

Copyrighted Material
From the noted teacher, lecturer, and
best-selling author of Screenplay

El manual del GUIONISTA

Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso

Del famoso profesor, conferenciante y autor del libro de ventas "El libro del guión"

Syd Field

Exercises and Step-by-Step
Instruction for Creating
a Successful Screenplay



A Workshop Approach

Copyrighted Material

SYD FIELD

**EL
MANUAL
DEL
GUIONISTA**

Ejercicios e instrucciones
para escribir un buen guión paso a paso

*Del famoso profesor, conferenciante y autor
del éxito de ventas **El libro del guión***

*Lo más difícil de escribir
es saber qué escribir*

Índice

Introducción	7
Primera parte: LA PREPARACIÓN	9
1. Por dónde empieza el escritor	11
2. Sobre la estructura	17
3. El paradigma	21
4. Cuatro páginas	29
5. ¿Cuál es el secreto de un buen personaje?	37
6. Las herramientas del personaje	43
7. La dinámica visual del personaje	49
Segunda parte: LA EJECUCIÓN	57
8. La estructura del Acto I	59
9. Las diez primeras páginas	65
10. Las diez segundas y las diez terceras páginas	81
11. El nuevo paradigma	87
12. El punto medio	95
13. Primera mitad, segunda mitad	101
14. La escritura del Acto II	113
15. El Acto III: la resolución	121
16. La reescritura	127
17. La “buena lectura”	135
Apéndice	141

Introducción

Desde la publicación de “El libro del guión” viajé mucho por los Estados Unidos, Canadá y Europa impartiendo talleres y seminarios de escritura de guiones a diferentes profesionales de la industria cinematográfica, guionistas profesionales, estudiantes y personas de toda condición.

Todos tenían una cosa en común: querían escribir guiones.

Yo les digo que lo primero que tienen que hacer es olvidarse de la idea de que voy a enseñarles **cómo** se escribe un guión. Yo no puedo **enseñar** a nadie a hacer nada; si quieren escribir un guión, les advierto que van a tener que enseñarse a sí mismos a hacerlo.

“El Manual del Guionista” no es uno de esos libros de “cómo hacer”; es un libro de “qué” hacer. Si usted tiene una idea para un guión y no sabe qué hacer con ella, este libro le dirá **qué tiene que hacer** para escribir un buen guión.

“Cómo” lo haga es asunto suyo.

“El Manual del Guionista” está basado en los talleres de escritura de guiones que llevo en Los Ángeles. Planifico y estructuro los talleres de ocho semanas de manera que los alumnos se pasen las cuatro primera semanas **preparándose** para escribir su material y las cuatro semanas restantes **escribiéndolo**. El objetivo del curso (y yo siempre insisto mucho en eso de los objetivos) es escribir y completar las primeras treinta páginas, o Acto I del guión.

Los alumnos llegan a la primera clase con una idea corta para un guión, expresada en tres frases. Por ejemplo: “Mi historia trata de una ejecutiva de vacaciones en Hawái; allí conoce a un joven con el que tiene una aventura y regresa con él a Los Ángeles, donde se da cuenta de que la relación no funciona”.

Así de simple.

En esta primera clase hablamos de la estructura dramática y explicamos el **paradigma**; la primera tarea de los alumnos es estructurar la línea argumental (*story line*) haciendo un tratamiento de cuatro páginas en el que se concentran en el final, el principio y los dos primeros **plot points** o **puntos argumentales**. Yo lo llamo “el ejercicio de la patada en el culo”, porque probablemente sea lo más difícil que tendrá que escribir el alumno. Durante la segunda semana hablamos del personaje, y la tarea consiste en escribir las biografías de los dos o tres personajes principales. Durante la tercera semana estructuramos el Acto I utilizando fichas de 9 x 15 cm. y redactamos la historia previa, lo que ocurre un día, una semana o una hora antes del principio de la historia. En la cuarta semana escribimos las diez primera páginas, y el resto del taller está dedicado a la escritura de diez páginas a la semana. Al final de este curso de ocho semanas, los alumnos han terminado las primeras treinta páginas, o Acto I, de su guión.

Nos tomamos un pequeño descanso y luego pasamos al Taller del Acto II; el objetivo de este curso de ocho semanas es escribir y terminar el Acto II. En el tercer taller se completa el Acto III y la reescritura.

Este libro está planeado y estructurado exactamente igual que los talleres de escritura de

guiones. El material funciona. Lea un capítulo, luego haga el ejercicio propuesto al final del capítulo y cuando termine el libro habrá escrito un guión. “El Manual” le propone un plan de trabajo que puede usted seguir desde el principio hasta el final; es como un mapa, una guía que lo orientará durante el proceso de escritura del guión.

Los ejercicios con los que se cierra cada capítulo le darán la oportunidad de desarrollar las técnicas de escritura de guiones. Espero que considere sus progresos en la experiencia de escribir un guión desde este punto de vista. No aprenderá nada si no se permite a sí mismo cometer algunos errores, intentar cosas que no dan resultado y escribir pura y simplemente muy mal.

¿Está dispuesto a hacerlo?

¿Está dispuesto a intentar hacer cosas que no dan resultado? ¿Está dispuesto a sentirse perdido en un mar de dudas y confusión, enfadado y preocupado, sin saber si su trabajo es bueno o no?

Este libro es una experiencia de aprendizaje.

Es una propuesta empírica. Cuánto más haga, mejor lo hará; es como nadar o andar en bicicleta.

Lea primero el libro; cuando esté dispuesto a empezar a trabajar en su guión, vaya leyendo capítulo por capítulo. Es un proceso escalonado; es posible que dedique una semana o un mes a un solo capítulo. Tómese todo el tiempo que necesite para completar el material de cada ejercicio.

El propósito de “El Manual del Guionista” es aclarar, desarrollar y ampliar los conocimientos, la comprensión y las técnicas del guión y del arte y oficio de la escritura de guiones.

“El Manual del Guionista” le ofrecerá la oportunidad de enseñarse a sí mismo las técnicas y aptitudes necesarias para escribir un guión.

Por eso es un libro de **qué** hacer. Nadie va a enseñarle **cómo** se escribe nada; usted se enseñará a sí mismo a hacerlo.

De eso se trata en cualquier caso.

“Las aspiraciones de un hombre”, escribió Robert Browning, “deberían exceder a su comprensión”.

PRIMERA PARTE

La preparación

Por dónde empieza el guionista

*En dónde respondemos a la cuestión de por
dónde empezar*

¿Por dónde **empieza** el guionista?

Cuando usted se sienta con la intención de escribir un guión, ¿por dónde empieza? ¿Por un plano de un automóvil corriendo por una carretera en mitad del desierto? ¿En un circuito de carreras, en medio del frenesí de la multitud? ¿Por un silencio en el que se oye el sonoro tic-tac de un reloj?

¿Por dónde **empieza** el guionista? Es una pregunta que oigo continuamente. En los talleres y seminarios que imparto aquí y en el extranjero, la gente me dice que tiene una idea estupenda para un guión, pero que no sabe por dónde empezar. ¿Tienen que escribir un resumen, esbozar las líneas generales o hacer anotaciones? ¿Empiezan por una persona, por un artículo de diario o por el título?

Escribir un guión es un **proceso**, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura; sólo cambia la forma.

Cuando se sienta para escribir un guión, está dando comienzo a un proceso que dará por terminado meses o quizás años más tarde con unas ciento veinte páginas llenas de palabras, diálogos y descripciones; es lo que llamamos un guión.

Si sabe por dónde empieza el guionista, puede elaborar un plan que lo guiará paso a paso a lo largo de todo el proceso de escritura del guión. Éste es el propósito de este libro.

Así que... ¿por dónde **empieza** el guionista?

¿Por una hoja de papel en blanco? Sí. Pero tiene que llenar ciento veinte hojas de papel en blanco con su guión. Y un guión se define como una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción y situada en el contexto de la estructura dramática.

¿Y si empezáramos por el personaje? Sí. Sin duda alguna. En todo guión resulta esencial la presencia de un personaje fuerte y atractivo. Un personaje bien desarrollado y con profundidad hará avanzar la historia con fluidez y claridad; se trata de un punto de partida sólido y fiable, pero no es por ahí por donde empieza el guionista.

¿Y si empezáramos por algún incidente o experiencia que le haya ocurrido a usted o a algún conocido? En ocasiones podrá utilizar una experiencia determinada como punto de partida de su historia, pero muchas veces se encontrará con que se está aferrando a la “realidad” de esa experiencia, porque quiere transmitir “fielmente” esa situación o incidente. Y tiene que desentenderse de la “realidad” para poder dramatizarla eficazmente. “Quién hizo qué” y “dónde ocurrió” por lo general sólo lo conducirán a una historia poco consistente con muy poco o ningún valor dramático.

¿Con una idea? Sí, desde luego, pero una idea no es más que una idea: tiene que dramatizarla, desarrollarla, darle cuerpo, hacerla decir lo que usted quiere decir. La idea no le proporciona la suficiente información. Tiene que dramatizarla.

¿Y si utilizara un lugar o locación y empezara por ahí? Puede hacerlo. Empiece por un lugar determinado, una locación; pero sigue sin ser suficiente; tiene que crear un personaje y una situación para construir la historia.

¿Con la trama? ¿Una trama de qué? La trama es lo que ocurre, y dado que está sentado delante de una hoja de papel en blanco, tendría que ser lo último que se le pasara por la cabeza. Olvídense de la trama en este momento. Ya nos ocuparemos de ella cuando llegue la ocasión.

¿Y la investigación? ¿Qué es lo que va a investigar? Hay que tener un tema de investigación.

Y ése es el punto de partida. El tema.

¿Por dónde empieza el guionista?

Por un **tema** y la **estructura**.

Antes de poder prepararse siquiera para escribir el guión, tiene que tener un tema definido, una **acción** y un **personaje**.

El tema puede ser tan simple como el de un visitante del espacio exterior que no llega a tiempo a su nave espacial y es encontrado por unos niños que se hacen sus amigos y lo ayudan a escapar (*E.T., el extraterrestre*). O el tema puede ser que el campeón del mundo de los pesos pesados pierde su título y luego lo vuelve a recuperar (*Rocky III*). O puede ser que un arqueólogo recupera un documento o artefacto famoso que ha estado perdido durante siglos (*Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* [*Riders of the Lost Ark*]).

Lo primero que les pido que hagan a los alumnos de mis talleres de escritura de guiones es decirme de qué trata su historia. Antes de poder empezar un guión es necesario conocer el tema —es decir, de qué trata el guión— en términos de un personaje que desarrolla una determinada línea de acción dramática o cómica.

Escribir un guión es un proceso que se realiza paso a paso. Primero se busca el tema; luego se estructura la idea, luego se elaboran las biografías de los personajes, luego se realizan las investigaciones necesarias, luego se estructura el Acto I en fichas de 9 x 15; luego se escribe el guión, día a día, primero el Acto I, luego el Acto II y el Acto III. Cuando se termina el primer borrador de “palabras sobre el papel” (la primera versión en forma de guión), se hacen las revisiones y cambios básicos para reducirlo a la extensión adecuada, y luego se retoca hasta que está listo para ser enseñado. Debe tener claro cada uno de estos pasos, y saber a dónde va y qué es lo que está haciendo. Resulta muy fácil perderse en las palabras y la acción del guión en desarrollo.

¿De qué **trata** su historia? Defínala. Artícualela.

¿Está escribiendo una historia de amor con un fuerte componente de acción y aventura, o está escribiendo una historia de acción y aventuras con un fuerte interés romántico? Si usted no lo sabe, ¿quién va a saberlo?

¿Quién es su protagonista y cuál es la acción de su historia? ¿Qué ocurre?

¿Cuál es el tema de su guión? Reduzca su idea a un personaje y una acción expresados en unas cuantas frases, no más de tres o cuatro. Recuerde que esto no tiene nada que ver con su guión o con la precisión de su historia; se trata simplemente de una guía a seguir durante el proceso de escribir el guión.

Tiene que saber sobre qué está escribiendo.

Un guión sigue una línea de acción narrativa determinada, concisa y ajustada, una línea de desarrollo. Un guión siempre se mueve hacia delante, siguiendo una dirección, hacia la resolución. Hay que mantener el rumbo a cada paso del camino; cada escena, cada fragmento tiene que llevarlo a alguna parte, haciéndolo avanzar en términos de desarrollo argumental. Resulta muy fácil perderse en el laberinto del proceso de escribir día a día.

Lo único que puede verse es la página que se está escribiendo y las páginas ya escritas. No puede verse nada más allá de ellas. Tiene que saber qué historia está escribiendo. Tiene que tomar una decisión creativa sobre qué historia está escribiendo o va a escribir. Antes de poder empezar a escribir tiene que plantearse la idea desde el principio para encontrar el centro de atención y la dirección de su historia.

¿Cuál es el **tema** de su guión? ¿De qué trata su historia, en términos de acción y personaje? Escríbalo en unas cuantas frases. Como por ejemplo:

Mi historia trata de un abogado poco escrupuloso que conoce a una mujer casada de la que se enamora y mata a su marido para poder estar con ella. Pero fue inducido por ella a cometer el crimen y termina en la cárcel, mientras que ella termina con una fortuna en un paraíso tropical. Ése es el tema de *Cuerpos ardientes* (*Body Heat*), escrito por Lawrence Kasdan.

O: mi historia trata de un hombre de negocios americano (el protagonista) que viaja a un país latinoamericano para averiguar qué le ocurrió a su hijo durante un golpe militar y se entera de que fue asesinado (la acción). Ése es el tema de *Missing*, escrito por Costa-Gavras.

O: mi historia trata de un ladrón profesional, un solitario, que consiente en realizar un trabajo para un sindicato del crimen y es traicionado; termina matando a todo el mundo y recu-

POR DÓNDE EMPIEZA EL GUIONISTA

perando lo que es suyo. Ése es el tema de *Ladrón (Thief)*, escrito por Michael Mann.

¿Sobre qué está escribiendo? Anótelo; es posible que al principio tenga que llenar varias páginas. Redúzcalas a unas cuantas frases concentrándose en el **tema**, la **acción** y el **personaje**. Es posible que necesite varios días de reflexión antes de poder separar siquiera los elementos principales de su historia. No se preocupe por el tiempo que tarde. Límitese a hacerlo.

El tema es la línea directriz que tiene que seguir al estructurar la acción y el personaje dentro de una línea argumental dramática.

¿Por dónde empieza el guionista?

Por el tema y estructura.

Y eso nos lleva a la estructura.

Ejercicio

Escriba su idea en tres frases concentrándose en la acción y el personaje. Decidir quién es el protagonista no le costará mucho esfuerzo, pero es posible que le resulte más difícil definir la línea de acción. Puede que lo ayude realizar asociaciones libres sobre su línea argumental en términos de la acción. No sea **concreto**; evite los **detalles**. **Generalice** cuanto le sea posible.

Es posible que necesite escribir tres o cuatro páginas para definir la acción y decidir qué historia va a contar. Reduzca luego la idea a unos cuantos párrafos. Luego reduzca estos a unas cuantas frases. Dígalas en voz alta. Léalas en voz alta. Retóquelas un poco más. Hágalo hasta que tenga perfectamente claro su tema y pueda expresarlo con claridad y concisión en tres o cuatro frases.

Este es el primer paso en el proceso de escribir un guión.

Sobre la estructura

En donde estudiamos la relación entre la estructura y el guión

La estructura es el elemento más importante del guión. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guión.

La buena estructura en un guión tiene que estar tan integrada en la historia, tan estrechamente relacionada con ella que no sea posible verla. Todas las buenas películas tienen una base estructural fuerte y sólida.

¿Qué **es** la estructura? Siempre planteo esta pregunta en mis talleres y seminarios de escritura de guiones, porque creo que un conocimiento y comprensión profundos de la estructura son indispensables para escribir un guión.

Un guión sin estructura no tiene línea argumental; vaga de un lado a otro, buscándose a sí mismo, y resulta monótono y apagado. No funciona. No tiene dirección ni línea de desarrollo.

Un buen guión tiene siempre una sólida línea de acción dramática; va hacia algún lugar, avanza paso a paso hacia la resolución. Cuando queremos hacer un viaje, no tomamos un avión o un tren y luego decidimos a dónde vamos, ¿verdad? Tenemos que ir a alguna parte. Tenemos un lugar de destino. Partimos de **aquí** y terminamos **allí**.

En eso consiste la estructura. Es una herramienta que le permite moldear y dar forma al guión con un máximo de valor dramático. La estructura **mantiene** todo unido; toda la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que constituyen el guión.

¿Qué diría usted si le pidieran que definiera la estructura? ¿Cómo la describiría? ¿Qué es lo que hace? ¿Qué **es** la estructura?

La raíz *estruc* significa “combinar”. En términos simples, la estructura es la relación entre las partes y el todo.

Las partes y el todo. Eso es la estructura, la relación entre las partes y el todo. “Un guión **es** estructura”, dice William Goldman. “Es la columna vertebral que sostiene toda la historia”. Cuando se siente a escribir un guión, tiene que plantearse la historia como un todo. Una historia está formada por distintas partes: los personajes, la trama, la acción, el diálogo, las escenas, las secuencias, los incidentes, los acontecimientos; y su tarea como guionista es comprender un “todo” a partir de estas “partes”, una forma y figura bien delimitadas, con su principio, medio y final.

La estructura es la relación entre las partes y el todo. ¿Cuál es entonces la relación entre la estructura y el guión? ¿Y qué **es** un guión?

Un guión es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones, dentro del contexto de la estructura dramática.

* * *

Un guión es una historia contada en imágenes: un guión trabaja con imágenes visuales, con **detalles** externos, con un hombre que cruza una calle concurrida, un coche que dobla la esquina, la puerta de un ascensor que se abre, una mujer que se abre paso a empujones entre la multitud. En un guión usted cuenta su historia en imágenes.

... en el diálogo y la descripción: Un guión es una historia contada en palabras e imágenes; los personajes comunican determinados hechos e información al espectador; el diálogo comenta la acción, en ocasiones **es** la acción, y siempre hace avanzar la historia.

Cuando escribe una escena o secuencia, está describiendo lo que dice y hace el personaje, los incidentes y acontecimientos que componen la historia. Cuando escribe un guión, está describiendo lo que ocurre; ésa es la razón de que los guiones se escriban en presente. El espectador ve lo que ve la **cámara**, una descripción de la acción situada...

... en el contexto de la estructura dramática: Su guión tiene una estructura bien definida:

un principio, un medio y un fin, aunque esté narrada en “flashback”, como *Dos extraños amantes* (*Annie Hall*). Su historia empieza **aquí** y termina **allí**; va del punto A al punto Z.

La estructura **es** un contexto porque “sostiene” todo. Recuerde que el **contexto** puede compararse a un vaso. Si toma un vaso vacío y mira en su interior, verá un espacio. Ese espacio **acoge** el **contenido**: leche, agua, cerveza, limonada, jugo de manzana o lo que sea. El **contexto** siempre sostiene el **contenido**, del mismo modo que la estructura sustenta su historia.

Y la **estructura dramática** se define como “una **progresión** lineal de incidentes, episodios y acontecimientos **relacionados entre sí** que conducen a una resolución dramática”.

¿Por qué es tan importante la estructura? Porque es una **herramienta** que lo ayuda a dar a su historia una forma dramática. Es un punto de partida en el proceso de la escritura.

Ejercicio

Este libro es un manual que le proporciona la oportunidad de mejorar su capacidad de escribir guiones. Para ello, es importante que evalúe sus cualidades y puntos débiles como guionista. Este ejercicio es un inventario personal.

Tome una hoja de papel y evalúe y defina en unos cuantos párrafos sus cualidades como guionista. ¿Cuáles diría que son sus puntos fuertes en la escritura de guiones u otro tipo de escritura? ¿Y sus puntos débiles? (Si nunca escribió nada, ¿por qué cree que puede escribir un guión?) Sea sincero consigo mismo. ¿Qué es lo que le gustaría mejorar? ¿Le gustaría escribir mejores diálogos? ¿Crear personajes más profundos y complejos? ¿Quiere captar y comprender mejor la estructura? ¿O la trama?

¿En qué le gustaría mejorar? Límitese a anotarlo. Ponga por escrito sus ideas y sentimientos sobre sus capacidades como guionista. No se preocupe por la gramática, la ortografía o la puntuación. Usted es el único que ve a ver esto, así que sea tan sincero como le sea posible sobre las técnicas que le gustaría mejorar. Hágalo y luego guárdelo y olvídense de ello.

“El Manual” es un libro empírico; cuanto mayor sea su aporte, más obtendrá a cambio.

El paradigma

En donde definimos el paradigma

El **paradigma** es la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión. Tal y como lo definía en “El libro del guión”, un **paradigma** es un “modelo, un ejemplo, un esquema conceptual”.

Cuanto más aprendo sobre el **paradigma** y su función en el proceso de escribir un guión, más me sorprende la importancia que realmente tiene.

Un guión es un sistema abierto. Usted proyecta lo que va a escribir: “Bill sale del departamento de Grace y da un largo paseo por la ciudad”, pero es posible que las cosas no salgan así. Es posible que Bill “le diga” que no quiere irse a dar un paseo por la ciudad: quiere música, baile, drogas, mujeres. Cuando eso ocurre, más le vale escuchar.

Escribir un guión es una aventura, y nunca se está seguro de qué es lo que va a ocurrir. Es un sistema abierto.

Cuanto más explico y describo el **paradigma** en los talleres de escritura de guiones, más aprendo sobre lo realmente valioso y eficaz e importante que es para el proceso de escribir un guión. El **paradigma** es un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual.

Es un **modelo**. Tenemos que **ver** el trabajo antes de poder tomar cualquier tipo de decisión.

El **paradigma** es un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual del aspecto que tiene un guión. Es un **todo** que está formado por **partes**:

<u>principio</u> <u>Acto I</u>	<u>medio</u> <u>Acto II</u>	<u>final</u> <u>Acto III</u>
<u>Planteamiento</u> pp. 1-30	<u>Confrontación</u> pp. 30-90	<u>Resolución</u> pp. 90-120
<u>Primer Plot Point</u> pp. 25-27	<u>Segundo Plot Point</u> pp. 85-90	

Sabemos que un guión es “una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática”; pero ¿qué es una historia? ¿Y qué es lo que tienen todas las historias en común?

Un principio, un medio y un final. El principio corresponde al Acto I, el medio al Acto II y el final al Acto III.

Una película tiene unas dos horas de duración media, o ciento veinte minutos. Algunas son más largas, otras más cortas, pero siempre duran alrededor de dos horas. Una página escrita del guión equivale a un minuto de tiempo en pantalla.

(Es posible que quiera comprobarlo. ¡Lea un guión, luego vaya a ver la película y verá si es cierto o no! Si está seriamente interesado en escribir un guión, tendría que estar leyendo todos los guiones que caigan en sus manos y viendo todas las películas que pueda permitirse.)

El Acto I, el principio, es una mitad o bloque de acción dramática (o cómica), de treinta páginas de extensión. Comienza en la página uno y se prolonga hasta el *plot point* del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el **planteamiento**. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática (o cómica), que va desde la página treinta hasta la noventa, desde el *plot point* del final del Acto I hasta el *plot point* del final del Acto II. Tiene sesenta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. El Acto III es también una unidad de acción dramática (o cómica); va desde la página noventa hasta la ciento veinte, o desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final del guión. Es una unidad de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como **resolución**.

Puede haber variaciones, por supuesto. En *Barrio Chino* (*Chinatown*) y *Dos extraños*

amantes, el Acto I ocupa 23 ó 24 páginas, y a veces el Acto II ocupa más de sesenta páginas, y en ocasiones el Acto III tienen veinte o veinticinco páginas.

¿Y qué? El **paradigma** sigue funcionando. Cada acto es una unidad o bloque de acción dramática.

El Acto I es una unidad de acción dramática en la que se **plantea** su historia. Tiene que plantear la historia en las primeras treinta páginas: presentar a los personajes principales, establecer la premisa dramática, crear la situación y disponer escenas y secuencias que elaboren y desarrollen la información sobre la historia.

Todo en el Acto I contribuye a **planear** la historia. No hay tiempo para trucos baratos ni escenas ni diálogos efectistas o ingeniosos; tiene que plantear su historia de inmediato, desde la primera página. Por eso el contexto dramático del Acto I es el planteamiento. (Recuerde que el **contexto** acoge al **contenido**, con todas las escenas, diálogos, descripciones, planos y efectos especiales que forman el guión.) En esta unidad de acción todo contribuye a plantear todo lo que vendrá a continuación.

Un ejemplo perfecto es *Cuerpos ardientes*, escrita y dirigida por Lawrence Kasdan, uno de los mejores autores-directores de Hollywood. El Acto I se ocupa de presentarnos a Ned Racine (William Hurt). Las primeras palabras del guión, “llamas sobre un cielo nocturno”, marcan el tono apasionado del personaje y la historia, y efectivamente, la primera vez que vemos a Ned Racine es después de una noche de amor con una chica de la oficina local de alquiler de autos Avis. Luego lo vemos en la sala del tribunal como abogado en ejercicio, simpático pero improvisado y presentando su caso de cualquier manera, un farsante a la espera de marcarse un tanto fácil.

