

Capítulo II

El guión cinematográfico

En el capítulo anterior, establecí que el guión es el primer paso hacia una idea cinematográfica, la base de la película a partir de la cual se edifica el relato que será la estructura dramática del filme. Un guión no es un documento rígido, es susceptible de sufrir modificaciones de acuerdo con las necesidades del filme. Es por esto, que lo que entrega el guionista generalmente no es lo que se refleja en pantalla.

Sea cual sea el punto de partida del guión, una idea, un cuento, una novela, una obra de teatro, entre otras, éste siempre debe tener una estructura claramente establecida. Desde los inicios del cine, se han ido conformando reglas que poco a poco se han vuelto casi una *Biblia* para los guionistas. En el proceso de preproducción, el equipo de filmación lee el guión y a partir de él entiende la forma de filmarla. Con estas reglas se hará más sencilla la realización del audiovisual, por lo que es importante saberlas para escribir un guión.

La base para cualquier historia cinematográfica no se encuentra en los manuales de Syd Field, Jean Claude Càrriere o Robert Mcknee: Aristóteles ya había establecido las reglas en las cuales se fundamenta la estructura de una narración. En su *Poética*, el filósofo griego establece que todo depende de la acción y se desarrolla mediante los personajes, cuya conducta expresará su carácter (Cano,

1999:20). Así mismo, Aristóteles fue el primero en proponer la fragmentación terciaria: principio, medio y fin, a su vez que destaca la importancia de los diálogos, a través de los cuales se conocen los pensamientos de los personajes.

Existen por lo menos dos modelos de guión a seguir, de acuerdo con la industria para la cual se quiera escribir. En Europa el formato está constituido por columnas en las cuales se marca lo que se ve en pantalla, en otra el sonido diacrónico y en un última los diálogos del actor; este formato, aunque completo, es difícil de leer para el lector común. Por su parte, Estados Unidos tiene la industria cinematográfica más fuerte a nivel mundial, lo que ocasiona que el formato de guión que utiliza sea el más popular, ya que facilita la lectura de un guión tanto en la preproducción como en el rodaje (Alvort, 2002:211). Su formato de inclusión de lo visual y sonoro en una misma página y colocación de los diálogos en diferente marginación para hacerlos reconocibles, ayudan a una lectura más continua.

Antes de tratar los pasos para la realización de un guión, primero es necesario dar a conocer los componentes que la conforman.

2.1 Elementos de guión

Para la realización de un guión cinematográfico es necesario tomar en cuenta cada uno de los pasos y elementos de la estructura que lo conforman. Con la adecuada realización de cada una de las partes, se tendrá una buena base para lograr un guión con mayor calidad que los acostumbrados.

De acuerdo con Michel Chion (1989: 82), existen cinco factores esenciales para la realización de un guión: el personaje principal, una situación difícil, un objetivo, un oponente o antagonista y un peligro terrible y amenazador. Cada uno de estos factores suenan lógicos si consideramos que dentro del guión hay una “progresión lineal de acontecimientos relacionados los unos con los otros, que desembocan en una resolución dramática”, como afirma Sydney Field, citado por Chion (1989:82).

El personaje principal es el que lleva la acción más importante alrededor de la cual se construye el relato, por lo que su elección es muy importante para el adecuado desarrollo de la historia. En cuanto a su construcción, hablaré más adelante, en el apartado correspondiente.

La situación difícil está estrechamente ligada con el conflicto y el objetivo. El personaje quiere conseguir algo, y ante él se presenta una circunstancia totalmente ajena a su vida normal, y por lo tanto, le resulta complicado afrontarla. Esta situación no tiene que tener una fortaleza material, como una explosión, un terremoto, etc., pero sí debe tener la fuerza suficiente para alterar la vida física o psicológica del personaje, y por lo tanto, lo lleve a vivir una situación extraordinaria.

El objetivo es aquello que quiere conseguir el personaje principal, a lo que va a encaminar todos sus esfuerzos a lo largo de la historia, y alrededor de lo cual se van a mover todas las acciones y los sucesos. Este objetivo debe estar muy bien establecido al principio de la historia, ya que será el eje para que se muevan los

personajes; en el momento en que el objetivo no es claro, la línea principal se pierde y surgen incongruencias en la historia.

A todo protagonista le sigue un antagonista, es decir su contraparte, el que le pondrá todos los obstáculos para que no alcance su objetivo. Gracias a él, la anécdota tendrá giros sorprendentes y será más interesante para el espectador; al ir en dirección contraria al protagonista, lo obliga a moverse y le da mayor acción a la historia. Si no hay un oponente, la historia se vuelve lineal, ya que el personaje no tiene contra qué luchar para cumplir su cometido.

