espiritualmente por medio del lenguaje universal de la música. Realmente la música es la Séptima Maravilla.

El paradigma se sostiene dentro de la estructura de *Encuentros en la tercera fase*, pero ha sido desplazado para crear una unidad completa de cuarenta minutos, o bloque de acción dramática contenido dentro del contexto cinematográfico: primer acto, *observación*; segundo acto, *evidencia física*, y tercer acto, *contacto*. Creo que esta estructura podría imponerse en un futuro próximo, cuando la pongan en práctica los jóvenes realizadores que ahora están en la escuela primaria.

La *forma* es el futuro.

El conocimiento y el dominio de los nudos de la trama es un requisito esencial a la hora de escribir un guión. Los nudos de la trama al final de cada acto son los puntos de anclaje de la acción dramática; mantienen todo en su lugar. Son las señales indicadoras, las metas, los objetivos o los puntos de destino de cada acto; los eslabones forjados en la cadena de la acción dramática.

\* \* \*

Como ejercicio: vaya a ver una película y encuentre los nudos de la trama del final del primer y del segundo actos. Consulte el reloj. Cronométrelos. Observe si funciona el *paradigma*. Si no los encuentra, vuelva a mirar. Están ahí.

¿Conoce los nudos de la trama del final del primer y del segundo acto de su guión?

## 10. La escena

---

### *En el que tratamos de la escena*

La escena es la unidad individual más importante del guión. Es el espacio en el que ocurre algo, algo *específico*. Es una unidad específica de acción, y el espacio en el que se narra la historia.

Las buenas películas consisten en buenas escenas. Cuando se piensa en una buena película, se recuerdan *escenas*, no la película entera. Piense en *Psicosis*. ¿Qué escena recuerda? La de la ducha, por supuesto. ¿Y en *Dos hombres y un destino*? ¿*La guerra de las galaxias*? ¿*Ciudadano Kane*? ¿*Casablanca*?

La manera de presentar las escenas sobre el papel afecta en último término a todo el guión. Un guión es una experiencia de lectura.

El propósito de la escena es *hacer avanzar la historia*.

Una escena puede ser tan larga o tan corta como usted quiera. Puede ser una escena de diálogo de tres páginas, o constar de una sola toma: un coche pasando a toda velocidad por la autopista. La escena es lo que usted quiera que sea.

La historia determina la duración de la escena. Sólo hay una regla a seguir; confíe en su historia. Le dirá todo lo que tiene que saber. Me he dado cuenta de que hay muchas personas que tienen tendencia a hacer de todo una regla. Si en las primeras treinta páginas de algún guión o película hay dieciocho escenas y dos secuencias, les parece que *sus* primeras treinta páginas tienen que tener dieciocho escenas y dos secuencias. No se puede escribir un guión a base de numeritos, como si fuera un cuadro para rellenar.

No da resultado; confíe en que su historia le diga lo que necesita saber.

Vamos a abordar la escena de dos maneras: examinaremos los *conceptos generales* sobre la escena, es decir, su *forma*, y después estudiaremos los *conceptos específicos* de la escena, cómo componer una escena a partir de sus elementos constituyentes.

Dos cosas están presentes en cualquier escena: LUGAR y TIEMPO.

¿*Dónde* se desarrolla su escena? ¿En un despacho? ¿En un coche? ¿En la playa? ¿En las montañas? ¿En una atestada calle de la ciudad? ¿Cuál es la *localización* de la escena?

El otro elemento es el *tiempo*. ¿A qué hora del día o de la noche se desarrolla su escena? ¿Por la mañana? ¿Por la tarde? ¿A altas horas de la noche?

Toda escena tiene lugar en un *lugar* determinado y a una *hora* determinada. Pero lo único que tiene que indicar es DIA o NOCHE.

¿Dónde se desarrolla su escena? *Dentro o fuera*; o INT. (interior), y EXT. (exterior). De manera que la forma de la escena es:

INT. SALÓN – NOCHE

o

EXT. CALLE – DÍA

LUGAR y TIEMPO. Es necesario conocer estas dos cosas antes de poder confeccionar y construir una escena.

Si se cambia el *lugar* o el *tiempo*, se transforma en otra escena distinta.

En las diez primeras páginas de *Chinatown* vimos a Curly en el despacho de Jake, trastornado por la infidelidad de su esposa. Gittes le ofrece un trago de whisky barato y salen del despacho a la zona de recepción.

Cuando pasan del despacho de Nicholson a la zona de recepción, es otra escena; han cambiado de *lugar*.

Gittes es llamado al despacho de sus socios y contratado por la falsa Mrs. Mulwray. La escena en el despacho de los socios es una nueva escena. Se ha cambiado el *lugar de* la escena: una se desarrolla en el despacho de Gittes, otra en la zona de recepción, y otra en el despacho de sus socios. Tres escenas en la *secuencia del despacho*.

Si su escena se desarrolla en una casa y pasa usted del dormitorio a la cocina y de éste al salón, tendrá tres escenas separadas. La escena podría desarrollarse en el dormitorio, entre un hombre y una mujer. Se besan apasionadamente y se dirigen a la cama. Cuando la CÁMARA TOMA UNA PANORÁMICA de la ventana, por la que se ve el cielo del amanecer, y luego TOMA UNA PANORÁMICA de nuestra pareja despertándose, es una nueva escena. Ha cambiado usted el *tiempo* de la escena.

Si su personaje está conduciendo un coche por una carretera de montaña de noche y quiere usted mostrarle en diferentes lugares, tiene que cambiar las escenas en consecuencia: de EXT. CARRETERA DE MONTAÑA — NOCHE a EXT. CARRETERA DE MONTAÑA, MÁS ADELANTE — NOCHE.

Hay una razón para ello: la necesidad física de cambiar la posición de la CÁMARA para cada escena o toma en la nueva localización. Cada escena requiere un cambio de la posición de la CÁMARA (Nota: la palabra cámara siempre aparece con mayúsculas en el guión) y, por lo tanto, un cambio de la iluminación. Ésa es la razón de que los equipos de rodaje sean tan numerosos y de que el coste de rodar una película sea tan alto, aproximadamente de 10.000 dólares por minuto. A medida que sube el precio de la mano de obra, aumenta el coste por minuto y acabamos pagando

más en taquilla.

Los cambios de escena son absolutamente esenciales para el desarrollo del guión. La escena es el espacio en el que todo ocurre, en el que usted cuenta su historia por medio de *imágenes en movimiento*.

Una escena se construye con un principio, un medio y un final, igual que un guión. O puede presentarse parcialmente, como un fragmento del todo, como cuando sólo se muestra el final de una escena. Una vez más, no hay reglas; es su historia, así que usted hace las reglas.

Cada escena revela al menos un dato sobre la historia, necesario para el lector o público. Rara vez proporciona más de uno. La información que recibe el público es el núcleo o finalidad de la escena.

Por lo general hay dos tipos de escenas: uno, en el que algo ocurre *visualmente*, como en una escena de acción: la persecución con la que se abre *La guerra de las galaxias* o las escenas de la pelea en *Rocky*. El otro es una escena de *diálogo* entre una o más personas. La mayoría de las escenas combinan los dos tipos. En una escena de diálogo, por lo general hay algo de acción, y en una escena de acción, por lo general hay algo de diálogo. Una escena de diálogo ocupa, por lo general, tres páginas o menos; tres minutos en pantalla. A veces es más larga, pero es poco frecuente. La escena de amor «abortada» de *El expreso de Chicago* ocupa nueve páginas; algunas escenas de *Network* ocupan siete páginas. Si escribe usted una escena de diálogo entre dos personas, intente que ocupe menos de tres páginas. No hay espacio en su guión para hacerse el «listo», «astuto» o «ingenioso». Puede usted contar la historia de su vida en tres minutos si tiene que hacerlo; la mayor parte de las escenas de los guiones contemporáneos sólo ocupan unas cuantas páginas.

Dentro del cuerpo principal de la escena ocurre algo determinado: sus *personajes* se mueven del punto A al punto B, o la *historia* se mueve del punto A al punto B. La historia siempre se mueve hacia adelante. Incluso en los «flash back». *Julia*, *Annie Hall* y *Cowboy de medianoche* están estructuradas de manera que incluyen el «flashback» como parte integral de la historia. El «flashback» es una técnica utilizada para incrementar la comprensión de la historia, los personajes y la situación por parte del público. Es también una técnica que se ha quedado anticuada en muchos aspectos. Tony Bill, el productor/director/actor, dice: «Cuando veo un «flashback» en un guión, sé que la historia tiene problemas. Es un recurso fácil del autor novel.» Su historia debe de realizarse en la acción, no en el «flashback». Evítelo, a menos que se muestre verdaderamente creativo, como Woody Allen en *Annie Hall* o Alvin Sargent en *Julia*.

Los «flashbacks» hacen que su material se quede inmediatamente anticuado.

¿Cómo se crea una escena?

Cree primero el *contexto* y determine luego el *contenido*.

¿Qué ocurre en la escena? ¿Cuál es el *propósito* de la escena? ¿Por qué está ahí?  
¿Cómo hace avanzar la historia? ¿Qué ocurre?

A veces un actor aborda una escena estudiando qué es lo que está haciendo allí,

de dónde viene y a dónde va a ir después. ¿Cuál es su propósito en la escena? ¿Por qué está allí?

Como autor, es su responsabilidad saber por qué sus personajes están en una escena y de qué modo sus acciones o diálogo hacen avanzar la historia. Tiene usted que saber qué les ocurre a sus personajes *en* las escenas, además de qué les ocurre *entre* las escenas; ¿qué ocurrió entre la escena del despacho el lunes por la tarde y la cena del jueves por la noche? Si no lo sabe usted, ¿quién va a saberlo?

Al crear el *contexto*, usted determina la finalidad dramática y puede construir su escena línea por línea, acción por acción. Al crear el *contexto*, determina usted el *contenido*.

Muy bien. ¿Cómo se hace eso?

En primer lugar, busque los *componentes* o *elementos* dentro de la escena. ¿Qué aspecto de la vida *profesional*, *personal* o *privada* de su personaje va a ser revelado?

Volvamos a la historia de los tres tipos que atracan el Chase Manhattan Bank. Supongamos que queremos escribir una escena en la que nuestros personajes toman definitivamente la decisión de robar el banco. Hasta ahora sólo han estado hablando de ello. Ahora van a hacerlo. Ése es el *contexto*. Ahora, el *contenido*.

¿Dónde se desarrolla la escena?

¿En el banco? ¿En casa? ¿En un bar? ¿En el interior de un coche? ¿Paseando por el parque? El lugar más evidente para su localización sería algún sitio tranquilo y retirado, quizás un coche alquilado corriendo por la carretera. Ése es el lugar más evidente para la escena. Funciona, pero quizás podríamos utilizar algo más visual; después de todo, se trata de una película.

Los actores, a menudo, actúan «a contracorriente» de la escena; es decir, no abordan la escena de la manera más obvia, sino de la manera *menos obvia*. Por ejemplo, representarán una escena de «furia» sonriendo con suavidad, ocultando su rabia o su furia bajo una fachada de amabilidad. Brando es un maestro en este arte.

En *El expreso de Chicago*, ¡Colin Higgins escribe una escena de amor entre Jill Clayburgh y Gene Wilder en la que hablan de flores! Es una hermosa escena. Orson Welles, en *La dama de Shanghai*, tenía una escena de amor con Rita Hayworth en un acuario, delante de los tiburones y barracudas.

Cuando escriba una escena, busque el modo de dramatizarla «a contracorriente».

Supongamos que elegimos una sala de billar llena de gente, de noche, como emplazamiento de la escena de la «decisión» de nuestra historia del Chase Manhattan Bank. Podemos introducir un elemento de suspense; mientras nuestros personajes juegan al billar y discuten su decisión de robar el banco, un policía entra en la sala y se da una vuelta. Añade un toque de tensión dramática. Hitchcock lo hace continuamente. Visualmente, podríamos empezar con una toma de la bola número ocho, luego alejarnos para mostrar a nuestros personajes inclinados sobre la mesa, hablando del «trabajito».

Una vez establecido el *contexto*: el propósito, el lugar y el momento, el *contenido*

sigue naturalmente.

Supongamos que queremos escribir una escena sobre el final de una relación. ¿Cómo lo haríamos?

En primer lugar, determinar la finalidad de la escena. En este caso es el final de una relación. En segundo lugar, decidir *dónde* se desarrolla la escena y *cuándo*, de día o de noche. Podría ocurrir en un coche, en un paseo, en un cine o un restaurante. Utilicemos un restaurante; es un lugar ideal para terminar una relación.

Aquí está el *contexto*. ¿Han estado juntos mucho tiempo? ¿Cuánto? En las relaciones que están a punto de terminar, por lo general una de las dos personas quiere que ésta termine y la otra espera que no sea así. Digamos que *él* quiere romper con *ella*. No quiere hacerle daño; quiere mostrarse tan «amable» y «civilizado» como sea posible.

Por supuesto, el tiro sale siempre por la culata. Recuerde la escena de la ruptura en *Una mujer descasada*, en la que Michael Murphy sale a comer con Jill Clayburgh pero no reúne el valor suficiente para decírselo. Espera hasta que están en la calle, después del almuerzo; entonces se derrumba y lo suelta de sopetón.

En primer lugar, busque los componentes de la escena. ¿Qué hay en un restaurante que pueda utilizarse dramáticamente? ¿Los camareros, la comida, alguien que está sentado cerca; un viejo amigo?

Ahora, el *contenido* de la escena entra a formar parte del *contexto*.

Él no quiere «herirla», así que se muestra silencioso e incómodo. Utilice la *incomodidad*: hablar sin parar, quedarse mirando al vacío, observar a los comensales vecinos; quizás el camarero oye algunos comentarios y es un francés malhumorado, posiblemente «gay». ¡Usted decide!

Este método le permite controlar siempre la historia de manera que ésta no le controle a usted. Como escritor, tiene que ejercitar su capacidad de *elección* y su *responsabilidad* en la construcción y presentación de sus escenas.

Busque los conflictos; haga algo difícil, más difícil. Añada tensión.

¿Recuerda la escena en el restaurante al aire libre en *Annie Hall* Annie le dice a Woody Allen que sólo quiere ser su «amiga», que no quiere continuar con la relación. Los dos se sienten incómodos y esto añade tensión a la escena al realzar los toques cómicos; cuando él sale del restaurante, se choca contra varios coches y rompe en dos su permiso de conducir delante de un policía. ¡Es un momento de puro histerismo! Woody Allen utiliza la situación para conseguir la máxima eficacia dramática.

La comedia funciona creando una situación y dejando que las personas actúen y reaccionen ante la situación y entre ellos. En la comedia no se puede hacer que los personajes actúen buscando provocar la risa; tienen que creerse lo que están haciendo; si no, resulta forzado y artificial, y por lo tanto sin gracia.

¿Recuerdan la película italiana *Divorcio a la italiana*, con Marcello Mastroianni? Es una comedia clásica, sólo separada por una fina línea de la tragedia clásica. La comedia y la tragedia son las dos caras de la misma moneda. Mastroianni está casado

con una mujer que le presenta unas tremendas exigencias sexuales y no puede con ella. Sobre todo cuando conoce a una joven y voluptuosa prima que está loca por él. Quiere divorciarse pero, por desgracia, la Iglesia no reconocerá el divorcio. ¿Qué puede hacer un hombre italiano? La única manera de que la Iglesia reconozca el fin del matrimonio es que la esposa muera. Pero ella está como una rosa.

Decide matarla. Para la ley italiana, la única manera de matarla de manera honorable y sin ser castigado es que ella le sea infiel; tiene que ponerle los cuernos. Empieza a buscar un amante para su mujer.

¡Ésa es la situación!

Después de muchísimos momentos divertidos, por fin ella le es infiel, y su honor italiano le exige tomar cartas en el asunto. Sigue a su mujer y al amante de ésta a una isla del Mar Egeo y los busca, pistola en mano.

Los personajes se ven atrapados en la telaraña de circunstancias y representan sus papeles con exagerada seriedad; el resultado es una comedia de primera clase.

Woody Allen es capaz de crear situaciones geniales. En *Annie Hall*, *El dormilón* y *Sueños de seductor*, crea una situación y luego deja que sus personajes reaccionen ante ella. En la comedia, según Woody Allen, «lo peor que puedes hacer es hacerte el gracioso».

La comedia, como el drama, está basada en «personas reales en situaciones reales».

Neil Simon crea personajes maravillosos que persiguen objetivos contradictorios y luego deja que «salten chispas» cuando se enfrentan a un obstáculo tras otro. Establece una situación con fuerza dramática y luego coloca en ella a personajes que tengan fuerza y credibilidad. En *La chica del adiós*, Richard Dreyfuss subarrienda un apartamento a un amigo, y cuando llega para tomar posesión de él, a las tres de la mañana y en mitad de una torrencial tormenta, se encuentra el apartamento ocupado por Marsha Mason y su hija. ¡Ella se niega a marcharse porque «la ocupación es nueve décimas partes de la ley»!

A continuación viene una escena tras otra de humor verbal; se odian, se toleran y acaban por amarse.

Cuando empiece a escribir una escena, busque primero su finalidad y luego sitúela en el espacio y en el tiempo. Encuentre luego los elementos o componentes dentro de la escena para construirla y hacer que funcione.

Una de mis escenas favoritas de *Chinatown* es aquella en la que Jack Nicholson y Faye Dunaway están en casa de ella después de la secuencia de la residencia de ancianos Mar Vista. Durante las dieciocho horas anteriores, Gittes ha estado a punto de ahogarse, le han dado dos palizas, le han hecho un corte en la nariz, ha perdido un zapato Florsheim y no ha dormido nada. Está cansado y le duele todo.

Le duele la nariz. Le pregunta a Faye Dunaway si tiene agua oxigenada para limpiarse la herida de la nariz, y ella le lleva al cuarto de baño. Le limpia la herida y él se fija en un pequeño defecto de color en uno de sus ojos. Se sostienen la mirada,

luego él se inclina y la besa.

La siguiente escena tiene lugar después de que han hecho el amor. Es un magnífico ejemplo de lo que hay que buscar cuando se proyecta una escena. Encuentre los *componentes* dentro de la escena que la hagan funcionar; en este caso, fue el agua oxigenada en el cuarto de baño.

Toda escena, igual que las secuencias, los actos y el guión en su totalidad, tiene un principio, medio y final bien claros. Pero sólo es necesario mostrar *parte* de la escena. Puede decidir mostrar sólo el principio, o sólo el medio, o sólo el final.

Por ejemplo, en la historia de los tres tipos que atracan el Chase Manhattan Bank, se puede empezar la escena en el *medio*, cuando están jugando al billar. El principio de la escena, cuando llegan, cogen una mesa, practican un poco y empiezan la partida, no tiene por qué mostrarse a menos que usted decida hacerlo. Tampoco hay por qué mostrar el final de la escena, cuando salen de la sala de billar.

Muy pocas veces se representa una escena en su totalidad. La mayor parte de las veces la escena es un fragmento del *todo*. William Goldman, el autor de *Dos hombres y un destino* y de *Todos los hombres del presidente*, entre otras, comentó una vez que espera hasta el último instante para dar por iniciada una escena; es decir, hasta un momento antes del final de una determinada acción.

En la escena del cuarto de baño de *Chinatown*, Towne nos muestra el *principio* de la escena de amor y luego corta hasta el *final* de la escena de cama.

Como autor, usted controla por completo su manera de crear las escenas para hacer avanzar la historia. Usted *elige* qué parte de la escena va a mostrar.

Colin Higgins es un autor de maravillosas comedias cinematográficas. (Con *Juego peligroso* también se ha pasado a la dirección.) *Harold y Maude* presenta una fantástica situación cómica: un joven de veinte años y una mujer de ochenta entre los que se establece una relación muy especial. *Harold y Maude* es uno de esos casos en que el público va descubriendo la película poco a poco y con los años acaba convirtiéndose en un «clásico» del cine «underground» americano.

En *El expreso de Chicago*, Higgins crea una maravillosa escena de amor que va «a corriente». Gene Wilder, en el papel de George, y Jill Clayburgh, como Hilly, se han conocido en el vagón restaurante; se gustan y se emborrachan. Deciden pasar la noche juntos. Ella pone la habitación y él el champán. La escena se abre cuando George regresa a su compartimento, arrebolado por el alcohol y la expectación.

(página 19 del guión)

#### INT. EL PASILLO – NOCHE

Riéndose para sí y tarareando «The Atchison, Topeka and the Santa fe», George avanza por el pasillo. De repente uno de los Hombres Gordos sale de su compartimento y empieza a caminar hacia George. George se detiene y se apoya contra una puerta para dejarle pasar. Es una maniobra muy ajustada que le resulta difícil al Hombre Gordo, y en el esfuerzo la mano de George cae sobre la manilla de la puerta. Inmediatamente la puerta se abre de golpe y George entra en la habitación, de espaldas y tambaleándose. Se da la vuelta y se encuentra con una SEÑORA MEJICANA, grande y poco agraciada, en camisón y de rodillas ante la cama, diciendo sus oraciones. Ella mira a George y empieza a rezar llena de pánico, en un agitado español,

para evitar la inminente violación.

George se asusta; murmurando disculpas e inclinando la cabeza, escapa rápidamente a la seguridad del pasillo, cerrando la puerta tras él. Se detiene un momento para recobrar la compostura, eructa y sigue su camino. Inmediatamente, el segundo Hombre Gordo sale de su compartimento y se dirige hacia George. George suspira; como no quiere volver a repetir toda la escena, retrocede más allá de la puerta de la señora mejicana y llama a la puerta del compartimento siguiente. Lo abre, entra un segundo para dejar pasar al Hombre Gordo y luego se vuelve hacia el ocupante. Es un caballero muy distinguido, pulcramente ataviado, que levanta la vista de los papeles que estaba leyendo. Es ROGER DEVEREAU.

GEORGE

Disculpe.

Sin esperar respuesta, George sonríe y cierra rápidamente la puerta. Continúa andando por el pasillo.

#### INT. PASILLO DE GEORGE

George llega frente a su puerta y llama.

VOZ DE HILLY

Adelante.

George entra.

#### INT. COMPARTIMIENTO DE GEORGE

Fiel a su palabra, Hilly ha hecho que el mozo quite la división y convierta sus dos habitaciones en una. De este modo se consigue un compartimento notablemente espacioso... y muy romántico, ya que los dos asientos están en la posición de camas. George mira a su alrededor y sonríe.

GEORGE

Esto es *estupendo*.

Hilly está tumbada en su cama con los zapatos puestos. Está poniendo una cinta en su radiocassette portátil.

(20)

HILLY

Espera. Todavía estoy preparando las luces y la música.

Lo único que ponen en el hilo musical es música clásica o popular, a elegir. Ésta es la clásica.

Aprieta un botón junto a su cama y OÍMOS el estruendoso final del «1812» de Tchaikovsky.

HILLY

Y ésta es la popular.

Aprieta otro botón y oímos a Guy Lombardo tocando «The Donkey Serenade».

GEORGE

¿Ésa es la popular? Me parece que hemos caído en un agujero del tiempo.

George se ha quitado el abrigo y la corbata y va al cuarto de baño a coger una toalla para el champán. Hilly coloca el magnetofón en el suelo junto a la cama y lo pone en marcha.