Cuando ve a Matty Walker (Kathleen Turner) por primera vez, en un concierto, se siente inmediatamente atraído por ella (“se deja llevar por su pija”, como dice más adelante su mejor amigo), y pronto la pasión y la lujuria lo arrastran tras ella hasta que no es capaz de ver nada más. De este modo se prepara el terreno para el asesinato del marido de Matty con la esperanza de ganarse “una chica imponente” y una buena cantidad de dinero. Es la “jugada fácil” que ha estado buscando, y todo ello queda planteado en el Acto I.

Alrededor de la página 25 aparece un *plot point*; un **plot point** es un incidente, episodio o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiendo por “dirección” una “línea de desarrollo”.

Un *plot point* puede ser cualquier cosa: un plano, unas palabras, una escena, una secuencia una acción, cualquier cosa que haga avanzar la historia. (Véase el capítulo 9 (“El Plot Point”) de “El libro del guión”)

El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática o cómica de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. Se extiende desde el primer *plot point* hasta el segundo *plot point*. En esta parte de su guión, su protagonista hará frente a obstáculos y conflictos que deben ser resueltos y superados para que él o ella satisfaga su necesidad dramática.

El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y sin historia no hay guión.

El Acto II es la unidad de acción en la que su personaje se enfrenta y supera (o no supera) todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática. Si sabe lo que su protagonista quiere ganar, obtener, conseguir o alcanzar a lo largo de su guión (la necesidad dramática), su historia pasa a ser la de cómo supera su personaje todos los obstáculos para cumplir su necesidad dramática.

Todo lo que haga, cada escena que escriba, cada plano que describa, cada secuencia que imagine, está enmarcado en el contexto dramático de la **confrontación**.

El Acto II es el más difícil de escribir porque es la unidad más larga de acción dramática. (Con el nuevo material que presento en este manual, el Acto II es desglosado en unidades de

EL PARADIGMA

acción operativas. Encontrará más sobre este el particular en el capítulo 11, “El nuevo paradigma”).

En *Cuerpos ardientes*, el *plot point* del final del Acto II aparece a los ochenta y cinco minutos de película, cuando el mejor amigo de Racine, Lowenstein, le dice que alguien está intentando implicarlo en el asesinato.

–Alguien te quiere meter en un buen lío, hombre. Entre las 3:30 y las 5 de la noche del homicidio alguien te estuvo llamando a la habitación de tu hotel... El teléfono sonaba y sonaba pero tú no lo atendiste... Ahora hay alguien que quiere darnos los lentes de Edmund.

Nos enteramos al mismo tiempo que Ned Racine de que Matty falsificó el testamento de su marido y quiere engañar a Racine para que éste pague el pato. El *plot point* hace “girar” la historia, llevándola al Acto III, y seguimos los movimientos de Racine paso a paso hasta que se consuma la traición. Él termina entre rejas, condenado a muerte por homicidio, y ella en un paraíso tropical.

En el paradigma se vería así:

<u>Acto I</u> llamas de pasión	<u>Acto II</u>	<u>Acto III</u> él en la cárcel, ella en el paraíso
<u>Planteamiento</u>	<u>Confrontación</u>	<u>Resolución</u>
<u>Primer Plot Point</u> se acuesta con Matty. p. 23	<u>Segundo Plot Point</u> alguien quiere implicar a Racine. p. 27	

El *plot point* del final del Acto II “hace girar la historia” hacia el Acto III.

La función y el propósito de un *plot point* es sencillamente **hacer avanzar la historia**. Es un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección.

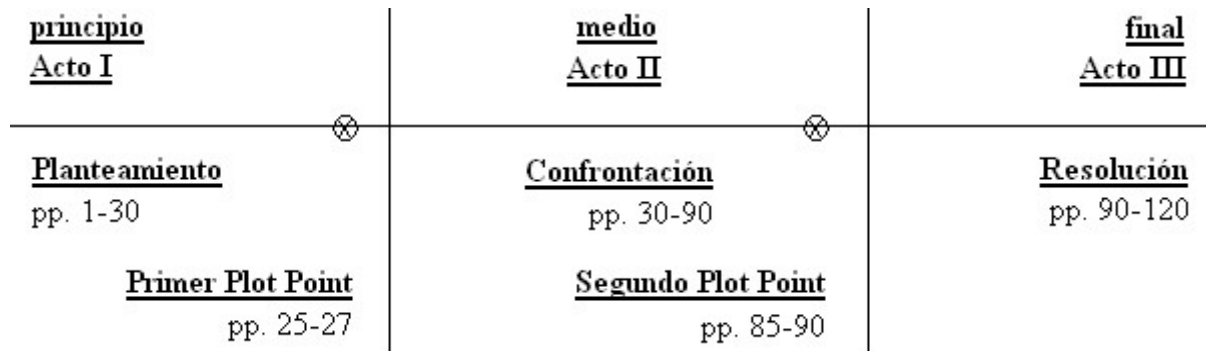
¿Tienen todas las películas *plot points*? Todas las películas que “funcionan” presentan una estructura sólida e integrada con *plot points* claramente definidos.

Su guión puede tener hasta 15 ó 20 *plot points* distintos: podría haber dos en el Acto I, diez en el Acto II y uno en el Acto III. Sin embargo, cuando empieza a preparar su historia para el guión, tiene que tener claras cuatro cosas para poder estructurar la idea: el final, el principio, el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Una vez que tenga claros estos cuatro componentes básicos, puede comenzar a construir y desarrollar su línea argumental.

El Acto III es una unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión; se extiende desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final. El Acto III se centra en el contexto dramático de la **resolución**. En el Acto III se resuelve su historia, entendiendo como resolución “la solución”.

¿Cuál es la solución a su historia? ¿Su personaje vive o muere, triunfa o fracasa, se va de viaje o no, consigue el ascenso o no, se casa o se divorcia o no, sobrevive a la prueba o no, se pone a salvo o no? Tiene que resolver su historia; tiene que saber cómo termina. ¿Cuál es la resolución de su historia? Si no lo sabe usted, ¿quién va a saberlo?

El **paradigma** es un modelo, un ejemplo, un **todo**:



Es estructura, y establece las relaciones dramáticas entre el todo y sus partes. La estructura dramática es “una disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a la resolución dramática”.

Es el fundamento de su guión.

Ejercicio

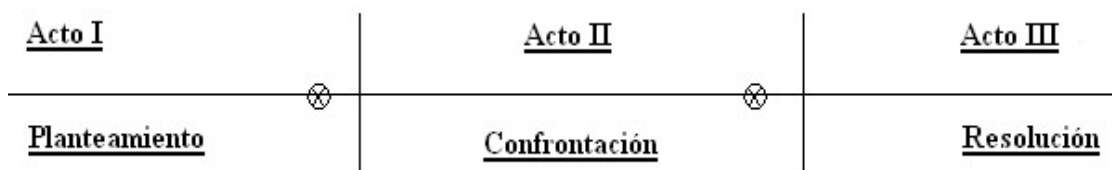
Antes de poder dar forma dramática a su historia, tiene que saber cuatro cosas: el final, el principio, el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Estos cuatro elementos son la base estructural de su guión. Toda su historia está “pendiendo” de estos cuatro elementos.

Supongamos que tiene una idea:

Una JOVEN pintora cuyo matrimonio no marcha bien se anota a unas clases de arte y tiene una aventura con su profesor. Se enamora contra su voluntad y luego se da cuenta de que está embarazada. Dividida entre su marido y su amante, decide abandonarlos a ambos y criar sola su niño.

Lo primero que tiene que hacer con su **tema** –la **acción** y el **personaje**– es estructurarlo: ¿por dónde empieza?

Por el **paradigma**:



¿Cuál es el final de su historia? El momento en el que la joven se marcha para tener sola a su hijo, abandonando tanto al marido como al amante, como la Nora de *Casa de muñecas* de Ibsen. Ese es el final.

¿Y el principio? Queremos que el público sepa que la joven no es feliz en su matrimonio, de manera que tenemos que **mostrarlo**. ¿Qué clase de escena o secuencia pondría en evidencia que el matrimonio es desgraciado? ¿Qué clase de escena podría comunicar esto directamente al público?

Decídase a comenzar con una escena que ilustre o revele su premisa básica.

Piense en ello. Pruebe varias opciones. Compruebe que, lo que usted quiere que funcione, efectivamente funciona. ¿Ocurre durante el día o por la noche? ¿Por la mañana?

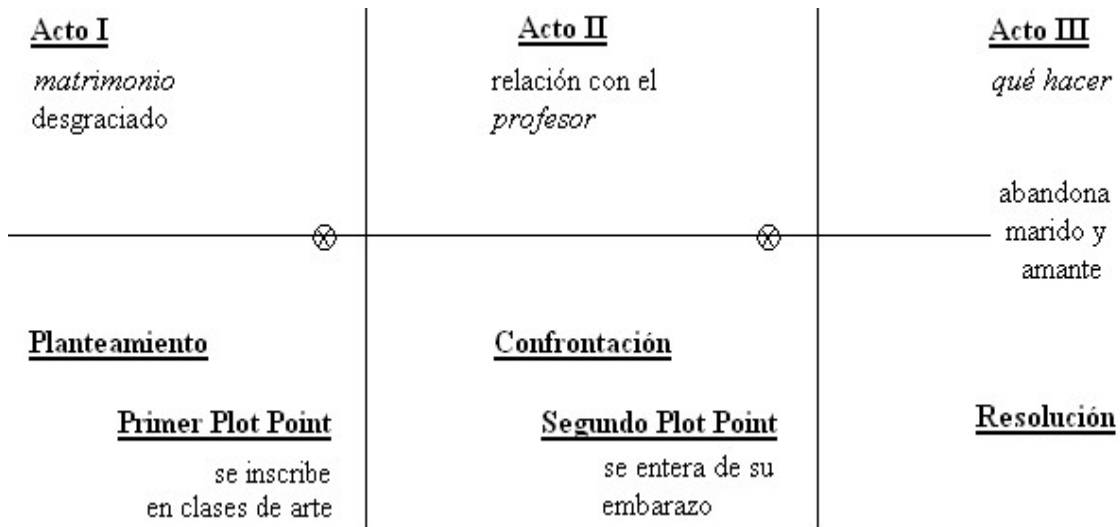
EL PARADIGMA

na o por la tarde? ¿En el trabajo o en el tiempo libre?

¿Y el primer *plot point*? Si el Acto I presenta el matrimonio desgraciado, el *plot point* del final del Acto I es el momento en el que la mujer se inscribe en el curso de arte. Este incidente desemboca en la relación con su profesor de arte: hace “girar” la historia en otra dirección.

¿Y el segundo *plot point*? El primer *plot point*, al final del Acto I, desencadena la relación con su profesor, que desembocará en último término en su embarazo. El segundo *plot point*, al final del Acto II, es el descubrimiento de que está embarazada; este descubrimiento precipita la acción que conduce a la resolución, la “solución” a su historia: abandona tanto al marido como al amante.

Una vez que conoce estos cuatro elementos, final, principio, primer *plot point* y segundo *plot point*, dibuje el siguiente **paradigma**:



Ese es el “aspecto” que debe tener su idea una vez estructurada. Recuerde que el **paradigma** es una herramienta conceptual; le permite “ver” claramente su línea argumental.

Haga el ejercicio de la página siguiente; estructure la historia en una línea argumental dramática.

Comience por el final. Escríbalo sobre el esquema del **paradigma**. Después, ¿cómo va a abrir la historia? ¿Dónde? ¿En casa del botánico? ¿En la universidad? ¿Durante los preparativos del viaje? Anótelo. No se preocupe de si es o no el principio “perfecto”. Límitese a hacerlo.

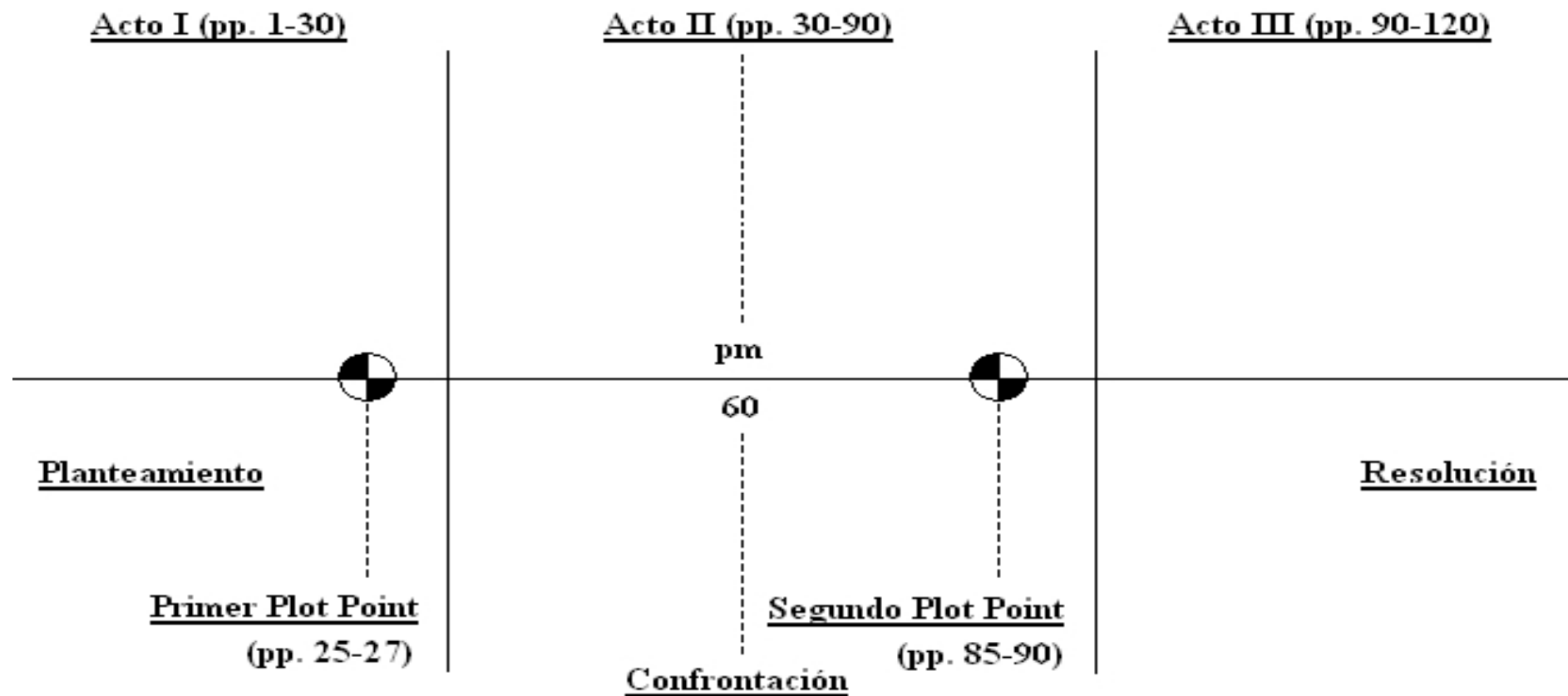
¿Y el primer *plot point*? ¿Es el momento en el que el protagonista llega al río y comienza el viaje? ¿O cuando vuelca la balsa? ¿Usted decide. Estructure la idea en el **paradigma**. Juegue con ella.

No sea demasiado concreto; límitese a presentarlo a grandes rasgos. Más adelante podrá completar los detalles.

Este ejercicio está pensado para ayudarlo a estructurar su propia idea, de manera que pueda pasar a la siguiente etapa del proceso de escribir un guión.

El paradigma estructurado

La historia: Un famoso BOTÁNICO y sus dos ayudantes realizan un viaje para explorar y catalogar las plantas que crecen a lo largo de una determinada zona del río Colorado, en el Gran Cañón. Pero su balsa vuelca al pasar por el rápido Upset y el botánico resulta gravemente herido. Uno de sus ayudantes parte a pie en busca de ayuda y regresa sano y salvo.



Cuatro páginas

En dónde estructuramos el tema dentro de una línea argumental

Antes de ponerse a escribir algo, debe conocer cuatro cosas: el final, el principio, el primer *Plot Point*, y el segundo *Plot Point*.

Una vez que estructuró el tema en estos cuatro elementos, puede contar su historia de forma narrativamente dramática. De hecho, narrar significa contar una historia, e implica un sentido de la dirección, un desplazamiento, una línea de movimiento desde el principio hasta el fin.

En esta etapa, es esencial volcar su historia al papel; genera un proceso creativo que es parte de la evolución de su guión, una etapa necesaria en el desarrollo amplio de su idea. Qué tan fiel será al guión final de acá a cinco o seis meses, o qué tan bueno o malo es, resulta irrelevante.

¿Por qué es tan importante escribir un tratamiento? “Si no conoce su historia, ¿quién la conoce?”.

¿Escuchó decir a alguien tener una “gran idea” para un guión?

—¿De qué trata? —podría preguntar.

—Bien —dicen—, trata de un tipo en el desierto del Sahara. Abre con un plano de la arena del desierto levantándose. Luego vemos un jeep corriendo a toda prisa a través del desierto. De repente, el motor renquea, tose y lentamente muere. Dos personas en los asientos delanteros: un hombre y una mujer. El hombre se trepa al jeep, mira a su alrededor. ¿No es una gran idea?

Usted asiente con la cabeza.

—¿Qué ocurre después? —pregunta.

—El resto de la historia surge de la trama. Todavía no la pude resolver.

Seguro. ¿Cuántas veces lo escuchó antes? ¿Qué trama?

Lo escuché por años, de profesionales y aficionados por igual. No pueden contarle nada más acerca de la historia, porque no **saben** nada más acerca de ella; no la definieron todavía. Antes de comenzar con su guión, tiene que definir su historia.

¿De qué trata? Brevemente. ¿Cuál es el tema? ¿Puede establecer de qué trata en algunas frases?

Es por eso que es necesario redactar un breve **tratamiento** (*treatment*) de cuatro páginas —una sinopsis narrativa de la historia contada en 4 o 20 páginas y con algo de diálogo. El tratamiento le permite ver su historia en un sentido de amplitud y claridad que no tendrá en los muchos meses por venir.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

En mis talleres y seminarios enfatizo esto: “Si no conoce su historia, ¿quién la conoce?”. Y lo ilustro con una experiencia sacada de mi propia carrera como guionista.

Fui guionista *freelance* durante siete años, tiempo en el cual escribí nueve guiones, la mayoría de ellos originales. (Dos fueron producidos. Cuatro obtuvieron exclusividad para producción futura —un productor me pagó una cierta cantidad de dinero para obtener los derechos, por un año, para filmar el guión, tiempo después del cual los derechos volvieron a mi propiedad. Nada ocurrió con los otros tres.)

La forma en la que trabajé fue simple: tenía una idea y la investigaba; consultaba libros en bibliotecas y hablaba con gente acerca de ella hasta que quedaba satisfecho con el material. Luego comenzaba a trabajar los personajes, escribía sus biografías, hablaba con más gente, miraba fotografías. Luego me sentaba y comenzaba a escribir. Solía llamarlo “dándome de cabezazos contra la máquina de escribir”. Siempre surgía un guión, pero el costo, física y emocionalmente, era muy alto. Era un proceso lento y doloroso, y, después de años de trabajar de esta manera, comencé a ver a la escritura de guiones como algo que **debía** hacer en vez de algo que **quería** hacer. Hay una gran diferencia entre ambas; la primera es una experiencia negativa, la segunda es una positiva. Aunque es importante ver los dos lados, escribir representa un trabajo ya de por sí demasiado duro y demandante como para agregarle una expe-

riencia negativa o dolorosa.

Escribir debería ser una aventura, rodeada de misterio e incertidumbre, bendecida con sorprendente dicha.

En teoría, por supuesto.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

En los talleres y seminarios de escritura de guiones que impartí en Estados Unidos, Canadá y Europa, siempre insisto en que hay que conocer la historia antes de poder escribir nada; para ello hay que conocer los cuatro componentes estructurales básicos que “sostienen” la historia: final, principio, primer *plot point* y segundo *plot point*. Cuando conozca estos cuatro elementos, podrá desarrollar la idea en una línea argumental dramática en cuatro páginas.

¿Por qué cuatro páginas y no diez o veinte?

Porque en esta etapa aún no sabe mucho sobre su historia; sólo tiene el tema: una acción y un personaje. Es imposible que pueda empezar escribiendo un buen tratamiento de diez o veinte páginas.

Es posible que crea que cuanto más sepa ahora sobre su historia, mejor le irá más adelante. Eso es cierto más adelante, no ahora. En este momento no sabe demasiado sobre su historia. Cuando empiece a escribir, añadirá o modificará muchos detalles: ¿De dónde viene su personaje en esta escena? ¿Por qué está aquí? ¿Qué día va su personaje al banco? ¿Por qué hace esto y no aquello?

Está muy bien saber algo de esto, pero no se entusiasme demasiado con los detalles. En este momento un exceso de detalles no es lo que más le conviene. Siempre puede añadir los detalles más adelante. No hace falta que sepa todo **ahora mismo**. Más adelante, sí.

Por eso, un tratamiento de cuatro páginas es la extensión perfecta para esta etapa; produce el efecto de una historia con un sentido de dirección. Después de todo, es simplemente un **punto de partida** en el proceso de escritura del guión. Así que olvídense de sus expectativas, apártelas de su vista y límitese a sentarse a escribir la historia.

Ejercicio

Dibuje el *paradigma*. Vea al final del ejercicio cómo debería verse.

Luego tome el tema de su historia –la acción y el personaje– y llévelo a la estructura dramática; primero elija el final, luego el principio, luego el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Hágalo de la misma manera en que realizó el ejercicio de estructura del capítulo anterior.

Examine su línea argumental. ¿Cuál es su apertura? ¿Dónde tiene lugar? ¿En un auto, en una ruta desierta, en un pueblo, en un país remoto, en una calle transitada de la ciudad, en un ascensor vacío? No se muestre demasiado preciso o específico; no lo tiene que saber **todo** aún. Sólo trate su línea argumental en términos generales.

Si su apertura tiene lugar en una oficina, ¿qué está haciendo su personaje? ¿Llegando al trabajo el lunes por la mañana? ¿Yéndose el viernes por la tarde? Resúmallo, sabiendo que lo podrá cambiar más tarde. Recuerde que el propósito de este ejercicio es dramatizar y definir su línea argumental en cuatro páginas. A doble espacio.

No cinco u ocho páginas. Cuatro páginas.

Una vez que resolvió su **apertura**, siéntese y escriba la acción narrativa que abre la historia –en **media página**. Por ejemplo: “Noche. Un auto se traslada lentamente por la calle. Dobla en una esquina, las luces se apagan y, aproximándose con el motor en punto muerto, estaciona frente a un gran edificio de oficinas. Silencio. A lo lejos un perro ladra. JOE sentado silenciosamente detrás del volante, un radiotransmisor en el asiento

del acompañante. Se coloca un par de audífonos, lentamente gira el dial hasta sintonizar la banda policial. Luego se sienta. Y espera.”.

Y eso fue sólo el primer párrafo. Aún no hemos alcanzado la apertura; sólo la hemos planteado.

Continúe escribiendo la secuencia de apertura (relea el capítulo 8 de “El libro del guión” (“La secuencia”)), dramatizando la acción a grandes rasgos, en términos generales. Recuerde, escribir una sinopsis narrativa significa contar su historia; implica un sentido de dirección, un desplazamiento, o movimiento, desde principio a fin.

Utilice algunas líneas de diálogo si le parece necesario.

En primer lugar está contando una historia, y en segundo escribiendo un guión.

Escriba la secuencia de apertura en alrededor de **media página**. En la media página siguiente, el resto de la primera página, escriba un par de párrafos para describir la acción que lo lleva al *plot point* al final del Acto I.

Cuando complete la acción que lo lleva al primer *plot point*, habrá terminado la primera página de su tratamiento de cuatro páginas, que dramatiza la acción del Acto I.

En la segunda página escriba el *plot point* del final del Acto I, exactamente del mismo modo en que escribió la apertura. ¿Dónde tiene lugar? Descríbalo. Escríbalo, concentrándose en el primer *plot point* y describiendo la acción en alrededor de **media página**.

Una vez más, no se muestre demasiado específico; no introduzca demasiados detalles, límitese a describir la acción —es decir, lo que ocurre— a grandes rasgos.

Ahora está listo para pasar al Acto II. El Acto II es una unidad de acción dramática de unas sesenta páginas de extensión. Comienza en el *plot point* del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. En la acción que se desarrolla a lo largo del Acto II, su protagonista superará los obstáculos que le impiden satisfacer su **necesidad dramática**. Si conoce la necesidad de su personaje, lo que él o ella quiere ganar, obtener, conseguir o lograr a lo largo de su guión, puede interponer obstáculos entre él (o ella) y esa necesidad. Su historia se convierte en su personaje superando todos los obstáculos (o no) para satisfacer su necesidad dramática.

Piense un poco en su Acto II. ¿A dónde va su historia? ¿Qué les ocurre a su protagonista o personajes principales entre el primer *plot point* y el segundo *plot point*? Elija luego dos o tres obstáculos principales que generen conflicto dentro de la progresión de su historia. Elija estos incidentes asegurándose de que hagan **avanzar** la historia hacia el *plot point* al final del Acto II.