Luchando contra el aburrimiento del espectador, otro elemento importante es el peligro terrible y amenazador, aquello que el protagonista tiene siempre tras de sí y que constituye un obstáculo más para no conseguir su objetivo. A veces puede ser tan claro como un dragón enfrente del castillo donde duerme la princesa, pero también puede ser el miedo a la revelación de algo oscuro en el pasado del personaje principal. Sea cual sea ese peligro, tratará de impedir la feliz resolución del conflicto del protagonista y le dará mayor interés a la historia.

2.2 Estructura en tres actos

De acuerdo con Robert McKee, la estructura es “una selección de acontecimientos extraídos de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (2002:53). Ésta estructura está establecida en toda película, ya que representa una línea narrativa básica, y por lo tanto, como en todas las

narraciones, cuenta con características definidas: un principio, una parte intermedia y un final. A esta forma de guión se le conoce como paradigma, es decir, un modelo, un esquema conceptual (Field, 1986: 4). El paradigma está formado por: acto primero o el comienzo o planteamiento, acto segundo o desarrollo y acto tercero o conclusión. Llamaremos actos a una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de clímax y que provoca un cambio de valor más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior (McKee, 2002:63). La secuencia es una serie de escenas que extraída de la película se entiende por sí misma ya que está unidas por un mismo concepto o idea. La escena será el conjunto de planos consecutivos que ocurren en un mismo tiempo y lugar (Alvort, 2002:378).

En el modelo americano, cada página del guión es igual a un minuto en pantalla, por lo que la extensión de cada uno de los actos, está relacionada con la duración total de la película. De esta forma, en una película de dos horas, el primer acto tendría una extensión más o menos de 30 páginas; el segundo durará lo mismo que el primero y el segundo juntos, es decir 60 minutos; y por último, el tercero durará lo mismo que el primero, 30 minutos. Aunque 120 minutos de duración de una película no es una regla, se utiliza esta pauta para la escritura de guiones.

La estructura tiene la particularidad de aportar presiones progresivamente crecientes que obliguen a los personajes a enfrentarse a los problemas y a tomar decisiones y llevar a cabo acciones cada vez más complicadas, de tal forma que

se vaya revelando su verdadera naturaleza (McKee, 2002:137). A través de los problemas aportados, el personaje crecerá hasta llegar al final.

El primer acto es muy importante, ya que es necesario capturar al espectador inmediatamente. Comienza con un gancho o *hook*, es decir, el enigma que se plantea al principio para atrapar el interés del espectador y a partir del cual se ganará o no su atención. A través de él se debe despertar la curiosidad para que el espectador se pregunte ¿quién es este hombre que vuelve a su casa?, o ¿por qué esta mujer puede elevarse en el aire y matar a cinco policías con la mano en la cintura? A través de esto, se presenta al personaje principal, cuál es la premisa del relato y cuál es la situación. Después del *hook* comienza la presentación de los personajes y del conflicto principal, además de hacer acto de presencia el antagonista; es leyendo los primeros diez minutos del guión donde el estudio decide si quiere filmar ese proyecto o el público, viendo el film, elige si quiere o no seguir viendo esa película.

Antes de terminar el primer acto, existe una secuencia sin la cual no se entendería la historia; a ésta se le llama secuencia obligada, y en ella se encuentra la información más importante de la película. Después de ésta, y al final del primer acto hay un punto o giro argumental, es decir “un acontecimiento narrativo que crea un cambio en la situación de vida de un personaje” (McKee, 2002:54). A este punto también se le conoce como *plot point I* y de acuerdo con Field “impulsa el avance del relato...hace que el paradigma se mantenga” (1986:70). El *plot point I* no tiene que ser necesariamente un desastre natural como en *Earthquake*

(Robson, 1974) o el ataque de extraterrestres a la Tierra en *ID4* (Emmerich, 1996); algo tan simple como una llamada telefónica en *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1996) puede hacer que William Harford, interpretado por Tom Cruise, cambie para siempre.

Después de este giro en la historia, comienza el desarrollo (2º Acto): cómo el protagonista logrará o no alcanzar su objetivo a pesar de que el antagonista quiera impedirselo; al chocar los dos personajes surge el conflicto y es este acto, donde se desarrolla, el que contiene el grueso del relato, y en duración conforma la parte más larga de la película. Francis Vanoye lo define como el de la confrontación del personaje con los fines que se ha fijado y con los obstáculos que va a encontrar (1996:91). Una vez que se han establecido las necesidades del personaje, o sea su propósito, se pueden crear los obstáculos que se presentan a esa aspiración (Field, 1986:5). A su vez, el segundo acto está dividido en dos subcontextos dramáticos, los cuales presentan dos etapas del desarrollo y cambio del personaje, “son como círculos concéntricos dentro de un círculo mayor que nos ayudarán a delimitar los cauces de nuestra historia con mayor precisión” (Alvort, 2002:103). Estos se separan entre sí gracias al *middle point*, el cual sirve de eslabón entre los dos. Es este punto el que marca la mitad de la película, es un pequeño giro, aunque no tan brusco ni determinante como los *plot point*. Sin embargo, sí es importante para determinar el rumbo que llevará la historia y más para unir las situaciones de los dos subcontextos. Al final del desarrollo, viene una situación que desencadenará la conclusión o resolución del conflicto. Este punto se llama *plot point II* y constituye el segundo gran giro de la historia, que debe ser