HILLY

Así que me conformaré con esto.

Procedente del magnetofón, oímos la alegre melodía de amor conocida como «Tema de Hilly».

GEORGE

Es preciosa.

Sale del baño y se sienta a su lado en la cama.

GEORGE

Me encanta esta canción. Y ahora cada vez que la oiga pensaré en ti.

Se inclina hacia ella y la besa suavemente en la mejilla. A Hilly le gusta.

HILLY  
Eso suena muy bien.

GEORGE  
Gracias. ¿Champán?

HILLY  
Por favor.

George empieza a descorchar una de las botellas.

(21)

GEORGE  
No deja de asombrarme el tamaño de la habitación cuando le quitas las divisiones.

HILL  
Las habitaciones individuales son pequeñas... pero perfectas para hacer malabares.

GEORGE  
¿Para qué?

HILLY  
Para hacer malabares. Cuando practicas, las pelotas siempre rebotarán contra las paredes.

Lo demuestra con tres pelotas imaginarias. George sonríe y descorcha la botella. Llena los vasos.

GEORGE  
¿Haces muchos malabares?

HILLY  
(con malicia) Sé dónde va cada cosa... y por qué.

George se detiene, la mira a los ojos y ella le devuelve una inocente sonrisa. Él sonríe abiertamente y empiezan a reírse con una sensualidad relajada y llena de humor. George le ofrece un vaso de champán.

GEORGE  
Por ti.

HILLY  
Gracias.

GEORGE  
Y por mí.

Se recuesta en la cama y quedan frente a frente.

GEORGE  
Por nosotros. Y por el romance del ferrocarril.

HILLY  
Trenes que pasan en la noche.

Beben un sorbo.

HILLY  
¿Por qué no te quitas los zapatos? Tienes que ponerlos en ese armario, y el mozo te los habrá limpiado por la mañana.

(22)

GEORGE  
¿De verdad? Estupendo.

Mientras se quita los zapatos, echa un vistazo al libro de Rembrandt que está encima de la silla.

GEORGE  
¿La obra del maestro?

HILLY

Ajá. Me dio ese ejemplar para que lo pusiera a buen recaudo. ¿Quieres leerlo?

George pone los zapatos en el armario junto a la puerta.

GEORGE

Más tarde.

Apaga las luces del techo, dejando encendidas las luces azules nocturnas y las lámparas de lectura de luz anaranjada. Es una combinación romántica y Hilly sonrío con aprobación.

HILLY

Coge tu almohada y podremos mirar el desierto a la luz de la luna.

GEORGE

Es una idea estupenda.

George coge la almohada de su cama, situada paralela a la ventana, y la lleva a la cama de Hilly, que se encuentra frente a la ventana.

GEORGE

Hazme sitio.

Se acurrucan en la cama de manera que los dos están tumbados de espaldas y el brazo de George rodea el hombro de Hilly. Por un instante se limitan a mirar por la ventana, observando los cactus y las colinas del desierto del Mojave pasar a toda velocidad bajo las estrellas.

HILLY

Es hermoso, ¿verdad?

GEORGE

Mucho.

el vaso y la besa en el pelo. Ella se da media vuelta y le mira.

(23)

HILLY

¿George?

GEORGE

¿Sí?

HILLY

¿De verdad publicas manuales de sexo?

GEORGE

De verdad. Pero tengo que confesarte una cosa.

HILLY

¿Sí?

GEORGE

La verdad es que se me dan mucho mejor los libros de jardinería.

HILLY

(sonriendo) ¿De verdad?

GEORGE

Sí; es mi especialidad.

HILLY

¿Eres una autoridad en el tema?

GEORGE

Desde luego.

Hilly empieza a desabrocharle la camisa.

HILLY

Entonces, a lo mejor hay algo que te gustaría comunicar a los demás.

GEORGE

¿Quieres decir algunos consejos sobre técnicas de

jardinería?

HILLY

Sí; algunas indicaciones para los principiantes.

GEORGE

Bueno, una de las reglas de jardinería que conviene recordar es: con las capuchinas hay que tener mano dura.

Hilly besa su pecho desnudo y suelta una risita.

HILLY

¿Ah, sí?

(24)

GEORGE

Sí, por supuesto.

HILLY

¿Les va la marcha, eh?

GEORGE

Cuanta más mejor.

Ella le besa la barbilla.

HILLY

Estupendo. ¿Qué más debería saber?

GEORGE

Por ejemplo, está el secreto de cómo tratar a las azaleas.

HILLY

Dime. Soy toda oídos.

Se acurruca contra su cuello y empieza a morderle la oreja.

GEORGE

Hay que tratarlas igual que a las begonias.

HILLY

¿En serio?

GEORGE

Como lo oyes.

HILLY

*(que quiere asegurarse de que lo ha entendido)* Quieres decir que lo que es bueno para las azaleas es bueno para las begonias.

GEORGE

Yo no podría haberlo expresado mejor.

Hilly se incorpora apoyándose en un codo.

HILLY

George, esto es fascinante.

GEORGE

Ya te lo había dicho.

HILLY

Me gustaría profundizar más en el tema.

GEORGE

Yo invito.

(25)

Ella vuelve a besarle en el pecho y empieza a bajar hacia su ombligo.

HILLY

Bueno; ¿y qué pasaría si trataras a una azalea como a una capuchina?

George echa una ojeada por la ventana... y se queda de una pieza.

**NUEVO ÁNGULO – CORTE REPENTINO**

Por la ventana se ve el cadáver de un hombre que entra súbitamente en CUADRO. Se balancea grotescamente, sostenido por el abrigo que está enganchado en un perno que sobresale. George jadea asombrado. Se oye el SILBIDO del tren.

Vemos claramente el rostro del muerto:

un caballero mayor con bigote y perilla blanca. Ha sido golpeado y tiene un tiro en la cabeza; un hilillo de sangre le cae por un lado de la cara.

George se levanta de un salto. El cuerpo se balancea durante un segundo y luego cae. Deja de oírse el SILBIDO y todo vuelve a estar en silencio.

**INT. COMPARTIMIENTO DE GEORGE – OTRO ÁNGULO**

Hilly no ha visto nada; alza la mirada hacia George, que está mirando horrorizado a la ventana vacía.

HILLY

George, ¿qué pasa? Siento habértelo preguntado.

GEORGE

¿Lo has visto? ¿A ese hombre?

George enciende la luz y se precipita hacia la ventana, intentando ver algo en la vía que han dejado atrás.

HILLY

¿Qué hombre?

GEORGE

Había un hombre fuera de la ventana. Le habían disparado en la cabeza.

HILLY

¿Qué?

GEORGE

*(muy excitado)* Hilly, no es una broma. Un muerto se ha caído del techo. Su abrigo se ha enganchado. Lo he visto. ¿Qué debo hacer? A lo mejor pueden parar el tren.

(26)

HILLY

¡Eh, eh, eh! ¡Anima esa cara!

Se baja de la cama y le agarra.

HILLY

Vamos; siéntate. Necesitas un poco más de champán.

GEORGE

No es una broma, Hilly. Lo he visto.

HILLY

Muy bien; toma.

George se sienta y Hilly le sirve champán. George se lo bebe de un trago.

GEORGE

¡Guau! No puedo creerlo.

HILLY

Yo tampoco.

GEORGE

Pero lo he visto; de verdad.

HILLY

Claro que sí. Has visto algo; pero sabe Dios lo que sería.

Un periódico viejo. La cometa de un niño. Una máscara de Halloween. Puede haber sido cualquier cosa.

GEORGE

No, estoy seguro de que era un cadáver; un hombre muerto. He visto sus ojos claramente.

HILLY

Más claramente de lo que va tu cabeza. Te lo has imaginado, George.

GEORGE

No, estoy seguro de que no.

HILLY

Muy bien, entonces llama al revisor y cuéntale tu historia. Todavía nos queda otra botella de champán.

(27)

GEORGE

Pensaré que he estado bebiendo.

HILLY

¿De dónde demonios iba a sacar esa idea?

GEORGE

Pero, Hilly, era tan real.

HILLY

Ven aquí.

Hilly muelle la almohada y le obliga a levantar las piernas. George se frota la frente.

GEORGE

Guau, estoy como mareado.

HILLY

Túmbate.

George se deja caer sobre la cama con un suspiro. Hilly coge el magnetofón, que dejó de sonar cuando George lo volcó, y mira a su alrededor buscando un lugar seguro donde ponerlo. Vuelve a poner la música («El tema de Hilly») y lo coloca sobre una redcilla alta que sobresale cerca de la ventana.

GEORGE

Chico, si así es el delirium tremens, no voy a volver a tocar una botella en mi vida.

HILLY

La mente nos juega malas pasadas continuamente. Ya lo sabes. Relájate y olvídale.

Hilly apaga las luces y se tumba al lado de George. Él se la queda mirando largo rato.

GEORGE

Es una canción preciosa.

HILLY

Sí.

Él la besa suavemente en los labios y luego la mira con gran ternura.

GEORGE

Eres muy hermosa, Hilly.

A pesar de su sofisticación, Hilly no está acostumbrada a tanta ternura. Las lágrimas se agolpan en sus ojos.

(28)

HILLY

Tú también me gustas.

Él vuelve a inclinarse hacia ella y se besan prolongada y apasionadamente. Es la primera vez que muestran su auténtica necesidad y deseo mutuos y cuando el beso acaba se miran, sabiendo que el sentimiento que existe entre ellos es realmente algo especial.

GEORGE  
¿Estás segura de que no estoy soñando?

HILLY  
A lo mejor estamos soñando los dos.

Ella cae en sus brazos y él la abraza anhelante.

Observe cómo la escena incluye un principio, un medio y un final. Éste es también el nudo de la trama del final del primer acto, así que busque «el incidente o acontecimiento» que nos lleva al segundo acto. Observe cómo se expresa sutilmente el cariño existente entre los dos personajes. En la pantalla, Wilder y Clayburgh saben insuflarle vida, y es un momento lleno de encanto.

¡Es un ejemplo perfecto de una escena que funciona!

\* \* \*

Como ejercicio: Prepare una escena creando un *contexto* y determinando luego el *contenido*. Encuentre la *finalidad* de la escena y elija luego el *lugar* y el *momento* en los que se desarrolla. Busque los *componentes* o *elementos* dentro de la escena para crear el conflicto y darle dimensión, provocando el drama. Recuerde que el drama es conflicto; búsquelo. Su historia debe avanzar siempre, paso a paso, escena a escena, hacia la resolución.

## 11. La adaptación

---

### *En el que tratamos del arte de la adaptación*

Adaptar una novela, un libro, una obra de teatro o un artículo para el cine es igual que escribir un guión original. «Adaptar» significa trasponer de un medio a otro. La *adaptación* se define como la capacidad de «adecuar o arreglar por medio de cambios o ajustes»; modificar algo para realizar un cambio en su estructura, su función y su forma, produciendo un ajuste más adecuado.

Dicho de otro modo, una novela es una novela, una obra de teatro es una obra de teatro y un guión es un guión. Adaptar un libro para un guión significa alterar uno (el libro) para convertirlo en el otro (un guión), no superponer el uno sobre el otro. No se trata de una novela filmada ni de una obra de teatro filmada. Son dos formas diferentes. Una manzana y una naranja.

Cuando se *adapta* una novela, una obra de teatro, un artículo, o incluso una canción para elaborar un guión, se está pasando de una forma a la otra. Se está escribiendo un guión *basado en otro material*.

Sin embargo, lo que está usted haciendo sigue siendo esencialmente escribir un guión original. Y tiene que planteárselo de la misma manera.

Generalmente una novela se ocupa de la vida interior de alguien, de los pensamientos, sentimientos, emociones y recuerdos de un personaje, que se producen dentro del *paisaje mental* de la acción dramática. En una novela se puede escribir la misma escena en una frase, un párrafo, una página o un capítulo, describiendo el diálogo interno, los pensamientos, sentimientos e impresiones del personaje. Una novela, por lo general, se desarrolla en el interior de la cabeza del personaje.

Por el contrario, una obra de teatro se narra en palabras, y los pensamientos, sentimientos y acontecimientos son descritos por medio del diálogo en un escenario encerrado dentro de los límites del arco del proscenio. Una obra de teatro se ocupa del *lenguaje* de la acción dramática.

Un guión se ocupa de los *aspectos exteriores*, de los detalles: el tictac de un reloj, un niño jugando en una calle vacía, un coche que dobla una esquina. Un guión es una historia contada en imágenes, situada en el contexto de la estructura dramática.

Jean-Luc Godard, el innovador director de cine francés autor de *Al final de la*

*escapada*, *Weekend* y *Vivre sa vie*, dice que el cine está desarrollando su propio lenguaje y que tenemos que aprender a leer la imagen.

Una adaptación debe abordarse como un guión original. Solamente *empieza a partir de* la novela, libro, obra de teatro, artículo o canción. Ése es el material *original*, el punto de partida. Nada más.

Cuando adapta una novela, no está usted obligado a ser fiel al material original.

*Todos los hombres del presidente* es un buen ejemplo. Adaptada por William Goldman a partir del libro de Bernstein y Woodward (sobre Watergate, no vayamos a olvidarlo), había que optar de inmediato por una serie de posibilidades dramáticas. En una entrevista realizada en Sherwood Oaks, Goldman afirma que era una adaptación difícil. «Tenía que plantear un material muy complicado de manera simple sin que pareciera ingenuo. Tenía que sacar una historia de donde no la había. Era siempre una cuestión de intentar averiguar cuál era la historia válida.

«Por ejemplo, la película termina a mitad del libro. Decidimos terminarla ahí, en el error de Haldeman, en lugar de mostrar cómo Woodward y Bernstein siguen adelante hasta alcanzar su momento de gloria. El público ya sabía que habían demostrado que tenían razón, se habían hecho ricos y famosos y se habían convertido en los niños mimados de los medios de comunicación. Intentar terminar *Todos los hombres del presidente* con una nota optimista habría sido un error. Así que pusimos el punto final ahí, en el error de Haldeman, cuando el libro está algo más que mediado. Lo más importante para el guión era establecer la estructura. Tenía que asegurarme de que averiguáramos lo que queríamos averiguar en el momento en que queríamos averiguarlo. Si el público se siente confuso, ya les hemos perdido.»

Goldman abre el guión con la irrupción en el Complejo Watergate, una secuencia tensa y llena de suspense, y después de la captura de los hombres nos presenta a Woodward (Robert Redford) en la audiencia preliminar. Éste ve al abogado de primera categoría en la sala del tribunal, empieza a sospechar y luego interviene. Cuando Bernstein (Dustin Hoffman) se une a él en la investigación (primer nudo de la trama), consiguen desenmarañar el ovillo de misterios e intrigas que lleva a la caída del presidente de los Estados Unidos.

El material original es material de partida. Lo que usted haga para transformarlo en un guión, depende de usted. Puede que tenga que añadir personajes, escenas, incidentes y acontecimientos. No se limite a copiar una novela en forma de guión; hágala visual, una historia contada en imágenes.

Goldman lo hace en *Marathon Man*. Adaptó su propia novela: «La gente me pregunta si lo escribí primero en forma de guión, y yo les digo que no. En absoluto. Primero fue una novela, y el hecho de que se compraran los derechos para una película es pura coincidencia.

«*Marathon Man* es un guión muy complicado. La novela es una novela interior; la mayor parte de la acción se desarrolla dentro de la cabeza del chico. La única escena que se representa de manera directa en el libro y en la película es la escena con

Olivier en el distrito de los diamantes. Es una escena exterior. No tuve que transformarla demasiado porque siempre funcionó. Funcionaba en el libro, funcionaba en el guión y funcionaba en la película.»

Cuando se adapta una novela para escribir un guión, no se está obligado a permanecer fiel al material original. No hace mucho he escrito un guión adaptado de una novela. Tuve que empezar desde cero. Era un libro sobre un desastre; un meteorólogo descubre que se avecina un nuevo período glacial. Por supuesto, nadie le cree, y cuando el tiempo cambia ya es demasiado tarde. La nueva era glacial comienza. El meteorólogo y un grupo de científicos son enviados a examinar el glacial de Islandia, pero el barco se congela en el hielo. La novela acaba con el protagonista muerto por congelación.

Ése era el libro. La historia de un desastre de 650 páginas que acaba mal.

Decidí mantener al personaje principal, pero quería situarle en un conflicto emocional para conseguir un mayor impacto dramático. Así que le transformé en un profesor sin pelos en la lengua a la hora de expresar sus opiniones políticas, que ha presentado su candidatura para un puesto permanente en la universidad de Nueva York. Sus «irresponsables» declaraciones sobre la inminente glaciación podrían comprometer su nombramiento.

Luego tuve que decidir lo que hacía con la historia. Tenía que cambiar el final y hacerlo «optimista» o positivo. Quería que vivieran, no que murieran en el hielo congelado. Así que tuve que construir nuevos elementos *basados* en la novela. Empecé sabiendo que quería un comienzo emocionante. Revisé el libro y, en la página 287, me encontré al protagonista viajando al glacial de Islandia para medir su avance. Decidí empezar el guión allí, en la inmensa llanura de hielo. Un elemento visual. Cuando están descendiendo hacia el corazón del glacial hay un terremoto que provoca una avalancha. Sobreviven de puro milagro. Es una secuencia visual llena de fuerza que plantea la historia de manera adecuada.

Cuando el profesor regresa a Nueva York y presenta sus hallazgos ante sus superiores, éstos no le creen. La primera ventisca del año, el aviso, se convierte en el nudo de la trama del final del primer acto. Se produce el Día de Todos los Santos (idea mía), porque es posible y constituye una buena secuencia visual.

Una visión del próximo futuro.

El segundo acto planteaba otro problema. Reduje la mayor parte de la acción a tres secuencias principales: una, el protagonista organiza una red mundial de científicos para intentar resolver el problema; dos, la ciudad de Nueva York se congela, y tres, la gente acaba por aceptar la realidad de los hechos e intenta elaborar un plan. Fui armando estas secuencias entrelazándolas con incidentes tomados del libro, sabiendo que tenía que evitar todos los lugares comunes de las películas de desastres; en ese momento no había mercado para ellas. Como ya he dicho, el final original no funcionaba y tenía que cambiarse. Acabé con una historia de supervivencia de corte futurista.

Cambié la acción de manera que, cuando el barco del científico queda atrapado en el hielo (el nudo de la trama del final del segundo acto), el personaje principal, junto con su novia, también científica, y otras siete personas, abandonan el barco e intentan adaptarse a las condiciones de vida sobre el hielo del mismo modo que lo han hecho los esquimales durante los últimos mil años.

Después, el tercer acto es completamente nuevo. Los personajes viajan en un grupo de nueve personas, cazando caribús y desprendiéndose de los últimos vestigios del siglo veinte. Acabé el guión en el momento en que la novia del meteorólogo alumbra al hijo de ambos.

Funcionó muy bien.

Cuando se adapta una novela para un guión, ésta tiene que convertirse en una experiencia visual. Ésa es su tarea como guionista. Sólo tiene que serle fiel a la *integridad del material de partida*.

Por supuesto, hay excepciones. Quizás la excepción más singular sea el guión escrito por John Huston para *El halcón maltés*. Huston acababa de terminar la adaptación del guión para *El último refugio*, con Humphrey Bogart e Ida Lupino, basado en el libro de W. R. Burnett. La película tuvo mucho éxito y a Huston le dieron la oportunidad de escribir y dirigir su primera película. Decidió hacer una nueva versión de *El halcón maltés*, de Dashiell Hammett. La historia del detective Sam Spade había sido filmada en dos ocasiones anteriores por la Warner Brothers, una como comedia en 1931, con Ricardo Cortez y Bebe Daniels, y otra en 1936, titulada *Satan Met a Lady*, con Warren Williams y Bette Davis. Las dos fueron un fracaso.

A Huston le gustaba la atmósfera del libro. Pensó que podía plasmarla en su integridad en una película, presentándola como una historia detectivesca dura y áspera, en consonancia con el estilo de Hammett. Justo antes de marcharse de vacaciones, le dio el libro a su secretaria y le dijo que lo revisara desglosando la narración escrita y dándole forma de guión, especificando en cada escena si era interior o exterior, y describiendo la acción básica por medio de los diálogos del libro. Luego se fue a México.

Mientras estaba fuera, de alguna manera el guión cayó en manos de Jack L. Warner. —Me encanta. Realmente ha sabido captar el tono del libro, —le dijo al sorprendido autor/director. —Ruédela tal y como está... ¡con mis bendiciones!

Huston hizo exactamente eso, y el resultado es un clásico del cine americano.

William Goldman habla de las dificultades a las que se enfrentó al escribir *Dos hombres y un destino*: «En primer lugar, la investigación para películas del oeste es muy lenta, porque la mayor parte del material es inexacto. Para empezar, los autores de novelas del oeste están interesados en perpetuar mitos que son falsos. Es difícil averiguar lo que realmente ocurrió.»

Goldman se pasó ocho años investigando sobre Butch Cassidy, y de vez en cuando encontraba «un libro, o algunos artículos, o algo o uno suelto sobre Butch. No

había nada sobre Sundance; era una figura desconocida hasta que se fue a Sudamérica con Butch.»

Goldman consideró necesario alterar la historia para que Butch y Sundance dejaran el país y se fueran a Sudamérica. Estos dos *fuera-de-la-ley* fueron los últimos de su especie. Los tiempos estaban cambiando, y el proscrito del oeste ya no podía recurrir al mismo tipo de trabajos con los que se ganaba la vida desde el fin de la guerra civil.

«En la película», dice Goldman, «Butch y Sundance roban algunos trenes y entonces se forma una gran banda de perseguidores que los acosa sin descanso. Saltan desde un acantilado cuando se dan cuenta de que no pueden despistarlos, y se van a Sudamérica. Pero en la vida real, cuando Butch Cassidy se enteró de la existencia de esta banda, se largó. Se fue sin más. Sabía que era el fin; no podía vencerlos...»

«Me parecía que tenía que justificar por qué mi héroe lo deja todo y escapa, así que intenté hacer al pelotón tan implacable como pudiera para que el público estuviera deseando que ellos se marcharan de allí a toda prisa.

«La mayor parte de la película es inventada. Utilicé algunos hechos. *Sí* que robaron un par de trenes, y *sí* que utilizaron demasiada dinamita y volaron el vagón en pedazos; *sí* hubo un tipo, Woodcock, que *estaba* en los dos trenes; *sí* que fueron a Nueva York, *sí* que fueron a Sudamérica, *sí* que murieron en un tiroteo en Bolivia. Todo lo demás son cosas tomadas de aquí y de allá; todo es inventado.»

«La historia», observó T. S. Eliot en una ocasión, «no es más que un pasillo artificial.» Si está usted escribiendo un guión histórico, no tiene que ser fiel a la historia en su tratamiento de los personajes, sólo en el tratamiento del acontecimiento histórico y el resultado de ese acontecimiento.

Si tiene que añadir nuevas escenas, hágalo. Si es necesario, añada una secuencia de acontecimientos que personalice la historia al tiempo que la dirige hacia un resultado histórico real. *Napoleón*, del realizador francés Abel Gance, rodada originalmente en 1927 y recientemente desenterrada por Kevin Brownlow y presentada por Francis Ford Coppola, es un ejemplo extraordinario de cómo utilizar la historia como trampolín. La película se remonta a los primeros años de la vida de Napoleón (Gance dramatiza el notable talento militar del niño en una batalla de bolas de nieve. ¡Recuerde que la acción es el personaje!), y luego salta al año 1789 para mostrarnos seis años de la Revolución Francesa, que termina cuando Napoleón asume el mando del Ejército francés. La película termina con la magnífica secuencia en tríptico (un proceso en tres pantallas) en la que Napoleón conduce al Ejército francés a Italia.