Escriba la acción del Acto II de manera que ocupe una página aproximadamente, concentrándose en cómo su protagonista hace frente a estos obstáculos; hágalo en líneas generales, evitando el exceso de detalles.

Cuando termine tendrá escritas unas dos páginas y media y estará listo para pasar al *plot point* del final del Acto II. ¿Cuál es su *plot point* para este punto? Descríbalo; dramatícelo. La extensión debe ser de aproximadamente **media página**. Utilice algunas líneas de diálogo si le parece necesario. ¿Cómo hace “girar” la acción este *plot point*, llevándola hacia el Acto III? Haga avanzar la historia sin interrupciones y sin preocuparse de los datos concretos. Se sentirá tentado de añadir detalles, así que tenga cuidado con esto y no se entretenga con los pormenores. Sabrá cuándo le está ocurriendo porque se encontrará dedicando mucho tiempo a decidir exactamente cómo ocurre “eso”, cuál es el motivo o qué clase de coche, trabajo, lugar, excusa o error utilizar. Simplemente olvídense. Para este ejercicio no necesita demasiados motivos. Escriba el *plot point* del final del Acto II en **media página**.

Esto lo lleva al Acto III, la **resolución**. En este momento tiene unas tres páginas escritas. ¿Qué ocurre en el Acto III? ¿Qué le ocurre a su protagonista que lleva a la reso-

lución de la historia? ¿Cuál es la solución? ¿Cómo termina? No los detalles, sólo las líneas generales. ¿Su personaje vive o muere? ¿Triunfa o fracasa? ¿Se casa o se divorcia?

Escríbalos. Describa la resolución en términos simples. Podrá hacerlo en menos de media página.

Cuando termine con esto, habrá redactado y dramatizado su línea argumental en cuatro páginas:

- media página describiendo la escena o secuencia de apertura;
- media página describiendo la acción general del Acto I;
- media página que describe el *plot point* al final del Acto I;
- media página para la acción del Acto II;
- media página para el *plot point* al final del Acto II; y
- de tres cuartos a una página para el Acto III, la resolución.

Esto es un tratamiento de cuatro páginas. Puede tomarle una o dos veces escribirlo en cuatro páginas. En su primer intento pueden ser ocho páginas, las cuales reducirá a cinco, luego córtelas a cuatro.

Es posible que estas cuatro páginas sean lo más difícil que escriba durante todo el guión. Lo llamo “el ejercicio de la patada en el culo” porque está tomando una idea indefinida y sin forma, y estructurándola en términos de principio, medio y final. Es posible que experimente toda clase de resistencia al escribirlo, puede que se enoje y se aburra, y probablemente se hará toda clase de cuestionamientos sobre lo que está escribiendo. Cuestionamientos tales como: “¡Esta es una de las historias más aburridas del mundo!”, o “¡La odio! ¡Es simple y estúpida!”, o “Ya la escuché antes”.

Talvez esté en lo cierto. Quizá su historia es terrible.

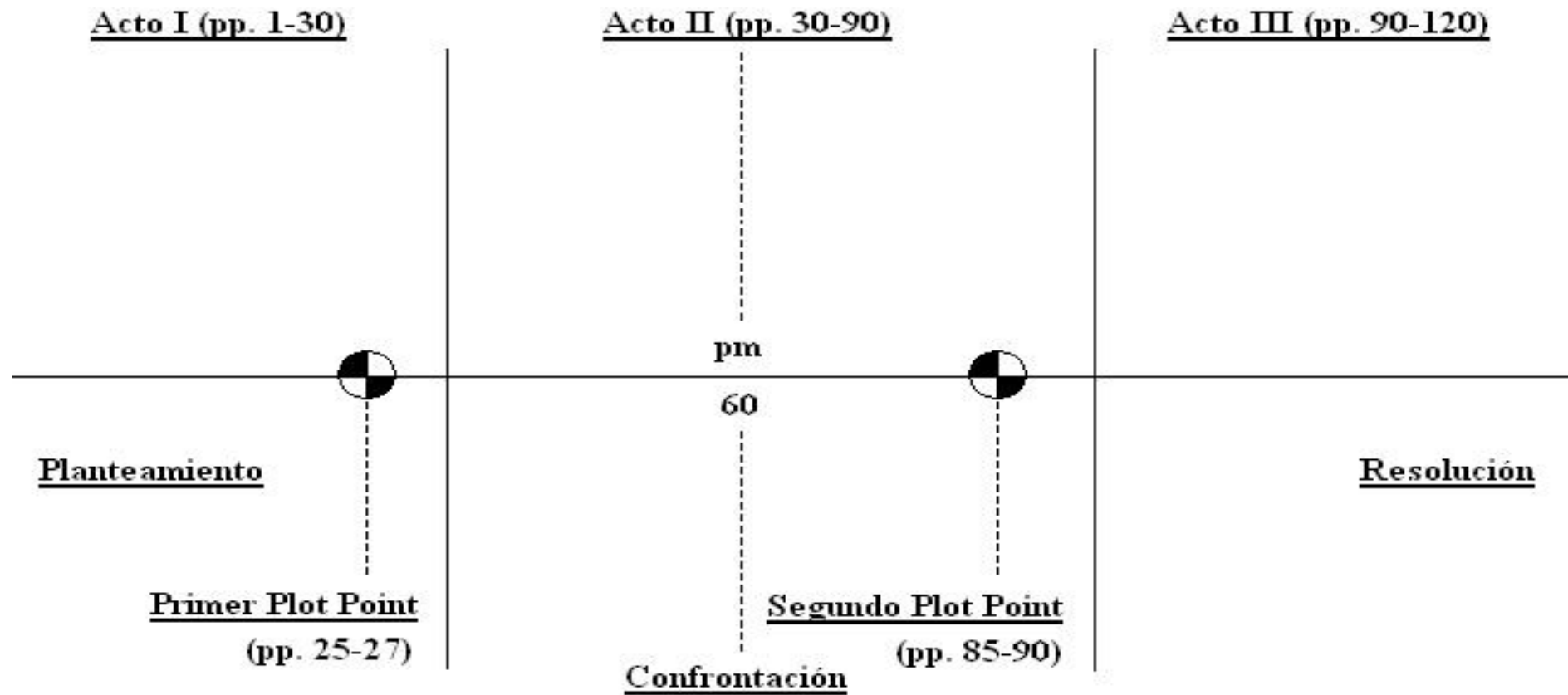
¿Y qué? Este es un tratamiento de cuatro páginas. No tiene nada que ver con su guión final. Es una idea, no el producto terminado. La historia cambiará y crecerá durante la escritura, así que no piense que estas páginas deben ser perfectas. Olvídense de sus expectativas. Apóyese a sí mismo ahora y no se haga demasiadas críticas. (¡Ahórraselas para después!). Escribir es un proceso empírico; cuanto más se hace, más fácil resulta.

Este es un ejercicio de escritura, de “palabras sobre el papel”, nada más. En mis talleres y seminarios, les digo a mis estudiantes que escriban cuatro páginas terribles. Está bien escribir estas páginas y que no resulten perfectas: no tienen que estar esculpidas en piedra.

Haga lo mejor que pueda. Pero **haga** el ejercicio. Escriba su línea argumental en cuatro páginas. Es el punto de partida del proceso de escritura del guión.

El paradigma estructurado

La historia:



¿Cuál es el secreto de un buen personaje?

En donde identificamos y definimos las cualidades que intervienen en la creación de un personaje

¿Cuál es el secreto de un buen personaje?

¿La motivación? ¿El diálogo? ¿La verosimilitud? Sí; desde luego.

Pero esto no son más que partes o aspectos del personaje; no el todo o **contexto** del personaje.

Piense en ello. ¿Cuál es el verdadero secreto de un buen personaje?

Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.

La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión.

Nosotros los escritores estamos unidos de manera esencial a nuestros personajes. “Cuando se crean los personajes”, escribe Harold Pinter, “ellos te observan, observan al escritor con cautela. Puede que parezca absurdo, pero mis personajes me hacen experimentar dos tipos de sufrimiento. He sido testigo de su dolor cuando me dedico a distorsionarlos o falsearlos, y he sufrido dolor cuando he sido incapaz de llegar a lo más profundo de su carácter, cuando me evitan deliberadamente, cuando se esconden entre las sombras”.

Cuando cree a sus personajes tiene que llegar a conocerlos como la palma de su mano, saber cuáles son sus esperanzas, sueños y temores, lo que les gusta y lo que no les gusta, sus antecedentes y peculiaridades.

¿Cuál es la mejor manera de abordar la creación de un personaje? Hay muchas maneras. Empecemos por el principio.

Cuando hablamos de crear un personaje, ¿de qué estamos hablando?

“La vida consiste en la acción”, decía Aristóteles, “y su fin es un modo de acción, no una cualidad”.

¿Qué es un personaje?

La acción es el personaje, una persona es lo que hace, no lo que dice.

Ladrón, escrita y dirigida por Michael Mann, trata de un ladrón, Frank (James Caan), que está orgulloso de su oficio y vive de acuerdo a un código de conducta que elaboró mientras cumplía una condena de once años de cárcel. Accede a dar un golpe para otra persona, pero es traicionado y está decidido a recuperar lo que es suyo. Esa es **su** acción.

La acción es el personaje; una persona es lo que hace, no lo que dice.

Así que ¿cuál es el secreto de un buen personaje? ¿El conflicto? Por supuesto. ¿Sus antecedentes? Por supuesto. ¿Su personalidad? Por supuesto.

Pero estas cualidades son sólo partes del todo. Para poder crear un personaje es necesario establecer primero un **contexto** para ese personaje; de ese modo, más adelante podremos colorear y matizar las diferentes características y peculiaridades.

¿Cuál es el secreto de un buen personaje? Cuatro elementos: la **necesidad dramática**, el **punto de vista**, el **cambio** y la **actitud**.

La **necesidad dramática** se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guión.

¿Cuál es la necesidad dramática de su personaje? En *Tootsie*, Michael Dorsey (Dustin Hoffman) es un actor de talento que lucha por abrirse camino haciéndose pasar por mujer para conseguir un papel muy bien pagado en una telenovela diurna. Esa es su necesidad dramática. Cuando se enamora de una actriz, Julie Nichols, su necesidad es dejar el papel para poder conquistar a su amor.

En *El audaz* (*The Hustler*) de Robert Rossen, la necesidad dramática de Eddie ‘Fast’ Felson (Paul Newman) es vencer a Minnesota Fats (Jackie Gleason) y ganar diez mil dólares en

una noche.

Una vez que estableció la necesidad dramática de su personaje puede crear obstáculos que se interpongan entre él y esa necesidad, y entonces su historia pasa a ser la de su personaje superando (o no) todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática.

Al enfrentarse a los obstáculos que se interponen entre él y su necesidad dramática, su personaje genera conflicto, y el conflicto resulta esencial para su línea argumental. El drama es conflicto.

El conocer la necesidad dramática de su personaje le ayuda a “situar” sus elementos constituyentes.

El **punto de vista**; cómo ve el mundo un personaje. Un buen personaje siempre expresará un punto de vista bien definido.

Todo el mundo tiene un punto de vista individual.

Un punto de vista es la expresión de la manera de **ver** el mundo de una persona. “No se puede luchar contra el municipio” es otro punto de vista. Una persona que cree que puede luchar contra el municipio podría encarnar a un personaje como Michale Colin Gallagher (Paul Newman) en *Ausencia de malicia* (*Absence of Malice*). Podría crear un personaje que creyera que todo lo que ocurre es por voluntad de Dios; ése es otro punto de vista.

Todo el mundo tiene un punto de vista.

Cuando puede comprender y definir el punto de vista de su personaje, tiene una herramienta que podrá utilizar para crear el personaje. Los puntos de vista divergentes de dos personajes presentan un conflicto evidente con buenos elementos visuales que pueden introducirse en el guión. Eso quiere decir que puede desarrollarlo, haciéndolo más cinematográfico.

Todo buen personaje es la dramatización de un punto de vista sólido y bien definido. Un personaje así es activo, “actúa” a partir de su punto de vista y no se limita a reaccionar.

El **cambio**. ¿Experimenta su personaje algún cambio a lo largo del guión? Si es así, ¿cuál es? En *El audaz*, Fast Eddie pasa de ser un perdedor a convertirse en un ganador. En *Ladrón*, Frank no confía en nadie al principio; luego quiere empezar una nueva vida con Jessie (Tuesday Weld) y da un golpe para un hombre que lo traiciona; entonces vuelve a su antiguo modo de vida en la cárcel, donde “nada importa nada”.

La **actitud**. El conocer la actitud de su personaje le permite darle más profundidad. La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua. El comentario de Jack Gittes (Jack Nicholson) en *Barrio Chino* de que Evelyn Cross (Faye Dunaway) es una “farsante, igual que todos los demás” expresa su actitud.

Reflexione sobre la actitud de su personaje. ¿Es alegre o triste? ¿Fuerte o débil? ¿Duro o temeroso? ¿Pesimista u optimista? Describa a su personaje en términos de actitud.

¿Cuál cree usted que es su propia actitud?

Si conoce y es capaz de definir estos cuatro elementos del personaje —necesidad dramática, punto de vista, cambio y actitud— cuenta con las herramientas necesarias para crear un buen personaje. En ocasiones se superpondrán, una actitud se manifestará como un punto de vista, la necesidad dramática provocará un cambio y el cambio afectará a la actitud del personaje. Si eso ocurre, no se preocupe. A veces es necesario desarmar algo para poder volver a armarlo después.

Ejercicio

¿CUÁL ES EL SECRETO DE UN BUEN PERSONAJE?

Determine quién es su protagonista. ¿Cuál es su necesidad dramática? ¿Qué es lo que quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso del guión? ¿Qué es lo que lo impulsa desde el principio al final? Escríbalo; defínalo.

Haga lo mismo con el punto de vista de su personaje. ¿Cómo ve el mundo su personaje? ¿A través de un cristal color de rosa, como un soñador o un idealista? ¿O con una mirada hastiada y cínica, como Alvy Singer (Woody Allen) en *Dos extraños amantes*? Conozca el punto de vista de su personaje. Escríbalo; defínalo.

¿Y el cambio? ¿Experimenta su personaje algún cambio en el transcurso del guión? ¿Cuál es? Escríbalo; defínalo.

Haga lo mismo con la actitud de su personaje. Escríbala y defínala.

Reflexione sobre esas cualidades. Son herramientas que lo ayudarán a crear un buen personaje.

Repase el capítulo 3 de “El libro del guión” (“El personaje”).

Las herramientas del personaje

*En donde estudiamos las herramientas necesarias
para la creación del personaje*

Cuando crea a su protagonista, está dando comienzo a un proceso que lo acompañará desde el principio hasta el fin. Es un proceso de evolución, una experiencia educativa que no deja de desarrollarse. Es un proceso formativo y progresivo.

Hay muchas maneras de plantearse la creación de un personaje. Algunos guionistas piensan en sus personajes durante largo tiempo y luego se lanzan y empiezan a escribir. Otros confeccionan una detallada lista de caracterizaciones; algunos apuntan las circunstancias más importantes de la vida de un personaje en fichas de 9 x 15, y otros preparan detallados perfiles o dibujan diagramas de comportamiento. Algunos utilizan fotos de revistas y diarios como ayuda para **ver** el aspecto que tienen sus personajes.

Una buena herramienta es cualquier cosa que le facilite la tarea de crear un personaje. Elija a su gusto. Puede usted utilizar algunas, todas o ninguna de las herramientas mencionadas aquí. No tiene importancia; lo que importa es si funcionan o no. Si funciona, úsela; si no, no lo haga. Encuentre su propio estilo de creación de los personajes. Tiene que funcionar para **usted**.

La biografía del personaje: una biografía del personaje sigue la historia de su vida desde su nacimiento hasta el momento en el que empieza su historia. El escribirla lo ayudará a **formar** al personaje.

¿Cuál es el nombre de su personaje? ¿Dónde nació? ¿Qué edad tiene cuando comienza la historia? ¿Cómo se gana la vida su padre? ¿Cómo es su relación con su madre? ¿Tiene hermanos o hermanas? ¿Es hijo o hija única? ¿Es hijo “predilecto” o “segundón”? ¿Cómo son los primeros años de su vida? ¿Es un personaje atlético, malicioso, serio, extrovertido, introvertido?

Profundice la vida de su personaje: infancia, niñez, escuela primaria, escuela secundaria, universidad, después de la universidad. Si el personaje no tuvo estudios formales, estudie sus experiencias “educativas” alternativas. Defina las relaciones que fue estableciendo a lo largo de los años antes del principio de la historia; estas relaciones influirán en las acciones de su personaje a lo largo del guión y pueden proporcionarle “incidentes” que pueden utilizar en *flashbacks* o en diálogos para revelar su personaje.

Si tiene problemas para llegar a profundizar en su personaje, intente escribir su biografía en primera persona. Por ejemplo: “Me llamo David Hollister. Nací en Boston un cinco de julio. Mi padre era viajante de comercio y casi siempre estaba fuera. Yo no comprendía por qué, pero creía que yo tenía algo que ver con ello”.

Algunas biografías salen mejor cuando se escriben en tercera persona, otras en primera. Haga lo que le resulte de más ayuda. Las “herramientas” están ahí para que usted las utilice.

Defina los aspectos **profesional**, **personal** y **privado** de su personaje. ¿Cómo se gana la vida su protagonista? ¿Cómo son las relaciones con su jefe? ¿Buenas? ¿Malas? ¿Le parece que lo hacen a un lado? ¿Cree que se aprovechan de él? ¿Que le pagan poco? ¿Cuánto tiempo lleva trabajando su personaje en su actual empleo? ¿Cómo son sus relaciones con sus compañeros de trabajo? ¿Alternan con ellos? ¿Cómo empezó su carrera? ¿Repartiendo el correo? ¿En un curso para formación de ejecutivos?

Si no lo sabe usted, ¿quién va a saberlo?

Haga lo mismo con la **vida personal** de su personaje. ¿Es una persona soltera, casada, viuda, divorciada o separada? Si está casada, ¿cuánto tiempo hace y con quién? ¿Cómo se conocieron? ¿En una cita a ciegas? ¿Por casualidad? ¿En una reunión de negocios? ¿Es un buen matrimonio? ¿Un matrimonio que agoniza? Descríbalo en una o dos páginas.

La **vida privada** es lo que hace su personaje cuando él o ella está a solas. ¿Qué aficiones o intereses tiene? ¿Sale a correr? ¿Va a clases de gimnasia? ¿A cursos introductorios universitarios? ¿Le gusta la cocina, la talla en madera, el *bricolage*, la pintura, la literatura? En una de las películas de John Frankenheimer el protagonista, un detective, asiste a una clase de cocina

francesa para gourmets una vez a la semana. Es un toque genial.

Describe la vida profesional, personal y privada de su personaje en una o dos páginas. Defínala. Es un proceso que **revela** al personaje.

La **investigación** es otra herramienta que puede utilizar para desarrollar su capacidad de crear personajes. Hay dos tipos de investigación, la investigación **en vivo** y la investigación **documental**.

En la investigación **en vivo** se entrevista a personas para conseguir ideas, pensamientos, sentimientos, experiencias y material base. Prepare una lista de preguntas que quiere hacer.

La investigación es una herramienta maravillosa para la creación de un personaje.

La **investigación documental** consiste en obtener información de la biblioteca, un museo o una institución. Una vez que haya decidido su tema, ya sea una persona, un lugar, un acontecimiento o un período histórico, vaya a la biblioteca y busque libros que traten sobre la materia.

Utilice también las revistas y diarios. Revise también la bibliografía al final de cada libro que utilice. Yo empiezo así todos mis proyectos, ya se trate de un guión original o de un documental.

La investigación es una herramienta maravillosa.

También lo es el diálogo. El diálogo es algo empírico. Cuanto más se hace, más fácil resulta. Cuando empieza a escribir por primera vez, lo más probable es que escriban cuarenta o sesenta páginas de diálogos malísimos. ¡Y qué! ¡Deje que lo sean! En esta etapa no tiene importancia. Más adelante los reescribirá, así que muéstrese dispuesto a escribir algunos diálogos horribles. La mayor parte de los borradores de “palabras sobre el papel” van a ser así.

“Escribir es reescribir”, como reza el dicho.

Muchas personas quedan atascadas en los diálogos porque no comprenden lo que son ni cuál es su función. Conceden demasiada importancia al diálogo. Dicen que un buen diálogo lo es “todo” en un guión, y cuando empiezan a escribir y sus diálogos no se ajustan a sus expectativas empiezan a preocuparse. Muy pronto se encuentran censurando su propio trabajo, juzgando y valorando, volviéndose hipercríticos. Si continúan así probablemente dejen de escribir. Todo porque les pareció que sus diálogos no eran lo bastante buenos.

En un disparate.

Si está dispuesto a escribir cuarenta o sesenta páginas de diálogos malísimos, éstos se irán aclarando por sí solos durante el propio proceso de la escritura. Cuando llegue al final del primer borrador preliminar se asombrará del cambio que se ha producido. Cuando reescriba esas páginas, sus diálogos habrán mejorado enormemente.

El diálogo está en función del personaje.

Hay herramientas que lo ayudarán a escribir diálogos más eficaces. Una es utilizar un grabador para grabar conversaciones. Grabe una conversación con un amigo o conocido. Rebobine la cinta y escúchela. Observe lo fragmentaria que es, lo rápidamente que van y viene las ideas. Si quiere ver qué aspecto tienen los diálogos “de verdad”, pásela a máquina dándole forma de guión. Esté atento a las peculiaridades e inflexiones, encuentre el **estilo** del discurso, la fraseología. Luego piense en su personaje hablando con esos “ritmos” o en ese “lenguaje”.

Escribir buenos diálogos es un proceso empírico; cuanto más se hace, más fácil resulta. No se preocupe en un primer momento por lo buenos o malos que sean; deje que la capacidad creativa se manifieste. Confíe en el proceso; es más grande que usted. Permita a sus personajes hablar con su propia voz; límitese a seguir escribiendo. Sea consciente de cualquier juicio o valoración que haga, y no permita que lo **influyan**. Es más fácil decirlo que hacerlo, por supuesto. ¡Déjese llevar! ¡Escriba diálogos horribles! No se quede bloqueado en el intento de escribir diálogos perfectos desde la primera página.

La gente no habla con una prosa clara y elegante. Hablamos de manera fragmentaria, sin

terminar las frases, con pensamientos incompletos, cambiando de humor y de tema en un abrir y cerrar de ojos. Limítese a escuchar a la gente. Lo oírás todo; conseguirá una percepción totalmente nueva de cómo habla la gente. El secreto de los diálogos no está en una hermosa prosa o en los pentámetros yámbicos.

Unos diálogos buenos y eficaces hacen avanzar la historia y obligan al lector a seguir pasando las páginas. Y ésta es la tarea del guionista: un guión es una experiencia de lectura antes de convertirse en una experiencia visual.

¿Qué es lo que hace el diálogo? ¿Cuál es su función?

En primer lugar, el diálogo hace avanzar la historia.

En segundo lugar, el diálogo comunica hechos e información al público.

En tercer lugar, el diálogo revela al personaje. Un personaje habla sobre sí mismo, o son otros personajes los que hablan de él. Cada vez que un personaje interactúa con el protagonista, él o ella “ilumina” aspectos del protagonista, como cuando se enciende una lámpara en una habitación a oscuras. El diálogo ilumina; **revela** algo sobre el personaje.

La exposición (*información, dentro de la historia principal, que el espectador necesita para entender plenamente*) de los hechos se consigue generalmente a través del diálogo; los personajes hablan de lo que ocurrió con el fin de establecer la línea argumental. Un exceso de exposición resulta trivial e inútil. En realidad no es necesaria demasiada exposición; sólo la suficiente para plantear la historia; probablemente baste con una escena, como en *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida*. O visualmente, como en *Gente como uno* (*Ordinary People*).

Hay otras formas de hacerlo: una fotografía fija con una narración en *off* “expone” algo sobre el personaje.

En cuarto lugar, el diálogo establece relaciones entre los personajes. Una vez definido el punto de vista de su protagonista, puede utilizar el diálogo para crear un punto de vista igual y opuesto que genere conflicto y haga avanzar la historia.

El diálogo también comenta la acción.

El diálogo también relaciona escenas entre sí. Puede terminar una escena con un personaje diciendo algo, para cortar a una nueva escena con otro personaje que continúa el diálogo. Por ejemplo, puede que quiera escribir una secuencia de montaje —una serie de planos diferentes— haciendo hablar a su protagonista mientras va de compras, habla con su abogado, holgazanea junto a la piscina, se maquilla, se sube a un taxi y llega a la ópera, donde se encuentra con su marido, amante, amigo o conocido, y el diálogo continúa como si fuera una sola escena.

El diálogo proporciona cohesión al guión y resulta una herramienta cinematográfica muy eficaz. Es solamente una de las muchas herramientas que puede usted utilizar para desarrollar y ampliar el personaje.

Para crear personajes hay que aprender a conocerlos, y este proceso de familiarizarse con ellos es lento y doloroso.