lo suficientemente terminante para que el protagonista se vea obligado a tomar el camino que lo lleve a la conclusión del relato.

La respuesta de la narración se encuentra en el acto III. En éste el protagonista puede o no conseguir su objetivo, pero se debe proporcionar la información suficiente para que se resuelva el conflicto de alguna forma. A pesar de lo sencillo que puede resultar colocar solamente el final y concluir la escena, a partir del desarrollo de los actos pasados es como se dará el último. Por lo tanto, éste también debe tener un comienzo, un intermedio y un final, que concuerden con la construcción anterior. En el intermedio se encuentra el clímax, es decir, el punto de mayor tensión dramática, el momento para lo que hemos estado escribiendo toda la historia (Alvort, 2002:98). El clímax no debe encontrarse a más de cinco minutos del final y está directamente relacionado con la historia de tal forma que entendemos que es ahí donde queríamos llegar.

Después del clímax, Aristóteles indica un momento donde el personaje encuentra, después de sus peripecias, la purificación o purgación, al mismo tiempo que el espectador protagoniza una especie de liberación en sí mismo de los males. Con la catarsis, el personaje alcanza su destino y el espectador experimenta un cierto alivio, poniendo fin a la tensión trágica que ha sufrido a lo largo de la historia. Durante esta catarsis, a menudo hay un personaje que la testifica. En *El hijo de la novia* (Campanella, 2001) Rafael Velvedere, interpretado por Ricardo Darín, después de un momento determinante (un supuesto infarto), sufre una transformación y decide expresar por primera vez sus verdaderos sentimientos

hacia Nati (Natalia Verbequé) ante la mirada estupefacta del portero del edificio quien funge como testigo. Es en esta escena, donde el espectador por fin puede observar cómo el personaje se libera de sus prejuicios y es capaz de abrirse ante el ser amado.

Es un error común que a veces, en aras de lograr un final sorpresivo, se eligen situaciones que no están relacionadas con la construcción de la historia y no tienen ninguna lógica. Hasta en películas con finales casi increíbles, todo tiene una concordancia; tomemos como ejemplo *Casablanca* (Curtiz, 1942), aunque los eternos románticos esperábamos que Rick (Humphrey Bogart) e Ilsa (Ingrid Bergman) se unieran para siempre, de acuerdo con la curva dramática que habían desarrollado los personajes, era más natural que ella siguiera a sus principios y huyera con su esposo, a pesar de dejar atrás al amor de su vida. Ya sea que se utilice una nave que surja repentinamente o que un grupo de zombies ayude al protagonista al final, mientras en escenas anteriores se haya justificado su aparición, la historia será coherente y creíble, dentro de su contexto. Este concepto de verosimilitud tratado por Aristóteles propone que lo verosímil es más importante que lo verdadero; podemos crear historias fantásticas, increíbles, improbables, inimaginables, pero lo importante es lograr que el público se las crea y se identifique con ellas (Alvort, 2002:25)

2.3 Pasos para la realización del guión

Ya establecidos cuáles son los elementos más importantes del guión, así como la base para la estructura dramática del mismo, es necesario saber cuáles son los

pasos que, de acuerdo con el método de Sidney Field (que utiliza el modelo de EUA), se deben seguir para la realización de un guión cinematográfico. La correcta realización de cada uno de ellos dará mayor fuerza a la historia y ayudará a crear una historia más coherente y consistente.

2.3.1 *Kick in the ass treatment* o tratamiento de la historia

Este es el primer paso, y tal vez el más importante, ya que es donde se establece la línea general de la historia. A través de tres páginas, el guionista debe contar la anécdota tal cual es: sin diálogos, locaciones, indicaciones de cámara ni sonido, entre otras. Es una simple narración dramática que contiene las acciones principales de los personajes.

La generalidad que debe tener este tratamiento está dada por su extensión básica. En tres páginas se cuentan los tres actos de una historia de dos horas, dando cuenta sólo de los acontecimientos esenciales para los giros en la historia y que estén relacionados con el conflicto principal. Ya en el guión se tendrá mayor tiempo y espacio para adornarla con más acciones o acontecimientos pequeños que no tengan tanta relevancia pero que ayuden a contar la historia.