Pero tampoco se tome *demasiadas* libertades con la historia.

En un taller de escritura de guiones realizado recientemente en Europa, un estudiante francés escribió una película sobre Napoleón en la que éste es transportado desde Waterloo hasta Santa Elena. Lo transformó en una romántica historia de

espadachines, una historia de acción y aventura llena de inexactitudes históricas y acontecimientos descaradamente ficticios. No preparó ni investigó lo suficiente para conseguir que su historia fuera algo más que un buen ejemplo de un guión mal escrito.

La adaptación de una obra de teatro para el cine debe abordarse de la misma manera. Se enfrenta usted a una *forma* distinta, pero utilizando los mismos principios.

Una obra de teatro se narra a través del diálogo y se ocupa del *lenguaje* de la acción dramática. Los personajes hablan de cómo se sienten, de recuerdos, emociones y acontecimientos. Cabezas parlantes. El escenario, los decorados y el fondo argumental están eternamente fijados en el marco de las restricciones del arco del proscenio.

Hubo un momento en la carrera de Shakespeare en el que éste maldijo las restricciones del escenario, llamándolo «cadalso despreciable» y «esta O de madera», y suplicó al público que «supla sus deficiencias en su cabeza». Sabía que el escenario no puede captar el vasto espectáculo de dos ejércitos emplazados contra el fondo del cielo vacío en las ondulantes llanuras de Inglaterra. Sólo cuando acabó *Hamlet* pudo trascender las limitaciones del escenario, creando un gran arte escénico.

Cuando adapte una obra de teatro para el cine, tiene que visualizar los acontecimientos a los que se hace alusión o de los que se habla. Las obras de teatro utilizan el lenguaje y el diálogo dramático. En *Un tranvía llamado deseo* o *La gata sobre el tejado de zinc caliente*, de Tennessee Williams; *La muerte de un viajante*, de Arthur Miller, o *El largo viaje hacia la noche*, de O'Neill, la acción se desarrolla en el escenario, en decorados, y los actores hablan en monólogos o entre ellos. Eche un vistazo a cualquier obra de teatro, ya sea una obra contemporánea de Sam Shepard como *La maldición de la clase trabajadora*, o *Quién teme a Virginia Woolf*, de Edward Albee.

Como la acción de una obra dramática es hablada, tiene usted que abrirla para introducir una dimensión visual. Es posible que tenga que añadir escenas y diálogos a los que el texto sólo hace alusión, para luego estructurarlos, diseñarlos y escribirlos de tal modo que le conduzcan a las escenas principales que se desarrollan sobre el escenario. Busque en el diálogo los modos de extender visualmente la acción.

Un buen ejemplo es la película australiana *Consejo de guerra*. La obra de teatro, escrita por Kenneth Ross (el autor de *Chacal*) y adaptada y dirigida por el realizador australiano Bruce Beresford, cuenta la historia de un comando militar australiano que es acusado, llevado ante la corte marcial y, por último, ejecutado por matar al enemigo «de manera poco ortodoxa y poco civilizada» (en guerra de guerrillas) durante la guerra de los Bóers (1900). Se convierte en una víctima política, un peón del juego de la guerra, un australiano sacrificado en el altar del sistema colonial inglés de principios de siglo. La obra se desarrolla en la sala del tribunal, pero la película abre la acción para incluir «flashbacks» de batallas, además de escenas de la vida personal del soldado. El resultado es una película estupenda que nos obliga a

reflexionar.

Tanto la obra de teatro como la película destacan por méritos propios, lo que es un tributo tanto al dramaturgo como al realizador.

Los guiones que tratan de personas, ya sean vivas o muertas —los guiones biográficos—, han de ser selectivos y centrados para resultar eficaces. *El joven Winston*, por ejemplo, escrito por Carl Foreman, se ocupa únicamente de algunos incidentes de la vida de Winston Churchill antes de su elección como primer ministro.

La vida de su personaje no es más que el principio. ¡Sea selectivo! Elija sólo algunos incidentes o acontecimientos de su vida, y luego estructúrelos formando una línea argumental dramática. *Quiere ser libre*, de Tom Rickman, *Lawrence de Arabia*, escrita por Robert Bolt, y *Ciudadano Kane* (más o menos inspirada en la vida de William Randolph Hearst), de Orson Welles y Herman Mankowitz, son buenos ejemplos de cómo pueden presentarse y estructurarse de manera dramática algunos incidentes de la vida de un personaje.

El modo de abordar la vida del sujeto elegido determina la línea argumental básica; sin una línea argumental no hay historia; sin historia no hay guión.

Hace poco, una de mis alumnas consiguió los derechos para la pantalla de la vida de la primera mujer que dirigió un periódico importante en una gran ciudad. Intentó meterlo todo en la historia: los primeros años de su vida, «porque eran *tan* interesantes»; su matrimonio e hijos, «porque el planteamiento era tan poco común»; sus primeros años como periodista, cuando cubrió varias noticias importantes, «porque eran *tan* emocionantes», y cómo consiguió el empleo de directora y varias noticias de importancia, porque «es lo que la ha hecho famosa».

Intenté convencerla de que se concentrara sólo en unos pocos acontecimientos de la vida de la mujer, pero estaba demasiado fascinada por el tema como para ver las cosas con objetividad. Así que le propuse un ejercicio. Le dije que escribiera el argumento del guión en unas cuantas páginas. ¡Se presentó con veintiséis páginas, y sólo había llegado a la mitad de la vida de su personaje! Aquello no era una historia sino una cronología, y resultaba aburrido. Le dije que aquello no funcionaba y le sugerí que se concentrara en una o dos de las historias de la carrera de la directora. Una semana más tarde, volvió diciendo que había sido incapaz de elegir las adecuadas. Abrumada por la indecisión, se desanimó y deprimió, y por último renunció al proyecto, desesperada. Me llamó un día llorando, y le recomendé que volviera a estudiar el material, que eligiera tres de los acontecimientos más interesantes de la vida de la mujer (recuerde que la escritura es elección y selección) y, si era necesario, que hablara con la mujer sobre los que *ella* consideraba los aspectos más interesantes de *su* vida y su carrera. Ella lo hizo y consiguió elaborar un argumento basado en la noticia cubierta por la periodista que desembocó en su nombramiento como la primera mujer directora de periódico. Esta historia pasó a ser el «gancho» o base del guión.

Sólo tiene 120 páginas para contar su historia. Elija cuidadosamente los acontecimientos de manera que enfatizen e ilustren su guión con buenos elementos visuales y dramáticos. El guión debería estar basado en las necesidades dramáticas de su historia. Después de todo, el material original es material original. Es un punto de partida, no un fin en sí mismo.

A los periodistas parece costarles mucho trabajo aprender esto. Con frecuencia les resulta difícil redactar un guión basado en un artículo. No sé por qué, excepto quizás porque los métodos para elaborar un argumento dramático en una película son exactamente los contrarios a los del periodismo.

Un periodista aborda su tarea consiguiendo hechos y reuniendo información, realizando investigación documental además de entrevistar a las personas relacionadas con el suceso. Una vez que tienen todos los hechos, pueden elaborar la historia. Cuantos más hechos reúna un periodista, más información tendrá; puede usar una parte, todo o nada. Una vez que ha recogido los hechos, busca el «gancho» o «enfoque» del tema y después escribe la historia, utilizando sólo los hechos que resaltan y respaldan la noticia.

Eso es buen periodismo.

Pero escribir un guión es todo lo contrario. El guión se plantea a partir de una *idea*, un *tema*, una acción y un personaje, y luego se elabora una línea argumental que lo dramatice. Una vez que se tiene la línea argumental básica —tres tipos atracan el Chase Manhattan Bank—, ésta se amplía; se realizan investigaciones, se crean personajes, se preparan las biografías de los personajes, se realizan entrevistas si es necesario, se recogen todos los hechos y la información que pueda faltar para construir y sentar las bases de la historia. Si necesita algo para la historia, ¡invénteselo!

En un guión, los hechos *apoyan* la historia; podría decirse que incluso la crean.

Al escribir un guión, se va de lo general a lo particular; primero se encuentra la idea para la historia, luego se recogen los datos. En el periodismo, se va de lo particular a lo general; primero se recogen los datos y luego se elabora la historia.

Un conocido periodista estaba escribiendo un guión basado en un polémico artículo que había escrito para una revista de difusión nacional. Tenía todos los hechos a su disposición, pero le resultaba tremendamente difícil olvidarse del artículo y dramatizar los elementos necesarios para convertirlo en un buen guión. Estuvo mucho tiempo intentando encontrar los hechos y los detalles «adecuados», y después no fue capaz de pasar de las primeras treinta páginas del guión. Se quedó atascado, se dejó llevar por el pánico y dio el carpetazo a lo que podría haber sido un guión muy bueno.

No podía permitir que el artículo fuera el artículo y el guión el guión. Quería ser fiel al otro material, y eso simplemente no da resultado.

Mucha gente quiere escribir un guión cinematográfico o para la televisión basado en un artículo de una revista o periódico. Si va usted a adaptar un artículo para un

guión, tiene que abordarlo desde el punto de vista del guionista. ¿De qué trata la historia? ¿Quién es el protagonista? ¿Cómo termina? ¿Trata de un hombre que ha sido capturado, juzgado y hallado inocente de la acusación de asesinato, y que resulta ser culpable después de celebrado el juicio? ¿Trata de un joven que diseña, construye y conduce coches de carreras y que llega a ser un campeón? ¿De un médico que encuentra un remedio para la diabetes? ¿Del incesto? ¿Sobre *quién* trata? ¿De *qué* trata? Cuando responda a esas preguntas, podrá elaborar la estructura dramática.

Hay muchos problemas legales si se quiere escribir un guión para el cine o la televisión a partir de la adaptación de un artículo o noticia periodística. En primer lugar, tiene que obtener el permiso para escribir el guión: eso significa conseguir la cesión de los derechos de las personas implicadas, negociar con el autor y posiblemente con la revista o periódico. La mayoría de las personas se muestran dispuestas a colaborar para intentar llevar su historia a la pantalla o a la televisión. Si su propósito es firme, debería de consultar a un abogado especializado en estos asuntos, o a un agente literario.

Pero no se quede atascado en los detalles legales. Si no quiere ocuparse de eso ahora, no lo haga. Escriba primero el guión o un primer borrador. Hay algo que le ha atraído hacia ese tema. ¿Qué es? Estúdiele. Puede que decida escribir el guión basado en el artículo o historia, y ver luego cómo resulta. Si es bueno, es posible que quiera enseñárselo a las personas implicadas. Si *no lo hace*, nunca sabrá qué habría ocurrido. Y de eso precisamente se trata.

Hemos hablado de escribir guiones basados en novelas, obras de teatro y artículos, y aún no nos hemos hecho la necesaria pregunta: ¿En *qué* consiste el arte de la adaptación?

Respuesta: en NO ser fiel al original. Un libro es un libro, una obra de teatro es una obra de teatro, un artículo es un artículo, y un guión es un guión. Una adaptación es siempre un guión original. Son formas distintas.

Como manzanas y naranjas.

\* \* \*

Como ejercicio: abra una novela al azar y lea unas cuantas páginas. Observe cómo se describe la acción narrativa. ¿Se desarrolla en la mente del personaje? ¿Está contada con diálogos? ¿Y las descripciones? Tome una obra de teatro y haga lo mismo. Observe cómo los personajes hablan de sí mismos o de la acción de la obra. Cabezas parlantes. Luego lea unas cuantas páginas de un guión (servirá cualquiera de los extractos que aparecen en este libro) y observe cómo trata el guión los detalles y acontecimientos *exteriores*, lo que *ve* el personaje.

## 12. La forma del guión

---

*En el que ilustramos la sencillez de la forma del guión*

Cuando era director del departamento de guiones de Cinemobile y leía una media de tres guiones por día, me daba cuenta desde el primer párrafo de si el guión había sido escrito por un profesional o un aficionado. Una gran abundancia de tomas de la CÁMARA como planos largos, primeros planos, instrucciones sobre zooms, panorámicas y trávelins traicionaban de inmediato al guionista novato que no sabía lo que estaba haciendo.

Como lector, siempre estaba buscando una excusa para no leer un guión. Así que cuando encontraba una, como demasiadas indicaciones sobre la CÁMARA, la utilizaba. No tenía que leer diez páginas. No se puede vender un guión en Hollywood sin la ayuda de un lector.

No le dé al lector una excusa para no leer su guión.

De eso se ocupa precisamente la forma del guión: de lo que *es* un guión profesional y de lo que *no* lo es.

Al parecer, todo el mundo tiene una serie de ideas equivocadas sobre la forma del guión. Algunas personas dicen que al escribir un guión se está «obligado» a escribir en TOMAS DE CÁMARA; ¡si les preguntas por qué, mascullan algo así como «para que el director sepa qué filmar»! Así que se dedican a un ejercicio elaborado y sin sentido llamado «escribir en TOMAS DE CÁMARA».

No da resultado.

La forma del guión es simple; en realidad es tan simple que la mayoría de la gente intenta hacerla más complicada. Richard Feynman, el físico de Cal Tech galardonado con el premio Nobel, comentó en una ocasión que «las leyes de la naturaleza son tan simples que tenemos que alzarlos por encima de la complejidad del pensamiento científico para poder verlas». A cada acción le corresponde una reacción igual y de sentido contrario. ¡Qué puede haber más simple que eso!

F. Scott Fitzgerald es un ejemplo perfecto. Fitzgerald, quizá el novelista americano con más talento de todo el siglo veinte, vino a Hollywood a escribir guiones. Fracasó miserablemente: intentó «aprender» las TOMAS DE CÁMARA y la

intrincada tecnología del rodaje, y permitió que esto le estorbara a la hora de escribir guiones. Ni uno solo de los guiones en los que trabajó fue rodado sin sufrir antes muchas correcciones. Su único guión logrado está incompleto: *Infidelity*, escrito para Joan Crawford en los años treinta. Es un hermoso guión, estructurado como una fuga visual, pero el tercer acto está incompleto y el guión va acumulando polvo en los sótanos del estudio.

La mayoría de las personas que quieren escribir guiones tienen algo de Scott Fitzgerald en ellas.

El guionista *no tiene la responsabilidad* de especificar las tomas de la cámara y la terminología detallada del rodaje. No es ése el trabajo del escritor. Su trabajo no es decirle al director *qué* tiene que rodar y *cómo*. Si especifica usted cómo debe rodarse cada escena, lo más probable es que el director tire el guión a la basura. Y con razón.

El trabajo del escritor es escribir el guión. El trabajo del director es rodar el guión, tomar las palabras sobre el papel y transformarlas en imágenes en la película. La función del director de fotografía es iluminar la escena y colocar la cámara para captar cinematográficamente la historia.

En una ocasión me encontraba en el estudio en el que se estaba rodando *El regreso*, con Jane Fonda, Jon Voight y Bruce Dern. Hal Ashby, el director, estaba ensayando una escena con Jane Fonda y Penelope Milford, mientras Haskell Wexler, el director de fotografía, se preparaba para situar la CÁMARA.

Así es como se hizo. Hal Ashby se sentó en un rincón con Jane Fonda y Penelope Milford y repasó el contexto de la escena. Haskell Wexler estaba diciéndoles a los operarios dónde tenían que colocar las luces. Ashby, Fonda y Milford empezaron a esbozar la escena; ella se mueve en esta línea, Penny entra a esta señal, se dirige a la cama, enciende la tele, y así sucesivamente. Una vez establecida la idea general, Haskell Wexler las siguió con su «ocular», determinando la primera toma de la cámara. Cuando Hal Ashby terminó de trabajar con Fonda y Milford, Haskell Wexler le enseñó dónde quería colocar la cámara. Ashby se mostró de acuerdo. Colocaron la cámara, las actrices entraron en escena, ensayaron unas cuantas veces, se hicieron pequeños retoques y ya estaban preparadas para una toma.

Así son las cosas. El cine es un trabajo en equipo; varias personas trabajan en colaboración para hacer una película. ¡No se preocupe de los ÁNGULOS DE CÁMARA! ¡Olvídese de escribir escenas en las que se describan los intrincados movimientos de una cámara Panavision 70 con un objetivo de 50 mm. sobre una grúa Chapman!

Sin embargo, hubo un tiempo, en las décadas de los veinte y los treinta, en el que el trabajo del director era dirigir a los actores y el trabajo del guionista era escribir en ÁNGULOS DE CÁMARA para el operador de cámara. Ya no es así. No es tarea suya.

Su tarea es escribir el guión. Escena a escena, toma a toma.

¿Qué es una toma?

*Una toma es lo que ve la CÁMARA.*

Las escenas están formadas por tomas, una sola o una serie de ellas; no tiene importancia cuántas sean o de qué tipo. Hay toda clase de tomas. Puede usted escribir una escena descriptiva, como «el sol alzándose por encima de las montañas», y el director puede utilizar una, tres, cinco o diez *tomas* diferentes para obtener visualmente la sensación del «sol alzándose por encima de las montañas».

Una escena está escrita en *toma maestra* o *tomas específicas*. Una toma maestra cubre una *zona general*, una habitación, una calle, un vestíbulo. Una *toma específica* se concentra en una parte determinada de la habitación, en la puerta, por ejemplo, o en la fachada de una tienda determinada en una determinada calle o edificio. Las escenas de *El expreso de Chicago* y *Chinatown* se presentan en tomas maestras. *Network* utiliza tomas específicas y tomas maestras. Si quiere usted escribir una escena de diálogo en toma maestra, lo único que tiene que escribir es INT. RESTAURANTE - NOCHE, y dejar simplemente hablar a sus personajes, sin referencia alguna a la CÁMARA o toma.

Puede mostrarse usted tan general o tan específico como quiera. Una escena puede ser una toma —un coche pasando por la calle a toda velocidad— o una serie de tomas de una pareja discutiendo en una esquina.

*Una toma es lo que ve la CÁMARA.*

Vamos a echar otro vistazo a la forma del guión.

**(1) EXT. DESIERTO DE ARIZONA – DÍA**

(2) Un sol cegador quema la tierra. Todo es llano y árido. A lo lejos se levanta una nube de polvo mientras un jeep cruza el paisaje.

**(3) MOVIMIENTO**

El jeep corre entre las plantas de artemisa y los cactus.

**(4) INT. JEEP – SOBRE JOE CHACO**

(5) Joe conduce alocadamente. JILL, una atractiva veinteañera, está sentada a su lado.

(6) JILL

(7) (gritando)

(8) ¿A qué distancia está?

JOE

A unas dos horas. ¿Estás bien?

(9) Ella sonrío con cansancio.

JILL

Me las arreglaré.

(10) De repente, el motor CHISPORROTEA. Se miran preocupados.

(11) CORTEA:

¡Sencillo!, ¿verdad?

Esta es la forma correcta que debe tener un guión profesional en la actualidad. Hay muy pocas reglas, y éstas son los principios generales:

*Línea 1* — es el escenario general o específico. Estamos fuera, EXT., en algún lugar

del DESIERTO DE ARIZONA; el momento es DÍA.

*Línea 2* — deje un doble espacio y luego pase a la descripción de la gente, lugares o acción, a un solo espacio, de margen a margen. Las descripciones de personajes o lugares no deben ocupar más de unas cuantas líneas.

*Línea 3* — deje un doble espacio; el término general «movimiento» especifica un cambio en el foco de la cámara. (No es una indicación para la cámara. Es una «sugerencia».)

*Línea 4* — doble espacio; hay un cambio desde el *exterior* al *interior* del jeep. La cámara se detiene en el personaje, Joe Chaco.

*Línea 5* — Los nuevos personajes aparecen siempre en mayúsculas.

*Línea 6* — El nombre del personaje que habla se escribe siempre con mayúsculas y se sitúa en el centro de la página.

*Línea 7* — Las acotaciones escénicas para el actor se escriben entre paréntesis bajo el nombre del personaje que habla. Siempre a un solo espacio. No abuse de ellas; utilícelas sólo cuando sea necesario.

*Línea 8* — El diálogo se sitúa en el centro de la página, de manera que el personaje que habla forme un bloque en mitad de la página, rodeado por la descripción de margen a margen. Cuando hay varias líneas de diálogo, se escriben siempre a un espacio.

*Línea 9*— Las acotaciones escénicas incluyen también lo que hacen los personajes en la escena. Reacciones, silencios y demás.

*Línea 10*— Los efectos de sonido o de música siempre se escriben en mayúsculas. No cargue las tintas en los efectos. El último paso del proceso de realización de una película es dársela a los montadores de la música y efectos sonoros. La película está «cerrada», es decir, la secuencia de imágenes no puede cambiarse ni alterarse. Los técnicos de sonido hojean el guión buscando las indicaciones de música y efectos de sonido, y usted puede ayudarles escribiendo estas referencias en mayúsculas.

La película se compone de dos sistemas: la *película*, lo que vemos, y el *sonido*, lo que oímos. La parte de la película está completa antes de ir a sonido, y luego las dos partes son sincronizadas. Es un proceso largo y complicado.

*Línea 11* — Si quiere usted señalar el final de una escena, puede escribir «CORTA A:» o «ENCADENADO:» (*encadenado* significa que dos imágenes se superponen; una desaparece a medida que aparece la otra), o «FUNDE A

NEGRO». Hay que señalar que los efectos ópticos como los «fundidos» o «encadenados» son en realidad decisiones relativas a la película, a cargo del director o del montador. No son responsabilidad del autor.

Esto es todo lo referente a la forma básica del guión. Es sencillo.

Es una forma nueva para la mayoría de las personas que quieren escribir guiones, así que dedique algún tiempo a «aprender» a utilizarla. No tema cometer errores. Se tarda un poco en acostumbrarse, y cuanto más se hace, más fácil resulta. A veces hago que mis alumnos escriban diez páginas de un guión simplemente para que «le cojan el truco» a la forma.

En una ocasión tuve un alumno que era periodista de televisión para el noticiario de la CBS. Quería escribir un guión, pero se negaba a aprender la forma. Escribió su guión como si fuera una noticia, utilizando incluso el mismo papel. Cuando se lo comenté, me dijo que lo cambiaría cuando hubiera terminado el primer borrador. Él escribía así, me explicó, y no se sentía a gusto escribiendo de cualquier otro modo. Y no pensaba cambiarlo. El resultado fue que nunca terminó el guión.

Si va usted a escribir un guión, ¡hágalo correctamente! Escríbalo en forma de guión desde el principio. Es en su propio beneficio.

La palabra CÁMARA se utiliza muy poco en el guión contemporáneo. Si su guión ocupa 120 páginas, no debería de haber más de unas pocas referencias a la CÁMARA. Unas diez, quizás. —Pero —dice la gente—, si no se utiliza la palabra CÁMARA, y la toma es lo que ve la CÁMARA, ¿cómo se escribe la descripción de la toma?

La regla es: ¡ENCUENTRE EL TEMA DE LA TOMA!