Ejercicio

Escriba las biografías de dos o tres de sus personajes principales. Concéntrense primero en los primeros años. ¿Dónde y cuándo nació cada personaje? ¿Cómo se ganaban la vida sus padres? ¿Cómo es su relación con sus padres? ¿Tiene hermanos o hermanas? ¿Cómo es la relación entre ellos; amistosa y solidaria o iracunda y combativa?

Defina las otras relaciones que estableció el personaje. Recuerde la teoría de la iluminación: cada personaje arroja luz sobre algún aspecto de su protagonista.

¿Cómo era el personaje en la escuela primaria? ¿Buen estudiante? ¿Qué es lo que é

o ella quería ser de mayor? ¿Tenía muchos amigos? ¿En introvertido o extrovertido?

Profundice en los años de la escuela secundaria. ¿Pertenece el personaje a algún club? ¿Tenía muchos amigos y novios o novias? ¿Pertenece a alguna banda o club social? ¿Era un buen deportista? ¿Quién fue su primer novio o novia? Algunas personas llegan al “momento cumbre” de sus vidas en la escuela secundaria; ¿le ocurrió esto a su personaje?

¿El personaje fue a la universidad? ¿Y después de la universidad? Si el personaje no fue a la universidad, ¿qué hizo?

Elabore una biografía de los personaje que cubra la vida de cada uno de ellos hasta el momento en que empieza su historia.

Escriba entre tres y cinco páginas sobre su protagonista, y el mismo número de páginas para dos de los otros personajes principales. Piense en el personaje durante algunos días y reserve después algún momento en el que pueda trabajar dos o tres horas sin interrupciones. Puede que le sirva de ayuda trabajar con luz tenue o escuchar música suave. Cuando se haya puesto cómodo, empiece a “lanzar” sus pensamientos, ideas y sentimientos sobre el personaje. Límitese a dejarlo salir. No se preocupe de la gramática, la puntuación, la ortografía o el mal estilo. Simplemente ponga sus ideas sobre el papel, sin preocuparse de nada más. No va a enseñarle estas páginas a nadie; sólo es una herramienta a utilizar en el proceso de descubrir a sus personajes, de “llegar a conocerlos”. Es posible que más adelante quiera incluir en su guión una parte de la biografía del personaje; estupendo. Pero, por ahora, límitese a poner a su personaje sobre el papel. Haga asociaciones libres. Déjese llevar; permita que su personaje se descubra a sí mismo.

La biografía del personaje es un **proceso** que revela al personaje. A través de él podrá “encontrar la voz de su personaje”.

Lo que escriba ahora prepara el terreno para lo que vendrá más adelante. Simplemente empiece a escribir, sin parar ni interferir en el proceso. Si escribe diez páginas, no las reescriba para reducirlas a cinco, porque perderá la espontaneidad.

Cuando preparo la biografía de un personaje, generalmente escribo alrededor de veinte páginas. Empiezo por los abuelos, luego paso a los padres y luego al personaje. Puedo incluso utilizar vidas pasadas o información astrológica.

Siga el mismo procedimiento para la vida profesional, personal y privada de su personaje. Escriba una o dos páginas sobre la manera de ganarse la vida de su personaje. ¿Qué relación mantiene con las personas con las que trabaja? Defínala.

Haga lo mismo con el aspecto personal de su vida. Defina las relaciones. Lo mismo con el aspecto privado, las aficiones, intereses y deseos. Profundice en la vida de su personaje y escriba “un día en su vida”; lo que él o ella hace desde el momento en que se levanta de la cama hasta que se va a dormir por la noche. Escríbalo en una o dos páginas. Si necesita escribir más, escriba más. Si puede hacerlo en menos, hágalo en menos.

Si descubre alguno de los aspectos de la vida de un personaje sobre los que se siente un tanto inseguro o indeciso, escríbalos en una o dos páginas. Límitese a hacer asociaciones libres. La relación entre usted y sus personajes es como la relación que existe entre buenos amigos. Usted decide qué es lo que necesita y luego lo define.

Si no sabe si debería escribirlo o no, ¡escríbalo! Es **su** guión, **su** historia, **sus** personajes, **sus** elecciones dramáticas.

Cuando haya terminado su tarea, conocerá a sus personajes como si “llevaran viviendo un mes en el mismo hotel”.

Y de eso se trata, precisamente.

La dinámica visual del personaje

*En donde ilustramos los modos de revelar
visualmente al personaje*

En la película inglesa *El largo Viernes Santo* (*The Long Good Friday*), dirigida por John MacKenzie y escrita por Barrie Keeffe, Bob Hoskins interpreta a Harold Shand, un gángster inglés que intenta construir un centro internacional de juego de dimensiones gigantescas en una zona en ruinas de los muelles de Londres. Cuando está esperando conseguir ayuda financiera de unos gángsters americanos, Shand se entera repentinamente que alguien quiere detener la operación. Un ayudante de importancia vital para la empresa es asesinado en la ducha; otro muere en una explosión cuando salía de la misa del domingo, y momentos antes de la reunión decisiva con los americanos el restaurante es volado en pedacitos.

Shand se siente aturdido. ¿Quién está haciendo esto? Y lo que es más importante, ¿por qué?

Se pone hecho una furia y peina todo el mundo del hampa para averiguar las razones de lo que está ocurriendo y encontrar a los responsables. Se entera de que su ayudante de confianza está directamente implicado en la conspiración, y en un ataque de rabia lo mata a bordo de su yate. Cuando se marcha está totalmente cubierto de salpicaduras de sangre.

Regresa a su lujoso departamento y lo primero que hace es darse una ducha. Es un momento revelador. Lo vemos de pie bajo la ducha, dejándose empapar por el agua caliente. La cámara se detiene sobre él, y lo vemos desnudo y solitario, intentando “lavar” su furia y su rabia por la traición que sufrió. La ducha es una metáfora visual.

Al observar a Shand cobramos conciencia de la tristeza y aislamiento del personaje; ¿quién odia tanto a este hombrecito como para hacerle esto? El agua que se derrama sobre él es un presagio de la purificación que se producirá más tarde, esa misma noche, en preparación de su muerte.

Esta ducha es un momento maravilloso desde el punto de vista cinematográfico. Funciona a todos los niveles y expande visualmente nuestro conocimiento y comprensión del protagonista. Son este tipo de escenas las que constituyen la dinámica visual del personaje.

El cine es un medio visual –*imágenes en movimiento*– y un guión es una historia **contada** en imágenes. En un buen guión, la historia está escrita en imágenes de manera que puede **verse** la historia sobre la página.

Hay una gran diferencia entre el cine y la televisión. Cuando se escribe para la televisión, hay que tener en cuenta que la emisión se interrumpe para la publicidad cada diez o doce minutos, y es necesario estructurar la historia en consecuencia. (En una película para televisión hay, por lo general, entre siete y nueve interrupciones para publicidad; cada acto **no** se corresponde con una pausa para publicidad.)

Como **miramos** la televisión (es decir, la “contemplamos”), la televisión es un “medio hablado”. Cabezas parlantes. Describen sus sentimientos con **palabras**; no los revelan en **imágenes**.

En el cine se “enseña” la historia, se cuenta en imágenes. El conocimiento de los recursos visuales a su disposición aumenta su capacidad para percibir la relación entre la historia y la imagen. La dinámica del cine es visual. La acción visual **revela** al personaje.

Piense en ello. La acción **es** el personaje. Una persona es lo que hace, no lo que dice.

Ladrón, escrita y dirigida por Michael Mann, nos proporciona un ejemplo excelente. En el robo con que abre la película –una secuencia de diez minutos sin ningún diálogo– nos enteramos de varias cosas sobre Frank, el protagonista. En primer lugar, es un genio absoluto de su oficio. Se abre paso a través de las gruesas paredes de la bóveda de un banco con un soplete diseñado especialmente para ello, luego vacía los cajones llenos de diamantes para llevarse sólo las piedras de mejor calidad y sin tallar y tira las demás al suelo.

Cuando termina el trabajo, se reúne con su compañero, salen del banco, se suben al coche que tiene preparado para escapar y conduce lentamente por las calles vacías. Se detiene frente a un garaje vacío, entra con el coche, cierra la puerta y tira la llave; los dos hombres se suben a dos coches distintos y se pierden en la noche. Es una secuencia magistral, que expone la

maestría de las cosas bien hechas.

Cuando Frank le dice a Jessie quién es y lo que hace, sabemos todo lo que nos hace falta saber sobre él.

FRANK

¿Qué crees que hago? Llevo pantalones de ciento cincuenta dólares, camisas de seda, trajes de ochocientos dólares, un reloj de oro y un anillo con un diamante perfecto de tres quilates, sin un solo defecto...

(pausa)

Cambio de coche como otros tipos cambian de zapatos.

(Jessie lo mira)

Eh, cariño -- soy un *ladrón*. Estuve en la *cárcel*.

La película tiene que comunicar cosas sobre el personaje. Esa es la razón de que la dinámica visual sea tan importante. Frank es un “solitario”, un ex-convicto que quiere llevar una vida “normal”: mujer, familia, casa, dos coches en el garaje. Le enseña a Jessie un “collage” que siempre lleva consigo. Las fotos del collage revelan su necesidad dramática, la fuerza que lo impulsa a lo largo de toda la película. Y el robo **revela** a su personaje.

¿Cuáles son los recursos visuales que pueden utilizarse para revelar al personaje?

En primer lugar, la **descripción física**: puede describir brevemente a su personaje (rechoncho, fuma un cigarrillo tras otro, de cuarenta y tantos años); describir la casa (grande y ostentosa); el coche (un modelo reciente y lujoso) o el atuendo (elegante) de su personaje. No se pare demasiado en detalles; generalice. No necesita más de cuatro frases para describir a su personaje: vive en “un departamento lleno de cromados y cristales con pinturas modernas en las paredes”. Con eso sabemos todo lo que nos hace falta saber sobre el personaje **visualmente**. Una buena descripción de un personaje es breve, lúcida y pertinente.

El escenario también puede revelar al personaje. En *El audaz*, cuando Eddie Felson pierde frente a Minnesota Fats, abandona a su socio y se dirige al único sitio que está abierto a esas horas de la noche: la terminal de autobuses. Una terminal de autobuses es un lugar en el que la gente viene y va, llega y se marcha; un lugar de transición. Fast Eddie, que no tiene a donde ir, sin meta ni propósito, sin dinero, se encuentra en un estado de transición.

En la misma película, el personaje Sarah Packard tiene un defecto físico (cojea al andar). El defecto representa su estado de ánimo: está emocionalmente lisiada. Una condición física resulta un buen recurso visual para revelar al personaje.

Sam Peckinpah y Walon Green, autores de *La pandilla salvaje* (*The Wild Bunch*), describen a Pike Bishop como un hombre “que cojea al caminar, siempre ligeramente dolorido”. Es un lisiado, un “hombre que no cambió viviendo en una época de cambios”.

En *Little Fauss and Big Halsy*, escrita por Charles Eastman y dirigida por Sidney J. Furie, Halsy Knox, interpretado por Paul Newman, tiene una larga cicatriz que recorre el centro de su espalda, y en el transcurso de la película nos enteramos de que “no tiene agallas”. La cicatriz se convierte en una manifestación física de un estado emocional.

Muestre aspectos de su personaje. En la obra maestra de Renoir, *La Grande Illusion*, el Capitán von Rauffenstein es un aristócrata, oficial del ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial, que está al mando de un campo de prisioneros. En una escena memorable, von Rauffenstein cuida de una única flor que tiene en el alféizar de la ventana, mientras expli-

ca que es la única nota de color en ese entorno deprimente.

Otra clave para escribir un buen guión es la interacción dinámica entre el sonido y la imagen. Son dos sistemas que van por separado en el proceso de realización de una película. Cuando se filma un guión, las pistas de imágenes y de diálogos se editan en secuencia y luego se edita una primera copia que después se perfecciona hasta tener una copia definitiva, que se “sella”: ya no es posible alterar la película. Luego las diversas pistas de sonido, efectos musicales, etc., unas quince o veinte pistas distintas, se cortan, se editan y por último se “sellan”. En el estudio de grabación se “doblan” las pistas de imágenes y sonido, uniéndolas en una sola banda de película. Esta es una “primera copia”. Todavía tiene que pasar por muchas más etapas antes de llegar al estreno¹.

Cuando yo escribía y producía documentales televisivos para David L. Wolper, teníamos una “regla” para nuestros programas; era muy simple: “no le cuentes nunca a la gente lo que está viendo”.

“No digas lo que enseñas” era un lema simple, pero eficaz, que nos permitía extender las dimensiones de nuestro tema. Lo que se decía no tenía nada que ver con lo que se mostraba. De ese modo ampliábamos el conocimiento del personaje por parte del espectador.

La pista de sonido y la pista de imagen pueden utilizarse para complementarse mutuamente y ampliar la percepción de la historia y el personaje. Es un recurso visual.

La voz *en off* es un mecanismo cinematográfico muy eficaz. Un buen ejemplo es el principio de *Apocalypse Now*, escrita por John Milius y Francis Ford Coppola. Cuando empieza la película **oímos** el sonido de helicópteros en la distancia y **vemos** la deslumbrante llamarada del napalm que explota en la jungla; en la pista de sonido oímos a Jim Morrison y The Doors cantando “The End”. Lentamente descendemos hasta la pesadilla de Benjamin Willard. **Oímos** su voz *en off* contándonos que está “en Saigón, buscando una misión. Cuando volvía a casa de permiso quería estar de vuelta en Saigón. Cuando estoy en Saigón, quiero volver a casa de permiso”. ¡Eso es cine! El sonido y la imagen fusionados para crear una experiencia fuera de lo común.

En *El año que vivimos en peligro* (*The Year of Living Dangerously*), Billy Kwan tiene expedientes de sus amigos y socios, y mientras lo **vemos** escribiendo a máquina en su pequeño “bungalow”, **oímos** sus pensamientos, sentimientos y observaciones acerca de la persona sobre la que está escribiendo y **vemos** una foto fija de esa persona. Conocemos al personaje **visualmente**.

Las fotos fijas, los álbumes de recortes y de fotos, los titulares de diarios y otros recuerdos pueden crear esta clase de dinámica visual. Mostrar una cosa y hablar de otra.

En *Mi vida es mi vida* (*Five Easy Pieces*), escrita por Adrien Joyce, Robert Eroica Dupea es un palurdo que trabaja en los campos de petróleo, se entera de que su padre sufrió una apoplejía y decide que tiene que volver a su casa de Seattle. Damos por supuesto que procede de una familia trabajadora.

Cuando llega a su hogar nos enteramos de que procede de una familia de clase media-alta, lo que choca visualmente con lo que vimos en el Acto I. Esto dice mucho sobre el personaje: no le gusta ser quien es.

El director Bob Rafelson nos muestra a Robert mirando un grupo de fotografías de familia colgadas en la pared y vemos varias fotos de él de pequeño. Mientras él examina las fotos, nosotros podemos examinar su rostro, tenso y endurecido, en violento contraste entre lo que era y lo que es.

Si quiere escribir una escena o secuencia que muestre una serie de escenas o fotos fijas con un diálogo *en off*, escriba primero el diálogo sin preocuparse de la parte visual. Asegúrese de condensar el diálogo cuanto pueda.

¹ Cuando fue redactado “El Manual”, no se filmaba en digital.

Luego indique en otra página las fotos fijas o escenas en el orden en que quiere utilizarlas (Series de planos, montaje/perdigonada, montaje). Si sólo está utilizando fotos fijas, describa cada una de ellas en una ficha de 9 x 15 cm. y luego juegue con la progresión visual. **Elija con cuidado. No utilice más de cuatro o cinco fotos fijas en la secuencia.**

Cuando haya escrito el diálogo y la progresión de imágenes, tome un tercer papel e intercámelos. Luego dé los últimos toques a la escena, entretejiendo las palabras y las imágenes de manera que queden bien ajustadas. Si no funciona bien, busque otras imágenes que funcionen mejor y suavice las transiciones hasta que la secuencia fluya con facilidades.

Robert Towne comentaba en una entrevista que la televisión nos enseña a escribir mal porque hay que escribir sobre lo que se está viendo: hay que escribir sobre “el problema”. No hay oportunidad alguna de crear algún tipo de subtexto para una escena. El subtexto es lo que ocurre por debajo de la superficie de la escena: pensamientos, sentimientos, juicios... lo que **no está dicho**, en lugar de lo que se **dice**.

En *Dos extraños amantes* hay un ejemplo maravilloso de esta situación.

ALVY
(señala con un gesto las
fotos de la pared)
Son... son... son estupendas, sabes.
Tienen... tienen, aah... algo... algo
especial.

Subtítulo: Eres una chica muy atractiva.

ANNIE
... Me... me... me gustaría inscribirme
en algún curso serio de fotografía
dentro de poco.

Subtítulo: Seguramente piensa que soy una tarada.

ALVY
La fotografía es interesante, porque,
sabes, es... es una forma de arte nueva,
y aah... eeh... todavía no se ha
establecido un conjunto de criterios
estéticos.

Subtítulo: ¿Me pregunto qué tal estará desnuda?

El *flashback* es un recurso visual consistente en intercalar una escena del presente con una escena del pasado, como la secuencia del ahogado en *Gente como uno* o la secuencia de la violación en *Perdidos en la noche* (*Midnight Cowboy*). Los *flashbacks* (escenas retrospectivas) pueden ocupar un fragmento de una escena, una escena completa o la mayor parte de la película. *Pequeño gran hombre* (*Little Big Man*) abre con Jack Crabb concediendo una entrevista a un periodista cuando cumple 102 años, y luego **vemos** la historia que está contando.

Los guionistas principiantes tienen tendencia a utilizar los *flashbacks* cuando no son necesarios, con lo que se ha convertido en un recurso súperexplotado. Un *flashback* puede contribuir a desarrollar la historia si usted es creativo (como en *Los sospechosos de siempre* [*Usual Suspect*]), pero a veces puede interponerse en su camino.

Si decide utilizar *flashbacks*, hágalo con cuidado. No siempre la manera más fácil de mos-

trar algo es la mejor. La película se ocupa del momento **presente**, al menos que necesite revelar algo que resulte esencial; no **entorpezca** el curso de la acción.

Si va a utilizar un *flashback*, estructúrelo cuidadosamente, como hizo Alvin Sargent en *Gen-te como uno*. Si utiliza esta herramienta, proyecte cuidadosamente cómo va a hacerlo y estruc-túrela, intercalándola en la acción de manera que se convierta en parte integral del guión, co-mo un cubito de hielo en el agua.

Hay otros métodos visuales para desarrollar el personaje. Puede hacer que su personaje es-criba en una agenda o diario; también puede utilizarse *flashforwards* (escenas de anticipación) y efectos especiales, como en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*). Los efectos de silencio y de sonido pueden emplearse para realzar y aclarar la acción.

¿Se le ocurre cualquier otra cosa que podría serle útil? Anótela. Utilícela.

Está contando su historia en imágenes, así que encuentre el mejor modo de presentar vi-sualmente a su personaje.

Ejercicio

Reflexione sobre la dinámica visual del personaje. ¿Qué es lo que se lo ve “hacer” a su personaje en el transcurso de su guión? ¿Se lo ve escribir en una agenda o diario? ¿Puede utilizar un narrador para su historia, como hace Terrence Malick en *Days of Heaven*? Si este recurso no funciona para su historia, busque otra manera de hacerlo.

¿Y los *flashbacks*? ¿Son necesarios? ¿Puede utilizar noticieros o películas caseras, como hace Sydney Pollack en *Ausencia de malicia*? Abre la película con la “película” del FBI de Michael Gallagher asistiendo al funeral de su padre. El resultado es conciso y escueto, y funciona.

Vea cómo su historia se presta a cualquier tipo de recurso visual. Piense en térmi-nos de imágenes sobre cómo puede desarrollar visualmente la acción de su personaje.

La acción **es** el personaje.

Deje que su historia **le diga** lo que puede utilizar o no.

SEGUNDA PARTE

La ejecución

La estructura del Acto I

En donde “empezamos” a poner palabras sobre el papel

Ya hemos hecho nuestra preparación: hemos partido de una idea expresada en tres frases y la hemos desarrollado en un *treatment* de cuatro páginas centrándonos en la estructura dramática, el final, el principio, el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Hemos preparado las biografías de nuestros personajes, definiendo las necesidades y puntos de vista dramáticos, y hemos llevado a cabo las investigaciones que hemos considerado necesarias.

¿Y ahora qué? ¿Cuál es el paso siguiente en el proceso de escribir un guión?

Estructurar el Acto I.

El Acto I es una unidad o bloque de acción dramática. Comienza en la página uno y termina en el *plot point* al final del Acto I. Tiene treinta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como **planteamiento**.

En esta primera unidad de treinta páginas tiene que presentar la historia, los personajes y la situación. Todo en el Acto I está relacionado con el planteamiento.

Su historia tiene que plantearse de inmediato, en las primeras diez páginas. Es el contexto dramático que mantiene todo en su lugar, que **encuadra** el contenido o acción.

El principio de *Cuerpos ardientes* es un ejemplo excelente. Las primeras palabras de la primera página describen toda la película. “Llamas sobre un cielo nocturno”. Ned Racine se nos presenta como un abogado descuidado, chapucero e incompetente en busca de un tanto fácil.

En las segundas diez páginas, después de su encuentro con Matty Walker, vemos cómo la busca; y en las últimas diez páginas, cómo la encuentra. Se toman una copa y ella consciente en dejarlo volver con ella a casa (ella insiste en que no va a pasar nada) para ver “su colección de campanas de viento”. Cuando llega el momento de marcharse, él se detiene un momento, sin terminar de decidirse. La desea. Se dirige a su coche y se queda mirando a Matty a través de los grandes ventanales a cada lado de la puerta principal. La música llega a un “crescendo”, se siente abrumado por el deseo y se dirige hacia ella, incapaz de detenerse. Carga directamente contra los cristales, la toma entre sus brazos y le hace el amor apasionadamente en el suelo.

Ese es el Acto I, una unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión.

Lawrence Kasdan, el guionista y director de *Cuerpos ardientes*, planteó la historia desde el principio, desde las primeras palabras del guión, “Llamas sobre un cielo nocturno”. *Cuerpos ardientes* es una historia de deseo, pasión y traición, y en las primeras treinta páginas todo cumple la función de plantear o presentar al personaje de Ned Racine.

El Acto I es la presentación de su historia, y por lo tanto tiene que “diseñarlo” cuidadosamente. Lo primero que tiene que establecer es el contexto dramático. ¿Qué es lo que da unidad al acto? ¿Qué es lo que necesita para plantear su historia? ¿Se trata de plantear que E.T. perdió la nave de vuelta a casa y lo dejaron “plantado” en un planeta extraño? ¿Está presentando a un individuo de fuerte voluntad como Gandhi? ¿Está presentando y planteando el personaje del periodista novato que llega a un país extranjero, como Guy Hamilton en *El año que vivimos en peligro*?

Decida lo que quiere mostrar. Defínalo. Descríbalo.

Ahora está listo para estructurar el Acto I. Agarre unas cuantas fichas de 9 x 15 y empiece a exponer su historia, utilizando una ficha por escena. ¿Dónde se inicia la historia?

Escriba la escena inicial en fichas de 9 x 15; no toda la escena, simplemente la idea para la escena. **Utilice sólo unas cuantas palabras por ficha, no más de cinco o diez.** Escriba luego la siguiente escena en otra ficha, limitándose siempre a unas cuantas palabras. Por ejemplo, si su historia trata de un periodista americano enviado a cubrir una información a París, que conoce a una joven francesa y se enamora, sus fichas podrían decir:

Ficha #1: Llega a París.

Ficha #2: Se aloja en un hotel. Llama a su mujer.

Ficha #3: Encuentro con el director del diario.

Ficha #4: Recibe instrucciones sobre su hombre y su tarea.

Ficha #5: Ve a su hombre en una recepción oficial. No habla con él.

Ficha #6: Llega al Ministerio de Cultura.

Ficha #7: Entrevista al sujeto.

Y así sucesivamente, escena por escena, ficha por ficha, hasta llegar al *plot point* al final del Acto I, cuando “conoce a la joven” de la que se enamora.

Puede hacerlo todo en catorce fichas. Prepare las fichas de una en una, desde la primera escena hasta el *plot point* al final del Acto I. Haga asociaciones libres. ¿Qué ocurre? ¿Qué ocurre a continuación? Puede que quiera añadir algunas palabras de diálogo en las fichas para ayudarlo a suavizar el discurrir de la línea argumental. No sea **demasiado** concreto; muéstrese impreciso y generalice, presentando la acción a grandes rasgos.

Si quiere una secuencia de acción, escriba simplemente “secuencia de persecución” o “secuencia del robo” o “secuencia de pelea” o “secuencia de carrera”; en esta etapa de basta con eso.

Hay personas que llenan las dos caras de la ficha de 9 x 15 con detalladas descripciones y diálogos. Cuando empiezan a escribir su guión, se limitan a pasar al papel lo que escribieron en las fichas. Esto no da resultado. Cuando esté haciendo las fichas, haga las fichas. Cuando esté escribiendo el guión, escriba el guión.