2.3.2. Los puntos

Una de las pautas más prácticas para comenzar a construir el guión es la lista de puntos o elementos a partir de los cuales elegimos los aspectos más importantes de la historia. Éstos marcarán la guía para que el escritor no pierda el hilo de la anécdota.

2.3.2.1 El tema

Se entenderá como tema aquello que, en una palabra o frase, resume el contenido de la película (Field:1986:4), la idea central de la misma. La elección del tema, dependerá de la forma en que el autor quiera abordar la historia, así una historia en la Segunda Guerra Mundial puede ser sobre el amor de un padre hacia su hijo, como lo hizo Roberto Benigni en *La vita e bella* (Benigni, 1997) o sobre el horror del Holocausto en *Schindler's List* (Spielberg, 1993). Esta elección puede estar íntimamente relacionada con los ideales del propio autor y aquello que quiere demostrar a través de la historia.

Vanoye asegura que el tema es producto de la interacción entre el contexto que vive el autor y su propio pensamiento (1996:26). Así mismo, cita a Andres Gardies que propone la noción de doble ideológico, en la que un tema patente enmascara a menudo a algún otro (Vanoye, 1996:27).

El guión de una película puede esconder una declaración de principios, establecida por el propio autor. De forma evidente, en la película *La Ley de Herodes* (Estrada, 2000) se hace palpable un discurso antipartidista, a través de la exageración de sus personajes principales: un priista y un panista que con acciones pequeñas, demuestran el verdadero espíritu de su partido. Obviamente, el escritor se vio ampliamente influenciado por la situación sociopolítica de México y reflejó su ideología en cada uno de los aspectos de la historia.

2.3.2.2 *La premisa*

Cuando se habla de la premisa, nos referimos a la idea directriz acerca de lo qué en concreto trata la película. Esta idea es específica y consta de tres aspectos principales:

Protagonista + acción + conclusión

Es decir: un personaje quiere hacer algo y al final sabemos si lo logra o no. Tomemos como ejemplo la trilogía *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001, 2002, 2003) Frodo Baggins, un hobbit de la Tierra Media, lleva el anillo único a las montañas de Mordor, donde lo lanzará a Monte Doom para destruirlo. Con esta sencilla guía, se sabe de sobra que el personaje tiene un inicio y un final; pase lo que pase a través del desarrollo de su personaje, la curva dramática de Frodo debe concluir con la destrucción del anillo. Esto se convierte en el punto de partida del guión (Field, 1996:8).

En el momento en que se aterrizan las ideas y el escritor es capaz de expresar su idea en términos de acción y personaje, es cuando comienza la preparación del guión cinematográfico (Field, 1986:9). Field destaca que la acción no tiene que ser forzosamente física, también puede ser emotiva, y generalmente los filmes cuentan con ambas (1986:11). Para efectos prácticos, la premisa no debe ser expresada en una extensión mayor a tres líneas, para evitar caer en divagaciones.

2.3.2.3 *Protagonista y personaje principal*

La base fundamental del guión cinematográfico es el personaje. A través de sus acciones será el desarrollo de la historia, de hecho Field le da la importancia del

“alma, el corazón y el sistema nervioso del relato” (1986:13). El personaje que lleva adelante la historia, será el protagonista, aunque puede diferir del personaje principal, es decir, alrededor del cual giran los hechos. En ocasiones tanto el protagonista como el personaje principal están fundidos en una sola persona, pero si es lo contrario, se debe marcar un límite claro entre los dos, para evitar confusión en el espectador.

El protagonista tiene una fuerte voluntad, nos cuenta la historia y es a partir de sus acciones que la conocemos. Por otro lado, el personaje principal es de quien trata la película. Tomemos como ejemplo *Citizen Kane* (Welles, 1941) en ella, Charles Foster Kane (Orson Welles) es el personaje principal, ya que es su vida la que nos cuentan a lo largo de toda la película; sin embargo, el protagonista sería el periodista que nos lleva a través de la vida de Kane y gracias a su investigación conoceremos lo más importante del acaudalado empresario.

Establecido quién será el protagonista, se deben conocer sus características, crearlo para saber cuáles serán sus acciones y reacciones a lo largo de la historia. La construcción de personajes será tratada en el apartado correspondiente, y será de suma importancia antes de comenzar a escribir el guión.

2.3.2.4 *Final*

El final es en esencia, la última imagen y/o escena del film; a su vez, es lo más importante para comenzar a elaborar el guión, ya que así sabremos hacia dónde irán todas las acciones de los personajes; y es a través de este conocimiento que

podremos elegir el comienzo (Field, 1986: 40). Conociendo hacia dónde van los personajes, será más sencillo no salir de la línea dramática de la historia.