¿Qué es lo que ve la CÁMARA, o el ojo en el centro de su frente? ¿Qué es lo que ocurre dentro del encuadre de cada toma?

Si Bill sale de su apartamento y se mete en el coche, ¿cuál es el tema de la toma?

¿Bill? ¿El apartamento? ¿El coche?

El tema de la toma es Bill.

Si Bill se sube al coche y se aleja calle abajo, ¿cuál es el tema de la toma? ¿Bill, el coche o la calle?

El tema es el coche, a menos que quiera que la escena se desarrolle en el interior del coche: INT. COCHE — DIA. En movimiento o no.

Una vez que haya determinado el tema de la toma, puede pasar a describir la acción visual que se desarrolla dentro de la toma.

He compilado una lista de términos para sustituir a la palabra CÁMARA en su guión. Siempre que tenga dudas sobre si debe utilizar la palabra CÁMARA, *no lo haga*. Busque otro término que la sustituya. Estos términos generales utilizados en las descripciones de las tomas le permitirán escribir su guión de manera simple, eficaz y visual.

## Términos Del Guión

(para sustituir a la palabra CÁMARA)

REGLA: ENCUENTRE EL TEMA DE SU TOMA.

### 1. ÁNGULO EN (el sujeto de la toma)

Una persona, lugar o cosa: ANGULO EN BILL saliendo del edificio de apartamentos.

### 2. SOBRE el sujeto de la toma)

También una persona, lugar o cosa: SOBRE BILL cuando sale de su apartamento.

### 3. OTRO ÁNGULO

Una variación de una TOMA: OTRO ANGULO de Bill saliendo de su apartamento.

### 4. ÁNGULO MÁS AMPLIO

Un cambio de *foco* en una escena: se pasa de ÁNGULO EN Bill a ÁNGULO MAYOR, que ahora incluye a Bill y lo que le rodea.

### 5. NUEVO ÁNGULO

Otra variación de una toma, usada a menudo para «desglosar la página», para conseguir una «visión más cinematográfica»: UN NUEVO ÁNGULO de Bill y Jane bailando en una fiesta.

### 6. PDV

El PUNTO DE VISTA de una persona, cómo ve algo: ÁNGULO EN Bill, bailando con Jane, y desde el PDV de Jane, Bill está sonriendo y divirtiéndose. Podría también considerarse el PDV DE LA CÁMARA.

### 7. ÁNGULO INVERTIDO

Un cambio de perspectiva, generalmente el contrario a la toma PDV. Por ejemplo, el PDV de Bill cuando mira a Jane, y un ÁNGULO INVERTIDO de Jane mirando a Bill; es decir, lo que *ella* ve.

### 8. TOMA POR ENCIMA DEL HOMBRO

Utilizada a menudo para las tomas de PDV y de ÁNGULO INVERTIDO. Por lo general la parte de atrás de la cabeza de un personaje ocupa el primer plano del *encuadre* y aquello que está mirando ocupa el fondo del encuadre. El *encuadre* es la línea que marca los límites de lo que ve la CÁMARA, a veces llamado «línea

de encuadre».

## 9. TOMA EN MOVIMIENTO

Se centra en el movimiento de una toma: UNA TOMA EN MOVIMIENTO del jeep corriendo por el desierto. Bill acompañando a Jane a la puerta. Ted *se mueve* para coger el teléfono. Solamente tiene que indicar TOMA EN MOVIMIENTO. Olvídese de las tomas desde camiones, panorámicas, tomas ladeadas, trávelins, zooms y grúas.

## 10. TOMA A DOS

El tema de la toma son dos personas: UNA TOMA A DOS de Bill y Jane hablando en la puerta. También hay TOMA A TRES: el compañero de piso de Jane, UN HOMBRE corpulento que mide 1,90, abre la puerta principal.

## 11. PRIMER PLANO

Como indica su nombre: un primer plano. Se utiliza con moderación, para acentuar. Un PRIMER PLANO de Bill mirando al compañero de piso de Jane. En *Chinatown*, cuando Jake Gittes tiene un cuchillo en la nariz, Robert Towne indica un PRIMER PLANO. Es una de las escasas ocasiones en las que utiliza el término en el guión.

## 12. INSERTO (de algo)

Un primer plano de «algo»: una fotografía, un artículo o titular de periódico, la esfera de un reloj o un número de teléfono se «insertan» en la escena.

Conocer estos términos le ayudará a escribir un guión con seguridad y ejerciendo su capacidad de elección, sabiendo lo que está haciendo sin necesidad de indicaciones específicas para la CÁMARA.

Eche un vistazo a la forma del guión contemporáneo. A continuación incluyo las nueve primeras páginas de mi guión *The Run*, una película de acción aún sin producir. Se abre con una secuencia de acción. Es la historia de un hombre que se propone batir el récord de velocidad sobre el agua en un barco-cohete.

Estudie la forma; busque el tema de cada toma y la manera en que cada una de ellas presenta una pieza individual en el entramado de la secuencia.

La «primera vuelta» se refiere al título de la secuencia individual; es el primer intento de batir el récord de velocidad sobre el agua.

*(página 1 del guión)*

«THE RUN»

FUNDIDO:

«primera vuelta»

## EXT. LAGO BANKS, WASHINGTON – MOMENTOS ANTES DEL AMANECER

### UNA SERIE DE ÁNGULOS

Unas horas antes del amanecer. Algunas estrellas y la luna llena están aún prendidas al cielo de la mañana.

EL LAGO BANKS es una larga manga de agua pegada a las paredes de hormigón de la Gran Presa de Coulee. El agua refleja el trémulo resplandor de la luna. Todo está en silencio. Lleno de paz. Mantener.

Luego OÍMOS el ronco RUGIDO de un camión. Y:

CORTE A:

### PRIMER PLANO DE LOS FAROS – EN MOVIMIENTO

Un camión de carga entra EN CUADRO. RETROCEDER para mostrar al camión arrastrando un gran remolque; la carga, de extraña forma, está cubierta por una lona alquitranada. Podría ser cualquier cosa: una escultura moderna, un misil, una cápsula espacial. En realidad es las tres cosas.

### OTRO ÁNGULO

Una caravana de siete vehículos avanza con lentitud por la tortuosa carretera bordeada de árboles. Un camión de remolque y una ranchera abren la marcha. Tras otra ranchera vienen un camión y un remolque. Formando la retaguardia hay dos grandes caravanas y una camioneta taller, con el distintivo «Colonia para hombres Saga».

## INT. DE LA PRIMERA RANCHERA

Hay tres personas en el coche. En la radio suena quedamente una melodía de música «country».

STRUT BOWMAN está al volante; es un tejano enjuto y expresivo, el mejor técnico en carrocerías y mago de la mecánica al oeste del Mississippi.

JACK RYAN está sentado al lado de la ventanilla, contemplando malhumorado la oscuridad previa al amanecer.

(2)

Testarudo y con una voluntad de hierro, muchos le consideran un extravagante diseñador de barcos, un genio chiflado o un temerario piloto de carreras; las tres cosas son ciertas.

ROGER DALTON está sentado en el asiento trasero. Es un hombre tranquilo, lleva gafas y tiene el aspecto de ser el analista de sistemas de propulsión que es.

### LA CARAVANA

serpentea por la carretera bordeada de árboles en dirección a la Gran Presa Coulee y la manga de agua conocida como el Lago Banks. (Anteriormente conocido como el Lago Franklin D. Roosevelt).

## EXT. LAGO BANKS – AMANECER

El cielo se aclara mientras la caravana se dirige al lado más alejado; los vehículos parecen una fila de luciérnagas desfilando antes del amanecer.

### ÁNGULO EN LA ZONA DEL COBERTIZO DE LOS BOTES

Los coches se detienen y aparcan. El camión de cabeza se para y unos cuantos MIEMBROS DEL EQUIPO se bajan de un salto.

Otros les siguen y comienza la actividad.

Se ha levantado una larga cabaña de planchas de metal ondulado cerca del agua. El COBERTIZO, como lo llaman, alberga la zona de trabajo y está totalmente equipado con bancos de trabajo, luces y zona de herramientas. Las dos caravanas aparcan en sus inmediaciones.

### OTRO ÁNGULO

Unos cuantos miembros del equipo saltan de los vehículos y empiezan a descargar el material, llevándolo a la zona de trabajo.

### EN LA RANCHERA

Strut aparca el coche; Ryan es el primero en salir, seguido de Roger. Entra en el cobertizo.

#### NUEVO ÁNGULO

Una gran CAMIONETA DE CONTROL DE TELEVISIÓN de «Sports World», además de algunos periodistas deportivos locales de Seattle, empiezan a instalar su equipo.

#### ÁNGULO MAYOR

Varios OFICIALES y CRONOMETRADORES, todos ellos con las iniciales FIA sobre la camisa, instalan dispositivos electrónicos de cronometraje, paneles de cronómetros, consolas digitales y boyas flotantes de cronometraje. Las imágenes de vídeo del monitor de control de televisión se ensamblan en un montaje de actividad. La «atmósfera» en esta secuencia debería empezar en un tono lento, como una persona que se despierta, para adquirir gradualmente el ritmo de la secuencia tensa y emocionante del lanzamiento de un cohete.

(3)

#### INT. VIVIENDAS DE LAS CARAVANAS – INMEDIATAMENTE DESPUÉS DEL AMANECER

Jack Ryan se pone su traje de carreras de amianto y Strut le ayuda a atarse las cintas. Se introduce en el traje protector, en el que se lee claramente el nombre «Colonia para hombre Saga». Strut ata algo al traje y los dos hombres intercambian una mirada.

Sobre esto OÍMOS la voz del:

#### LOCUTOR DE TELEVISIÓN (VO)

Este es Jack Ryan. La mayoría de ustedes conocen ya la historia: Ryan, uno de los más innovadores diseñadores de vehículos acuáticos de alta velocidad, hijo del acaudalado industrial Timothy Ryan, recibió la proposición de Saga, colonia para hombres, de construir un barco de carreras que batiera el récord de velocidad sobre el agua de 286 millas por hora (460 kilómetros) que ostenta Leigh Taylor. Ryan hizo eso y más: diseñó y construyó el primer barco-cohete del mundo –exacto, un barco-cohete– de concepción y diseño revolucionarios...

#### ÁNGULO EN COBERTIZO

Saliendo del cobertizo, montado sobre dos soportes especialmente contruidos, está el barco-cohete, «Prototipo I», una barca reluciente parecida a un misil y a una aeronave de alas delta. El diseño es hermoso; parece una escultura. Los miembros del equipo conducen el bote hasta la pista de lanzamiento, que se hunde en el agua. Sobre esto, el locutor de televisión continúa.

#### LOCUTOR DE TELEVISIÓN (VO, cont.)

No se sabe exactamente qué velocidad alcanzará... ¡algunas personas afirman que ni siquiera podrá funcionar!

Pero Jack Ryan dice que esta barca puede superar fácilmente la barrera de las 400 millas por hora (642 km.).

Bien, Ryan diseñó y construyó este barco, el Prototipo I, y se lo llevó a los patrocinadores. La gran ironía fue que Saga no pudo encontrar a nadie para conducir el barco-cohete; nadie quería intentar batir el récord en él; era demasiado radical, peligroso. Fue entonces cuando Ryan, el antiguo corredor de hidroplanos, dio un paso adelante y dijo: «¡Yo lo haré!»

#### INT. CABINA DE CONTROL DEL FURGÓN DE TELEVISIÓN

Vemos una batería de monitores de televisión. NOS ACERCAMOS a una pantalla en la que el LOCUTOR DE TELEVISIÓN está entrevistando a Jack Ryan en una conferencia de prensa.

(4)

#### RYAN (en la pantalla)

Verán, yo construí este barco, pieza por pieza... lo conozco como la palma de mi mano. Si creyera que existe la más mínima posibilidad de fracasar, o de resultar

herido o matarme... ¡si no creyera que es absolutamente seguro, no lo haría! ¡Alguien tiene que hacerlo, y muy bien puedo ser yo! Me refiero a que en eso consiste la vida, ¿no? En correr riesgos, ¿no es así?

LOCUTOR DE TELEVISIÓN (en la pantalla)  
¿Está usted asustado?

RYAN (en la pantalla)  
Por supuesto... pero sé que puedo hacerlo. Si no fuera así, no estaría aquí. Es mi decisión y tengo confianza en que voy a establecer un nuevo récord de velocidad sobre el agua ¡y a vivir lo bastante como para darle a usted la oportunidad de entrevistarme *después* de haberlo hecho!

Se ríe.

ÁNGULO SOBRE OLIVIA

La mujer de Ryan, de pie junto a la barrera, se muerde los labios con nerviosismo. Tiene miedo y no lo oculta.

EXT. FURGONETA DE CONTROL DE TV – POR LA MAÑANA TEMPRANO

El LOCUTOR DE TV de la entrevista de Ryan está de pie cerca de la furgoneta de control, con el lago al fondo.

LOCUTOR DE TV Hace algunos años, Jack Ryan era un corredor de carreras de hidroplanos con mucho éxito. Lo dejó cuando un accidente le llevó al hospital... algunos de ustedes recordarán que...

ÁNGULO EN LA ZONA DE SALIDA

Un malecón alargado como un dedo se introduce en el agua. Hay un remolcador amarrado a él.

(5)

PROTOTIPO I

está sobre el agua repostando; dos tanques de oxígeno conectados a largas tuberías de polietileno desaparecen en el interior del motor. Roger supervisa el proceso.

ÁNGULO SOBRE RYAN

Jack Ryan sale de la caravana y se dirige hacia el barco-cohete. Strut le acompaña.

LOCUTOR DE TV (VO)

Así que aquí estamos; en el lago Banks, al este del estado de Washington, al lado mismo de la Gran Presa Coulee, en el que Jack Ryan se va a convertir en el primer hombre de la historia que intenta establecer un nuevo récord de velocidad sobre el agua en un barco-cohete.

EN LA ZONA DE SALIDA

Ryan camina por el embarcadero y sube al barco.

EN EL CONTROL DE CRONOMETRAJE

Una serie de mecanismos digitales de cronometraje corren frenéticamente y se estabilizan en el cero en todo el panel.

INT. PANEL DE CONTROL DE TV EN EL FURGÓN

El DIRECTOR está sentado frente a la consola de monitores de televisión y se prepara para realizar la emisión. Hay ocho pantallas alineadas frente a él, cada una con una imagen distinta: el equipo, la línea de meta, el lago, las boyas de cronometraje, la multitud, etc. Una pantalla sigue a Ryan mientras se prepara para la carrera.

LOCUTOR DE TV (VO)

Ayudando a Ryan están sus dos colaboradores: Strut Bowman, el ingeniero mecánico...

#### ÁNGULO SOBRE STRUT

de pie sobre el remolcador, con un walkie-talkie en la mano, observando cuidadosamente a Ryan.

#### LOCUTOR DE TV (VO)

... y Roger Dalton, un analista de sistemas de propulsión y uno de los científicos del Laboratorio de Propulsión a Reacción que puso al hombre en la luna...

#### ÁNGULO SOBRE ROGER

Comprueba los indicadores de combustible y otros detalles. Todo está preparado.

(6)

#### RYAN

está atado a la caseta del timón. Strut está en el remolcador contiguo.

#### INT. CASETA DEL TIMÓN DEL BARCO-COHETE

Ryan comprueba los tres indicadores en el panel de control frente a él. Enciende con un chasquido un interruptor eléctrico marcado «flujo de combustible»; una aguja indicadora salta a su posición y se mantiene ahí. Chasquea otro interruptor eléctrico marcado «flujo de agua», y otra aguja es activada. Se enciende un indicador luminoso rojo y vemos la palabra «equipado». Ryan pone las manos sobre el volante y coloca un dedo cerca del botón de «propulsión».

#### RYAN

Comprueba los indicadores y respira profundamente unas cuantas veces. Está preparado.

#### LOCUTOR DE TV (VO)

Ryan parece preparado...

#### UNA SERIE DE ÁNGULOS

de la cuenta atrás. El equipo, los cronometradores y los espectadores guardan silencio; los dispositivos electrónicos marcan el cero; el equipo de operadores de televisión enfoca al Prototipo I, suspendido como un pájaro a punto de echar a volar.

#### STRUT

observa a Ryan, esperando a que éste le haga la señal con el pulgar hacia arriba.

#### RYAN – PRIMER PLANO

Sólo vemos unos ojos mirando a través de un casco protector. Muy concentrados, muy atentos.

#### EN LA ZONA DE CRONOMETRAJE

Los cronometradores esperan; todos los ojos están clavados en los mecanismos de cronometraje y en el bote sobre el lago.

#### EL LAGO

está tranquilo, la pista de una milla métrica está marcada con tres boyas de cronometraje.

#### EN LA LÍNEA DE META

Roger y dos hombres del equipo están mirando hacia la pista, observando el punto en la distancia que es el bote.

#### EL EQUIPO DE TELEVISIÓN

espera; la atmósfera es densa por la expectante tensión.

(7)

#### PDV DE RYAN

Contempla la pista, el botón de «equipado» es claramente visible en primer plano.

#### STRUT

comprueba y vuelve a comprobar los últimos detalles. Ryan está listo. Consulta a los cronometradores: están listos. Todo a punto. Levanta el pulgar hacia Ryan y espera su señal.

RYAN

devuelve la señal.

STRUT

habla por el «walkie-talkie».

STRUT

Secuencia de cuenta atrás preparada...

*(empieza la cuenta atrás)*

10, 9, 8 ... 5, 4, 3, 2, 1, 0...

LA BOYA DE CRONOMETRAJE

emite tres destellos de luz en secuencia, rojo, amarillo y luego verde.

RYAN

enciende con un chasquido el interruptor de «on» y de repente

EL BARCO-COHETE

entra en movimiento con una gran explosión; la llama, alargada como un dedo, abrasa la superficie del agua al tiempo que el barco avanza con un gran salto.

EL BARCO

literalmente vuela hacia el extremo del lago como un misil, suspendido a varios centímetros por encima del agua mientras los extremos de los aerodeslizadores rozan el agua a más de 480 km./h (300 millas).

ALTERNA CON TOMAS

de Strut, Olivia, los cronometradores, Roger en la línea de salida, las pantallas de los monitores en la furgoneta de control de televisión.

PDV DE RYAN

El paisaje periférico está distorsionado, aplastado mientras el mundo se sume en el silencio y en imágenes visuales que pasan a gran velocidad.

EL BARCO

pasa como un rayo mientras las

(8)

CIFRAS DIGITALES

de los mecanismos de cronometraje corren hacia el infinito.

VARIOS ÁNGULOS

mientras el barco se precipita hacia la línea de llegada. El equipo, los cronometradores y los espectadores observan, sin aliento y maravillados.

RYAN

se agarra al volante cuando, de repente, vemos que sus manos «tironean» ligeramente mientras el barco vibra.

LOCUTOR DE TV (VO)

Es una carrera uniforme...

LA CONSOLA DE CRONOMETRAJE

Las cifras digitales giran a una velocidad vertiginosa.

PDV DE RYAN

El barco oscila; la vibración es cada vez más acusada, sacudiendo la visión del paisaje. Algo va mal.

DESDE LA ORILLA

Vemos la cola de gallo de la estela hacerse irregular e inconexa.

STRU Y OLIVIA

observan cómo el bote se sacude violentamente.

#### UNA SERIE DE CORTES RÁPIDOS

pasando de los espectadores al barco. Prototipo I se aparta de la pista, con Ryan paralizado al volante.

#### LOCUTOR DE TV (VO)

Esperen un momento... algo no... algo va mal... el barco se sacude...

#### PROTOTIPO I

escora hacia un lado.

#### RYAN

aprieta el botón de expulsión.

#### LOCUTOR DE TV (VO)

*(histérico)*

¡Ryan no puede dominarlo! ¡Oh, Dios mío! Va a chocar... Ryan va a chocar... oh, Dios mío...

(9)

#### LA CABINA DEL PILOTO

sale expulsada hacia arriba y describe un gran arco en el cielo, con el paracaídas arrastrándose detrás.

#### LA CÁPSULA

se dirige hacia el agua.

STRUT, EL EQUIPO, LOS CRONOMETRADORES, OLIVIA observan horrorizados e incrédulos.

#### EL BARCO

vuelca, se estrella contra el agua, se inclina de costado, fuera de control, y luego da vueltas y más vueltas de campana hasta desintegrarse ante nuestros ojos.

#### LOCUTOR DE TV (VO)

Ryan ha salido despedido... pero esperen un momento... el paracaídas no se abre... Oh, Dios mío... cómo ha podido ocurrir esto... ¡qué tragedia!

#### VARIOS ÁNGULOS

mientras el paracaídas unido a la cápsula no se abre. Ryan, encerrado en la cabina de plástico, choca contra el agua a más de 480 km./h. (300 millas).

La cápsula rebota y va saltando por el agua como una piedra en un estanque. Sólo podemos conjeturar lo que le está sucediendo a Ryan en el interior. La cápsula recorre a toda velocidad más de una milla hasta que por último se detiene.

Silencio. El mundo parece congelado en el tiempo. Y entonces:

Las SIRENAS de las ambulancias rompen el silencio, y estalla el infierno mientras la gente se dirige hacia la inerte figura de Jack Ryan, que flota indefensa en el agua. Se mantiene, luego:

#### CORTA A:

Observe cómo cada toma describe la acción y cómo los términos de la lista son utilizados para darle un aspecto «cinematográfico» sin recurrir a un exceso de instrucciones para la CÁMARA.

\* \* \*

Como ejercicio: escriba algo en forma de guión. Acuértese de encontrar el

«tema» de la toma. Muchas veces resulta útil tomar un gui3n y simplemente escribir o pasar a m3quina diez p3ginas. Cualquier parte del gui3n servir3; es sencillamente para «cogerle el truco» a escribir utilizando la forma del gui3n.

Dedique alg3n tiempo a aprender a hacerlo; puede que le resulte inc3modo al principio, pero con el tiempo se har3 m3s f3cil.

## 13. La construcción del guión

---

*En el que tratamos de la elaboración del guión*

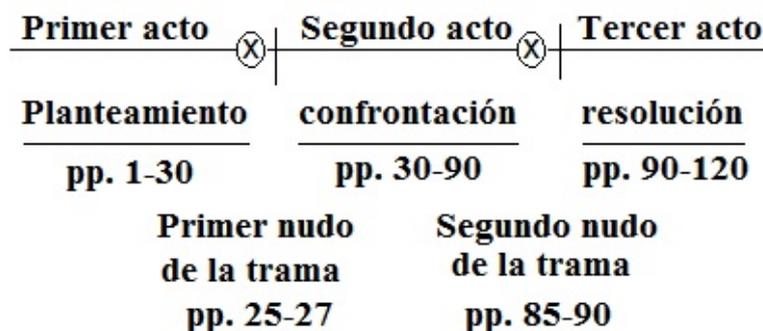
Hasta aquí hemos hablado de los cuatro elementos básicos necesarios para escribir un guión: el final, el principio, el nudo de la trama al final del primer acto y el nudo de la trama al final del segundo acto. Éstas son las cuatro cosas que es necesario conocer antes de escribir la primera palabra.

¿Y ahora qué?

¿Cómo se combinan todas estas cosas para elaborar un guión?