La escritura de un guión es un **proceso**; cambia continuamente; no puede definirse o reestructurarse demasiado. Tiene que dejarse libre y abierto, sin limitaciones.

Haga las fichas para el Acto I. Realice asociaciones libres. Anote rápidamente sus ideas; siempre podrá cambiarlas más tarde. Cuando termine (normalmente tardará unas cuantas horas), lea las fichas una y otra vez, puliendo el lenguaje para que se lea fácilmente. Cambie las fichas que quiera; barájeelas si es necesario para que la trama argumental se lea con más fluidez. Cada ficha hace avanzar la historia, paso a paso, escena a escena.

Cuando haya terminado de estructurar el Acto I, estará preparado para definir la **historia previa** (*backstory*) o **historia preliminar**.

La **historia previa** es lo que le ocurre a su protagonista un día, una semana o una hora antes del comienzo de su historia.

¿Qué ocurre? ¿Cuál es la primera escena que va a escribir? ¿Dónde tiene lugar? ¿Cuándo sucede? Y lo más importante: ¿de dónde viene su personaje?

Muchas veces, la gente empieza a escribir un guión y no sabe a dónde va. Dedicar diez o doce páginas solamente a buscar la historia, sin saber qué es lo que falla, sólo que resulta “aburrida y trivial”. Así es como se abren paso a través de las primeras escenas.

Como guionista, tiene que conectar con el espectador de inmediato, desde la primera página, igual que en *Cuerpos ardientes*. No tiene tiempo de averiguar de qué trata su primera escena. **Usted** tiene que **saber** de qué trata.

Si no lo sabe usted, ¿quién va a saberlo?

La historia previa lo ayuda a entrar en el guión generando una fuerte tensión dramática de inmediato. ¿Qué le ocurre a **su** personaje un día, una semana o una hora antes de que comience la historia?

Supongamos que su guión abre con el protagonista llegando al trabajo un lunes por la mañana. La historia previa podría ser que el viernes por la tarde su personaje fue a hablar con su jefe o jefa y le pidió un aumento de sueldo que le fue negado.

El personaje se va a su casa y sufre durante todo un largo fin de semana. Usted abre su guión el lunes por la mañana, en el momento en el que su personaje llega al trabajo. Imagínese saliendo del ascensor: ¿está ceñudo y con los labios apretados, o se muestra alegre y despreocupado?

¿Ve cuál es el efecto de la historia previa? Le permite entrar en la acción desde la primera página y la primera palabra. Conoce inmediatamente el objetivo de la escena inicial, no tiene que “buscarlo” o intentar imaginarse lo que va a ocurrir en ella. Esa escena es siempre más difícil de escribir. Con la historia previa puede conseguir el máximo valor dramático desde la primera página.

La historia previa permite iniciar su guión con una fuerte tensión dramática: “saltar” al interior de su historia con un principio lleno de movimiento. No tiene que dedicarse a buscar su historia en las primeras páginas.

Puede pasar de no saber cómo empieza su historia a saber lo que tiene que hacer exactamente para iniciarla de una manera dramática, eficaz y visual. Recuerde que sólo dispone de diez páginas para enganchar al lector.

Si su guión tiene una “obra dentro de la obra”, como, por ejemplo, un programa de radio, una serie de televisión, una obra de teatro o una película, tiene que ser capaz de exponer en unas cuantas frases de qué trata la historia. De ese modo puede estructurar una progresión de la historia dentro de la historia para influir emocionalmente en la necesidad dramática del protagonista.

¿**Conoce** la historia previa de **su** guión?

¿Qué le ocurre a su protagonista un día, una semana o una hora antes del principio de su historia?

Escríballo en unas cuantas páginas.

A veces hay gente que me dice que su historia previa les gusta tanto que van a iniciar su guión con ella.

Estupendo.

Si eso ocurre, simplemente escriba otra historia previa; tiene que saber siempre de dónde viene su personaje, lo muestre o no. Los actores lo hacen continuamente; antes de entrar en una escena, el actor tiene que saber de dónde viene, cuál es el propósito de la escena y dónde va a ir cuando ésta termine. Se trata sencillamente de estar bien preparado.

Haga lo mismo con la historia previa.

A veces la historia previa pasará a ser parte del guión, y otras veces no. Depende de cada guión.

Ejercicio

Defina el contexto dramático del Acto I.

Luego estructure la acción del Acto I en catorce fichas de 9 x 15 cm. Recuerde que el Acto I es una unidad de acción dramática, de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como **planteamiento**.

Exponga la historia en fichas, con una escena por ficha, sin utilizar más que unas pocas palabras en cada ficha. Empiece por el principio de su historia y vaya avanzando con la acción que conduce al *plot point* del final del Acto I. Haga asociaciones libres. Usted sabe **a dónde va**, lo único que tiene que hacer es llegar allí. Cuando haya terminado las fichas, léalas una y otra vez. No cambie nada hasta que no sienta el “impulso” de hacerlo. Cambie luego una palabra aquí y otra allá para que las fichas se lean con fluidez y sin problemas. Describa la trama argumental a grandes rasgos.

Cuando haya hecho las fichas, escriba la historia previa. Recuerde que influirá en la acción de las diez primeras páginas. Observe su escena de apertura. ¿Dónde tiene lugar? Descríbala. Defínala.

Cuando se inicia el guión, ¿de dónde viene su protagonista?

Limítese a hacer asociaciones libres. Escríbala sin preocuparse de la gramática o la puntuación o los huecos que pueda tener la historia. ¿Puede presentar la historia previa en términos de principio, medio y fin? La historia previa generalmente puede escribirse en un par de páginas, pero utilice más si las necesita. No importa lo larga o corta que sea. Se trata simplemente de una herramienta de trabajo en el proceso de escritura del guión, uno de los muchos secretos de un principio dinámico y cinematográfico.

Las diez primeras páginas

En donde consideramos la importancia de las diez primeras páginas

Durante los dos años en los que fui director del departamento de guiones de Cinemobile Systems, leí más de 2.000 guiones y casi cien novelas. Si me gustaban la trama argumental o la situación y la forma en que estaba escrito, lo leía; si no, no lo leía.

Entre todo el material sólo encontré cuarenta guiones que merecieran ser presentados a nuestros socios para su posible producción. De esos cuarenta se hicieron unas treinta y siete películas, entre ella *Jeremiah Johnson*, *Alicia ya no vive aquí* (*Alice Doesn't Live Here Anymore*), *El viento y el león* (*The Wind and the Lion*) y *Taxi Driver*. Cuando empecé a examinar esos guiones, empecé a desarrollar mi comprensión sobre el arte de escribir guiones.

Empecé por preguntarme qué hacía que esos cuarenta guiones fueran mejores que los otros 1.960 que había leído, y durante mucho tiempo no encontré ninguna respuesta. Cuando se me ofreció la oportunidad de impartir un curso de escritura de guiones, me vi obligado a recurrir a mi propia experiencia como guionista y lector para preparar el material lectivo. Al principio no sabía demasiado; mis alumnos me lo enseñaron todo.

Aprendí que lo primero en lo que se fija un lector es el **modo** en el que el autor pone las palabras sobre el papel; el **estilo** de la escritura. Lo segundo es de **qué** y de **quién** trata la historia. Lo tercero si la acción y los personajes son “presentados” en un contexto dramático fuerte.

Tomaba la mayor parte de las decisiones en las diez primeras páginas. ¿Tenía que seguir leyendo? ¿**Quería** seguir leyendo? ¿Cuál **es** la historia? ¿Quién **es** el protagonista? ¿Cuál **es** la premisa dramática? ¿De qué trata? Descubrí que podía darme cuenta de si un guión funcionaba o no en las diez primeras páginas.

Sólo tiene diez páginas para enganchar al espectador. Más le vale asegurarse de que esas diez páginas son concisas, claras y ajustadas.

En mis talleres de escritura de guiones de ocho semanas, nos pasamos las cuatro primeras semanas preparando el material y la segunda mitad del curso escribiéndolo. Yo insisto en el hecho de que las diez primeras páginas del guión son las más importantes. Cuando se siente a escribir las primeras páginas, tiene que pensar en términos de escribir una unidad separada de acción dramática o cómica. Tiene que diseñar esas diez primeras páginas con habilidad, economía e imaginación.

Tiene que atrapar la atención del espectador de inmediato. No tiene tiempo para desviarse en busca de su historia. Si no logra centrar el interés del espectador en su historia en las diez primeras páginas, lo pierde. Tiene que presentar tres elementos principales en esas diez primeras páginas.

1. ¿**Quién** es el protagonista? ¿De **quién** habla su historia?
2. ¿Cuál es la **premisa** dramática? ¿De **qué** trata su historia?
3. ¿Cuál es la **situación** dramática? ¿Cuáles son las **circunstancias** que enmarcan la acción?

Estas tres cosas tienen que aparecer en las diez primeras páginas. Una vez que haya decidido cómo va a incorporar estos tres elementos, puede diseñar y estructurar las diez primeras páginas como una **unidad** o **bloque** de acción dramática.

¿Cuál es su escena inicial? ¿Dónde tienen lugar? ¿Es una escena de diálogo o una serie de planos? ¿Quiere que su guión empiece evocando un estado de ánimo? ¿O presentando el ambiente de un tiempo y un lugar determinados? Quizás quiera que empiece con una secuencia de acción emocionante. ¿Quiere que el principio sea estridente y ruidoso, o tenso y lleno de *suspense*? ¿Un coche que recorre las calles desiertas por la noche, o un hombre paseando por un parque muy concurrido un domingo por la tarde?

¿Qué está haciendo su protagonista? ¿De dónde viene? ¿A dónde va? Piense en ello. Arti-

cúlelo. Estructúrelo.

¿Va a poder establecer la premisa dramática en la primera escena? ¿O va a hacerlo en la quinta escena? ¿Tiene la escena lo bastante clara en la mente como para darle forma dramática? Si empieza con una secuencia de acción, estructure la acción en principio, medio y final. Elija luego la parte más emocionante y empiece por ahí. Consiga la atención del espectador. ¿Ve la primera escena en primeros planos o en plano general (el que abarca el campo de visión más amplio)? Busque impresiones visuales que hagan funcionar la escena.

Tiene diez páginas para enganchar al espectador, así que más le vale prepararlas con cuidado, con habilidad y precisión. Más le vale saber sobre qué está escribiendo.

Porque si no lo sabe usted, ¿quién va a saberlo?

Presente a su protagonista, establezca la premisa dramática y cree la situación dramática.

Tiene que plantear su trama argumental de inmediato. Puede que le interese releer el capítulo 6 (“Finales y principios”) y el capítulo 7 (“El planteamiento”) de “El libro del guión”.

La escena inicial de *Ladrón* es un buen ejemplo: una tensa escena de acción, en la que Frank lleva a cabo un sofisticado robo de joyas. Nos damos cuenta inmediatamente de que él es el protagonista y un maestro en su oficio. Cuando el encargado de esconder las joyas es asesinado en la página seis, él quiere recuperar sus diamantes, pero sólo lo que es suyo, ni más ni menos. Esa es la premisa dramática de la película.

El protagonista y la premisa dramática quedan definidos de inmediato. Vemos que Frank es propietario de un negocio de venta de autos de segunda mano, y más adelante nos enteraremos de que pasó once años de su vida en la cárcel (la situación dramática) y de que quiere casarse con Jesse.

Cuerpos ardientes abre con Ned Racine mirando por la ventana a un fuego lejano mientras Ángela, la chica que sedujo la noche anterior, se pone la ropa. Racine dice que “probablemente fue uno de mis clientes” el que prendió el fuego, y más adelante nos enteraremos de que uno de sus clientes es un pirómano. En la página tres está en la sala del tribunal con su amigo Lowenstein, el ayudante del fiscal del condado. Nos enteramos de que Racine es un abogado “incompetente”. “El juez está irritado” porque Racine ha “sido incapaz de presentar una defensa plausible”, y le dice: “la próxima vez que comparezca ante este tribunal espero que tenga una defensa mejor o un mejor cliente”. En la página cuatro está comiendo con Lowenstein y nos enteramos de que Racine es un hombre que está “buscando un golpe de suerte”. Esto nos dice mucho sobre el personaje.

Lo vemos en su despacho profesional en la página seis, con la anciana Mrs. Singer. Racine la envió a un médico que no está dispuesto a testificar a su favor, así que le dice que buscará a otro médico “más comprensivo”. “Demandaremos a esos bastardos desconsiderados hasta dejarlos secos”, añade.

En la página siete es de noche y está aburrido. Se bebe una copa en un bar y luego se pasea hasta el quiosco de música frente a la playa. Escucha la música y luego ve a Matty Walker, “esta mujer hermosa y extraordinaria” caminando hacia él. “Pasa a unos cuantos centímetros de él... el cuerpo de Racine se tambalea un instante mientras ella sigue adelante, como arrastrada por alguna fuerza”.

Él la sigue, y en el curso de su conversación ella le dice que es una mujer casada. Él responde que tendría que haber dicho “soy una mujer *felizmente* casada”. Ella le dirige una mirada apreciativa y dice: “No es usted demasiado elegante, ¿verdad?”. Luego, como si se le hubiera ocurrido de repente: “Me gustan los hombres así”.

Él comenta que ella parece “bien cuidada” y luego añade: “Yo necesito que me cuiden, pero sólo por esta noche”. Racine es el tipo de persona, como dice Lowenstein más adelante, que “se mete en líos por culpa de su verga”. Cuando Matty derrama su Sno-Kone de cereza

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

sobre su blusa, él va a buscarle unas servilletas de papel; pero, cuando regresa, ella se fue, perdida en la noche.

Esas son las diez primeras páginas de *Cuerpos ardientes*: un ejemplo perfecto de un principio bien diseñado.

Las diez primera páginas de *Cuerpos ardientes*

FADE IN:

EXT. NIGHT SKY

Flames in the night sky. Distant SIRENS. PULLING BACK, we see that the burning building is mostly hidden by dense, black shapes that define the oceanside skyline of Miranda Beach, Florida. We're watching from across town. The sound of a bathroom SHOWER comes to a dripping stop at about the same time we see the naked back and head of NED RACINE. We continue to PULL BACK INTO --

RACINE'S APARTMENT - NIGHT

Racine, dressed in undershorts, is standing on the small porch off his apartment on the upper floor of an old house. Racine lights a cigarette and continues to stare off at the fire. We've passed him now, into the bedroom of the apartment, and the shape of a young woman, ANGELA, flashes by, drying her body with a towel.

ANGELA (O.S.)

My God, it's hot. I stepped out of the shower and stared sweating again. ... It's still burning? Jesus, it's bigger! And I thought you were making me hear those sirens.

(she giggles)

What is it?

RACINE

The Seawater Inn. My family used to eat dinner there twenty-five years ago. Now somebody's torched it to clear the lot.

Angela reappears briefly, gathering her clothes. She sits on an unseen bed to get dressed.

ANGELA (O.S.)

That's a shame.

RACINE

Probably one of my clients.

ANGELA (O.S.)

I'm leaving.

RACINE

(back still
turned)

EL MANUAL DEL GUIONISTA

It's four a.m.

On the bed, Angela snaps on her bra.

ANGELA

I go on duty at Miami Airport at seven.
I wouldn't mind having breakfast... What
do you care? You're watching the fire.
You're done with me. I'm just getting
into my uniform here...

She is, in fact, slipping on the blouse of her Avis Rent-a-Car uniform. There's a smile on her lips as she buttons up, watching Racine.

ANGELA

You've had your fun. You're spent.
(trying for a
straight face)
I'll just slip into my uniform here and
slip away.

RACINE

My history's burning up out here.

ANGELA

Hey, I don't mind. I'm leaving. Why do
they make these damn skirts so hard to
zip...

Now, for the first time, Racine turns to look at her. She is sitting on the edge of the bed, half into her uniform. Racine smiles broadly at the sight and moves into the room. He pushes her back and they both disappear from sight, fabric rustling.

RACINE

Where's your hat?

ANGELA (O.S.)

Hey... hey...
(giggling)
... don't wrinkle it!

RACINE (O.S.)

'You're spent.' Where'd you hear
that?

We are left looking out over the porch at the night. And we go back there, across the rooftops, to the flames.

INT. COURTROOM - DAY

An Assistant County Prosecutor named PETER LOWENSTEIN has been conferring at the bench with JUDGE COSTANZA and now they both wait as Racine comes into view to join them. The Judge is irritated.

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

JUDGE COSTANZA

Mr. Racine, I do no longer care whether these alleged toilets were ever actually en route from Indiana or not. I think we're wasting our time here. It's pretty clear your client has attempted to defraud the county in a not very ingenious manner.

(he nods at
Lowenstein)

The Assistant Prosecutor has made what I consider a generous offer. And given that you've failed to generate even the semblance of a defense --

RACINE

Judge Costanza, perhaps when I've presented all --

JUDGE COSTANZA

Yeah, yeah. If I were you, I'd recommend to your client that held quickly do as Mr. Lowenstein here has suggested -- plead nolo contendere, file Chapter Eleven and agree never to do business with Okeelanta County again.

Racine is surprised and pleased.

RACINE

You would look favorably on that?

JUDGE COSTANZA

(nods)

He can walk. But don't test my patience for even five more minutes. If he hesitates, I'll nail him.

RACINE

I'll talk to him.

Racine starts to turn.

JUDGE COSTANZA

Mr. Racine. Next time you come into my courtroom I hope you've got either a better defense or a better class of client.

Lowenstein smiles.

RACINE

Thank you, Your Honor.

Racine goes back to his client, a Businessman of enormous confidence and extravagantly untrustworthy appearance.

EL MANUAL DEL GUIONISTA

INT. STELLA'S COFFEE SHOP - FIRST STREET - DAY

Racine and Lowenstein are seated at the counter. Racine drinks beer while Lowenstein drinks a tall iced tea very rapidly and signals for another. This place is across the street from the courthouse/police station and there are plenty of lawyers and cops around, several of whom acknowledge Lowenstein and Racine with pats or nods.

A single unit air conditioner is blowing away above the door, but it can't compete with the blasts of hot air that come in with each new patron. All of these people, like the pedestrians outside the window, have stripped down to essentials in the infernal heat. The lawyers all carry their jackets, but even so their shirtsleeves are sweaty. The town is sizzling.

LOWENSTEIN

-- I think I've underestimated you, Ned.
I don't know why it took me so long.
You've started using your incompetence
as a weapon.

RACINE

(smiles)

My defense was evolving. You guys got
scared. Costanza doesn't like me. What'd
I do to him?

LOWENSTEIN

He's an unhappy man, thinks he should be
Circuit Court by now. Here he is in a
state with really top-notch corruption
and he's stuck with the county toilets.

(he drinks)

I'm surprised you weren't in on that
toilet caper. Could have been that quick
score you've always been searching for.

RACINE

Maybe Costanza was in on it. That's why
he was mad.

STELLA, the owner of the coffee shop, writes and places
separate checks in front of the two men.

STELLA

What's the word from the hallowed halls
of justice? Anything juicy?

LOWENSTEIN

Maybe Stella was in on it.

(finished his tea)

Stella, when you gonna get a real air
conditioner in here.

STELLA

You don't like it there's lots of other
places.

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

LOWENSTEIN

They don't have you. Gotta go.

He stands fishing for change, but Racine takes his check and places it with his own. Lowenstein nods and moves for the door.

LOWENSTEIN

You can't buy me. No sirree, I don't come cheap.

Just before he reaches the door he does a strange thing -- he takes several graceful dance steps in the Astaire manner.

A VOICE

Lowenstein, you're a fag.

Lowenstein spins out the door, where he is blasted by the heavy air. His body droops as he disappears.

STELLA

Why does he do that?

RACINE

He's pretty good, that's the weird part.

STELLA

Did you hear about Dr. Block?

RACINE

No. Do I want to?

STELLA

(leans toward him,
confidential)

Agnes Marshall.

RACINE

(the thought
disgusts him)

That must have been Mrs. Block's idea,
some kind of punishment.

STELLA

It was! How'd you know? Christ, you're plugged in better than me. So you must know about Mrs. Block's friend in Ocean Grove.

Racine winces, gets up, and puts money on the counter. He lights a cigarette.

RACINE

Stella, this is beneath even you. Things must be slow.

Stella agrees with a shrug as Racine heads for the door.

EL MANUAL DEL GUIONISTA

STELLA

It's the heat.

EXT. FIRST STREET AND MAIN STREET - DAY

Racine makes his way up First to the corner of Main and crosses diagonally to his building on Main. He is well-known here, greeted through glass by many of the shop owners. The heat dominates much of the pantomimed conversation. Racine goes in a doorway and heads up the stairs to his office.

INT. RACINE'S OFFICE - DAY

Racine's secretary, BEVERLY, is behind the desk in the modest reception room. She's a pretty girl barely past twenty. She pushes some phone message slips toward Racine and nods toward the sofa. A middle-aged woman client, MRS. SINGER, sits there clutching a walking stick. Her face suddenly is contorted in pain. Racine glances meaningfully at Beverly then turns his full solicitous charm on Mrs. Singer.

RACINE

Mrs. Singer, I would have gladly come to the house.

He helps her up and leads her slowly to his office.

MRS. SINGER

No, no, the doctor says I should walk and I had some shopping. Not that that quack knows what he's talking about. I tell you, Mr. Racine, I'm not sure his testimony is going to be very useful.

RACINE

Don't worry about it. I'll find you a doctor who's more understanding. Is it bad today?

MRS. SINGER

Oooh, you can't imagine. Nothing can make up for the pain they've caused me.

RACINE

How well I know. We'll sue those reckless bastards dry. Excuse my language.

As Mrs. Singer disappears into the office, Racine flashes a grin at Beverly.

MRS. SINGER

Don't apologize. That's the kind of attitude you've got to have these days...

EXT. THE BEACHFRONT - NIGHT

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

The hottest January in fifty years has brought the crowds to the beach in search of relief. But they've been disappointed. Even the breeze off the ocean seems blown from a hair dryer. Still, the nights are a trifle better and the Beachfront, the penny arcades, the ice cream stands and bars are busy, even now in the middle of the week. Racine comes out of a bar and lights a cigarette, idly watching the passing parade. There is a free band concert in progress at the band shell. Racine wanders in that direction.

EXT. THE BAND SHELL - NIGHT

The Miranda Beach High School Orchestra is playing to a full, sweating house; the audience is a sea of orange programs fluttering away as fans. People come and go frequently.

The atmosphere is as innocent and informal as the music the band is playing now.

Racine leans against the back rail, smoking, his eyes playing over the scene with no expectations.

Then, down near the center aisle, a WOMAN rises. As the band plays on, this extraordinary, beautiful woman, in a simple white dress, moves down the aisle. She moves wonderfully. The dress clings to her body in the heat. Racine watches, mesmerized, as she walks directly toward him. She passes within a few inches of him, her eyes lowered. Racine's body sways a moment as she goes by, as though buffeted by some force. But they do not touch. She goes out onto the Beachfront walkway.

EXT. THE BEACHFRONT WALKWAY - NIGHT

The Woman, MATTY, has walked to the rail. She stands there now lighting a cigarette. She presents her face to the ocean, hoping for a breeze. We move in on her, with Racine.

Racine lights a new cigarette and smiles at her. She looks at him and, for an instant, her eyes race over his body, then she looks back at the ocean.

RACINE

You can stand here with me if you want,
but you'll have to agree not to talk
about the heat.

She looks at him, and there is something startling about the directness of her gaze. When she speaks, she is cool without being hostile.

MATTY

I'm a married woman.

RACINE

Meaning what?

MATTY

Meaning I'm not looking for company.

EL MANUAL DEL GUIONISTA

She turns back toward the ocean.

RACINE

Then you should have said -- 'I'm a
happily married woman.'

MATTY

That's my business.

RACINE

What?

MATTY

How happy I am.

RACINE

And how, happy is that?

She looks at him curiously. She begins walking slowly along the rail. He walks too.

MATTY

You're not too smart, are you?

Racine shakes his head "no."

MATTY

I like that in a man.

RACINE

What else you like -- Ugly? Lazy? Horny?
I got 'em all.

MATTY

You don't look lazy.

Racine smiles.

MATTY

Tell me, does chat like that work with
most women?

RACINE

Some. If they haven't been around much.

MATTY

I wondered. Thought maybe I was out of
touch.

She stops again at the rail as a small breeze blows in from the ocean. She turns her back to it and, with her cigarette dangling from her lips, she uses both hands to lift her hair up off her nape. She closes her eyes as the air hits her. Racine watches very closely.

RACINE

How 'bout I buy you a drink?

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

MATTY

I told you. I've got a husband.

RACINE

I'll buy him one too.

MATTY

He's out of town.

RACINE

My favorite kind. We'll drink to him.

MATTY

He only comes up on the weekends.

Matty lets her hair fall and again begins moving down walkway.
She drops her cigarette and steps on it.

RACINE

I'm liking him better all the time. You
better take me up on this quick. In
another forty-five minutes I'm going to
give up and walk away.

MATTY

You want to buy me something? I'll take
one of these.

They have come upon a Vendor selling snow cones.

RACINE

What kind?

MATTY

Cherry.

RACINE

(to Vendor)

Make it two.

The Vendor scoops and pours as Racine lays some change on the
cart.

RACINE

(to Matty)

You're not staying in Miranda Beach.