No es necesario saber cada uno de los detalles del final, ya que poco a poco se irán sumando a la primera idea conceptos que surgirán al crecer el relato. Sólo se pide tener una idea general de lo que será el final, los hechos más importantes, así como la conclusión del protagonista y el personaje principal. La descripción no se extenderá más allá de una línea, lo que ayudará a la concreción del mensaje.

2.3.2.5 Inicio

Se entenderá como inicio a la primera escena que ve el espectador. Como ya se estableció en la estructura de tres actos, el inicio es tan importante como el final, ya que a partir de él, la audiencia decide si continúa viendo la película. Esta escena puede ser visualmente activa y emocionante, de modo que el espectador quede inmediatamente atrapado (Field, 1986:40); aunque también puede tener un ritmo más lento y ser más expositiva para conocer al personaje y la situación. De acuerdo con el resto del relato es el tipo de apertura que se elegirá, con esa información, el público conocerá dos cosas importantes: quién es el protagonista y cuál es la premisa dramática.

2.3.2.6 Resumen del planteamiento

A través de tres líneas, el escritor hará una breve descripción del planteamiento, es decir, el primer acto. Cómo se conoce al personaje principal, la aparición del antagonista y el surgimiento del conflicto, son algunos de los puntos que se deben

tratar en este apartado, mencionando las acciones principales que llevarán al desarrollo de la historia.

2.3.2.7 Resumen de la resolución

Para todo problema, debe haber una solución, por lo menos en el mundo del cine. Así que, ya planteado el conflicto se procede a referir cómo lo vamos a resolver. Describir qué cadena de acciones se deben desarrollar para que el personaje principal pueda alcanzar su objetivo o no, según sea el caso.

Esta línea de acción debe estar resumida utilizando los sucesos más importantes que llevaron al protagonista a ese final. Al igual que el planteamiento, debe estar resumido en tres líneas.

2.3.2.8 Plot point I

Retomando lo dicho en el apartado de la estructura del guión, el *plot point* es un punto de giro argumental, y el número I es un hecho o acontecimiento que se inserta al final del primer acto y provoca que la película gire a su dirección dramática principal (Field, 1986:70).

La importancia de establecerlo está en que así se identifica desde el principio cuáles serán los acontecimientos más importantes que serán de suma importancia en la historia y la llevarán exactamente al final que queremos. Para efectos de extensión, éste no debe tener más de tres líneas.

2.3.2.9 *Plot point II*

Por otra parte, el *plot point II* es el hecho o acontecimiento que obliga que exista una resolución del conflicto principal. Éste siempre servirá para enganchar la historia, dando un pequeño giro que la llevará a la necesidad de terminar el conflicto de alguna forma y encaminarnos hacia el final. A partir de este momento en la historia, no hay marcha atrás para el personaje principal, todas sus acciones y las del antagonista se encaminaron hacia ese final inevitable.

2.3.2.10 *Subcontexto dramático I*

Como ya mencioné en el apartado de la estructura dramática, el subcontexto dramático es cada una de las partes en las que se divide el segundo acto. A su vez, son los conceptos generales a los cuales podemos referir cualquier acción que ocurra en la primera o segunda mitad del segundo acto. Por ejemplo, en *Moulin Rouge* (Luhrmann, 2001), después de que Satine (Nicole Kidman) y Christian (Ewan McGregor) se conocen y enamoran –lo que correspondería al *plot point I* de la historia-, comienza toda la etapa romántica de la relación –subcontexto dramático I- la cual se rompe cuando Zidler (Jim Broadbent) los descubre y cambia todo lo “rosa” de la película –*middle point*-, hasta llevarlo a una relación tormentosa. En este caso, podríamos nombrar a este subcontexto como el comienzo del romance entre los protagonistas, que cambiará para la segunda parte del acto II.

2.3.2.11 Subcontexto dramático II

Después del *middle point*, hay un pequeño cambio en la historia, que la complica aún más, y va acercando al personaje principal hacia el *plot point II*, de donde ya no podrá regresar. Siguiendo con el ejemplo de *Moulin Rouge*, después del *middle point*, donde Zidler descubre la relación, ésta se vuelve tormentosa, por el peligro constante de que el duque los descubra, hasta que finalmente ocurre –convirtiendo esto en el *plot point II*- y desencadena el final de la historia.

2.3.2.12 Middle point.

Como ya establecí en el punto anterior, el *middle point* se encuentra entre los dos subcontextos y constituye un suceso que permite pasar de uno a otro. Como ya se mencionó, en *Moulin Rouge* sería el momento en que Zidler descubre la relación, lo que ocasiona que se presionen de tal forma que lo romántico de la primera parte se dificulte y atormente a los protagonistas, al ver que probablemente su objetivo no será cumplido.