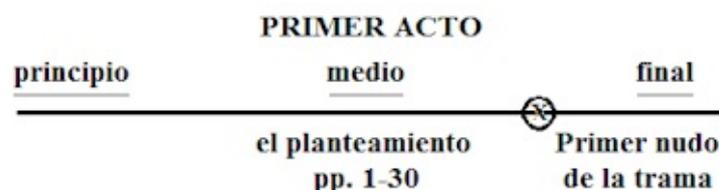
¿Cómo se construye un guión?

Echemos un vistazo al *paradigma*:



Primer acto, segundo acto, tercer acto. Principio, medio y final. Cada acto es una *unidad o bloque* de acción dramática.

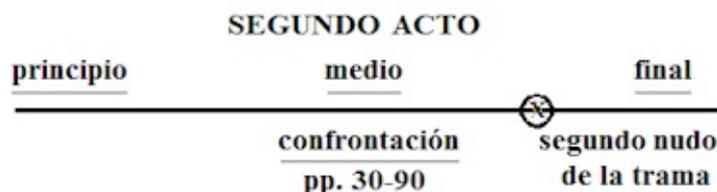
Veamos el primer acto:



El primer acto se extiende desde el *principio* del guión hasta el *nudo de la trama* al final del primer acto. Por lo tanto, hay un principio del *principio*, una mitad del

*principio* y un final del *principio*. Se trata de una *unidad* autónoma, un bloque de acción dramática. Ocupa treinta páginas aproximadamente, y alrededor de la página 25 ó 27 aparece un *nudo de la trama*, un incidente o acontecimiento que se «engancha» a la acción y le hace describir un giro en otra dirección. Lo que ocurre en el primer acto es el contexto dramático conocido como *planteamiento*. Tiene usted treinta páginas aproximadamente para *plantear* su historia; presentar al *protagonista*, formular la *premisa dramática* y *establecer la situación*, visual y dramáticamente.

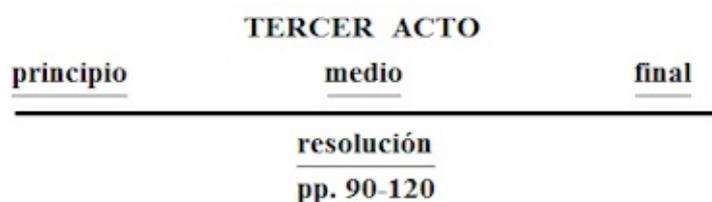
Éste es el segundo acto:



El segundo acto es el *medio* de su guión. Contiene la mayor parte de la acción. Va desde el principio del segundo acto hasta el nudo de la trama al final del segundo acto. De manera que tenemos un principio del *medio*, una mitad del *medio* y un final del *medio*.

También es una *unidad* o bloque de acción dramática. Ocupa sesenta páginas aproximadamente, y alrededor de la página 85 ó 90 aparece otro nudo de la trama que «hace girar» la acción y lleva al principio del tercer acto. El *contexto* dramático es la confrontación, y su personaje se enfrentará a obstáculos que se interpondrán entre él y su objetivo. (Una vez que haya determinado la «necesidad» de su personaje, cree obstáculos que se interpongan entre él y esa necesidad. ¡Conflicto! Su historia se convierte entonces en la de cómo su protagonista supera todos los obstáculos para alcanzar su «necesidad».)

El tercer acto es el final o resolución del guión.



Como en los actos primero y segundo, hay un principio del *final*, una mitad del *final* y un final del *final*. Ocupa aproximadamente treinta páginas, y el *contexto* dramático es la *resolución* de su historia.

En cada acto, usted empieza desde el principio del acto y se dirige hacia los nudos de la trama del final del acto. Esto quiere decir que cada acto tiene una *dirección*, una línea de desarrollo desde el principio hasta el nudo de la trama. Los nudos de la trama al final del primer y segundo actos son sus puntos de destino; es allí a donde se dirige cuando está construyendo o elaborando un guión.

El guión se construye a partir de unidades: actos primero, segundo y tercero.

¿Cómo se construye el guión?

Utilice fichas de 9 x 12.

Tome un paquete de fichas. Escriba la idea para cada escena o secuencia en una ficha, y quizás una breve descripción que le ayude a la hora de escribir. Por ejemplo, si tiene una secuencia en la que su personaje está en un hospital, puede indicar varias escenas, una por ficha: la *llegada* de su personaje al hospital; *él o ella se registra* en la oficina de admisión; *los médicos le examinan*; se realizan los análisis de laboratorio; se llevan a cabo varias pruebas médicas, como radiografías, electrocardiograma o electroencefalograma; los familiares o amigos le visitan; puede que no le guste su compañero de habitación; es posible que los médicos discutan el caso con sus familiares; su personaje podría estar en la unidad de cuidados intensivos. Todo esto puede especificarse con unas cuantas palabras en cada ficha. A partir de cada descripción puede escribirse una escena, todas ellas dentro de la secuencia denominada «Hospital».

Puede utilizar todas las fichas que quiera: Edward Anhalt, que adaptó *El baile de los malditos* y *Beckett*, utiliza cincuenta y dos fichas para construir sus guiones. Ése es el número de fichas que hay en un paquete. Ernest Lehman, que escribió *Con la muerte en los talones*, *Sonrisas y lágrimas* y *La trama*, utiliza entre cincuenta y cien, las que necesite. Frank Pierson escribió *Tarde de perros* en doce fichas; elaboró la historia alrededor de doce secuencias básicas. Tampoco aquí hay reglas sobre el número de fichas necesario para construir el guión; utilice todas las que quiera. También puede utilizar fichas de distintos colores: azules para el primer acto, verdes para el segundo acto y amarillas para el tercer acto.

Es su historia la que determina cuántas fichas necesita. ¡Confíe en su historia! Deje que *ella* le diga cuántas fichas necesita: 12, 48, 52, 80, 96, 118; no importa. Confíe en su historia.

Las fichas son un método increíble. Puede usted organizar las escenas como quiera, reorganizarlas, añadir algunas, omitir otras. Es un método simple, fácil y eficaz, y le proporciona una movilidad máxima para construir el guión.

Empecemos a construir un guión creando el *contexto* dramático de cada acto, de manera que podamos encontrar el *contenido*.

Acuérdese de la tercera ley de la dinámica de la física de Newton: «a cada acción le corresponde una reacción de igual intensidad y sentido contrario.» Este principio es aplicable a la construcción de un guión. En primer lugar, tiene que saber cuál es la *necesidad* de su protagonista. ¿Cuál es la *necesidad* de su personaje? ¿Qué es lo que él o ella quiere alcanzar, obtener, conseguir o ganar durante el transcurso del guión? Una vez establecida esta necesidad, podrá crear obstáculos que impidan su consecución.

El drama es conflicto.

Y la esencia del personaje es acción: la acción es el personaje.

Vivimos en un mundo de acción y reacción. Si está usted conduciendo un coche (acción) y alguien le corta el paso o se cruza por delante de usted, ¿qué hace usted (reacción)? Generalmente, maldecir. Tocar la bocina con indignación. Intentar cortar el paso al otro conductor, seguirle de cerca. ¡Agitar el puño, murmurar para sí, apretar el acelerador! Todo ello es una *reacción* a la *acción* del conductor que le ha cortado el paso.

Acción-reacción; es una ley del universo. Si su personaje *actúa* en el guión, alguien o algo va a *reaccionar* de manera que su personaje *reaccione*. Luego, generalmente éste pasará a una *nueva* acción que desencadenará otra reacción.

Su personaje *actúa* y alguien *reacciona*. Acción-reacción, reacción-acción; su historia avanza siempre hacia ese nudo de la trama al final de cada acto.

Muchos escritores noveles o con poca experiencia hacen que a sus personajes les ocurran cosas y que estén siempre *reaccionando* ante su situación, en lugar de *actuar* en términos de necesidad dramática. La esencia del personaje es la *acción*; su personaje debe *actuar*, no reaccionar.

En *Los tres días del cóndor*, el primer acto presenta la rutina de trabajo en la oficina de Robert Redford. Cuando Redford vuelve después del almuerzo, todo el mundo está muerto. Ése es el nudo de la trama del final del primer acto. Redford *reacciona*: llama a la CIA; le dicen que evite todos los lugares en los que suele ser visto, sobre todo su casa. Encuentra muerto en la cama al compañero de trabajo que no fue a la oficina, y no sabe adonde ir o en quién confiar. Está *reaccionando* frente a la situación. *Actúa* cuando llama a Cliff Robertson y le dice que quiere que su amigo Sam se encuentre con él y le lleve a las oficinas centrales de la CIA. Cuando eso no da resultado, Redford *actúa* obligando, pistola en mano, a Faye Dunaway a llevarle a su apartamento: tiene que descansar, ordenar sus ideas y decidir qué curso de acción seguir.

La acción es *hacer* algo; *reacción* es dejar que ocurra.

En *Alicia ya no vive aquí*, Alicia, tras la muerte de su marido, se va a Monterrey, California, a hacerse cantante y cumplir con su sueño de la infancia. Para poder sobrevivir con su hijo pequeño, busca trabajo como cantante en diferentes bares. Al principio nadie quiere darle una oportunidad. Ella se desespera y se desanima, esperando que cambie su suerte. Está *reaccionando* ante su situación —las circunstancias que la rodean— y esto hace de ella un personaje pasivo y no muy simpático. Cuando por fin le ofrecen la oportunidad de cantar, no era lo que ella esperaba en absoluto.

Muchos escritores sin experiencia hacen que a sus personajes les ocurran cosas; *reaccionan* en lugar de actuar. La esencia del personaje es la *acción*.

Tiene usted treinta páginas para plantear su historia, y las diez primeras páginas son decisivas.

En las primeras diez páginas tiene usted que presentar al *protagonista*, plantear la *premisa* dramática y establecer la *situación*.

Conoce usted su principio y conoce el nudo de la trama al final del primer acto. Es o bien una escena o una secuencia, un «incidente» o «acontecimiento».

Si lo piensa bien, con estos dos elementos ya tiene escritas entre cinco y diez páginas de su guión. Así que tiene que escribir unas veinte páginas para completar el primer acto. No está mal, sobre todo teniendo en cuenta que todavía no ha escrito nada.

Ahora ya está listo para construir su guión. Empiece por el primer acto.

Es una unidad completa de acción dramática; comienza con la escena o secuencia del principio y termina con el nudo de la trama del final del acto.

Tome las fichas de 9 x 12. Escriba unas cuantas palabras o frases de descripción en cada una. Si es una secuencia en una oficina, escriba «oficina», y lo que ocurre allí: «desfalco de 250.000 dólares descubierto». En otra ficha: «reunión de emergencia de los altos cargos». En la siguiente: «presentar a Joe como protagonista». Siguiendo: «se enteran los medios de comunicación».

Siguiente ficha: «Joe nervioso e inseguro». Utilice todas las fichas que necesite para completar la «secuencia de la oficina».

¿Qué ocurre a continuación?

Tome otra ficha y escriba la siguiente escena: «Joe interrogado por la policía.»

¿Qué ocurre entonces?

Una escena con «Joe y su familia en casa». Otra ficha: «Joe recibe una llamada; es sospechoso.»

Siguiente ficha: «Joe va al trabajo en su coche.» Siguiente ficha: «Joe llega al trabajo; la tensión es evidente.»

¿Qué ocurre a continuación?

«Joe es vuelto a interrogar por la policía.» Puede añadirse una escena en la que «los medios de comunicación abordan a Joe». Otra ficha: «La familia de Joe sabe que es inocente; permanecerá a su lado.» Otra ficha: «Joe con su abogado. Las cosas se ponen feas.»

Paso a paso, escena a escena, construya su historia hasta llegar al nudo de la trama del final del primer acto; «Joe es acusado de desfalco.» Ése es el nudo de la trama del final del primer acto. Es como unir las piezas de un rompecabezas.

Puede usted tener 8, 10, 14 o más fichas para el primer acto. Ha señalado usted el curso de la acción dramática hasta el nudo de la trama. Cuando haya completado las fichas para el primer acto, eche un vistazo a lo que tiene. Repase las fichas, escena a escena, como si pasara las cartas de una baraja. Hágalo varias veces. Pronto encontrará un curso de acción definido; cambiará unas cuantas palabras de aquí y de allá para que se lea con más facilidad. Familiarícese con la línea argumental. Cuéntese a sí mismo la historia del primer acto, el *planteamiento*.

Si quiere usted escribir algunas fichas más porque ha descubierto algunos huecos en su historia, hágalo. Las fichas son para usted. Utilícelas para construir su historia, de manera que siempre sepa hacia dónde se dirige.

Cuando haya completado las fichas para el primer acto, póngalas sobre un tablón de anuncios, en la pared o en el suelo, por orden consecutivo. Cuéntese la historia desde el principio hasta el nudo de la trama del primer acto. Hágalo una y otra vez, y muy pronto empezará a tejer la historia con los hilos del proceso creativo.

Haga lo mismo con el segundo acto. Utilice el nudo de la trama al final del acto como referencia. Enumere las secuencias que ha reunido para el acto.

Recuerde que el *contexto* dramático del segundo acto es la *confrontación*. ¿Su personaje se mueve por la historia con una «necesidad» firmemente establecida? Tiene que tener presentes en todo momento los obstáculos para generar el conflicto dramático.

Cuando haya terminado las fichas, repita el proceso desde el primer acto; revise las fichas desde el principio del segundo acto hasta el nudo de la trama al final del acto. Haga asociaciones libres, deje que las ideas vengan a usted, escríbalas en fichas y revíselas una y otra vez.

Extiéndalas. Estúdielas. Trace la progresión de su historia. Vea cómo funciona. No tema cambiar cualquier cosa. Un montador de cine al que entrevisté en una ocasión me transmitió un importante principio creativo; dijo que, en el contexto de la historia, «las secuencias que se prueban y *no funcionan* son las que te dicen *qué es lo que funciona*.»

Es una regla clásica en el cine. Muchos de los mejores momentos cinematográficos se producen por accidente. Una escena *ensayada* que no funciona cuando se intenta por primera vez acabará por indicarle lo que *sí* funciona.

No tenga miedo a cometer errores.

¿Cuánto tiempo tiene que trabajar con las fichas?

Aproximadamente una semana. Yo tardo cuatro días en preparar las fichas. Dedico un día entero al primer acto, unas cuatro horas. Dos días para el segundo acto; el primer día para la primera mitad y el segundo día para la mitad restante. Y un día preparando las fichas del tercer acto.

Luego las pongo sobre el suelo o en el tablón de anuncios. Estoy listo para empezar a trabajar.

Dedico unas cuantas semanas a revisar las fichas una y otra vez, familiarizándome con la historia, la progresión y los personajes, hasta que me siento cómodo con todo ello. Eso supone entre dos y cuatro horas diarias de trabajo con las fichas. Repaso toda la historia, acto por acto, escena por escena, barajando las fichas, intentando algo aquí, pasando una escena del primer al segundo acto, otra del segundo al primero. ¡El método de las fichas es tan flexible que se puede hacer lo que se quiera, y da resultado!

El sistema de las fichas le proporciona la máxima movilidad a la hora de estructurar su guión. Revise las fichas una y otra vez hasta que se sienta preparado para empezar a escribir. ¿Cómo sabrá cuándo empezar a escribir? Lo sabrá; es una sensación que viene. Cuando esté listo para empezar a escribir, empezará a escribir.

Se sentirá seguro de la historia; sabrá lo que tiene que hacer, y empezará a tener imágenes visuales de algunas escenas.

¿El sistema de las fichas es la única forma de construir la historia?

No. Hay varias maneras de hacerlo. Algunos escritores sencillamente hacen una lista de escenas en un papel, numerándolas: (1) Bill en la oficina; (2) Bill con John en el bar; (3) Bill ve a Jane; (4) Bill se va a una fiesta; (5) Bill conoce a Jane; (6) se gustan, deciden marcharse juntos.

Otro método es escribir un *tratamiento*; una *sinopsis narrativa* de lo que ocurre en su historia, con algo de diálogo; un tratamiento puede ocupar entre cuatro y veinte páginas. También se utiliza el *resumen*, sobre todo en televisión; se cuenta la historia detallando la progresión de la trama; el diálogo es una parte esencial del *resumen*, y puede ocupar entre veintiocho y sesenta páginas. La mayor parte de los *resúmenes* o *tratamientos* no deben ocupar más de treinta páginas. ¿Sabe por qué?

Al productor se le cansan los labios.

Es un viejo chiste de Hollywood, y hay mucha verdad en él.

Utilice el método que utilice, ahora está listo para pasar de contar la historia en fichas a ponerla sobre el papel.

Conoce la historia del principio al fin. Tiene que avanzar con fluidez desde el principio hasta el final, con la progresión de la trama claramente presente, de manera que lo único que tenga que hacer sea consultar las fichas, cerrar los ojos y *ver* cómo se desarrolla la historia.

¡Lo único que tiene que hacer es escribirla!

\* \* \*

Como ejercicio: determine su final, principio y nudos de la trama al final de los actos primero y segundo. Compre algunas fichas de 9 x 12, de diferentes colores si quiere, y empiece por el principio de su guión. Haga asociaciones libres. Escriba en las fichas cualquier cosa que le venga a la mente para una escena. Construya la progresión hacia el nudo de la trama del final del acto.

Experimente con ello. Las fichas son para usted; encuentre su propio método para hacer que trabajen para la historia. Puede que quiera escribir un *tratamiento* o *resumen*. Hágalo.

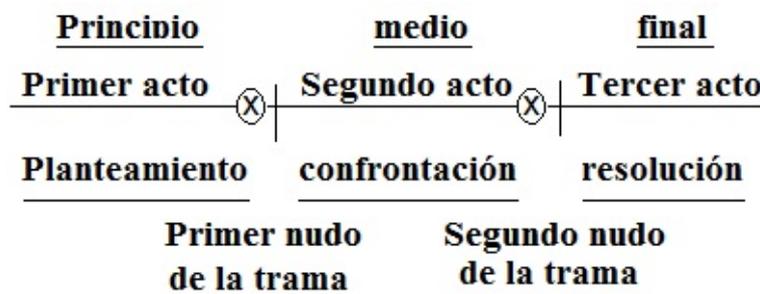
## 14. La escritura del guión

---

*En el que hablamos de «cómo hacerlo»*

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

Mire hacia atrás y observe nuestro punto de partida. Aquí está el *paradigma*:



Hemos hablado de un *tema*, como por ejemplo, tres tipos que atracan el Chase Manhattan Bank, y lo hemos desglosado en *acción* y *personaje*. Hemos hablado de elegir a un *protagonista* y dos personajes *principales*, y de canalizar su acción hacia el robo del banco. Hemos hablado de elegir nuestro *final*, nuestro *principio* y los *nudos de la trama* del final de los actos primero y segundo. Hemos hablado de *la construcción del guión* con fichas de 9x12, y ya nos hemos familiarizado con la *dirección* de la historia.

Consulte el *paradigma*: ¡SABEMOS QUÉ TENEMOS QUE ESCRIBIR!

Hemos completado una forma de preparación aplicable a toda la escritura en general, y al guión en particular; es forma y estructura. Ahora puede usted seleccionar los elementos de su historia que entran dentro del *paradigma* de la forma del guión. En otras palabras, sabe usted *qué* escribir; ¡lo único que tiene que hacer es *escribirlo!*

Escribir un guión es un fenómeno asombroso, casi misterioso. Un día se siente animado y con todo bajo control, y al día siguiente está desanimado, perdido en la confusión y la incertidumbre. Un día funciona y al siguiente no; quién sabe cómo o por qué. Es el proceso creativo, algo que se resiste al análisis; es mágico y maravilloso.

Todo lo que se haya dicho o escrito sobre la experiencia de escribir desde el principio de los tiempos se sigue reduciendo a una sola cosa: escribir es su propia

experiencia personal. De nadie más.

Muchas personas contribuyen a la realización de una película, pero el escritor es la única que se sienta y se enfrenta a la hoja de papel en blanco.

Escribir es un trabajo duro, un trabajo que se hace día a día, sentado frente a su cuaderno o máquina de escribir un día sí y otro también, poniendo las palabras sobre el papel. Tiene que dedicarle tiempo.

Antes de empezar a escribir, tiene que *encontrar el tiempo* para escribir.

¿Cuántas horas al día necesita dedicar a escribir?

Eso depende de usted. Yo trabajo unas cuatro horas al día, cinco días a la semana. John Milius escribe una hora al día, siete días a la semana, entre las cinco y las seis de la tarde. Stirling Silliphant, el autor de *El coloso en llamas*, a veces escribe doce horas al día. Paul Schrader trabaja una historia en su cabeza durante meses, contándosela a la gente hasta que la *conoce* perfectamente; luego se «lanza» y la escribe en unas dos semanas. Después se pasa semanas puliéndola y retocándola.

Necesita entre dos y tres horas diarias para escribir un guión.

Examine su agenda diaria. Estudie su tiempo. Si trabaja toda la jornada, o cuida de la casa y la familia, su tiempo está limitado. Va a tener que encontrar el mejor momento para escribir. ¿Es usted de esas personas que trabajan mejor por la mañana? ¿O hasta las primeras horas de la tarde no se siente totalmente despierto y alerta? Puede que las últimas horas de la noche sean un buen momento. Averigüelo.

Puede que se levante a escribir algunas horas antes de ir a trabajar, o que regrese a casa del trabajo, se relaje y luego escriba durante algunas horas. Puede que quiera trabajar de noche, por ejemplo entre las diez y las once, o puede que se vaya pronto a la cama y se levante a las cuatro de la mañana para escribir. Si es usted una ama de casa con una familia, o a media mañana o a media tarde. Juzgue usted en qué momento, de día o de noche, puede conseguir estar a solas durante dos o tres horas.

Y unas cuantas horas a solas son unas cuantas horas a solas. Sin teléfono, sin amigos que vengan a tomar café, sin charlas ociosas, sin trabajos del hogar, sin exigencias de los maridos, mujeres, amantes o niños. Necesita dos o tres horas de soledad sin interrupciones.

Puede que tarde algún tiempo en encontrar el momento «adecuado». Estupendo. Experimente, asegúrese de que es el mejor momento para trabajar.

Escribir es un trabajo que se hace día a día. Usted escribe su guión toma por toma, escena por escena, página por página, día por día. Fíjese objetivos. Tres páginas al día es un objetivo razonable y realista. Son casi mil palabras al día. Si un guión tiene ciento veinte páginas y usted escribe tres páginas al día, cinco días a la semana, ¿cuánto tiempo tardará en escribir un primer borrador?

Cuarenta días de trabajo. Si trabaja cinco días a la semana, eso quiere decir que puede tener un primer borrador en unas seis semanas. Una vez que dé comienzo al proceso de escritura, tendrá días en los que escribirá diez páginas, días en los que hará seis, etcétera. Límitese a asegurarse de que hace tres páginas al día. O más.

Si está usted casado o mantiene una relación de pareja, va a ser difícil: necesita un espacio y tiempo privados, además de apoyo y estímulo.

A las amas de casa, por lo general, les resulta más difícil que a otras personas. Los maridos y niños no son demasiado comprensivos ni solidarios. Por muchas veces que explique que «va a escribir», no sirve de nada. Se encuentra usted ante demandas difíciles de ignorar. Muchas de mis alumnas casadas me cuentan que sus maridos amenazan con dejarlas si no dejan de escribir; sus niños se convierten en «fieras». Los maridos e hijos saben que algo está entrometiéndose en su rutina doméstica y no les gusta; a menudo, de manera no intencionada, desde luego, se confabulan contra «mamá», que simplemente quiere un poco de espacio, tiempo y libertad. Es una situación difícil de manejar; los sentimientos de culpa, ira y frustración se interponen, y si no se tiene cuidado, es fácil que se convierta en víctima de sus propias emociones.