(she shakes her
head "no")

I would have noticed you.

MATTY

Is this town that small?

Racine hands her a snow cone. They walk over to the rail.
Racine watches her eat the snow cone with enormous interest.

EL MANUAL DEL GUIONISTA

RACINE

Pinehaven. You're staying up in
Pinehaven, on the waterway.

(she gives him a
look, surprised)

You have a house

MATTY

How'd you know?

RACINE

You look like Pinehaven.

MATTY

How does Pinehaven look?

RACINE

Well tended.

She looks out at the ocean.

MATTY

Yes, I'm well tended, all right. Well
tended. What about you?

RACINE

Me? I need tending. I need someone to
take care of me. Rub my tired muscles.
Smooth out my sheets.

MATTY

Get married.

RACINE

I just need it for tonight.

For the first time, Matty laughs. A moment later, she spills
the snow cone over the front of her dress. It makes a bright
red stain against the white. The thin material clings to the
line of her breast.

MATTY

Good. Nice move, Matty.

RACINE

Matty. I like it. Right over your heart.

MATTY

At least it's cool. I'm burning up.

RACINE

I asked you not to talk about the heat.

MATTY

Would you get me a paper towel or
something? Dip it in some cold water.

Racine starts toward the restroom nearby.

LAS DIEZ PRIMERAS PÁGINAS

RACINE

Right away. I'll even wipe it off for you.

MATTY

You don't want to lick it?

This causes a momentary hitch in Racine's retreat, but then he hurries off.

INT. MEN'S ROOM

Racine comes in, snaps some paper towels from the rack and turns on the water. The room is full of smoke. A fifteen-year-old Boy is leaning against the wall. After looking Racine over a second, he brings the smoking joint he's been holding behind his back into view and takes a toke. He nods at Racine, who nods back and stands up with his wet towels. As he walks out, Racine takes a deep breath.

EXT. THE BEACHFRONT - NIGHT

Racine comes out of the structure. And stops. Matty is gone. Racine looks around without much hope. Finally, he puts a wet paper towel to the back of his neck. We begin to HEAR a strange, measured thumping, and then --

EXT. THE BOARDWALK (82ND STREET) - DAWN

Racine is running. The THUMPING is the sound of Racine's battered running shoes hitting the weathered wooden planks of the Boardwalk.

Ejercicio

Ya hizo su preparación. Aclaró su trama argumental, consiguió que su personaje funcione, estructuró el Acto I en fichas de 9 x 15, escribió la historia previa, diseñó las diez primeras páginas. Está listo para empezar a escribir.

Las diez primeras páginas van a ser las más difíciles. Probablemente se sienta confuso, lleno de dudas e inseguro. No se preocupe. Simplemente siéntese y hágalo.

No piense en ello, simplemente hágalo. Métase de lleno. Confíe en el **proceso**; es más grande que usted, una experiencia creativa verdaderamente maravillosa y misteriosa.

Lo peor que puede ocurrir es que escriba un guión terrible. ¿Y qué? ¡Si es tan malo, simplemente tírelo! No está obligado a enseñárselo a nadie.

No se preocupe de juicios y valoraciones. Ya llegarán. No sabrá lo bueno o lo malo que es su guión hasta que lo haya escrito. Esto supone tres borradores de la “primera versión” del guión: el borrador de palabras sobre el papel, el borrador de los cambios y de ajuste de la extensión del guión, y el borrador de los toques finales, en el que puede reescribir cada escena diez veces. Es importante recordar que su guión va a cambiar a lo largo de estos tres borradores.

Déjelo cambiar.

Limítese a contar la historia.

El juicio es parte del proceso de escribir un guión. Esté preparado para recibirlo. No permita que interfiera en la experiencia de la escritura. Relea el capítulo 13 de “El libro del guión” (“La forma del guión”) y el capítulo 12 (“La escritura del guión”). La forma no debería ser nunca un estorbo para la escritura del guión.

Es muy sencillo (entre paréntesis está el equivalente en pulgadas, que es la medida que utilizan los softwares para escritura de guiones):

Descripciones: 3,81 cm (1.5") del margen izquierdo y 2,54 cm (1.0") del margen derecho, desde los bordes de la página. Van a un solo espacio. Deje mucho espacio en la página, no la llene nunca.

Encabezados de escenas: 3,81 cm (1.5") del margen izquierdo y 2,54 cm (1.0") del margen derecho, desde los bordes de la página. Indican dónde y cuándo se desarrolla la acción. Van siempre en mayúsculas.

Diálogo: 6,096 cm (2.4") del margen izquierdo y 6,35 cm (2.5") del margen derecho, desde los bordes de la página.

Paréntesis: 7,874 cm (3.1") del margen izquierdo y 7,366 cm (2.9") del margen izquierdo, desde los bordes de la página.

Nombre del personaje: 9,144 cm (3.6") del margen izquierdo y 4,826 cm (1.9") del margen derecho, desde los bordes de la página. Y se escribe con mayúsculas.

Transiciones: 13,97 cm (5.5") del margen izquierdo y 3,81 cm (1.5") del margen derecho, desde los bordes de la página. Alineado a la derecha.

El margen superior e inferior: 2,54 cm (1.0") desde los bordes de la página.

Los números de página: 19,558 cm (7.7") desde el margen izquierdo y 1,27 cm (0.5") desde el margen superior, desde los bordes de la página.

El tipo de fuente que se debe utilizar es `Courier` 12 puntos o `Dark Courier` 12 puntos.

Cuando empiece a escribir, límitese a exponer la trama argumental escena por escena y plano por plano. Puede que le resulte más sencillo escribirlo todo en planos generales: INT. RESTAURANTE o EXT. ESTACIONAMIENTO. Esté dispuesto a cometer algunos errores. No va a escribir perfectamente desde la primera página.

Limítese a **contar su historia**.

Dese la oportunidad de escribir algunas páginas malísimas. Muéstrese dispuesto a probar cosas que puede que no den resultado, a escribir diálogos torpes, afectados o aburridos. No tiene importancia en esta fase del proceso.

Siéntese y escriba las diez primeras páginas de su guión, concentrándose en su protagonista, la premisa dramática y la situación dramática.

Las diez segundas y las diez terceras páginas

*En las que seguimos el centro de atención y
definimos la historia*

El Acto I es una unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión que va desde la primera página hasta el *plot point* al final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como planteamiento. Presenta al protagonista, la premisa dramática y la situación dramática. Tiene una dirección, es decir, sigue una línea de desarrollo determinada.

En las diez segundas páginas tiene que seguir el centro de atención de su protagonista.

En *Barrio Chino* todo queda planteado en las diez primeras páginas. En las diez segundas páginas, Jake Gittes empieza el trabajo para el que fue contratado: averiguar con quién “tiene una aventura” Mulwray.

Las diez segundas páginas de *Barrio Chino* son acción y reacción. Gittes es contratado en las diez primeras páginas y hace su trabajo en las diez segundas. El hilo de la historia se entrelaza en la acción, concentrándose en los acontecimientos que llevarán a Gittes a desvelar un importante escándalo relacionado con el agua.

La “regla” de las diez segundas páginas es **seguir el centro de atención de su protagonista**.

Prepare las diez segundas páginas con tanto cuidado y eficacia como preparó el Acto I. Examine sus fichas. ¿Siguen siendo válidas? ¿Necesita alguna escena nueva, alguna escena en la que no había pensado antes? Si es así, utilícela. ¿Aparece su protagonista en todas las escenas? Debería de hacerlo. ¿Es **activo** su personaje: es él o ella quien toma la iniciativa de la acción y responde a la premisa y situación de las diez primeras páginas? Recuerde la tercera ley de la dinámica de Newton: “A cada acción le corresponde una reacción igual de sentido contrario”.

Su protagonista tiene que ser **activo**: él o ella debería tomar todas las decisiones sobre qué hacer o a dónde ir. Las diez primeras páginas presentan a su personaje, la premisa y la situación. Las diez segundas páginas se concentran en su personaje y en la premisa dramática. Su historia está siempre avanzando con una dirección, una línea de desarrollo.

Si quiere hacer algún cambio, hágalo, **vea** lo que ocurre; puede que dé resultado y puede que no. Lo peor que puede ocurrir es que cometa un error; simplemente tendrá que retroceder y hacerlo de otro modo, puede que incluso del modo en que lo proyectó originalmente. Dentro de unas pocas páginas sabrá si el cambio funciona.

Añada cualquier cosa que necesite. **Haga** cualquier cosa que tenga que hacer para que la línea argumental sea clara y concisa.

No se sienta “obligado” a permanecer “fiel” a la realidad. Si está escribiendo una historia basada en un acontecimiento real, mostrará tendencia a transmitir fielmente cómo ocurrieron las cosas **en realidad**. Eso no da resultado. La “realidad” del incidente interferirá con las necesidades dramáticas de su historia.

Yo tengo que estar diciéndoles continuamente a mis alumnos que se “desentiendan” del material original y que simplemente escriban lo que es necesario para la historia.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

Olvídese de la realidad de la persona, incidente o acontecimiento. Busque lo irreal, lo teatral. Recuerde que esto **es** una película. Tiene que comunicar de manera dramática cómo son los personajes, la historia y los acontecimientos.

La realidad sólo sirve de estorbo. Desentiéndase de ella. Invente sus propias escenas **basadas** en las personas, incidentes y experiencias.

En las diez terceras páginas avanzamos hacia el *plot point* al final del Acto I, “un incidente, episodio o acontecimiento que se ‘engancha’ a la acción y le hace tomar otra dirección”. Tiene lugar alrededor de la página 25 ó 27 y nos conduce al Acto II. (Relea el capítulo 9 del “El libro del guión” (“El Plot Point”) en el que se estudia con detalle el *plot point*).

Gente como uno nos proporciona un buen ejemplo de cómo se plantea la premisa dramática en las diez primeras páginas, se sigue el centro de atención del protagonista en las diez segundas páginas y se prepara el camino para el *plot point* del final del Acto I en las diez ter-

ceras páginas.

En las diez primeras páginas vemos que **hay** un problema, las diez siguientes **definen** el problema y en las diez últimas páginas comprendemos **cuál es el problema**. Esas son las treinta primeras páginas de *Gente como uno*. En ellas queda planteada toda la historia. Podemos mostrarlo en un diagrama:

10 primeras páginas	10 segundas páginas	10 terceras páginas
presentar al protagonista, la premisa dramática y la situación dramática	seguir el centro de atención del personaje principal en el colegio, preocupado y distante vemos los síntomas "el problema" EL PLANTEAMIENTO	definir el problema dramatizar el primer plot point ir al psiquiatra para enterarnos de la muerte de Buck <u>Primer plot point</u> pp.23-26

Ese es el Acto I: una unidad o bloque de acción dramática. Se extiende desde la primera página hasta el plot point al final del Acto I. Tiene una extensión aproximada de treinta páginas, y se enmarca en el contexto dramático conocido como **planteamiento**.

Ejercicio

Extienda ante sí las tres o cuatro fichas que componen las diez segundas páginas de su guión.

Concéntrese en su protagonista. ¿Aparece él o ella en todas las escenas? Piense en la acción antes de empezar a escribir. Vea hacia dónde se dirige.

Cuente su historia. Muestre lo que es indispensable y necesario. Si está escribiendo una escena y ocurre algo verdaderamente “bueno”, vaya por ello y escríbalo. No se interponga, simplemente deje que ocurra. No lo guarde para más adelante o para otra escena. Escríbalo. Probablemente olvidará lo que se “guarde” ahora. ¡Confíe en el proceso! Cuando necesite algo, se le ocurrirá en el momento preciso. Esa es la ley natural. Confíe en ella.

¡No se preocupe de no tener bastantes cosas que decir! Si está trabajando full-time y escribiendo “aparte”, cada unidad de diez páginas representa una buena semana de trabajo. Piense en la acción durante un par de días y luego siéntese a escribirla. Escribirá unas diez páginas por semana. Plántese la escritura del guión en secciones, en términos de unidades de acción, y se sentirá muy cómodo con su trabajo.

Escribir es un trabajo que se hace día a día, escena por escena, plano por plano, secuencia por secuencia, acto por acto.

Escriba las diez segundas páginas. No se pase demasiado tiempo puliéndolas y “perfeccionándolas”. Lo importante es no dejar de avanzar, desde el principio hasta el fin. La gente que se pasa demasiado tiempo haciéndolo “bien”, por lo general se queda

sin fuelle cuando lleva unas 50 ó 60 páginas y da carpetazo al material escrito.

Si hace algún juicio o toma alguna decisión sobre lo que escribió, probablemente sean negativos. No le gustará nada. De todos modos, el primer borrador de palabras sobre el papel es generalmente terrible, así que no se preocupe. Una vez que tenga algo anotado, siempre puede revisarlo y cambiarlo, pulirlo y mejorarlo.

Las terceras diez páginas nos llevan directamente al *plot point* al final del Acto I. ¿Proyectó su “incidente o acontecimiento que se engancha a la acción y la hace tomar otra dirección” (en este caso el Acto II)?

Describalo. Diseñelo. Escríbalo. ¿Necesita alguna escena de transición para facilitar el paso al primer *plot point*? ¿Está contando su historia toda en diálogos, o está utilizando recursos visuales para acompañarlos? Recuerde que un guión es una historia contada en imágenes, así que piense en términos de iniciar visualmente su historia. No le conviene que su historia vaya de una escena INT. a otra escena INT. y a otra escena INT. ¡Ábrala! ¡Sáquela a la calle!

Mantenga la numeración de sus páginas. Si alguna vez necesita remitirse a una página o insertar una escena, tiene que saber dónde está. Es posible que el Acto I termine teniendo 36 páginas. ¿Y qué? Ya lo pulirá. Siga avanzando.

Limítese a contar la historia. No intente contarla demasiado rápidamente. Algunas personas escriben todo su guión en las diez primeras páginas y después no les queda nada más que decir. Utilice el primer borrador de palabras sobre el papel como ejercicio para encontrar su voz, para encontrar su estilo.

En cualquier caso, va a reescribir entre el 70 y el 80 por ciento de lo que escribió. Cuando haya terminado el Acto II y el Acto III, sabrá lo que tiene que hacer exactamente cuando empieza la reescritura. No se preocupe por ello ahora. Limítese a escribir sus páginas. Cuando termine las diez terceras páginas estará listo para pasar al Acto II.

El nuevo paradigma

En donde echamos otro vistazo al Acto II

Cuando empecé a impartir por primera vez mis talleres de escritura de guiones, estructuraba cada curso en sesiones de ocho semanas. La primera parte del curso estaba dedicada al Acto I. Nos pasábamos cuatro semanas preparándonos para escribir el guión y las cuatro semanas restantes escribiéndolo. El objetivo del curso era escribir las treinta primeras páginas, o Acto I del guión.

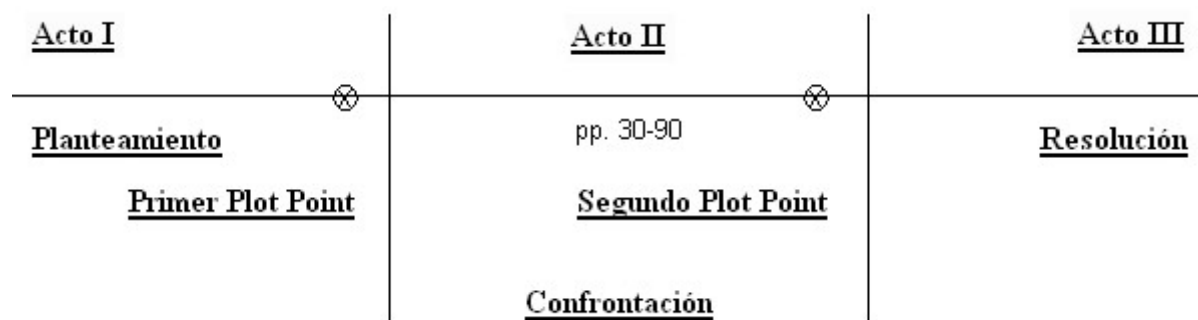
Cuando terminábamos la primera sesión de ocho semanas, nos tomábamos un descanso y luego pasábamos a la siguiente parte del curso. El objetivo en esta parte era estructurar, diseñar y completar el Acto II.

En mi experiencia como guionista, el Acto II era siempre el material más difícil de elaborar, ya estuviera utilizando una máquina de escribir, un cuaderno de notas o una computadora. Sesenta hojas de papel en blanco son una amenaza, lo mismo que una pantalla de computadora en blanco. Es fácil sentirse abrumado y decidir “largarse” u olvidarse del asunto.

Eso es lo que les ocurría a mis alumnos cuando empezaban a escribir el Acto II. Perdían la visión de conjunto y no se concentraban en contar su historia.

El Acto II es una unidad de acción dramática que empieza en el *plot point* al final del Acto I y llega hasta el *plot point* al final del Acto II. Tiene sesenta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**.

Este es el esquema:



Cuando esté escribiendo el Acto II, tiene que saber en todo momento dónde está y hacia dónde se dirige. De otro modo resulta fácil perderse en el laberinto de su propia creación. Cuando era un guionista principiante, simplemente me “daba con la cabeza contra la máquina de escribir”, pero era una experiencia muy dolorosa. Cuando empecé a dar clases, no sabía qué hacer. Quería encontrar un modo de facilitar a la gente la escritura del Acto II. Estuve pensando en ello mucho tiempo antes de encontrar alguna respuesta. Así que empecé por el *paradigma*.

Empecé a definir el Acto II en términos del Acto I y el Acto III. El Acto II ocupa el doble que el Acto I y el Acto III. Es una unidad de acción de sesenta páginas de extensión que se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. Cada vez que iba a ver una película o que leía un guión o daba una clase, pensaba en la función del Acto II.

Escribir es un proceso consistente en hacerse las preguntas adecuadas y esperar las respuestas adecuadas. Así que esperé, y un día, mientras estaba haciendo *jogging*, me acordé de una conversación que había tenido con Paul Schrader. Paul dijo que cuando está escribiendo un guión, “algo ocurre” alrededor de la página 60.

La página sesenta. No le había dado demasiada importancia en ese momento, pero ahora me di cuenta de que la página sesenta está exactamente a mitad de camino del Acto II.

Interesante. Me pregunté si resultaría cierto también para otros guiones. Así que me puse a leer unos cuantos guiones.

Empecé con *Una mujer descasada* (*An Unmarried Woman*). El Acto I, el planteamiento, presenta el matrimonio de Erica. Tiene una buena vida.

Luego, en la página 25, su marido se derrumba repentinamente le dice de una: “Estoy enamorado de otra mujer”.

Primer *plot point*. Erica pasa de ser una mujer casada, en el Acto I, a ser una mujer desca-sada en el Acto II. Prácticamente de la noche a la mañana se ve obligada a adaptarse a un nuevo estilo de vida, a otro principio. No resulta fácil. Le resulta difícil estar sola. Tiene pro-blemas con su hija y odia a los hombres. Recurre a la terapia.

En la escena con la psicoanalista, ésta le dice que tiene que dejar de sentirse furiosa con los hombres. Debería experimentar un poco y correr algún riesgo. “Por supuesto, no puedo decir-le lo que tiene que hacer”, continúa la terapeuta, “pero sé lo que yo haría en su caso”.

—¿Qué haría? —pregunta Erica.

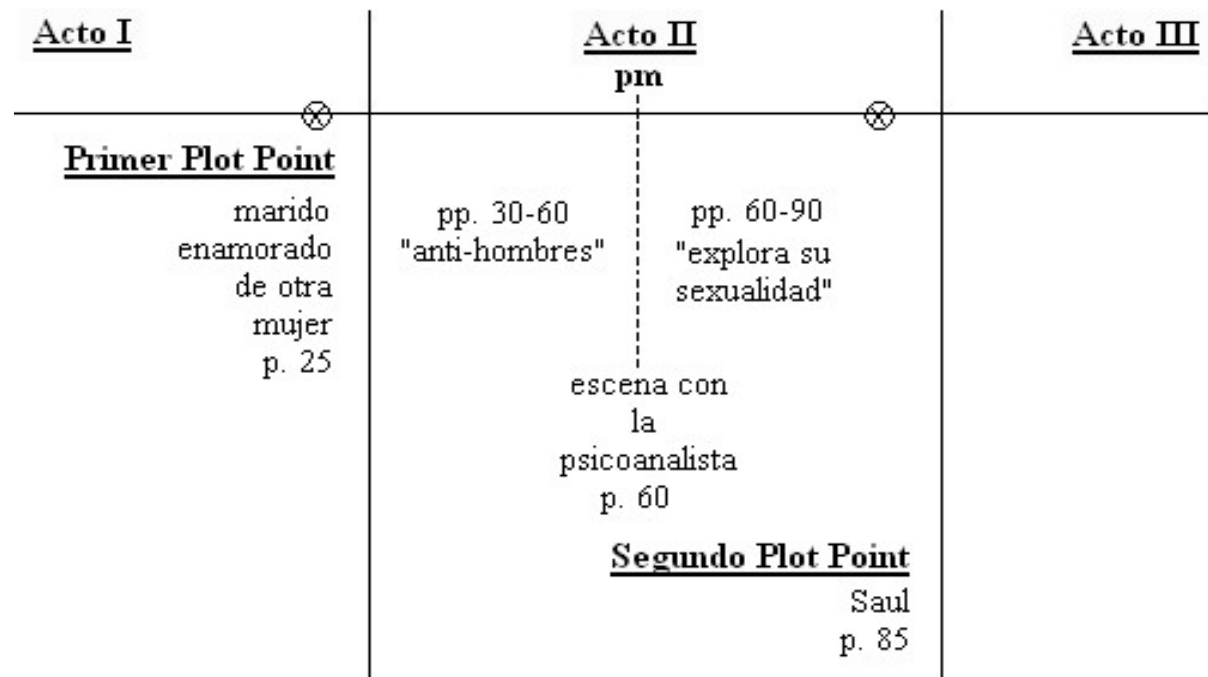
—Saldría por ahí y me echaría un polvo.

Eso ocurre en la página sesenta.

La escena de la página sesenta con la terapeuta tiende un puente entre la acción de la pri-mera parte del Acto II y la segunda parte del mismo acto. Desde la página treinta hasta la se-senta la protagonista es “anti-hombres”. Desde la página sesenta hasta la noventa —después de “Saldría por ahí y me echaría un polvo”— “explora su sexualidad”.

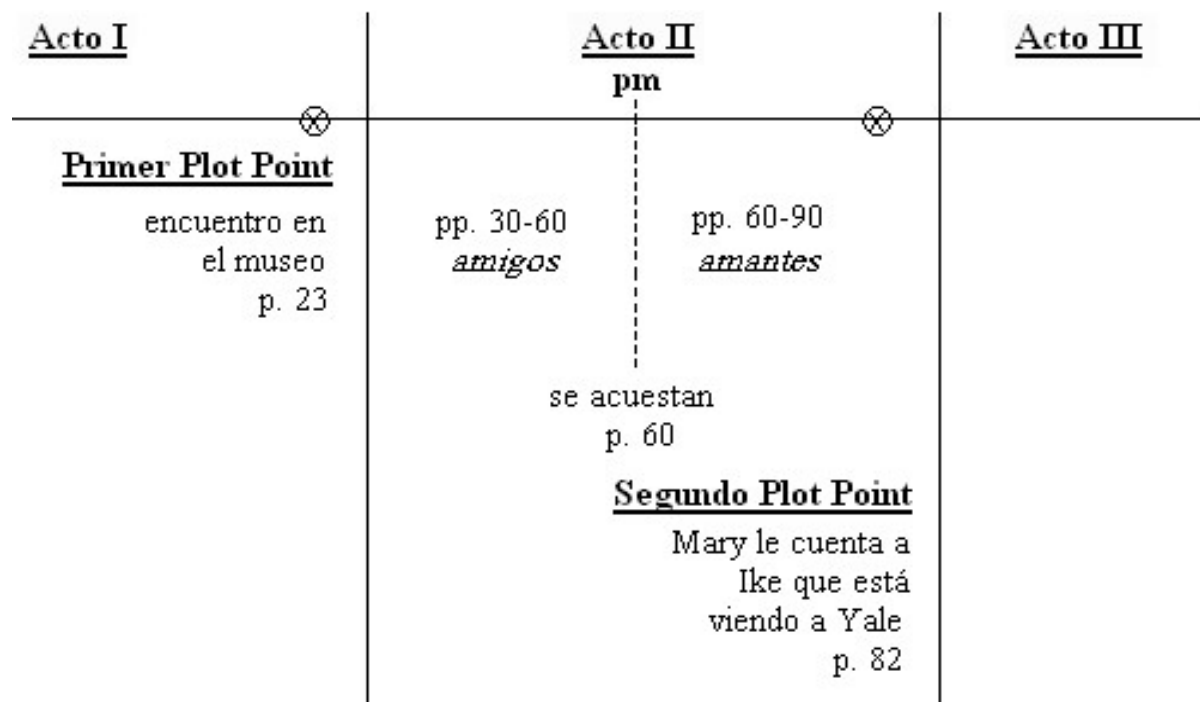
Interesante.

Lo incluí en el *paradigma*:



El Acto II queda ahora desglosado en dos unidades o bloques de acción dramática. La es-cena con la terapeuta lo divide en dos.