2.4 Trabajo de personajes

Después de establecer los puntos que serán la pauta para la construcción del guión, se comenzará a crear a los personajes de la historia. Ya sea que el protagonista sea una novicia, un delincuente con ansias de venganza o una mujer en medio de la guerra civil estadounidense, tenemos que conocerlos a fondo, saber cómo son físicamente, su carácter, las motivaciones que lo llevan a realizar esas acciones. Construir a un personaje es crear una persona, desde su nacimiento, hasta la edad en la que comienza la película, su infancia, edad

escolar, hábitos diarios, todo lo que es posible conocer acerca de una persona, para convertir a nuestro personaje en un ser tridimensional, complejo, en algo vivo.

Al comenzar a crear a un personaje debemos hacer todo tipo de preguntas sobre él, no sólo cuándo y dónde nació, sino qué desayuna, cómo se viste, qué hace en su tiempo libre, cómo era en la escuela, la relación con sus padres, entre otras cosas. A esta serie de preguntas, se le llama lista de control de personaje y puede ser tan larga como se quiera; mientras más extenso sea el cuestionario, mayor será el conocimiento de su personalidad y será más sencilla la construcción de su historia. Ésta no pertenece al guión, sino que sirve para que el desarrollo del personaje sea coherente a lo largo de la trama y no realice acciones que estén fuera de su comportamiento natural.

Después de contestar esta lista de control, hacemos un filtro de las preguntas, trabajando por rubros: infancia, psicología, vida espiritual, social, laboral, situación familiar y amorosa, así como la apariencia física del personaje, hasta conformar los aspectos internos más importantes de su vida, a partir de los que construiremos su biografía.

De acuerdo a Field se debe establecer los aspectos internos y externos que influyan en el carácter de nuestro personaje (1986:28). En el aspecto interno está contemplada la biografía del personaje, desde que nació hasta antes del inicio de la película.

La biografía, debe incluir el *circle of being*, es decir, el suceso en la vida de nuestro personaje que más influye en sus acciones y forma de ser durante el filme. La infancia constituye la base del comportamiento en un ser humano, la relación de una persona con sus padres, puede marcar la pauta para futuros problemas de personalidad o desórdenes mentales; al mismo tiempo, la adolescencia es una de las etapas que representa mayores cambios en la vida del ser humano. Lo acontecido en estos periodos, repercute fuertemente en las actitudes de nuestro personaje y es más común que dentro de ellas se localice su *circle of being*.

2.4.1 Curva narrativa del personaje

Ya que conocemos a nuestro personaje y hemos establecido cuáles serán sus actitudes y a partir de qué surgen sus reacciones en la historia, es necesario saber cuáles serán esas reacciones.

El desarrollo del personaje a través de la historia, sus altas y bajas, así como los cambios en su comportamiento y, tal vez, en su forma de ser, están constituidos en la curva narrativa del personaje.

Tomemos como ejemplo a Ada Monroe, el personaje interpretado por Nicole Kidman en *Cold Mountain* (Minghella, 2003). Ada es una joven de alta sociedad, hija de un ministro de la Iglesia protestante, que se muda a la población de Cold Mountain en Carolina del Norte, meses antes de la guerra civil. Al llegar al pueblo conoce al que será el amor de su vida, Inman (Jude Law), con quien tiene contados encuentros, pero al que le promete su corazón cuando éste parte a

pelear contra los aliados del norte. Al comenzar la guerra, la situación de Ada cambia poco a poco, pierde todos sus lujos y debe hacerse cargo de su casa, algo que nunca había hecho. Con la muerte de su padre, se convierte casi en una salvaje, tratando de conseguir, con poco éxito algo de comida y sustento. A partir de la llegada de Ruby (Renée Zellweger) es como aprende a sobrevivir por ella misma y a llevar una granja, hasta convertirse de una mujer dulce e insegura, en una joven fuerte y con un corazón más duro. Lo interesante surge cuando debe conciliar la dureza recién adquirida con la ternura de volver a ver al amor de su vida, surgiendo una fusión poco común de caracteres que le darán el sostén necesario para enfrentar su destino final. Cada una de los cambios que sufre Ada constituyen un punto para construir la conversión que sufrirá el personaje y la convertirán en alguien diferente al final.

Todos los personajes cuentan con una curva dramática, los obstáculos que enfrenta a lo largo de la historia, y las situaciones que vive, lo llevan a realizar cambios que lo llevarán a ser casi otra persona. Un personaje no puede regresar a su estado inicial; el ser humano cambia ante ciertos acontecimientos y sería poco natural que no se sintiera afectado por lo sucedido en la historia.