Cuando está usted escribiendo, está físicamente cerca de sus seres queridos, pero su mente y su concentración se encuentran a mil kilómetros de distancia. A su familia no le importa ni comprende que sus personajes se encuentren en una situación dramática de gran intensidad; *usted* no puede interrumpir su concentración para encargarse de los bocadillos, comidas, ropa sucia y compras, de los que se ocupa normalmente.

No espere que sea así. Si mantiene una relación, su pareja le *dirá* que le comprende y le apoya, pero no lo hará; no realmente. No porque no quiera hacerlo, sino porque no comprende la experiencia de escribir.

No se sienta «culpable» por tomarse el tiempo que *necesita* para escribir su guión. Si espera que su mujer, marido o amante se «disguste» o «no lo comprenda» cuando está usted escribiendo, no le molestará cuando ocurra. *Si* es que ocurre. Tiene usted que estar «a su aire» cuando escriba; si está esperando que le resulte duro, no le molestará cuando así sea.

Una nota para todos los maridos, mujeres, amantes, amigos y niños: si su marido, mujer, amante, padre o madre está escribiendo un guión, necesita su amor y su apoyo.

Déle la oportunidad de explorar su deseo de escribir un guión. Durante el tiempo que pasen escribiendo, entre tres y seis meses, van a mostrarse malhumorados, irritables, susceptibles, preocupados y distantes. Su rutina diaria se va a alterar, y no le va a gustar. Va a ser incómodo.

¿Está usted dispuesto a darle el espacio y la oportunidad de escribir lo que quiere escribir? ¿Le quiere lo bastante como para apoyarle en sus esfuerzos, aunque trastorne su vida?

Si la respuesta es «no», hable de ello. Encuentre una manera de que las dos partes salgan ganando y se apoyen mutuamente. Escribir es una tarea aislada y solitaria. Para una persona que tiene una relación de pareja, se convierte en una experiencia compartida.

Establezca un horario para escribir: de 10:30 a 12 del mediodía, o de 8 a 10 de la

noche; o desde las 9 hasta medianoche. Con un horario, el «problema» de la disciplina resulta más fácil de resolver.

Decida *cuántos* días va a estar escribiendo. Si tiene un trabajo de jornada completa, va al colegio, o está casado, o viviendo con alguien, no puede esperar escribir un guión trabajando uno o dos días a la semana. De ese modo se pierde la energía creativa. Tiene que centrarse y concentrarse claramente en el guión que está escribiendo. Necesita por lo menos cuatro días a la semana.

Cuando haya establecido su horario de escritura, puede ponerse a trabajar; y un buen día se sienta usted a escribir.

¿Qué es lo primero que va a ocurrir?

Resistencia, éso es lo primero que encontrará.

Después de escribir FUNDE A: EXT. CALLE — DÍA, se sentirá repentinamente asaltado por un irrefrenable «impulso» de sacarle punta a los lápices o limpiar su zona de trabajo. Encontrará una *razón* o *excusa* para no escribir. Éso es la resistencia.

Escribir es un proceso empírico, un proceso de aprendizaje que exige la adquisición de habilidad y coordinación; como montar en bicicleta, nadar, bailar o jugar al tenis.

Nadie aprende a nadar por el método de ser arrojado al agua. Se aprende a mantenerse a flote, a sobrevivir. Se aprende a nadar perfeccionando el estilo, y éso sólo puede hacerse nadando; cuanto más se haga, más se mejora.

Lo mismo ocurre con escribir. Va usted a experimentar algún tipo de resistencia. Se manifiesta de muchas maneras, y la mayor parte del tiempo ni siquiera somos conscientes de lo que está ocurriendo.

Por ejemplo: cuando se siente por primera vez a escribir, es posible que quiera ponerse a limpiar la nevera. O a fregar el suelo de la cocina. Puede que le apetezca irse a correr, cambiar las sábanas, darse una vuelta en coche, comer o hacer el amor. ¡Algunas personas salen a la calle y se compran 500 dólares de ropa que no necesitan! O puede sentirse irritado e impaciente y gritarle a todo el mundo sin ninguna razón especial.

Todas son formas de resistencia.

Una de mis formas de resistencia preferidas es sentarme a escribir y, de repente, tener una idea para *otro* guión. Una idea *mucho mejor*, una idea tan original y emocionante que me hace preguntarme qué estoy haciendo escribiendo «este» guión. De verdad que se piensa.

Es posible que tenga dos o tres ideas «mejores». Ocurre con bastante frecuencia; ¡puede que sea una idea estupenda, pero es una forma de resistencia! Si es realmente una buena idea, no se le olvidará. Límitese a apuntarla en una o dos páginas y archívela. Si decide seguir la «nueva» idea y abandonar el proyecto original, descubrirá que vuelve a ocurrirle lo mismo; cuando se siente a escribir, tendrá *otra idea nueva*, y así una y otra vez. Es la resistencia; un truco mental, una manera de evitar ponerse a escribir.

Todos lo hacemos. Somos expertos en crear *razones* y *excusas* para no escribir; es sencillamente una «barrera» frente al proceso creativo.

¿Cómo hacerle frente?

Es sencillo. Si sabe que va a ocurrir, límitese a reconocerlo cuando suceda. Cuando esté limpiando la nevera, sacándole punta a los lápices o comiendo, simplemente sea consciente de lo que está haciendo: ¡sufriendo los efectos de la resistencia! No es nada grave. No se haga reproches, no se sienta culpable ni se castigue. Límitese a reconocer la resistencia, y luego pase directamente al otro lado. Simplemente no *finja* que *no está ocurriendo*. ¡Está ocurriendo! Una vez que se haya enfrentado a su resistencia, estará listo para empezar a escribir.

Las diez primeras páginas son las más difíciles. Lo que escriba resultará torpe y probablemente no muy bueno. No importa. Algunas personas no son capaces de enfrentarse a esto; deciden que lo que están escribiendo no es bueno. Lo dejan, sintiendo que tienen toda la razón para hacerlo, porque «saben que no son capaces de hacerlo».

Escribir es un proceso de aprendizaje de la coordinación; cuanto más lo haga, más fácil le resultará.

Lo más probable es que al principio sus diálogos no sean muy buenos.

Recuerde que el diálogo está en función del personaje. Vamos a pasar revista a las finalidades del diálogo. El diálogo:

- hace avanzar la historia
- comunica hechos e información al lector
- revela a los personajes
- establece las relaciones entre los personajes
- hace a sus personajes reales, naturales y espontáneos
- revela los conflictos de la historia y de los personajes
- revela los estados emocionales de sus personajes
- comenta la acción

Probablemente sus primeros intentos resulten afectados, estereotipados, fragmentarios y forzados. Escribir diálogos es como aprender a nadar; va usted a tener que forcejear un poco, pero cuanto más lo haga, más fácil le resultará.

Tendrá que escribir entre veinticinco y cincuenta páginas antes de que sus personajes empiecen a hablarle. Y lo *harán*. No se preocupe por el diálogo. Siga escribiendo. El diálogo siempre puede arreglarse.

Aquellos de ustedes que estén buscando una «inspiración» que les guíe, no la encontrarán. La inspiración se mide en momentos, unos pocos minutos u horas; el guión, en semanas y meses. Si tarda usted cien días en escribir un guión, y se siente «inspirado» diez de esos días, considérese afortunado. Estar «inspirado» cien días, o veinticinco, sencillamente no ocurre. Puede que «oiga» que es posible, pero lo cierto es que es como la olla de oro al final del arco iris; está usted persiguiendo un sueño.

—Pero... —dirá usted.

¿Pero qué?

Escribir es una tarea que se hace día a día, durante dos o tres horas al día, tres o cuatro días a la semana, tres páginas al día, diez páginas a la semana. Toma por toma, escena por escena, página por página, secuencia por secuencia, acto por acto.

Cuando se está *en el paradigma*, no es posible ver el *paradigma*.

El sistema de fichas es su mapa y su guía; los nudos de la trama, sus puntos de control a lo largo del camino, la «última oportunidad» de echar gasolina antes de entrar en el desierto; el final, su destino. Lo bueno del sistema de fichas es que puede olvidarse de él. Las fichas han cumplido su propósito. Frente a la máquina de escribir o el cuaderno, «descubrirá» de repente una nueva escena que funciona mejor o en la que no había pensado. Utilícela.

No tiene importancia si quiere prescindir de algunas escenas o añadir otras nuevas; hágalo. Su mente creativa ha asimilado las fichas, de manera que puede desechar algunas escenas sin por ello dejar de seguir la *dirección* de su historia.

Cuando está haciendo las fichas, está haciendo las fichas. Cuando está escribiendo, está escribiendo. No se atenga rígidamente a las fichas. Deje que le guíen, no sea esclavo de ellas. Si frente a la máquina de escribir experimenta un momento de espontaneidad que le proporciona una historia mejor y más fluida, escríbala.

Siga escribiendo. Día a día, página a página. Y a lo largo del proceso de escritura va a descubrir cosas que no sabía sobre usted mismo. Por ejemplo, si está escribiendo sobre algo que le ocurrió a usted, es posible que vuelva a sentir algunos de esos antiguos sentimientos y emociones. Puede sentirse «desquiciado» e irritable y vivir cada día como si estuviera en una montaña rusa emocional. No se preocupe. Siga escribiendo.

Va a pasar usted por tres etapas del primer borrador de su guión.

La primera etapa es la de «palabras sobre el papel». Es la etapa en la que se pone todo por escrito. Si tiene dudas sobre si escribir una escena o no, escríbala. En caso de duda, escriba. Ésa es la regla. Si empieza a autocensurarse puede acabar con un guión de noventa páginas, que será demasiado corto. Tendrá que añadir escenas a una estructura cerrada para alargarla, y éso resulta difícil. Es más sencillo eliminar escenas que añadirlas a un guión ya estructurado.

No deje de hacer avanzar la historia. Si escribe usted una escena y vuelve a depurarla, pulirla y «arreglarla», se encontrará con que se le han acabado las ideas hacia la página 60, y es posible que abandone el proyecto. Conozco a muchos escritores que han intentado escribir un borrador de esta manera y no han podido terminarlo. Reserve todos los cambios de importancia que quiera hacer para el segundo borrador.

Habrán momentos en los que no sabrá cómo empezar una escena o qué hacer a continuación. Conoce la escena sobre la ficha, pero no cómo abordarla visualmente.

Pregúntese «¿qué pasa ahora?» y obtendrá una respuesta. Generalmente es la

primera idea que se le pasa por la cabeza. Agárrela y póngala por escrito. Es lo que yo llamo la «apropiación creativa», porque hay que ser lo bastante rápido como para «atraparla» y escribirla.

Más de una vez intentará perfeccionar esa primera idea, «mejorarla». Si lo primero que se le ocurrió es que la escena se desarrolle en un coche que va por la carretera, y decide que en su lugar sea un paseo por el campo o en la playa, perderá una determinada energía creativa. Si lo hace demasiadas veces, su guión tendrá un aire «artificial» y deliberado. No funcionará bien.

Hay una sola regla que rige lo que usted escribe; no si es «bueno» o «malo», sino si funciona o no. ¿Funciona su escena? Si es así, consérvela, digan lo que digan los demás.

Si funciona, úsela. Si no, no.

Si no sabe cómo entrar o salir de una escena, haga asociaciones libres. Deje correr la imaginación; pregúntese cuál es la mejor manera de entrar en la escena; confíe en sí mismo: encontrará la respuesta.

Si ha creado usted un problema, será capaz de encontrar la solución a ese problema. Lo único que tiene que hacer es buscarla.

Los problemas de un guión siempre pueden resolverse. Si usted lo ha creado, puede resolverlo. Si está atascado, recurra a sus personajes; estudie sus biografías y pregúntele al personaje lo que él o ella haría en esa situación. Obtendrá una respuesta. Puede tardar un minuto, una hora, un día, varios días, una semana, pero obtendrá la respuesta; probablemente cuando menos lo espere y en el lugar más extraño. Simplemente hágase una y otra vez la pregunta: «¿Qué tengo que hacer para resolver este problema?» Téngalo continuamente presente, especialmente antes de irse a dormir. Ocúpese de ello. Encontrará una respuesta.

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas.

A veces entrará en una escena y no sabrá hacia dónde se dirige o qué es lo que está buscando para hacer que funcione. Conoce usted el *contexto*, no el *contenido*. De manera que escribirá la misma escena cinco veces, desde cinco puntos de vista distintos, y en todos estos intentos es posible que encuentre una frase que le dé la clave de lo que está buscando.

Reescribirá la escena utilizando esa única frase como punto de enganche, y acabará por conseguir escribir algo dinámico y espontáneo. Sólo tiene que encontrar el camino.

Y confiar en sí mismo.

Hacia la página 80 ó 90, la resolución empieza a tomar forma y descubrirá que el guión está literalmente escribiéndose a sí mismo. Usted es simplemente una especie de instrumento que dedica tiempo a terminar el guión. No tiene usted que hacer nada; se escribe solo.

¿Funciona este método para la adaptación de un libro o novela al cine?

Sí.

Cuando se adapta un libro o una novela para el cine, tiene usted que considerar el guión como un guión *original basado en* otro material. No puede usted adaptar literalmente una novela y conseguir que funcione, como aprendió Francis Ford Coppola cuando adaptó *El gran Gatsby*, de F. Scott Fitzgerald. Coppola —*Patton, El padrino, Apocalypse Now*— es uno de los guionistas-directores más espectaculares y dinámicos de Hollywood. Al adaptar *El gran Gatsby* escribió un guión que es absolutamente fiel a la novela. El resultado es un fracaso visualmente magnífico. Dramáticamente no funcionaba en absoluto.

Es una de esas situaciones en la que hay que recordar que las manzanas son manzanas y las naranjas, naranjas.

Cuando se adapta un libro al cine, lo único que necesita utilizar son los personajes principales, la situación y parte de la historia, pero no toda. Es posible que tenga que añadir personajes, eliminar a otros, crear nuevos incidentes o acontecimientos, quizás alterar toda la estructura del libro. En *Julia*, Alvin Sargent creó toda una película a partir de un episodio de *Pentimento*, de Lillian Hellman.

Escribir un guión es escribir un guión. No hay atajos.

Puede tardar entre seis y ocho semanas en terminar su primer borrador de «palabras sobre el papel». Entonces estará listo para pasar a la segunda etapa del primer borrador: observar lo que ha escrito con frialdad, dureza y objetividad.

Esta es la etapa más mecánica y menos atractiva de la escritura del guión. Partirá usted de un borrador de su guión, que quizás tenga entre ciento ochenta y doscientas páginas, y lo reducirá a ciento treinta o ciento cuarenta páginas. Eliminará escenas, añadirá otras, reescribirá otras y hará todos los cambios necesarios para darle una forma a partir de la cual se pueda trabajar. Puede tardar unas tres semanas en hacerlo. Cuando haya terminado, estará listo para abordar la tercera etapa de su primer borrador de guión. Ésta es la etapa en la que evalúa lo que tiene, en la que la historia se escribe realmente. Tiene que pulirla, enfatizarla, afinarla y reescribirla, recortarla hasta la longitud deseada y hacer que toda ella cobre vida. Ahora está fuera del *paradigma*, de manera que puede ver lo que tiene que hacer para mejorarla. En esta etapa es posible que tenga que reescribir una escena hasta diez veces antes de conseguir lo que quiere.

Siempre habrá una o dos escenas que no funcionan del modo que usted quiere, por mucho que las reescriba. Usted sabe que estas escenas no funcionan, pero el lector no lo sabrá nunca. Él lee fijándose en la historia y en la ejecución, no en el contenido. Yo leía un guión en cuarenta minutos, imaginándolo mentalmente y no fijándome en el estilo de la prosa o el contenido. No se preocupe por las pocas escenas que sabe que no funcionan. Déjelas así.

Descubrirá que las escenas que más le gustan, esos momentos de acción y diálogo tan ingeniosos, divertidos y chispeantes, pueden tener que sufrir recortes para reducir el guión a la longitud requerida. Usted *tratará* de conservarlas —después de todo, *son* sus mejores *líneas*—, pero a la larga tendrá que hacer lo que sea mejor para el guión.

Yo tengo un archivo de «mejores escenas» en el que guardo las «mejores» cosas que he escrito en mi vida. Tuve que eliminarlas para abreviar los guiones.

Tiene que aprender a ser implacable cuando escriba un guión, a eliminar en ocasiones lo que sabe que es lo mejor que ha escrito en su vida; si no funciona, no funciona. Si sus escenas se destacan y atraen la atención sobre ellas, pueden estorbar el curso de la acción. Las escenas que se recordarán son las que se destacan y funcionan. Todas las buenas películas tienen una o quizás dos escenas que la gente recuerda siempre. Estas escenas funcionan en el contexto dramático de la historia. También son las escenas emblemáticas que más adelante serán inmediatamente reconocibles. En *Máxima ansiedad*, Mel Brooks realiza una película a partir de escenas famosas de Alfred Hitchcock. Como lector, yo siempre era capaz de reconocer las variaciones sobre «escenas famosas» del pasado. Por lo general no funcionan.

Si no sabe usted si sus escenas «selectas» funcionan, probablemente no lo hagan. Si tiene usted que pensarlo o cuestionarlo, significa que no están funcionando. Sabrá cuándo funciona una escena. Confíe en sí mismo.

Siga escribiendo; día tras día, página tras página. Cuanto más lo haga, más fácil le resultará. Cuando esté a punto de acabar, quizás a unas diez o quince páginas del final, es posible que se dé cuenta de que está «aferrándose» a él. Tardará cuatro días en escribir una escena o una página, y se sentirá cansado y decaído. Es un fenómeno natural; sencillamente no quiere usted terminarlo, completarlo.

Déjelo ir. Simplemente sea consciente de que está «aferrándose» y luego déjelo ir. Un día escribirá «funde a negro, fin»... y ya está.

Se ha terminado.

Es el momento de celebrarlo y sentirse aliviado. Cuando haya terminado experimentará todo tipo de reacciones emocionales. En primer lugar, satisfacción y alivio. Unos días más tarde se sentirá hundido, deprimido y no sabrá qué hacer con su tiempo. Puede que duerma mucho. No tendrá energía. Es lo que yo llamo el período de la «depresión postparto». Es como tener un bebé; ha estado usted trabajando en algo durante un período de tiempo considerable. Ha pasado a formar parte de usted. Le ha levantado por las mañanas y le ha mantenido despierto por las noches. Ahora se ha terminado. Es natural que se sienta abatido y deprimido. El final de algo es siempre el principio de otra cosa. Finales y principios, ¿recuerda?

Todo forma parte de la experiencia de escribir un guión.

## 15. Sobre las colaboraciones

---

*En el que abordamos los métodos de colaboración*

Cuando asistía a la universidad de California en Berkeley, tuve el privilegio de trabajar con Jean Renoir, el gran director de cine francés. Fue una experiencia extraordinaria. Hijo del gran pintor Auguste Renoir y creador de dos de las películas más grandes de toda la historia, *La gran ilusión* y *La regla del juego*, Renoir era un hombre que amaba el cine con pasión religiosa.

Le encantaba hablar, y a nosotros nos encantaba escucharle, durante horas y horas de la relación entre el arte y el cine. Debido a su formación y su tradición, Renoir creía que el cine, aunque es un gran arte, no era un arte «de verdad» en el sentido en que lo son la literatura, la pintura o la música, porque hay demasiadas personas directamente implicadas en su realización. El cineasta puede escribir, dirigir y producir su propia película, decía Renoir, pero no puede representar todos los papeles; puede ser el operador de cámara (a Renoir le encantaba pintar con la luz), pero no puede revelar la película. La envía a un laboratorio de cine especial, y a veces no se la devuelven como él la quería.

—Una persona no puede hacerlo todo —decía Renoir—. El verdadero arte está en la *elaboración*.

Renoir tenía razón. El cine es un medio en el que se trabaja en colaboración. El cineasta depende de los demás para llevar su visión a la pantalla. Las habilidades técnicas necesarias para hacer una película son extremadamente especializadas. Y el estado del arte no deja de mejorar.

Lo único que se puede hacer solo es escribir un guión. Sólo hace falta lápiz y papel, o una máquina de escribir, y cierta cantidad de tiempo. Puede escribirlo solo o con alguien.

Como usted quiera.

Los guionistas colaboran continuamente. Si un productor tiene una idea y le encarga que la escriba, estará usted trabajando en colaboración con el productor y el director. En *En busca del arca perdida*, por ejemplo, Lawrence Kasdan, el guionista (*El imperio contraataca*, guionista/director de *Fuego en el cuerpo*) se reunió con

George Lucas y Steven Spielberg. Lucas quería utilizar el nombre de su perro, Indiana Jones, para el héroe (Harrison Ford), y sabía cuál iba a ser la última escena de la película: un inmenso almacén militar en un sótano lleno de miles de cajones de secretos confiscados, muy parecido al sótano de *Ciudadano Kane*, lleno de enormes cajones repletos de obras de arte. Éso era todo lo que Lucas sabía sobre *En busca del arca perdida* en ese momento. Spielberg quería añadir una dimensión mística. Se pasaron dos semanas encerrados en un despacho, y cuando salieron los tres habían elaborado una línea argumental general. Luego, Lucas y Spielberg se fueron a trabajar en otros proyectos, y Kasdan se metió en su despacho y escribió *En busca del arca perdida*.

Ese es un ejemplo típico de colaboración en Hollywood. Todo el mundo trabaja para el producto terminado.

Los escritores colaboran por distintas razones. Algunos creen que es más fácil trabajar con otra persona. La mayoría de los autores de comedias trabajan en equipo, sobre todo los guionistas de televisión, y series como *Saturday Night Live* tienen a un equipo de cinco o diez escritores trabajando para cada episodio. Un autor de comedias tiene que ser, a la vez, el autor de los chistes y el público: una risa es una risa. Sólo algunos escogidos, como Woody Allen o Neil Simon, pueden sentarse a solas en una habitación y saber lo que es divertido y lo que no.

Hay tres etapas básicas en el proceso de colaboración. Una, establecer las reglas de juego de la colaboración; dos, la preparación necesaria para escribir el guión, y tres, el proceso de escritura en sí mismo. Las tres son esenciales. Si decide usted colaborar, será mejor que lo haga con los ojos bien abiertos. Por ejemplo, ¿le gusta su potencial colaborador? Va a estar usted trabajando con esa persona varias horas al día durante muchos meses, así que más le vale que disfrute de su compañía. De otro modo, estará empezando con problemas.

La colaboración es una relación. Es un proyecto a medias. Dos o más personas trabajan juntas para crear un producto acabado, un guión. Ésa es la meta, el objetivo y el propósito de la colaboración, y hacia allí debe dirigir toda su energía. Los colaboradores tienden a perder esto de vista con mucha rapidez.

Se quedan atascados en «quién tiene razón» y diversas luchas de egos, así que es mejor que se haga antes algunas preguntas. Por ejemplo, ¿por qué está colaborando? ¿Por qué está colaborando su *compañero*?