Así es cómo encaja *Manhattan* en el esquema del *paradigma*:



¿Ocurre siempre algo en la página 60 que enlaza la primera y la segunda parte del Acto II?
¿Algún tipo de incidente, episodio o acontecimiento que desvía la acción en otra dirección?

No lo sabía. Pero tenía un presentimiento.

Releí *Cuerpos ardientes*. El *plot point* al final del Acto I es el encuentro sexual de Ned Racine y Matty Walker al pie de la escalera. En el Acto II están continuamente haciendo el amor, hasta la página 43, cuando ella le menciona como de pasada que le gustaría que su marido muriera. “Es lo que más deseo”.

Él se muestra de acuerdo. “Sería estupendo para nosotros que él no estuviera... Pero no hay ninguna razón para pensar que vaya a morir, así que más nos vale olvidarnos del asunto. No va a ocurrir”.

Racine ya fue presentado como un hombre que está buscando un golpe de suerte, y la idea de que Matty Walker herede de repente una gran cantidad de dinero resulta muy atractiva, muy tentadora.

Piensa en ello, lo considera, lo verifica, lo analiza y, por último, lo sabe y lo acepta. “Vamos a matarlo. Este hombre va a morir por la simple razón de que queremos que muera”.

Planea y ejecuta el crimen. Una noche entra en la casa a las dos de la madrugada y, después de un forcejeo, mata al marido de Matty. El asesinato se produce en la página sesenta. (La película se alteró de manera drástica en la sala de edición).

Una vez más, “algo ocurre” alrededor de la página sesenta que sirve de puente entre las dos mitades del Acto II. Puede ser un *plot point*, una secuencia, una escena, una línea de diálogo, una decisión, algún tipo de incidente o acontecimiento que tiende un puente en la acción del Acto II de manera que continúe avanzando con una línea de desarrollo concreta. Tres guiones, tres guiones muy buenos, me convencieron de que estaba en la pista de algo.

En *Cuerpos ardientes*, el asesinato lleva directamente al *plot point* del final del Acto II. Racine es convocado por el abogado del asesinato y éste le dice que cometió un error al alterar el testamento. El testamento queda anulado y sin valor. “En el estado de Florida, cuando una persona muere sin hacer testamento, el cónyuge lo hereda todo”.

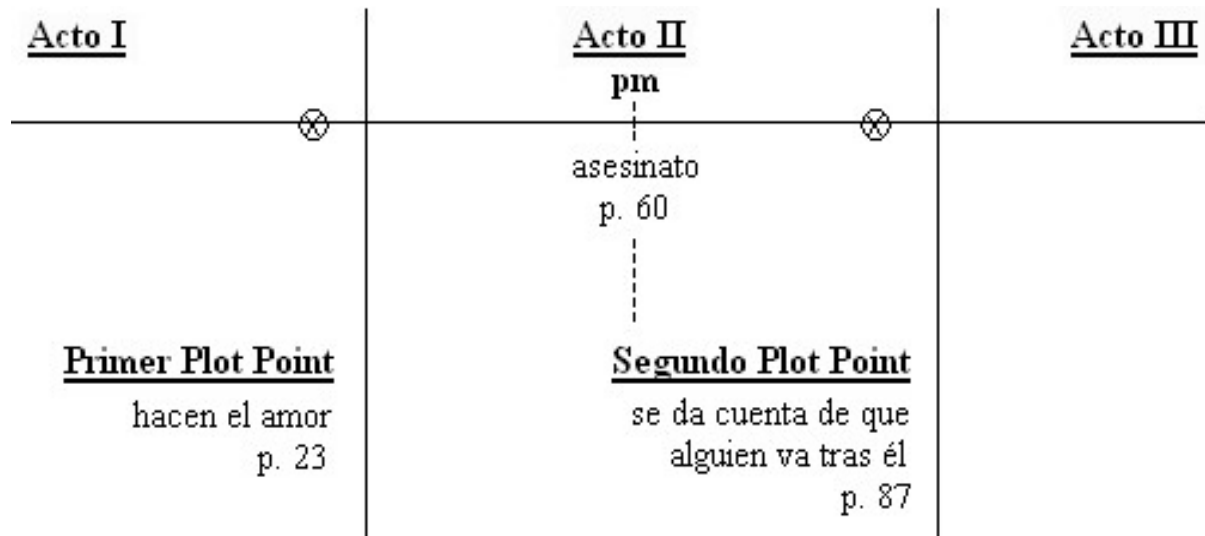
—¿Quiere decir que... es todo para mí? —pregunta Matty Walker.

Resulta duro. Al principio, Racine piensa que es estupendo, pero da la casualidad de que él no cambió el testamento, lo hizo *ella*. “Espero que no nos hayas metido en un lío”, dice.

Esto nos lleva directamente al segundo *plot point*, cuando Lowenstein, su mejor amigo, le dice que alguien anda tras él. “No dejes que tu verga te meta en un buen lío. Esa dama puede perfectamente haber matado a su marido...”.

Las cosas van para peor. El pirómano, Teddy, el hombre que dio a Racine el dispositivo incendiario, le dice que su amiga quiere otra bomba incendiaria. Le enseñó cómo hacerla funcionar. Racine está conmocionado; no puede creer lo que está ocurriendo, y se pasa el resto del guión tambaleándose como un boxeador a punto de caer. Por supuesto, al final termina en prisión por homicidio, mientras ella está en un paraíso tropical hablando del “calor que hace” con un atractivo holgazán.

Así es como encaja *Cuerpos ardientes* en el paradigma:



En los tres ejemplos, está bien claro que algo ocurre en la página sesenta que contribuye a diseñar y estructurar la acción del Acto II. Ese “incidente, episodio o acontecimiento” que se produce en la página sesenta es el que llamo el **punto medio**, porque ocurre a mitad de camino del Acto II.

Una vez establecido el punto medio, el Acto II se convierte en una unidad de sesenta páginas que se descompone en dos unidades básicas de acción dramática de treinta páginas de extensión cada una. La primera mitad del Acto II se extiende desde el *plot point* al final del Acto I hasta el punto medio. La segunda mitad del Acto II se extiende desde el punto medio hasta el *plot point* al final del Acto II.

El nuevo paradigma presenta este aspecto. Ahora todo son unidades de acción dramática de treinta páginas de extensión. ¡Funciona!

De repente mis alumnos comprendían perfectamente el Acto II. Podían controlarlo, ya no los controlaba *a ellos*. No se sentían perdidos. Sabían a dónde iban y cómo llegar allí.

El punto medio lo ayuda a diseñar, estructurar y escribir el Acto II de su guión.

Cuando está en el paradigma, no es posible ver el paradigma.

Ejercicio

Vaya a ver un par de películas que le gusten. Véalas dos o tres veces. Cuando vea una película por primera vez, límitese a disfrutar y déjese empapar por ella.

Cuando la vea por segunda vez, estúdiela. Lleve consigo un cuaderno para tomar notas. Aísle y defina el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Vea si puede descu-

EL NUEVO PARADIGMA

brir la estructura del Acto II. Empiece por el primer *plot point*. Se presenta cuando transcurrieron unos veinticinco minutos de película (página 25). Consulte su reloj si es necesario.

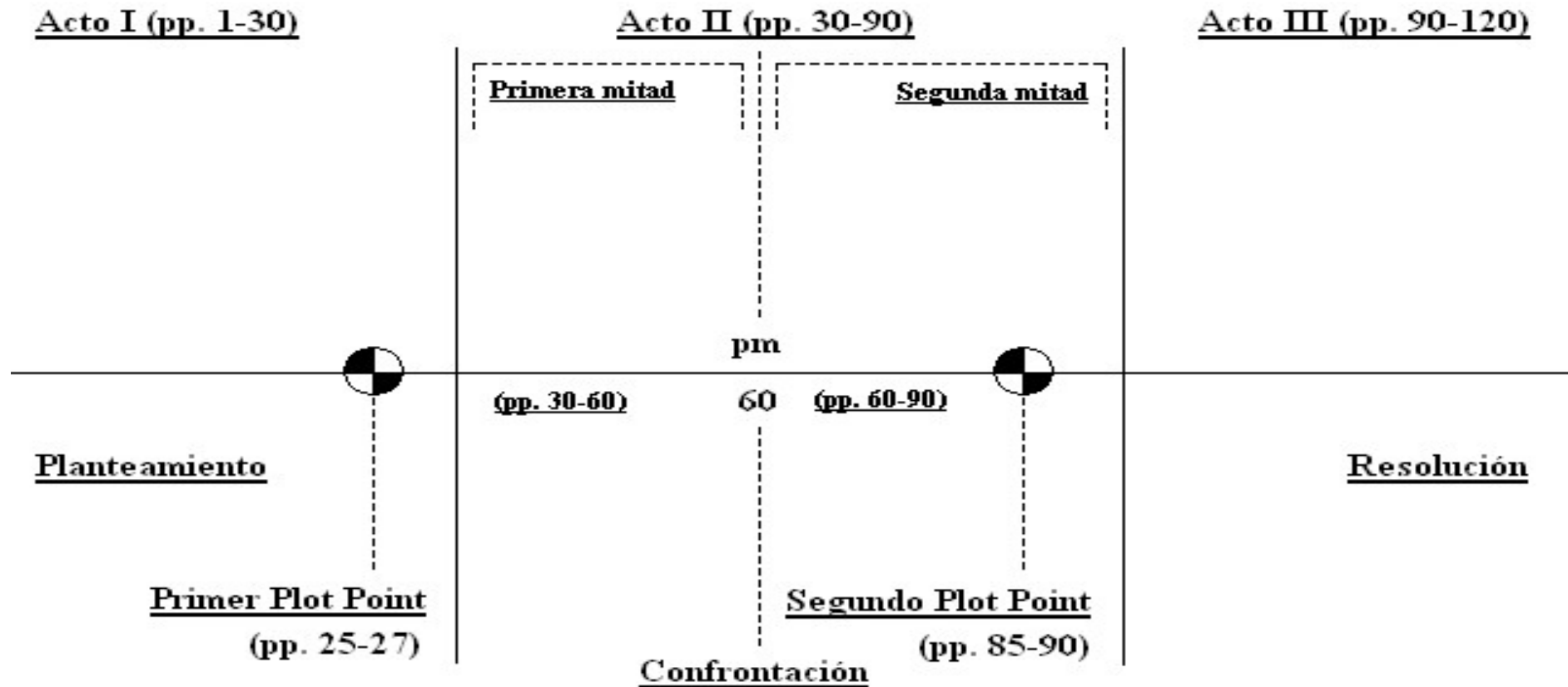
Después del primer *plot point*, siga la acción del protagonista. Cuando han transcurrido 50 ó 60 minutos de película, vea si puede localizar el punto medio. Consulte su reloj. Cuando termine la película, vea si su definición del punto medio es exacta.

¿Por qué es el punto medio? ¿Es un eslabón en la cadena de la acción dramática que conecta la primera y la segunda mitad del Acto II?

Luego vea otra vez la película de principio a fin. Compruébelo. Puede incluso dibujar su esquema sobre el *paradigma*.

El paradigma estructurado

La historia:



pm = un eslabón en la cadena de la acción dramática. *Enlaza* la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto.

El punto medio

En donde profundizamos en la definición de la naturaleza, función e importancia del punto medio

Cuando está escribiendo el Acto II, tiene que saber siempre hacia dónde se dirige. Tiene que tener un punto de llegada, una meta, un destino. Tiene que planear la línea de acción de su personaje. ¿Qué le ocurre a su protagonista desde el primer *plot point* hasta el segundo *plot point*?

El conocimiento del punto medio es una herramienta. Con ella tiene una manera de centrar la línea argumental en una línea de acción determinada. Tiene una dirección, una línea de desarrollo. Puede trabajar en una unidad de acción dramática de treinta páginas con la confianza y la seguridad que le da el conocimiento de su historia, sabiendo a dónde va y lo que está haciendo.

¿Cuál es el punto medio de su historia? ¿Cuál es el incidente, episodio, acontecimiento, línea de diálogo o decisión que enlaza la primera parte del Acto II con la segunda parte del Acto II? Defínalo. Siga el rastro de su personaje hasta allí y a partir de allí. Repáselo mentalmente varias veces. Póngalo a prueba. ¿Funciona?

A veces puede señalar **arbitrariamente** un incidente como punto medio para darse cuenta al ponerse a escribir de que el punto medio está en otra parte. Si ocurre eso, esté preparado para cambiarlo.

Cuando esté trabajando tiene que optar por lo que funciona, “ahora mismo”. Si alguna vez se encuentra atascado en un dilema creativo y no sabe qué hacer, o qué elemento es “correcto”, opte siempre por el momento presente. Confíe en el proceso de escritura del guión. Es más grande que usted. Haga lo que le **parezca correcto**. No se preocupe por lo que decidió hace mucho tiempo.

Las cosas ocurren. La gente cambia. Las cosas cambian.

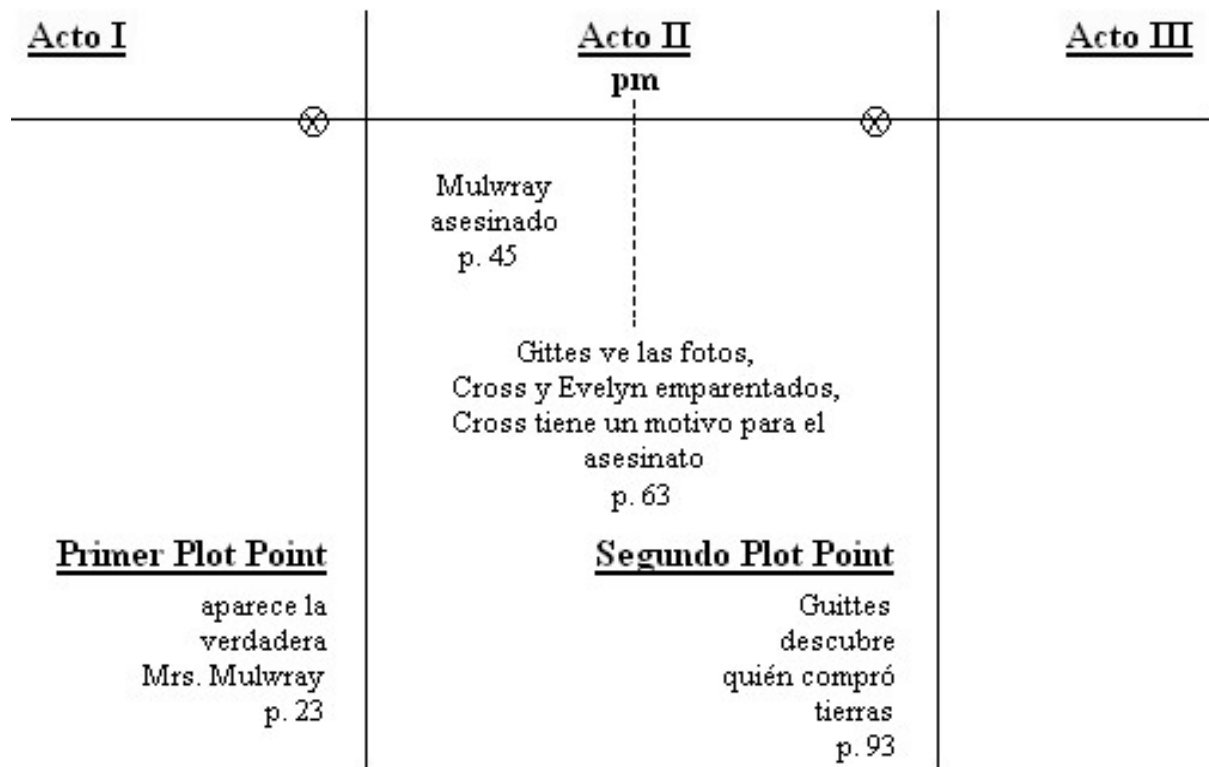
La única cuestión que importa es: ¿funciona? Si funciona, úselo. Si no, no lo haga. Cuando esté escribiendo y se le ocurra una idea nueva, algo que no había planeado o en lo que no había pensado, escríbala. Pruébela.

Siempre que dude, escriba.

Es más fácil eliminar que añadir. Si quiere puede escribir un borrador de “palabras sobre el papel” de 175 páginas. Lo peor que puede ocurrir es que cometa un error. Tendrá que retroceder y reescribir algunas páginas. ¿Y qué? En mis talleres acordamos siempre que el taller va a constituir una oportunidad educativa. Eso supone estar dispuesto a cometer errores. Pruebe cosas que quizás no funcionen. Es la única manera de crecer y evolucionar, de desarrollar sus capacidades.

El punto medio es una transición crucial, un destino, un faro que lo guía y lo ayuda a mantener el rumbo en la ejecución de su trama argumental.

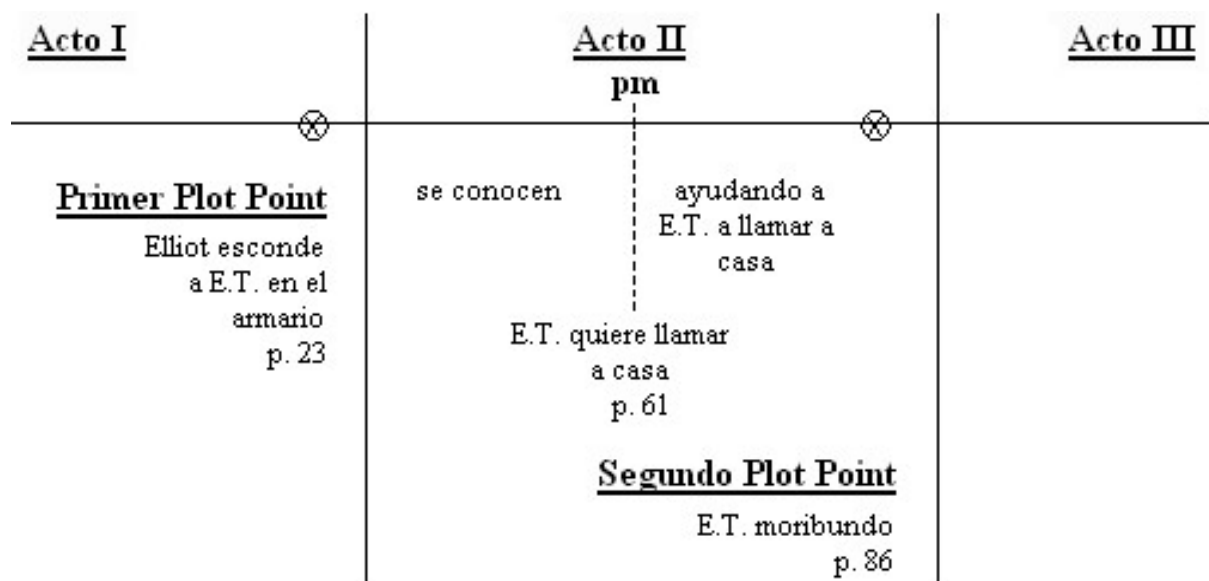
Así es cómo encaja *Barrio Chino* en el *paradigma*:



La relación entre Evelyn Mulwray, Noah Cross y Hollis Mulwray enlaza la acción entre la primera y la segunda mitad del Acto II. En la primera mitad, Gittes averigua *qué está pasando*. En la segunda, descubre *quién está detrás de ello*.

Una vez que vi esa relación, todas las piezas del Acto II encajaron en su sitio. Cuando lo estudié, todo se interrelacionaba. Esa información, esa conexión, ese eslabón en la cadena de la acción dramática, hace avanzar la historia, paso a paso, escena a escena, *plot point* a *plot point*.

Así es cómo encaja *E.T.* en el paradigma:



La necesidad dramática de E.T. de llamar a su casa le produce una mayor añoranza de su hogar, que desemboca en una enfermedad física, la muerte y su milagroso renacimiento. El

punto medio lo enlaza todo.

El tema de su historia determina los elementos estructurales de la acción dramática.

El punto medio es un eslabón en la cadena de la acción dramática. Conecta las dos mitades del Acto II. En *E.T.* es una escena muy simple entre Elliot y E.T. En *Barrio Chino* es una tranquila escena en un despacho: unas fotografías colgadas de la pared proporcionan una clave importante para la historia. En *Ausencia de malicia* es una escena en un bar.

Los tres días del cóndor (*Three Days of the Condor*), escrito por Lorenzo Semple, Jr. y David Eayfiel, y dirigido por Sydney Pollack, es una película que se mueve a la velocidad del relámpago. Es concisa, clara, ajustada y rápida, y obliga al espectador a esforzarse por seguir la línea argumental. Es un ejemplo del más espléndido cine americano.

En un guión bien escrito: una escena proporciona visualmente al público la información necesaria sobre el personaje, la premisa y la situación.

Eso es lo que hace el punto medio: es un eslabón en la cadena de la acción dramática. Una vez establecido, conecta estructuralmente la primera y la segunda mitades del Acto II. Establece un sentido de la dirección claro para el Acto II, permitiéndole concentrarse en los datos concretos de su historia. Es un faro, una meta, un punto de referencia, un punto de llegada, una guía para abrirse paso entre las complejidades del Acto II.

Ejercicio

Mire el paradigma de la página siguiente. Lea la trama argumental. Estructúrela en una entidad dramática. Decida el final. Luego, la escena inicial. Después, el primer y segundo *plot point*.

Ahora está listo para encontrar el punto medio.

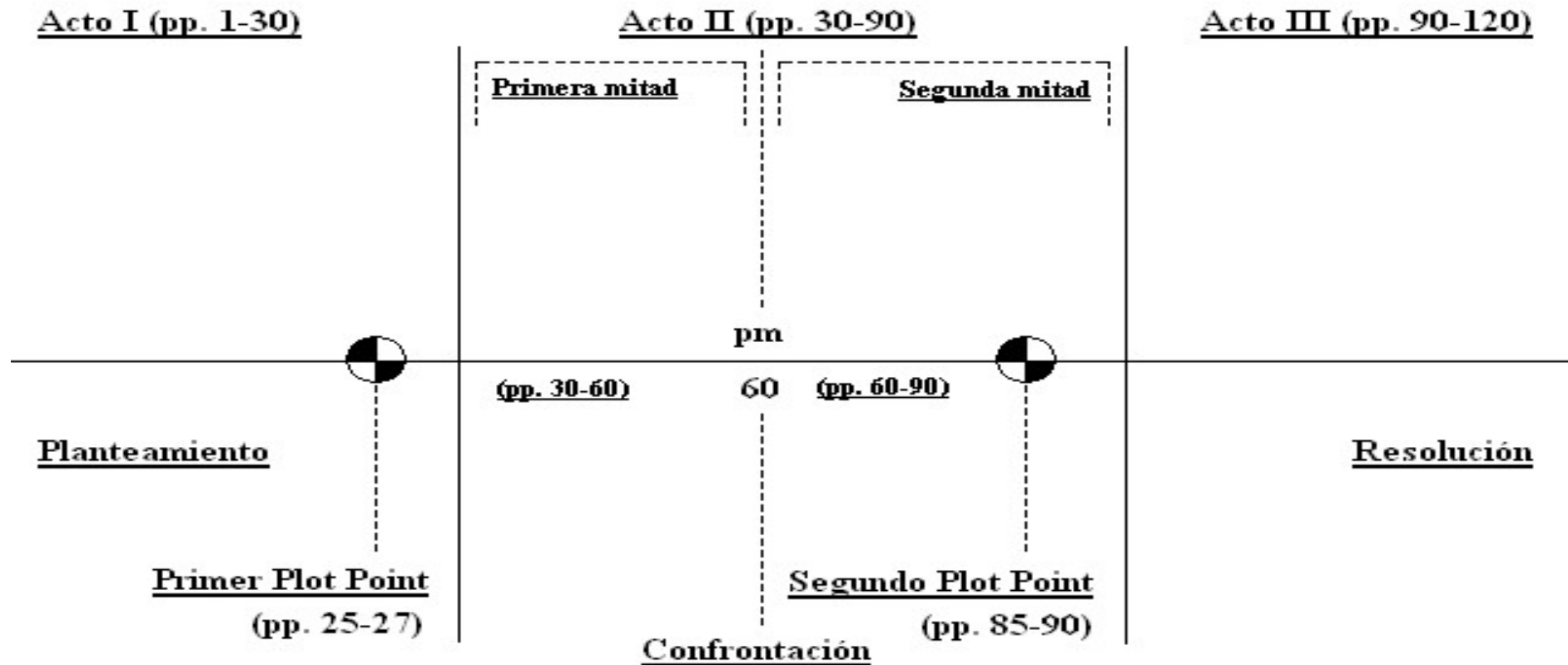
Relea la línea argumental. Sitúela sobre el *paradigma*. Si es necesario, repase el capítulo cuatro, "Cuatro páginas". Ahora que ya conoce el final, el principio y el primer y segundo *plot point*, determine su punto medio. ¿Cuál es el incidente, episodio o acontecimiento que conecta la acción de las dos mitades del Acto II?

Escríballo.

Cuando haya determinado el punto medio, estará listo para planear el contexto dramático del Acto II.