2.5. Curva narrativa

La historia también tiene una línea curva que debemos seguir para no perdernos de la anécdota principal. La conexión existente entre el principio y el final de la trama, constituyen el arco de la historia o curva narrativa (Seeger, 2000:126). Otra forma de definirlo es “la línea que representa las variaciones de la intensidad

dramática de una obra audiovisual” (Ramos, Marimón, 2002: 159). Sirve como un instrumento de análisis para el guionista, ya que establece sobre un papel el esquema de interés del guión del corto o largometraje, lo ayuda a no desviarse de la anécdota y a establecer los giros más importantes. Para encontrarla, debemos analizar la situación cargada de valores de la vida del personaje al principio de la narración, y compararla con los valores presentes en el final de la misma, los cambios que ha sufrido el personaje a lo largo de la historia (McKee, 2002:63).

Al principio la curva narrativa puede ser simple, contando sólo el inicio y el desenlace de la historia; sin embargo, poco a poco se complica integrando los elementos estructurales del guión y adaptándola a la curva narrativa del personaje principal. De esta forma, al final tendremos un esquema mucho más completo que será de mucha ayuda para la escritura del primer draft del guión.

2.6 Escaleta

Ya establecimos los puntos principales de la historia, ya sabemos cuáles son los giros argumentales y lo que pasará en el principio, intermedio y desenlace. Ahora, estableceremos las escenas que nos ayudarán a la construcción del guión.

Para acordar el orden, la escaleta es un instrumento muy útil. Ésta, es una lista de las escenas que conformarán la historia y las cuales podremos mover a nuestro antojo, sin perder la anécdota principal. Constituye un esquema estructural del guión, que consta del inicio de cada escena y de una síntesis de ésta (Ramos, Marimón, 2002: 218).

El proceso de la escaleta es sencillo, se elige un número de tarjetas y en cada una se coloca una frase que describa la escena, en el otro lado, un número. Después, las colocamos ante nosotros y comenzamos la secuenciación de la película. Una a una ordenamos y desordenamos las tarjetas hasta elegir el orden que consideremos correcto, lo transcribimos y tenemos ante nosotros la escaleta.

No se debe pensar en esto como un proceso mecánico; es un proceso creativo en el que el guionista debe elegir la secuencia que considere más adecuada para conseguir el fin de la historia, así como reflejar el tema que estableció desde el principio del proceso.

Ya elegido el orden de las escenas, podemos comenzar a escribir la primera versión del guión.

2.7 Cambios en el guión: *los drafts*

Al terminar un guión, no podemos asegurar que esa primera versión es la definitiva. Apenas comenzamos el largo proceso de cambios y modificaciones que en ocasiones pueden cambiar definitivamente la historia. A estas versiones les llamamos *drafts*

Como se definió desde un principio, el guión es susceptible a ser modificado, reelaborado y a pasar por diferentes estados con el fin de cambiar desde un diálogo hasta escenas o el curso de los acontecimientos. Este proceso de

mutación no es fortuito, es simplemente para mejorar el trabajo y asegurarnos de la calidad del guión.

Cuando se termina de escribir la primera versión, comienza el trabajo más duro, aquél en el que tendremos que revisar una y otra vez escena por escena, así como su desarrollo y narrativa. Debemos observar cómo se unen y si sus enlaces tienen coherencia. Aquí probablemente cortemos escenas o añadamos nuevas, con tal de que la historia funcione. Ésta es, probablemente, la etapa más difícil, aceptar que esa escena en la que tanto trabajamos no ayuda en nada al desarrollo u obliga a que la trama se atore. Así que tendremos que ser implacables y objetivos en aras de lograr el mejor flujo de acción

El número de *drafts* es indefinido. Algunas veces con sólo tres versiones es más que suficiente llegar a un buen resultado; pero otras, es necesario reescribir hasta 10 veces un guión, para así obtener fluidez en la historia y fuerza en las escenas importantes. Sólo con trabajo y dedicación, podremos lograr un guión de máxima exigencia; los pequeños problemas que ignoramos en la página, son grandes problemas en la filmación (Lumet, 1995:38).

Para la filmación en sí, el director utiliza un guión que será la base para la realización de la película, llamado guión de rodaje; éste puede tratarse de la última versión del guión literario. Por otra parte, cada una de las personas encargadas del sonido, la fotografía, efectos especiales y cualquier otro aspecto técnico está desarrollado en un guión que cuenta con cada una de estas especificaciones y

que sirven de guía al filmar; este documento se llama guión técnico; se aleja del guión literario, en el aspecto de que el segundo no contiene anotaciones que son de utilidad sólo para los realizadores, pero que no servirán para el actor, o la lectura global de la obra y por lo tanto, no suele ser responsabilidad del guionista, sino del director o el realizador (Ramos, Marimón, 2002:291). Con base en el guión técnico, se transforma cada una de las indicaciones visuales en esquemas y dibujos que incluyen los movimientos de cámara y las acciones de los personajes; de esta forma el director tiene una idea visual de lo que va a filmar: el *storyboard* de la película.