¿Por qué razón ha decidido trabajar con otra persona? ¿Porque es más fácil? ¿Más seguro? ¿No tan solitario?

¿Cómo cree que es colaborar con alguien en un guión? La mayoría de la gente tiene una imagen de una persona sentada a una mesa frente a una máquina de escribir, tecleando como loca, mientras su compañero recorre a grandes pasos la habitación, soltando palabras y frases como un chef que prepara una comida. Ya saben, «un equipo de escritores». Uno que habla y otro que teclea.

¿Es así como lo ve? Es posible que fuera así en una época, en los años veinte y

treinta, con equipos de escritores como Moss Hart y George S. Kaufman, pero las cosas han cambiado.

Todo el mundo trabaja de una manera distinta. Todos tenemos nuestro propio estilo, nuestro propio ritmo, nuestros propios gustos y aversiones. Creo que el mejor ejemplo de una colaboración es la colaboración musical existente entre Elton John y Bernie Taupin. Cuando estaban en la cumbre de su fama, Bernie Taupin escribía unas cuantas letras de canciones, se las enviaba a Elton John a algún lugar del mundo, y éste les ponía la música, hacía los arreglos y las grababa.

Ésa es la excepción, no la regla.

Si quiere usted colaborar, tiene que estar dispuesto a encontrar el método adecuado de trabajo; el estilo adecuado, los métodos adecuados, el procedimiento de trabajo adecuado. Pruebe distintas cosas, cometa errores, pase por el proceso de colaboración mediante el método de ensayo y error hasta que encuentre la mejor manera para usted y su compañero. «Las secuencias que se han probado y *no* funcionan», decía mi amigo el montador, «son las que te dicen qué es lo que *sí* que funciona.»

No hay reglas sobre la colaboración. Tiene que crearlas usted mismo, inventárselas sobre la marcha. Igual que en un matrimonio. Tiene usted que crearlo, sostenerlo y mantenerlo. Está usted tratando con otra persona todo el rato. La colaboración es un proyecto a partes iguales, con una división igualitaria del trabajo.

Hay cuatro puestos básicos en la colaboración: escritor, investigador, mecanógrafo y corrector. Ninguno de estos puestos es *más* igual que otro.

¿Cómo se plantean su colaboración *usted* y su *compañero*? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Sus expectativas? ¿Qué es lo que se ve *usted* haciendo en la colaboración? ¿Qué es lo que va a hacer *su compañero*?

Plantee un diálogo. ¿Quién va a escribir a máquina? ¿Dónde van a trabajar? ¿Cuándo? ¿Quién va a hacer qué?

Hablen de ello. Discútanlo.

Establezcan las reglas del juego. ¿Cuál es la división del trabajo? Puede enumerar las cosas que tienen que hacerse: dos o tres viajes a la biblioteca; tres entrevistas, quizás más. Organicen y dividan las tareas. Me gusta hacer esto, así que haré esto, tú haces aquello, y así sucesivamente. Haga las cosas que le gusta hacer. Si le gusta utilizar la biblioteca, hágalo; si a su compañero le gusta entrevistar a gente, deje que lo haga. Todo forma parte del proceso de escritura.

¿Cómo es el calendario de trabajo? ¿Tienen ustedes trabajos de jornada completa? ¿Cuándo van a reunirse? ¿Dónde? Asegúrese de que les resulta cómodo a los dos. Si tiene usted un empleo, o una familia, o una pareja, a veces resulta difícil. Resuélvalo.

¿Es usted una persona mañanera, vespertina o nocturna? Es decir, ¿trabaja mejor por la mañana, por la tarde o por la noche? Si no lo sabe, inténtelo de una de estas maneras y vea lo que ocurre. Si da resultado, siga adelante. Si no, inténtelo de otra manera. Vea qué es lo que da mejor resultado para ambos. Apóyense mutuamente.

Los dos están trabajando con el mismo objetivo: el guión terminado.

Necesitarán un par de semanas solamente para estudiar y organizar un calendario de trabajo que resulte conveniente para los dos.

No tenga miedo de intentar algo que no dé resultado. ¡Vaya a por ello! Cometa errores. Cree su colaboración mediante ensayo y error. Y no haga planes para escribir nada en serio hasta que se hayan fijado las reglas de juego.

Lo último que va a hacer es escribir.

Antes de poder hacerlo tiene que preparar el material.

¿Qué clase de historia va a escribir? ¿Va a ser una historia de acción y aventura con un fuerte componente romántico, o una historia de amor con un fuerte componente de acción y aventura? Será mejor que lo averigüe. ¿Es una historia contemporánea o histórica? ¿Es una obra de época? ¿Qué tienen que hacer para la investigación? ¿Pasarse uno o dos días en la biblioteca o más? ¿Tienen que entrevistar a alguien? ¿O asistir a un proceso jurídico? Y luego... ¿quién va a pasarlo a máquina?

La colaboración es una división del trabajo a partes iguales.

¿Quién va a hacer qué?

Hablen sobre ello. Resuélvanlo. ¿Qué es lo que le *gusta* hacer? ¿Qué es lo que hace *mejor*? ¿Le gusta recopilar hechos y datos y organizarlos para el material de base? ¿Trabaja mejor hablando o escribiendo? Averigüelo. Si no le gusta, siempre puede cambiarlo.

Hagan lo mismo para la historia. Trabajen juntos en la historia. Verbalicen la trama argumental en unas cuantas frases. ¿Cuál es el tema de su historia? ¿Cuál es la acción? ¿Quién es el personaje principal? ¿De qué trata? ¿Trata su historia de un arqueólogo al que se le encarga recuperar el Arca perdida poco antes de la Segunda Guerra Mundial? ¿Quién es su protagonista? ¿Cuál es la necesidad dramática de su personaje?

Escriban las biografías de los personajes. Puede que quiera hablar sobre cada personaje con su colaborador y luego escribir una biografía mientras su compañero escribe otra. O puede que usted escriba las biografías y su colaborador las corrija. Conozcan a sus personajes. Hablen de ellos, sobre quiénes son y de dónde vienen. Llenen el puchero. Cuanto más cosas pongan dentro, más podrán sacar.

Después de trabajar en los personajes, estructuren la línea argumental. ¿Cuál es el final, la resolución de su historia? ¿Conoce el principio? ¿Y los nudos de la trama al final de los actos primero y segundo?

Si no lo saben ustedes, ¿quién puede saberlo?

Organicen su historia de manera que sepan adonde se dirige. Cuando conozcan el final, el principio y los dos nudos de la trama, estarán preparados para abrir la línea argumental en una progresión de escenas utilizando las fichas de 9 x 12. Discútanlo. Hablen de ello. Enfádense por ello. Asegúrense de que conocen su historia. Puede que estén de acuerdo o en desacuerdo con ella. Puede que usted la quiera de una

manera y su compañero de otra. Si no pueden resolverlo, escríbanlo de las dos maneras. Comprueben cuál funciona mejor. Trabajen para obtener el producto acabado, el guión.

Es posible que dediquen entre tres y seis semanas o más a preparar el material: la investigación, los personajes, la construcción de la trama argumental y la creación de la mecánica de su colaboración. Es una experiencia interesante porque están construyendo otro tipo de relación. Mágica en ocasiones, y un infierno en otras.

Cuando estén listos para escribir, a veces las cosas enloquecen. Estén preparados. ¿Cómo van a plasmarlo sobre el papel? ¿Cuál es la mecánica de trabajo? ¿Quién dice qué, y por qué esa palabra es mejor que ésta? ¿Quién lo dice? «Yo tengo razón y tú estás equivocado» es un punto de vista. El otro punto de vista, desde luego, es «¡tú estás equivocado y yo tengo razón!».

La colaboración significa trabajar juntos.

La clave de la colaboración, o de cualquier relación, es la comunicación. Tienen ustedes que hablarse. Sin comunicación no hay colaboración; sólo malentendidos y desacuerdos. Eso no nos lleva a ningún sitio. Ustedes dos están trabajando juntos para escribir y completar un guión. Habrá momentos en los que querrán mandarlo todo a paseo y largarse. Puede que piensen que no merece la pena. Puede que tengan razón. Generalmente, no es más que algún brote de esas «cosas» psicológicas. Ya sabe, todas esas cosas con las que tenemos que luchar día a día, los miedos, inseguridades, culpas, juicios y demás. ¡Enfréntense a ellas! Escribir es aprender más sobre uno mismo. Estén dispuestos a cometer errores, a aprender el uno del otro lo que funciona y lo que no.

Hay muchas maneras de trabajar, y ustedes tendrán que encontrar la suya propia. Puede que trabajen juntos, con uno de los dos sentado frente a la máquina de escribir o el cuaderno y los dos proponiendo palabras e ideas. Esto funciona bien para algunas personas. Estarán de acuerdo en algunas cosas y en desacuerdo sobre otras; ganarán unas veces y otras perderán. Es una buena oportunidad de aprender algo sobre la negociación y el acuerdo en una relación de trabajo.

Otro método es trabajar por unidades de treinta páginas. Usted escribe el primer acto y su compañero lo corrige. Su compañero escribe el segundo acto y usted lo corrige. Usted escribe el tercer acto y su compañero lo corrige. De este modo ve usted lo que su compañero está escribiendo, y puede hacer de corrector.

Cuando trabajo en colaboración, los dos tomamos las decisiones acerca de la historia y los personajes. Cuando se ha realizado el trabajo de preparación, trabajamos por unidades de treinta páginas. Mi colaborador escribe el primer acto. Hablamos por teléfono para resolver los problemas que puedan haber surgido.

Cuando se ha terminado el primer acto, un borrador de «palabras sobre el papel» bastante claro y conciso, yo lo leo y lo corrijo. ¿Funciona? ¿Necesitamos otra escena aquí? ¿Hay que aclarar el diálogo? ¿Ampliarlo? ¿Avivarlo? ¿Está bien organizada la premisa dramática? ¿En palabras e imágenes? ¿Estamos presentándola

adecuadamente? Puede que añada algunas líneas o una escena aquí y allá que esboce ocasionalmente algunos aspectos visuales.

A veces tendrá que criticar el trabajo de su compañero. ¡Cómo va a decirle que lo que ha escrito es horrible, que más vale que lo tire y vuelva a empezar! Es mejor que piense qué es lo que va a decir. Sea consciente de que están en juego los sentimientos de su compañero, basados en sus *juicios*. «No juzguéis y no seréis juzgados.» Tiene usted que respetar y apoyar (alentándola) a la otra persona. Decida primero *qué* es lo que quiere decir, y luego *cómo* decirlo de la mejor manera posible. Si quiere usted decir algo, dígaselo primero a usted mismo. ¿Cómo se sentiría si su compañero le dijera lo que usted va a decirle?

La colaboración es una experiencia de aprendizaje.

A veces hay que realizar cambios en el primer acto antes de pasar al segundo. El proceso es exactamente el mismo. Escribir es escribir. Trabaje con el material hasta alcanzar una fase semipreliminar, y luego siga adelante. Siempre puede pulirlo. No se preocupe por conseguir que sus páginas sean perfectas. De todos modos va a cambiarlo, así que no se preocupe de lo bueno que pueda ser. Es posible que no sea muy bueno. ¿Y qué? Límitese a escribirlo; luego podrá trabajar para mejorarlo.

Una vez completada la primera fase de palabras sobre el papel, vuelva a leerlo. Vea qué es lo que tiene. Debería ser capaz de verlo como un todo y conseguir algún tipo de visión global o perspectiva del material. Es posible que tenga que añadir algunas escenas, crear un nuevo personaje, posiblemente encajar dos escenas en una. ¡Hágalo!

Todo forma parte del proceso de escritura.

Si está usted casado y quiere colaborar con su consorte, intervienen otros factores. Cuando las cosas se ponen difíciles, por ejemplo, no es posible dar por terminada la colaboración sin más. Es parte del matrimonio. Si el matrimonio tiene problemas, su colaboración sólo servirá para amplificarlos. No puede jugar al avestruz y fingir que no pasa nada. Tiene que enfrentarse a ello.

Por ejemplo, una pareja de amigos míos, los dos periodistas profesionales, decidieron escribir juntos un guión. En aquel momento, ella tenía un descanso entre dos trabajos y él estaba ocupado con uno.

Ella tenía tiempo disponible, así que decidió tomar la delantera y empezó la investigación. Fue a la biblioteca, empezó a leer libros, realizó entrevistas y luego pasó a máquina el material obtenido. No le importaba, porque «¡alguien tiene que hacerlo!»

Cuando la investigación estuvo terminada, él ya había acabado su trabajo. Se tomaron unos días libres y luego se pusieron manos a la obra. Lo primero que él dijo fue: «Vamos a ver qué es lo que tienes.» Luego empezó a evaluar el material como si fuera *su* encargo y el trabajo hubiera sido realizado por un investigador, no por un colaborador, ¡no por su mujer! Ella se enfadó, pero no dijo nada. ¡Ella había hecho *todo* el trabajo, y ahora él iba a llegar a *salvar* el proyecto!

Así fue como empezó. Y luego empeoró. No hablaron de *cómo* iban a trabajar juntos, sólo de que *iban* a trabajar juntos. No establecieron reglas del juego ni tomaron decisiones sobre quién iba a hacer qué o cuándo, y no habían preparado un calendario de trabajo.

Ella trabaja por la mañana y escribe deprisa, encontrando las palabras con rapidez y dejando muchos espacios en blanco; luego vuelve sobre ello y lo reescribe tres o cuatro veces hasta que está bien. Él trabaja de noche, escribiendo despacio, acuñando cada palabra y cada frase con delicada precisión; el primer borrador es casi una versión final.

Cuando empezaron a trabajar juntos, no tenían ni idea de lo que podían esperar del otro. Ella había trabajado en colaboración en una ocasión, pero él no lo había hecho nunca. Los dos tenían ciertas expectativas sobre lo que iba a hacer el otro, pero no se las comunicaron entre sí.

Fijaron un programa de trabajo; ella escribiría el primer acto —ése era el material que había investigado— y él el segundo.

Ella se puso a trabajar. Se sentía un poco insegura —era su *primer* guión— y trabajó mucho para superar los problemas de forma y su propia resistencia. Escribió las primeras diez páginas y le pidió a su marido que las leyera. No sabía si iba por el buen camino. ¿Estaba presentando la historia correctamente? ¿Era aquello lo que habían estado discutiendo y hablando? ¿Los personajes eran personas reales en situaciones reales? Su preocupación era natural.

Él estaba trabajando en la segunda escena del segundo acto cuando ella le entregó las primeras diez páginas. Él no quería mirarlas porque tenía *sus propios* problemas y estaba empezando a encontrar su estilo. La escena era difícil y llevaba varios días trabajando en ella.

Tomó las páginas y luego las puso a un lado y volvió a su trabajo, sin decirle nada a su mujer. Ella le dio algunos días para que leyera el material. Como él no lo hizo, ella se enfadó, así que él prometió que lo leería esa noche. Eso la contentó, al menos de momento.

Ella se levantó temprano a la mañana siguiente. Él estaba dormido todavía, porque había estado trabajando hasta tarde la noche anterior. Ella hizo café e intentó trabajar un rato. Pero era inútil. Quería saber lo que su marido, su «colaborador», opinaba de las páginas que ella había escrito. ¿Por qué tardaba tanto?

Cuanto más pensaba en ello, más impaciente se sentía. Tenía que saberlo. Por último, tomó una decisión; a él no le importaría si no se enteraba. Se deslizó silenciosamente en su despacho y cerró suavemente la puerta detrás de ella.

Se dirigió a su escritorio y empezó a revolver sus papeles para ver qué comentarios había escrito él sobre sus diez primeras páginas. Por fin las encontró, pero no había nada escrito... ni marcas, ni comentarios, ni nada de nada. ¡No las había leído! Enfadada, se puso a leer lo que él había escrito para ver qué era lo que le estaba retrasando tanto.

Entonces oyó ruido en las escaleras. La puerta se abrió de golpe y su marido apareció en el marco de la puerta, gritando: «¡Fuera de mi mesa!» Ella intentó explicárselo, pero él no la escuchó. La acusó de espiarle, de entrometerse e invadir su intimidad. Ella estalló, y toda la furia, y la tensión, y la comunicación reprimidas salieron a la luz. Empezaron a pelearse, luchando con uñas y dientes, sin pararse en barras. *Todo* salió a relucir: el resentimiento, la frustración, el miedo, la ansiedad, la inseguridad. Fue un concurso de gritos. Hasta el perro empezó a ladrar. En el punto álgido de su «colaboración», él la agarró físicamente, la arrastró por el suelo y la echó literalmente de su despacho, dándole con la puerta en las narices. Ella se quitó el zapato y se quedó allí, aporreando la puerta. Las marcas del tacón todavía están grabadas en la puerta de su despacho.

Ahora son capaces de reírse de ello.

Pero entonces no tuvo gracia. Estuvieron varios días sin hablarse.

Aprendieron mucho de esta experiencia. Aprendieron que las peleas no dan resultado en una colaboración. Aprendieron a trabajar juntos y a comunicarse a un nivel más personal y profesional. Aprendieron a criticarse mutuamente de manera positiva y con ánimo de ayudarse, sin temores ni reservas. Aprendieron a respetarse mutuamente. Aprendieron que todo el mundo tiene derecho a escribir a su manera, y no es posible cambiar a nadie, sólo apoyarlo. Ella aprendió a respetar su manera de conformar y moldear las palabras hasta conseguir un estilo pulido. Él aprendió a admirar y respetar la manera de trabajar de ella: rápida, clara y precisa, cumpliendo siempre con sus tareas. Aprendieron a pedirse ayuda, algo que les resultaba difícil a los dos. Aprendieron el uno del otro.

Cuando terminaron el guión, se sintieron satisfechos de lo que habían conseguido.

La colaboración significa «trabajar juntos».

De éso se trata.

\* \* \*

Como ejercicio: si decide usted colaborar, planee el proceso de escritura en tres fases: las reglas básicas, la preparación y la mecánica para escribir el material.

## 16. Cuando el guión ya está escrito

---

*En el que tratamos de qué hacer con el guión una vez escrito*

¿Qué tiene usted que hacer con su guión una vez que lo ha terminado?

En primer lugar, tiene que averiguar si «funciona» o no; si debería grabarlo en piedra o empapelar las paredes con él. Necesita algún tipo de realimentación de su entorno para saber si ha escrito lo que se proponía.

En este momento usted no sabe si funciona o no; no puede usted verlo; está demasiado cerca.

Se supone que su guión está ya en limpio, así que puede hacer una fotocopia. Guárdese el original. Nunca, nunca, nunca le dé su original a nadie.

Déle su guión a dos amigos, amigos íntimos en quienes pueda confiar, amigos que le digan la verdad, que no tengan miedo de decirle: «Me parece horrible. Lo que has escrito es débil e irreal, los personajes son planos y sin dimensiones y la historia artificial y previsible.» Alguien que no tenga miedo a herir sus sentimientos.

Se dará cuenta de que la mayoría de la gente no le dirá la verdad sobre su guión. Le dirán lo que *ellos creen* que usted quiere oír: «Es bueno; ¡me ha gustado! De verdad. Tiene cosas muy buenas. Creo que es comercial», ¡sea eso lo que sea! Lo hacen con buena intención, pero no se dan cuenta de que le están haciendo más daño al no decirle la verdad.

En Hollywood nadie te dice lo que piensa de verdad; te dicen que les ha gustado, pero que «no es lo que queremos hacer en este momento», o «tenemos algo parecido entre manos».

Éso no va a servirle de ayuda. Usted quiere que alguien le diga lo que piensa realmente de su guión, así que elija con cuidado a las personas a quienes se lo da.

Cuando lo hayan leído, escuche lo que tengan que decirle. No defienda lo que ha escrito, no *finja* escuchar lo que están diciendo y se marche sintiéndose justificado, indignado o dolido.

Vea si han captado la «intención» de lo que usted quería escribir. Escuche sus observaciones desde el punto de vista de que *podrían tener razón*, no de que *tienen* razón. Le ofrecerán observaciones, críticas, sugerencias, opiniones y juicios. ¿*Tienen*

razón? Hágales preguntas; insista en ello. ¿Tienen sentido sus sugerencias o ideas? ¿Añaden algo a su guión? ¿Lo mejoran? Revise la historia con ellos. Averigüe qué les gusta, qué les disgusta, lo que funciona o no funciona en su opinión.

Usted quiere escribir el mejor guión que pueda. Si le parece que sus sugerencias pueden mejorar el guión, utilícelas. Los cambios deben hacerse por decisión propia, y usted tiene que sentirse cómodo con esos cambios. Es su historia, y sabrá usted si los cambios funcionan o no.

Si quiere usted hacer algún cambio, hágalo. Se ha pasado varios meses trabajando en el guión, así que hágalo bien. De todas maneras, si lo vende va a tener que hacer cambios; para el productor, el director y las estrellas. Los cambios son cambios; a nadie le gustan. Pero todos los hacemos.

En este momento todavía no es usted capaz de ver objetivamente su guión. Si quiere otra opinión «por si acaso», esté preparado para sentirse confuso. Si se lo da a cuatro personas, por ejemplo, todas ellas tendrán opiniones distintas. A una le gustará el atraco al Chase Manhattan Bank, a otra no. Una persona dirá que le gusta el atraco, pero no el *resultado* del atraco (si consiguen escapar o no); y otra más se preguntará por qué no ha escrito usted una historia de amor.

No da resultado. Dos personas en las que pueda confiar.

Cuando se sienta satisfecho del guión, estará listo para acudir al mecanógrafo. Su guión debe estar bien presentado, claro, ordenado y con aspecto profesional. Puede pasarlo a máquina usted mismo o dárselo a un mecanógrafo profesional. Si puede, deje que un mecanógrafo haga la copia final. Si lo hace usted mismo, es posible que muestre tendencia a «retocarlo» y a cambiar algo que no debería cambiarse.

La *forma* de su guión tiene que ser correcta. No espere que el mecanógrafo lo haga por usted. No es su trabajo. Las páginas que le dé deben ser lo bastante claras y legibles. Las líneas tachadas, las anotaciones a lápiz en los márgenes o las tiras de papel pegadas son admisibles. Límitese a asegurarse de que el mecanógrafo puede leerlas. Le costará entre 95 centavos y 1,25 dólares por página (al menos en el momento en que escribo esto).

Calcule unos cien dólares de gastos de mecanografiado para la copia original (siempre será más larga que su versión; *no* obligue al mecanógrafo a atestar la página por ahorrar unos cuantos dólares). Es una pequeña cantidad a pagar por el tiempo que ha dedicado a escribirlo. El placer, el dolor y el esfuerzo puro y duro de escribir le han costado mucho más que eso.

No numere las escenas. Los guiones finales para el rodaje tienen números a lo largo del margen izquierdo. Indican el desglose de las escenas realizado por el *director de producción*, no por el guionista. Cuando se compra un guión y se contrata al director y a los actores, se contrata también a un director de producción. El director de producción y el director repasan el guión, escena a escena, toma a toma. Una vez decididas las localizaciones, el director de producción y su asistente prepararán un tablero de producción, un gran papel desplegable en el que se detalla

cada escena, interior o exterior, en su tira de cartón. Cuando el tablero de producción está acabado y las escenas han sido apuntadas y aprobadas por el director, el asistente de producción escribe a máquina los números de cada escena en cada página para desglosarlas toma a toma. Estos números se utilizan para identificar cada toma, de manera que cuando la película (que quizá ocupe 90.000 ó 150.000 metros) se procese y catalogue, todas las parte puedan ser fácilmente identificadas. No es tarea del guionista numerar las escenas.