2.8 Guión de corto cinematográfico

Los apartados anteriores son aspectos aplicables a la estructura de un guión de largo o cortometraje; los pasos para la escritura de un guión son los mismos y sería repetitivo tratarlos de nuevo en este apartado. Sin embargo, debido a su duración y estructura existen ciertas consideraciones que deben ser tomadas en cuenta en la escritura del guión para un corto. Estas diferencias constituyen aspectos importantes casi exclusivos para el cortometraje. Tomaremos como ejemplo de medida, un corto de 30 páginas.

La idea para un corto debe ser mucho más concreta y específica que la de un largometraje. No se tiene el tiempo para explorar más allá de lo que se tiene en mente; generalmente las subtramas no se utilizan y sólo existe una historia principal. Al ser ésta la única línea de la trama, es indispensable que sea fresca, original. Linda Cogwill, hace hincapié en el gran valor de la originalidad en un

corto: “Los mejores cortos son frescos, novedosos. El contenido basado en ideas que nunca antes han sido exploradas, le confieren esa calidad de original, así como un nuevo punto de vista sobre un tema viejo...” (1997:22).

Es indudable que un cortometraje también cuenta con un principio que tiene como objetivo orientar a la audiencia hacia la dirección de la historia, la provee de la información que necesita para su desarrollo. Sólo que en lugar de tomar de 10 a 15 páginas, para presentar el tono de la historia, los personajes y la acción, en un corto se debe lograr esto casi de inmediato, en las primeras cinco páginas (Cogwill, 1997:52).

El planteamiento introduce al protagonista y su problema: el conflicto principal. En éste, el personaje tiene algo que quiere y algo que necesita. El querer está relacionado con su objetivo, lo que debe lograr; la necesidad está conectada con la razón por la cual se comporta de esa forma, es la verdadera motivación de la historia. El guionista de un corto debe establecer primero cuál es la información que debe saber la audiencia para llevar adelante la historia. Cada palabra, cada línea, deben hacer que la acción avance, y revelar sólo lo necesario para entender la historia y los personajes; no es posible divagar en una idea o dar información incidental, sólo lo necesario para comprender la historia.

En el mismo inicio es cuando se da a conocer el suceso incitante, el detonador para que comience el movimiento en la historia. Es un catalizador que fuerza a la

aparición del conflicto principal que demanda una acción inmediata del protagonista (Cogwill, 1997: 53).

Ya establecido el inicio, se procede con el segundo acto, en el que aparecerán el antagonista, las complicaciones, los obstáculos y las crisis. Al igual que en el guión de largometraje, tiene un *middle point* que parte en dos al segundo acto; sin embargo, en un cortometraje de 30 páginas la extensión de cada subcontexto es de 10 a 12 páginas, por lo que, después del *middle point*, el conflicto se debe incrementar más que en un largo para llegar casi de inmediato al clímax y la solución final.

El clímax y la solución muchas veces van casi unidos dentro de un cortometraje. El tercer acto, sólo tiene una extensión de cinco páginas, por lo que muchas veces la solución sólo consta de una página, para incrementar la intensidad del clímax.

Para lograr mucha información en poco tiempo, lo mejor es escribir todo lo que se nos ocurra, alargar las escenas sin preocuparnos mucho de la extensión, para tener al final la oportunidad de cortar lo sobrante. Es más sencillo suprimir escenas o acciones que agregarlas. Lo que siempre debemos tener muy claro, ya sea en largo o cortometraje, es el inicio y el final de nuestra historia. Conociendo estos dos puntos, difícilmente nos perderemos en la trama y será más sencilla la creación del guión de cortometraje.

Otra cualidad realmente importante del cortometraje es que debe ser visual, que tenga fluidez en las imágenes, que a través de una sola mostremos más que con un diálogo de dos páginas.

Y lo que a mi parecer es lo más importante: el tema de un cortometraje -al igual que el de un largo- debe estar relacionado con los conceptos universales; a través de la cualidad universal en las ideas y las emociones, nos aseguramos de que la audiencia se sienta relacionada con el material de una forma más profunda y no sólo a través del argumento. Contando con una buena historia casi se puede garantizar que el cortometraje deje una huella en el público, o por lo menos lo haga pensar más allá de la media hora de duración.