Una advertencia sobre la página del título. Muchos escritores novatos o con poca experiencia creen que tienen que incluir declaraciones, registros o información sobre el copyright, varias citas, fechas, o lo que sea, en la página del título. Quieren presentar «El Título», un guión original para una «superproducción de una gran película para un reparto estelar», por Fulano de Tal.

No lo haga. La página del título es la página del título. Tiene que ser sencilla y directa; «El Título» debe ocupar el centro de la página, «guión de Fulano de Tal» debe ir inmediatamente debajo, y, en la esquina inferior derecha, su dirección o número de teléfono. Cuando era director del departamento de guiones, más de una vez he recibido material de autores noveles sin información alguna sobre cómo ponerse en contacto con ellos. Esos guiones se conservaban dos meses y luego se tiraban a la papelera.

No tiene que incluir copyrights ni números de registro en la página del título. Pero es esencial que proteja su material.

Hay tres maneras legales de reclamar la propiedad de su guión:

1. Haga el »*copyright*« del guión; para ello, consiga los impresos de copyright de la Biblioteca del Congreso. Diríjase a:

Register of Copyright  
Library of Congress  
Washington, D. C. 20540

o bien

Consiga los impresos de «copyright» de la delegación del gobierno federal de su localidad. Este servicio es gratuito.

2. Meta una copia de su guión en un sobre y envíeselo a sí mismo, por correo certificado, pidiendo el justificante de la devolución. Asegúrese de que el matasellos se ve claramente.

Cuando reciba el sobré, archívelo. ¡NO LO ABRA!

3. Quizás la manera más fácil y eficaz de registrar su material sea a través de la Asociación de Escritores de América (Writers Guild of America (del este o del oeste). La Asociación de Escritores le proporciona un servicio de registro que

«proporciona las pruebas del derecho preferencial del escritor sobre la autoría del material literario de que se trate y la fecha de su terminación». En el momento de escribir esto, el registro de material en la WGA cuesta 10 dólares para los no socios, y 4 dólares para los socios. Toman una copia en limpio del guión, la microfilman y la archivan en un lugar seguro durante diez años.

Su recibo es la «prueba» o «evidencia» de que usted ha escrito lo que afirma haber escrito. Si alguien plagia su material, su abogado hará comparecer al Custodio de los Registros y éstos se presentarán como prueba en su favor.

Puede usted registrar su guión por correo: envíe una copia en limpio con un cheque por la cantidad correcta de dinero a la Oficina de Registros<sup>[1]</sup>:

Writers Guild of America, West  
8955 Beverly Blvd.  
Los Ángeles, CA 90048  
(213) 550-1000

ó bien

Writers Guild of America, East  
22 West 48th St.  
New York, N. Y. 10036  
(212) 575-5060

Hace algunos años, una amiga mía escribió un resumen para una película sobre un esquiador de competición y se lo envió a Robert Redford. La compañía de Redford le devolvió el material con una carta de «gracias, pero no».

Aproximadamente un año más tarde, fue a ver una película titulada *El descenso de la muerte*; protagonista, Robert Redford. Ella afirmaba que era su historia.

Fue a los tribunales y consiguió una gran indemnización porque podía demostrar que tenía «acceso preferente»; su historia estaba registrada en el Writers Guild of America, y tenía la carta de «gracias, pero no» de la compañía de Redford.

Nadie hizo nada «intencionado» en este caso. Rechazaron la idea, por la razón que fuera, y cuando estaban buscando un tema para una película, alguien «tuvo una idea» sobre un «corredor de carreras de descenso».

Se llamó a James Salter, que escribió un guión excelente; la película se filmó y se estrenó. Como está dirigida por Michael Ritchie, es una película estupenda, tristemente olvidada por su distribuidor y el público.

Una vez que tenga su «copia maestra», haga diez fotocopias. Hay mucha gente que no devuelve el material, sobre todo con la subida de los costes de correos. (Si envía un sobre franqueado con su dirección, solamente le hará saber al productor o director del departamento de guiones que es usted un escritor novel. No lo haga. De todos modos, lo más probable es que no se lo devuelvan.) Así que: diez fotocopias. Registre una. Eso le deja con nueve. Si tiene la suerte de conseguir un agente que le

represente, querrá cinco copias de inmediato. Eso le deja con cuatro.

Asegúrese de que su guión está sujeto con un sujetapapeles; no lo entregue en páginas sueltas. Póngale unas tapas sencillas, unas tapas adecuadas para el guión. No utilice unas lujosas tapas grabadas en imitación cuero. Asegúrese de que su guión está escrito en papel de 21,59 x 27,9 (82 x 11), y no en papel de 21,59 x 35,56 (82 x 14), tamaño legal, como hacen en Inglaterra.

Sólo podrá hacer «un intento» con su guión, así que procure que sea válido. Un intento significa lo siguiente: en Cinemobile, cada guión recibido era apuntado en una ficha y archivado por título y por autor. El material se leía, se evaluaba y se escribía en forma resumida. Los comentarios del lector eran cuidadosamente registrados y después se archivaban.

Si presenta usted su guión a un estudio o productora y ellos lo leen y lo rechazan, y luego decide reescribirlo y volverlo a presentar, lo más probable es que no sea leído. El lector leerá el resumen original y se lo devolverá. Cambie el título o utilice un seudónimo. Nadie lee dos veces el mismo material.

No envíe un resumen de su guión junto con éste; no será leído. Si lo es, será en su perjuicio. Todas nuestras decisiones se basaban por lo general en los comentarios del lector. Si la sinopsis presentaba una premisa interesante, hojeábamos las diez primeras páginas y tomábamos una decisión.

Algunos directores del departamento de guiones de estudios, cadenas o productoras, aceptan el material no solicitado sólo si usted firma una autorización que les permita leerlo. En la mayoría de los casos, los estudios le devolverán el guión sin abrir y sin leer. Como las compañías de seguros, están «quemados» por las algo excesivas demandas por plagio y no quieren saber nada. No les culpo.

¿Entonces cómo se «lo pasa» a la gente? Como la mayoría de la gente de Hollywood no acepta el material no solicitado, es decir, no admiten el material a menos que sea presentado a través de un agente literario autorizado, un agente que haya firmado el Acuerdo de Artistas y Directores (Artists-Managers Agreement) redactado por la WGA. La pregunta entonces será: ¿Cómo se consigue un agente?

Yo oigo esta pregunta una y otra vez. Si va usted a vender su guión por 250.000 dólares y quiere que lo protagonicen Robert Redford y Faye Dunaway, necesita un agente literario. ¿Y cómo se consigue un agente?

En primer lugar, tiene usted que tener un guión acabado. No sirve una sinopsis o un resumen. Luego, póngase en contacto con la Asociación de Escritores de América, este u oeste. Pídales, por correo o por teléfono, que le envíen la lista de agentes signatarios del Artist-Managers Agreement. Le enviarán una lista con docenas de agentes. Los agentes que están dispuestos a leer el material no solicitado de escritores noveles están indicados.

Haga una lista con varios de ellos. Póngase en contacto con ellos por correo o por teléfono; pregúnteles si estarían interesados en leer un guión de un escritor novel. Déles sus antecedentes; venda su producto.

La mayoría dirá que no. Intente algunos otros. También dirán que no. Intente algunos más.

La gente siempre está buscando material. Ésa es la ironía y la verdad. En Hollywood hay escasez de material vendible. Las oportunidades para los nuevos guionistas son enormes.

Tendrá que hablar muchas veces con la secretaria del agente. A veces leerá su guión; si le gusta, se lo recomendará al agente. Permita a cualquiera que quiera leer su guión que lo haga. Un buen guión no pasa desapercibido.

El buen material no se les pasa por alto a los lectores de Hollywood. Son capaces de reconocer el material para una potencial película en diez páginas. Si su guión es bueno y merece ser producido, será descubierto. «Cómo» es otra cuestión.

Es un proceso de supervivencia. Su guión está entrando en la voraz corriente del río de Hollywood, y, como los salmones que nadan contra corriente para desovar, sólo unos pocos lo consiguen.

El año pasado se registraron unos 15.840 guiones en la Asociación de Escritores de América, oeste, en Los Ángeles. La oficina de registros recibe unas cien entregas al día. Dos tercios de todo lo escrito son guiones. Eso quiere decir que aproximadamente sesenta y seis personas al día registran su guión. Son 1.320 guiones al mes... ¡15.840 al año!

¿Sabe usted cuántas películas hacen al año los estudios y las productoras independientes? Entre ochenta y noventa. Y el número de producciones de los estudios está *disminuyendo*, mientras que el número de personas que escriben guiones está *aumentando*.

Haga los cálculos. Mantenga separados sus sueños de la realidad. Son dos mundos distintos.

Si a un agente le gusta su material, todavía es posible que no pueda venderlo. Pero podrá enseñar su guión como muestra de sus dotes de escritor. Si su trabajo le gusta a un productor o a un director del departamento de guiones, es posible que consiga un «acuerdo de desarrollo» con un estudio o productor para escribir un original o adaptar alguna de sus ideas o libros para el cine. Todo el mundo está buscando escritores, digan lo que digan.

Déle al agente entre tres y seis semanas para leer su material. Si no recibe respuesta pasado ese período de tiempo, llámele.

Si presenta su guión a una agencia importante y conocida, como William Morris o ICM, los agentes establecidos la ignorarán. Pero tienen lectores y agentes en período de prácticas que pueden leerlo.

Si tiene usted suerte, puede que encuentre a alguien a quien le guste su trabajo y quiera representarle.

¿Quién es el mejor agente?

Aquél a quien le guste *su* trabajo y quiera representarle.

Si entra en contacto con ocho agentes, tendrá suerte si encuentra uno a quien le

guste. Puede usted presentar su guión a más de un agente a la vez.

Un agente literario cobra una comisión del diez por ciento de todo lo que vende.

¿Qué clase de trato puede usted esperar hacer si alguien quiere comprar su guión?

Los precios de un guión oscilan entre el mínimo establecido por la Asociación de escritores, hasta 400.000 dólares o más. El mínimo de la Asociación de escritores se divide en dos categorías: una película de alto presupuesto que cueste más de un millón de dólares, y una película de bajo presupuesto que cueste menos de esa cantidad. En el momento de escribir, el mínimo de la WGA para una película de presupuesto alto es de 20.821 dólares; la de una de bajo presupuesto, de 11.211 dólares. Estos mínimos aumentan cada vez que se negocia un nuevo contrato.

Un precio «a ojo de buen cubero» por un guión es el cinco por ciento del presupuesto. Si vende usted el guión, probablemente recibirá un «porcentaje de los beneficios», al menos sobre el papel. Obtendrá entre el 22 y el 5 por ciento de las ganancias netas del productor, lo que pueda usted conseguir.

Si alguien quiere comprar su guión por 25.000 dólares, probablemente se reserven la *opción* a él durante un año. Con una opción, usted es pagado por el derecho exclusivo a conseguir un «trato» o encontrar la financiación durante un cierto período de tiempo, generalmente un año. El precio de la opción es generalmente entre el 5 y el 10 por ciento del precio de compra. Con un precio de compra de 25.000 dólares, usted recibirá una opción de 2.500 dólares.

Tomemos un período de un año.

Usted tiene una opción de 2.500 dólares sobre su guión, con lo cual se le deben 22.500 dólares: el precio de venta (25.000 dólares), menos los 2.500 dólares de la opción.

Si se llega a un acuerdo de *producción-distribución* con una «fuente de dinero», usted recibirá todo el saldo a su favor, o una cierta cantidad a cuenta del total. Un acuerdo de producción-distribución se produce cuando una fuente de capital financieramente responsable, un estudio o una productora, se compromete a financiar y distribuir la película. Cuando se llega al acuerdo p/d, es posible que realicen un pago adicional, y quizás paguen el saldo del precio de venta el «primer día de fotografía principal». Es decir, el primer día de rodaje.

Esto puede ocurrir más de un año después de que usted haya recibido el dinero de la opción. Éste es un «acuerdo escalonado» típico de Hollywood. Las cifras pueden variar, pero no el procedimiento.

Si le hacen una oferta por su guión, hágase representar por alguien, ya sea un agente o un abogado.

Puede usted comprar la opción a un libro o novela igual que para un guión. Si quiere usted adaptar un libro o novela, tiene que obtener los derechos para el cine y para el teatro.

Para averiguar si el material está a la venta, llame al editor de la edición en tapas duras. Póngase en contacto con el departamento de derechos subsidiarios, ya sea por

correo o por teléfono. Pregunte si los derechos para el cine y el teatro están a la venta. Si lo están, le dirán que se dirija al agente literario que representa al autor. Póngase en contacto con él. El agente le dirá si puede comprar los derechos o no.

Si decide adaptar el material sin haber obtenido los derechos para el cine, puede que descubra que ha estado perdiendo el tiempo; los derechos no están disponibles, ya pertenecen a alguien. Si puede usted averiguar quién tiene los derechos, puede que estén dispuestos a leer su guión. O puede que no.

Si quiere usted adaptar el material sencillamente como ejercicio personal, hágalo. Pero asegúrese de que sabe lo que está haciendo para no perder el tiempo.

Hoy en día cuesta tanto dinero hacer una película, que todo el mundo quiere minimizar los riesgos; por eso, el dinero que se le paga a un escritor se conoce como «dinero del frente» o «dinero del riesgo».

A nadie le gusta correr riesgos. Y el negocio del cine es uno de los más arriesgados que existen. Nadie sabe si una película va a «ser un bombazo», como *La guerra de las galaxias* o *Fiebre del sábado noche*. La gente se muestra remisa a poner sobre la mesa mucho dinero del frente. ¿Conoce usted a alguien que se gaste el dinero despreocupadamente? ¿Usted incluido? Los estudios, las compañías de producción y las productoras independientes no son una excepción.

El dinero de la opción sale del bolsillo del productor; querrá minimizar los riesgos. No espere conseguir mucho dinero con su material la primera vez que lo intente. Las cosas no funcionan de ese modo.

La mayor parte de los primeros guiones no se vende. John Milius escribió su primer guión hace varios años, una obra titulada *The Last Resort*.

Todavía no se ha vendido. Nadie quiere comprarlo, y a Milius no le interesa reescribirlo. Sin embargo, revela claramente el talento único de John Milius para contar una historia visualmente. Milius es un cineasta «nato», como Spielberg o Kubrick; hombres «nacidos para rodar». Aunque no se vendió, *The Last Resort* marcó el principio de su carrera.

Hay algunas excepciones. *Alicia ya no vive aquí*, de Bob Getchell, es un primer guión. *Hearts on the West*, de Rob Thompson, era un trabajo primerizo que el autor consiguió hacer llegar a Tony Bill, que siempre aboga por la causa de los escritores noveles, y la película se hizo.

Éstas son las excepciones, no la regla.

Cuando uno se pone realmente a trabajar, se escribe el guión en primer lugar para uno mismo; en segundo lugar, por el dinero.

Sólo un puñado de los escritores bien conocidos y establecidos de Hollywood consiguen enormes sumas de dinero por sus guiones. El Gremio de escritores, sección oeste, tiene más de 4.600 miembros, y sólo unos 200 tienen un empleo como guionistas. Y muy pocos ganan sumas de seis cifras al año. Los que lo hacen se ganan hasta el último centavo.

No abrigue expectativas poco realistas para usted.

Limítese a escribir su guión.  
Preocúpese después de cuánto dinero va a ganar.

## 17. Una nota personal

---

*En la que comentamos:*

Todo el mundo es un escritor.

Éso es lo que va a descubrir. Todas las personas con quienes hable de su guión tendrán alguna sugerencia, algún comentario o una idea mejor de cómo hacerlo. Después le hablarán de la magnífica idea que *ellos* tienen para un guión.

Una cosa es *decir* que va usted a escribir un guión, y otra es *hacerlo*.

No haga juicios sobre lo que ha escrito. Puede que tarde usted años en «ver» su guión con objetividad. Si es que lo ve alguna vez. Los juicios de «bueno» y «malo», o las comparaciones entre esto y aquello, no tienen sentido en la experiencia creativa.

Es lo que es.

Como nativo de Los Ángeles, me he pasado toda la vida cerca de la industria del cine. De niño me presenté a un papel para *Lo que el viento se llevó*; a los doce años estaba en el estudio de *El estado de la Unión*, de Frank Capra, con Spencer Tracy y Katharine Hepburn; de adolescente, mi «club» en Hollywood High fue el modelo de la banda que persigue a James Dean en *Rebelde sin causa*.

Hollywood es una «fábrica de sueños»; una ciudad de charlatanes. Si va a cualquiera de los diversos locales de las afueras de la ciudad, oirá hablar a la gente de los guiones que van a escribir, de las películas que van a producir y de los contratos que van a firmar.

No son más que palabras.

La acción es el personaje, ¿no? Una persona es lo que *hace*, no lo que dice.

Todo el mundo es escritor.

En Hollywood hay una tendencia a «enmendarle la plana» al escritor; el estudio, el productor, el director y la estrella querrán hacer cambios en el guión para «mejorarlo». La mayoría de la gente de Hollywood da por sentado que son «más grandes» que el material original. «Ellos» saben lo que tiene que hacerse para que «quede mejor». Los directores lo hacen continuamente.

Un director de cine puede coger un gran guión y hacer una gran película. O puede coger un gran guión y hacer una película horrible. Pero no puede coger un guión horrible y hacer una gran película. No hay manera.

Sólo unos pocos directores de cine saben cómo mejorar un guión, acortando visualmente la trama argumental. Pueden tomar una escena con un diálogo demasiado extenso, de tres o cuatro páginas, y condensarlo, realizando una escena tensa y dramática de tres minutos que «funciona» con cinco líneas de diálogo, tres miradas, un cigarrillo que se enciende y un inserto de un reloj de pared. Sidney Lumet lo hizo en *Network*. Tomó un guión de ciento sesenta páginas, muy bien escrito y construido, y lo abrevió visualmente transformándolo en una excelente película de ciento veinte minutos que capta íntegramente el espíritu del guión de Paddy Chayefsky.

Esa es la excepción, no la regla.

La mayoría de los directores de Hollywood no tienen ningún sentido de la historia. Intentan enmendarle la plana al guionista, realizando cambios en la trama argumental que la debilitan y distorsionan, y acaban por gastarse un montón de dinero en hacer una película espantosa que nadie está interesado en ver.

Por supuesto, a la larga todo el mundo pierde: los estudios pierden dinero, el director añade un fracaso a su «expediente», y el autor paga el pato por escribir un guión flojo.

Todo el mundo es escritor.

Algunas personas terminan sus guiones. Otras, no. Escribir es un trabajo duro, un trabajo que se hace día a día, y un escritor profesional es alguien que se propone alcanzar un objetivo y luego lo consigue. Igual que en la vida. Escribir es una responsabilidad personal; o se hace, o no se hace. Y luego está la vieja «ley natural» sobre la supervivencia y la evolución.

No hay en Hollywood «historias que consiguen el éxito de la noche a la mañana». Como dice el dicho: «El éxito de la noche a la mañana tardó quince años en llegar.»

Créalo. Es cierto.

El éxito profesional se mide en base a la persistencia y la determinación. El lema de la compañía McDonald's está resumido en un cartel llamado «Sigue adelante»:

*Nada en el mundo puede sustituir  
a la perseverancia.  
No el talento; no hay nada más común  
que hombres de talento sin éxito.  
Ni el genio; el genio sin recompensa  
está en boca de todos.  
Ni la educación;  
el mundo está lleno de fracasados educados.  
Sólo la perseverancia y la determinación  
son omnipotentes.*

Cuando haya terminado su guión, habrá realizado una tremenda hazaña. Habrá tomado una idea, expandiéndola hasta elaborar una trama argumental dramática o cómica, para luego sentarse y pasarse varias semanas o meses escribiéndola. Del principio al fin. Es una experiencia satisfactoria y gratificante. Ha hecho usted lo que

se propuso hacer.

Siéntase orgulloso de ello.

El talento es un don de Dios; o se tiene, o no se tiene. Pero eso no interfiere con la experiencia de escribir.

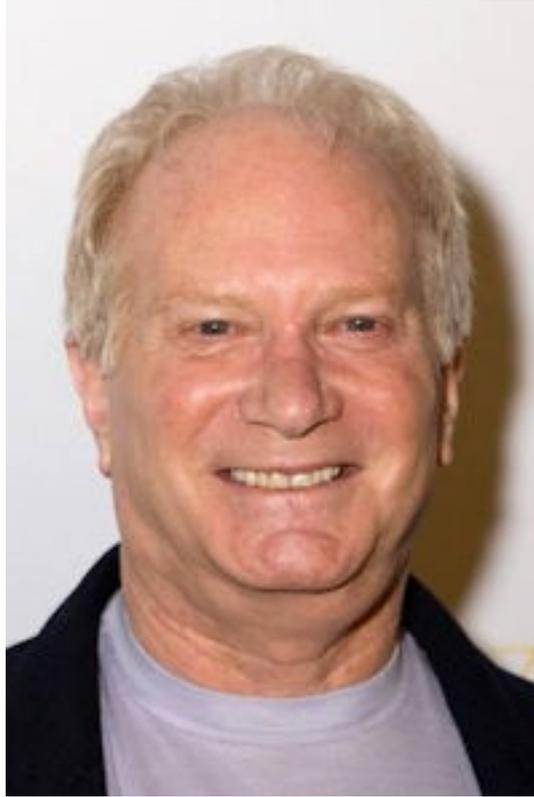
Escribir trae consigo sus propias recompensas. Disfrútelas.

Y pase el mensaje.

# MI AGRADecIMIENTO ESPECIAL

---

A todos mis alumnos y al personal del Sherwood Oaks Experimental College; y a Robert Towne, Paddy Chayefsky y Colin Higgins; —y una mención muy especial a Werner— y a todas las personas de *est* que me proporcionaron el espacio, la ocasión y el apoyo necesarios para crecer y ampliar mis horizontes para poder escribir este libro



**SYD FIELD.** (Hollywood, California, 19 de diciembre de 1935 – Beverly Hills, California, 17 de noviembre de 2013)<sup>1</sup> fue un guionista estadounidense. Publicó varios libros sobre la creación de guiones y condujo talleres y seminarios sobre cómo redactar libretos rentables. Los productores de Hollywood han utilizado sus ideas sobre la estructura para potenciales guiones.

Field también enseñó a escribir guiones en el Programa Maestro de Escritura Profesional de la Universidad del Sur de California. Además, escribió y produjo series televisivas como *Men in Crisis*, *Hollywood and the Stars*, *National Geographics* y *Jacque Cousteau Specials* entre 1963 y 1965 para David L. Wolper Productions.

Falleció en Beverly Hills el 17 de noviembre de 2013 a los setenta y siete años producto de una anemia hemolítica.

# Notas

[1] En España puedes informarte en:

— Registro General de la Propiedad Intelectual

C/Zurbarán, 1. 28010 Madrid. Tel. (91) 593 08 70

— ALMA, Autores Literarios de Medios Audiovisuales

S. Bernardo. 120-1º izqda 28015 Madrid Tel. 91 593 36 34