El paradigma estructurado

La historia: Un periodista americano que fue enviado a París por su diario conoce a una joven francesa, una funcionaria de alto rango y políticamente activa del Ministerio de Cultura. Tienen una aventura y se enamoran. Cuando él termina su tarea tiene que volver a casa, y mientras se sube al avión jura que volverá.

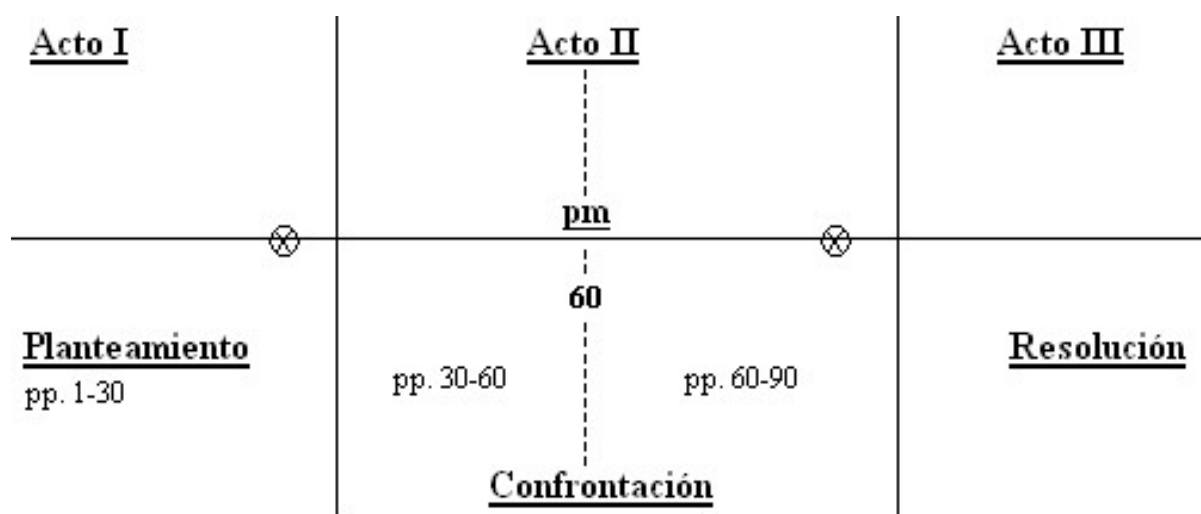


pm = un eslabón en la cadena de la acción dramática. *Enlaza* la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto.

Primera mitad, segunda mitad

*En donde definimos el contexto dramático y
presentamos la pinza*

Veamos el *paradigma*:



El Acto II en una unidad de acción dramática se sesenta páginas de extensión que se enmarca en el contexto dramático conocido como **confrontación**. Empieza en el primer *plot point* y se prolonga hasta el segundo *plot point*.

Es una unidad de acción dramática que se divide en dos unidades básicas de treinta páginas cada una, la primera mitad del Acto II y la segunda mitad del Acto II, conectadas por el punto medio. Por lo tanto, en el Acto II tenemos puntos de partida y de llegada.

Es un mapa, una guía. Nos da una dirección.

En este punto de nuestro proceso de escritura del guión empezamos a trabajar en unidades de acción, la primera mitad y la segunda mitad. La primera mitad del Acto II empieza en el primer *plot point* y llega hasta el punto medio. La segunda mitad del Acto II va desde el punto medio hasta el segundo *plot point*.

Dos unidades de acción dramática de treinta páginas de extensión.

¿Qué ocurre en la primera mitad del Acto II? ¿Qué hace su protagonista? ¿A dónde va? ¿Cuáles son los obstáculos que se interponen entre él o ella y su necesidad dramática? ¿Qué ocurre desde el primer *plot point* hasta el punto medio?

¿Qué es lo que lo **enmarca** todo? Eso es lo primero que tiene que saber. Una vez que haya determinado el **contexto** dramático de la primera mitad, puede darle **contenido**, las escenas individuales necesarias para que funcione.

Recuerde que el **contexto** es el espacio **dentro** del vaso vacío. **Mantiene** el líquido en su lugar. El **contexto** es el espacio que mantiene al **contenido** en su lugar.

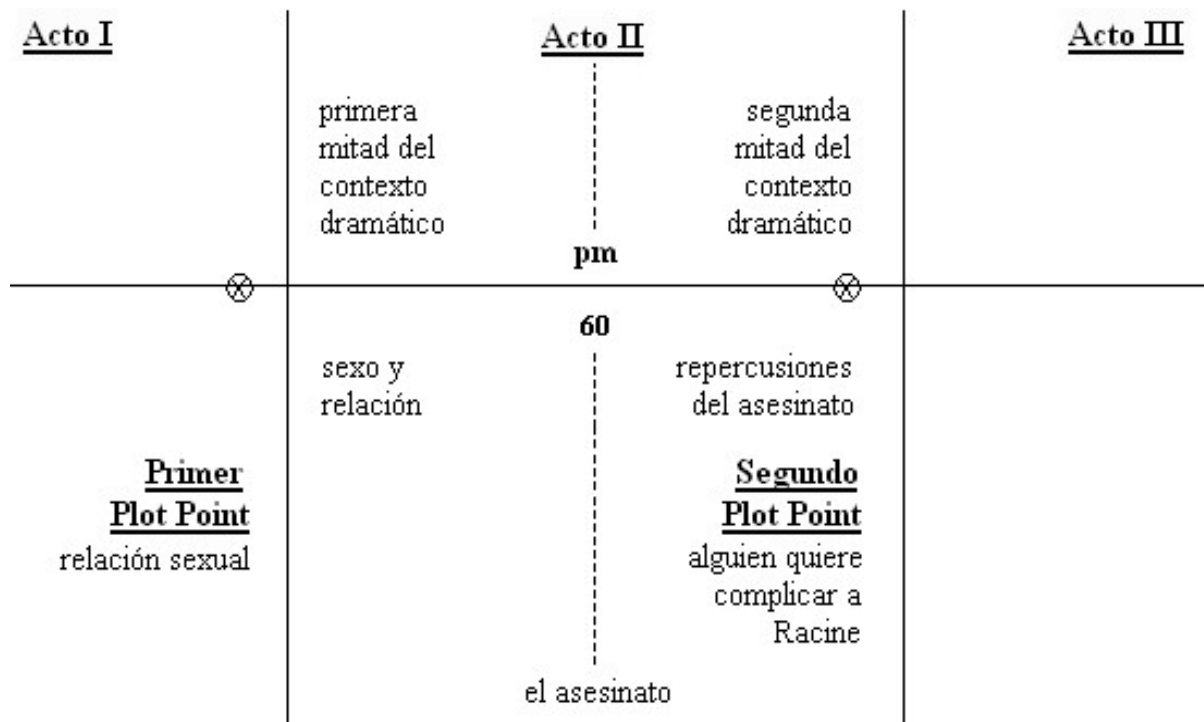
¿Cuál es el **contexto** dramático de la primera mitad del Acto II?

¿Qué idea o principio enmarca la acción? ¿Puede describirla en unas cuantas palabras? ¿Es una relación? ¿Un viaje? ¿El principio de unas vacaciones? ¿Alguien pierde repentinamente su empleo o encuentra uno? ¿Los primeros tiempos de un matrimonio?

Defínalo. Artícuélo. Dibújelo en el *paradigma*.

En *Cuerpos ardientes* se llega al primer *plot point* cuando Racine y Matty mantienen relaciones sexuales por primera vez. La primera mitad del Acto II trata de su relación, asada exclusivamente en el sexo. Después de todo, *Cuerpos ardientes* es una historia de pasión, deseo, homicidio y traición. Es caliente, apasionada y sensual. Si quisiéramos contarle a alguien de qué trata la primera mitad del Acto II en pocas palabras, podríamos describirla como una relación sexual en la que los miembros de la pareja están “unidos” en su calidad de cómplices de un homicidio.

Así encaja en el paradigma:



Durante la mayor parte de la primera mitad del Acto II, Racine y Matty están en la cama. Es verdad que vemos correr a Racine, hay algunos planos de él a solas, probablemente pensando en Matty, y una escena en su despacho, pero la mayor parte del tiempo están haciendo el amor. Después, en la página cuarenta y cinco, Matty dice que sería estupendo que su marido estuviera muerto. Esta pequeña escena “sujeta” la acción y la mantiene en su curso.

A partir de ese momento, el contexto dramático ya no es solamente el sexo, ahora la acción gira alrededor del sexo y las conversaciones sobre el homicidio. Racine y Matty hablan más y más del asesinato de su marido; con el pretexto del amor, el compromiso y su relación, desde luego.

Eso es lo que ocurre en la primera mitad del Acto II: ése es el contexto dramático. La idea, expresada en unas pocas palabras, que “sustenta” la acción.

En la segunda mitad, el contexto podría describirse como las “repercusiones del homicidio”. Toda la unidad de acción de treinta páginas trata de los detalles: cómo deshacerse del cuerpo, la instalación del dispositivo incendiario para quemar el Breakers Hotel, la preparación de una coartada, todo en susurros frenéticos y sigilosas citas hasta el descubrimiento del cuerpo, que lleva al segundo *plot point*, la escena en la que Lowenstein le dice a Racine que alguien quiere meterlo en un lío.

Amor y muerte, conectados por el punto medio, el asesinato.

Una vez que haya decidido el contexto dramático de una de las dos mitades, puede trazar una línea de acción que lleve al cumplimiento de la trama argumental de la manera más dramática. Eso es lo que hace el contexto dramático: “sostiene” la acción, el contenido.

El contexto dramático **enmarca** la acción. Sesenta páginas de acción, reducidas a unas cuantas palabras.

Ese es el poder del contexto dramático. Una vez establecido, ya tiene algo a lo que referirse: una línea de acción dramática que va desde el primer *plot point* hasta el punto medio, y desde el punto medio hasta el segundo *plot point*.

La definición del contexto dramático le permite ejercer su capacidad de elección, le da una base para planear la acción que necesita para contar su historia. Esa es la única función y la importancia del contexto dramático. **Mantiene todo en su sitio. Es la estructura.**

Piense en su línea argumental. ¿Qué ocurre en la primera mitad del Acto II? ¿Y en la se-

gunda mitad? Piense en ello. Definalo.

Una vez que haya definido el contexto, puede determinar el marco temporal.

Aristóteles consideraba que el **tiempo**, el **lugar** y la **acción** son las tres unidades estructurales de la tragedia dramática. En su *Poética* expresaba la opinión de que el tiempo de la acción tiene que estar en correspondencia con la longitud de la obra. Una obra de dos horas de duración sólo podía cubrir dos horas de la vida del héroe. El tiempo de la obra era el tiempo de la acción. El autor dramático se veía limitado a una sola acción.

Así estaban las cosas hasta el siglo XVI, cuando Shakespeare y sus contemporáneos salvaron el obstáculo de la unidad de tiempo representando años de vida de un personaje, mientras que “este pobre cómico pasa sus horas pavoneándose y lamentándose sobre el escenario y después no es vuelto a oír”. Dramatizando una escena aquí y otra allá se salvaban las brechas temporales, el tiempo se condensaba y se enmarcaba en el vasto espectáculo de la acción.

El método de Shakespeare era cinematográfico.

Si está escribiendo un guión que cubre un período de varios años, ¿qué incidentes decide mostrar? ¿Cuáles no enseña? ¿Qué es lo que hace que “este” incidente sea importante que “ese” incidente?

La **planificación**, la **preparación** y la **persistencia** son las claves para escribir un buen guión. Decida cuál es el marco temporal de su historia. ¿Qué período de tiempo abarca?

Piense en ello.

Si su acción se desarrolla en un período de tres días, tres semanas o tres meses, puede concentrar la acción para realizar una presentación visual estilizada. La novela “Los seis días del cóndor”, de James Grady, pasó a ser la película *Los tres días del cóndor* para hacer una presentación visual más ajustada y concisa que generara mayor tensión y dramatismo.

Puede que decida que el Acto II se desarrolla en un período de dos meses. La primera mitad podrían ser dos semanas y la segunda mitad seis semanas. El paso del tiempo puede marcarse de varios modos: por el cambio de ropa estacional con el paso del verano al otoño, el invierno o la primavera; por alusiones en el diálogo a días determinados como el Día de los Caídos, el Día del Trabajo, Navidad o Halloween, o por el uso de un acontecimiento como unas elecciones, un nacimiento, una boda o un funeral.

¿Cuál es el marco temporal del Acto II? (No se preocupe por el Acto I, volveremos a ese tema en el capítulo dieciséis, “La reescritura”.) Piense en la primera mitad del Acto II: ¿Cuál es el marco temporal de la acción? Decida lo largo o corto que es. Encuentre un marco temporal viable en el que actuar. Confíe en su historia. Ella le dirá cuál es el período de tiempo. No dependa demasiado de ello. No lo haga **demasiado** significativo o importante.

El marco temporal mantiene en movimiento su historia. Sostiene el contexto. Nadie, excepto usted, tiene por qué saber cuál es el contexto o el marco temporal de su historia.

Cuando empieza a esbozar la acción de la primera parte del Acto II, cuenta con el contexto dramático y el marco temporal para unificar la acción. Tiene una dirección, una línea de desarrollo que determinará la acción que conduce hasta el punto medio y, desde ahí, al segundo *plot point*.

El contexto y el marco temporal son importantes porque le proporcionan un mayor soporte estructural e incrementan la tensión dramática al determinar los obstáculos que tiene que superar su personaje para satisfacer su necesidad dramática.

Cuando haya hecho esto para la primera mitad del Acto II, haga lo mismo para la segunda mitad. Las dos unidades de acción están separadas y son independientes a pesar de formar parte de una unidad superior, el Acto II.

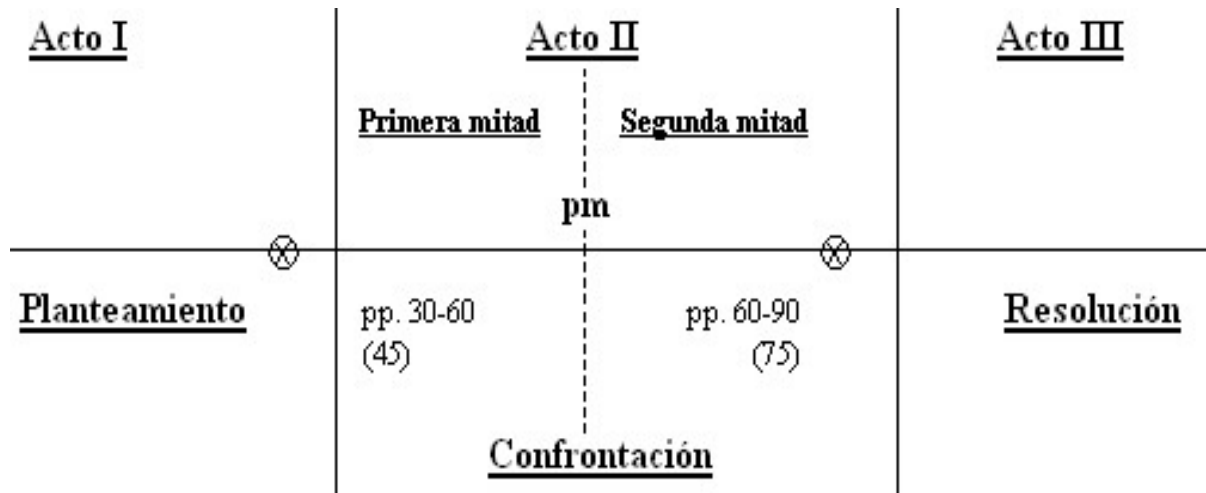
Esto nos lleva a la *pinza*.

En una de las sesiones de mis talleres en Bruselas, yo estaba explicando cómo el contexto dramático “mantiene” la historia en su lugar al mismo tiempo que la “mueve” hacia delante. Y, sin saber lo que estaba haciendo, me oí decir: “Lo único que hace falta es una escena clave

que sirva de enganche para toda la primera mitad del Acto II”.

No estoy seguro de porqué lo dije o de dónde me vino. Simplemente salió así. Me “sonó” bien cuando lo dije.

Observe el *paradigma*:



Si observa la primera mitad del Acto I, verá que todo lo que necesita es una escena o secuencia importante alrededor de la página 45 para mantener en su sitio toda la unidad de acción dramática de treinta páginas. Eso es todo lo que necesita para “sujetar” quince páginas.

En *Barrio Chino*, el asesinato de Mulwray en la página 45 basta para hacer avanzar la historia hasta el punto medio, que a su vez hace avanzar la historia hasta el punto en el que Gittes descubre que los terrenos del Northeast Valley han sido vendidos a personas muertas o retiradas en asilos de ancianos. Eso hace avanzar la historia.

Esa escena o secuencia es simplemente una pequeña “pinza” que mantiene la historia en su cauce.

Una escena en la página 45 y otra en la 75 mantendrán encauzada la historia.

Sam Shepard comentó una vez, en un taller de escritura de guiones, que cuando tenía una idea para una obra, se sentaba y empezaba a escribir, dijo que necesitaba alrededor de quince páginas para saber si era buena o no. Explicó que cuando “encontraba” algo que podía utilizar: un personaje, una historia previa o un incidente, sabía que tenía una obra y seguía adelante. Si no lo encontraba, lo que ocurría en la mayoría de los casos, sabía que la idea no funcionaba y la archivaba, si no era lo bastante fuerte o lo bastante dramática o lo que sea para proporcionar una presentación escénica atractiva. Dijo que tenía un montón de estas ideas de quince páginas tiradas por ahí.

Y es un prolífico autor de teatro.

Quince páginas. Se puede hacer mucho en ese espacio.

En mis talleres confirmé que, cuando se considera una unidad de acción dramática de treinta páginas, lo único que hace falta es una escena o secuencia importante para mantener la unidad del conjunto. Se prepara el terreno para esa escena o secuencia de la página 45, de ahí se pasa al punto medio de la página 60, luego a la escena de la página 75 y luego al segundo *plot point*.

Mis alumnos me enseñaron esto. Ellos me hicieron ver que es el elemento más importante a la hora de escribir el Acto II. El término *pinza* aparecía una y otra vez, y pensé que era la designación adecuada porque esta escena o secuencia “sujeta” por sí sola la trama argumental: **une y mantiene encauzada la historia**.

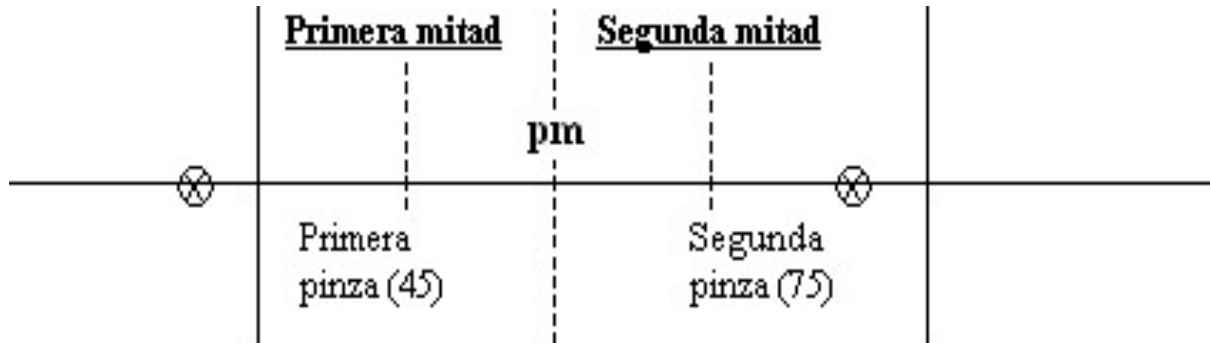
Así que quedó como la **pinza**. El objetivo principal es **mantener encauzada la historia**.

PRIMERA MITAD, SEGUNDA MITAD

La primera pinza aparece alrededor de la página 45 de la primera mitad, y la segunda, alrededor de la página 75. Una pinza puede ser una escena, una secuencia o un *plot point*. En *Barrio Chino*, el asesinato de Mulwray es la primera pinza. Es una secuencia, además de un *plot point*.

En *Cuerpos ardientes*, la primera pinza está en la página 45, cuando Matty Walker le dice a Racine que le gustaría que su marido estuviese muerto. De este modo empieza el relato de deseo, intriga y homicidio. La segunda pinza está en la página 75, cuando se descubre que faltan los anteojos de su marido, alguien quiere entregarlos y la policía redobra sus investigaciones, lo que lleva al segundo *plot point*.

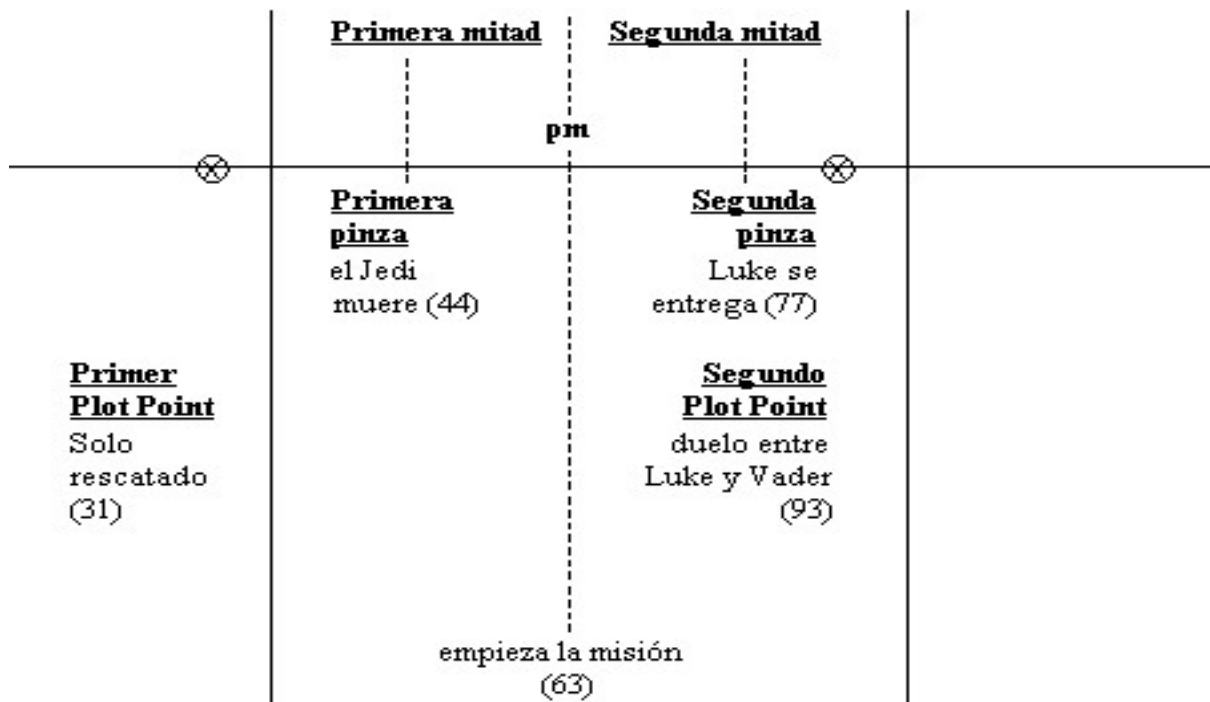
Este es el esquema:



En *El regreso del Jedi* (*Return of the Jedi*), el Acto I trata del rescate de Han Solo de las garras de Jabba the Hutt. Todo el acto trata de la evasión de Solo. El primer *plot point* es el momento en el que por fin abandonan Tatooine.

Cuando vuelven a casa, Luke Skywalker busca al anciano y venerable Jedi, Yoda. En una escena emotiva y conmovedora, el anciano sabio le dice a Luke que antes de poder llegar a ser un verdadero Caballero Jedi tiene que buscar y hacer frente al “lado oscuro de la Fuerza”: su padre, Darth Vader. Y el viejo Jedi muere.

Esa es la primera pinza. Mantiene encauzada la historia. aparece en la página 45, y éste es el esquema:



El punto medio es el momento en que se pone en marcha la misión para destruir la “nueva” Death Star, y la segunda pinza es el momento en el que Luke se entrega para poder enfrentarse a su padre. El segundo *plot point* es el principio del duelo, alternando con imágenes de Solo y Leia entrando en el corredor para desconectar el escudo.

Generalmente existe una relación entre la primera y la segunda pinza, algún tipo de conexión en la historia. En *El regreso del Jedi*, la primera pinza es el Jedi moribundo diciéndole a Luke que tiene que hacer frente a su padre, y en la segunda pinza Luke se entrega para poder hacerlo.

Todo se enlaza para “asegurar” que la historia sigue su curso. Esa es la razón de que las pinzas primera y segunda sean lo último que se decide antes de ponerse a escribir.

Su historia siempre se “revela” de manera que el personaje y el público se enteren al mismo tiempo de lo que está ocurriendo. En *Barrio Chino* nos enteramos de lo que Jake Gittes va averiguando.

Si se prepara para escribir el Acto II estableciendo el punto medio para determinar después el contexto dramático y el marco temporal, cuando esté listo para añadir la primera y la segunda pinza tendrá una visión general del Acto II que le asegurará un avance fácil y seguro a lo largo de su trama argumental.

Tiene que saber dónde está y hacia dónde se dirige. Si se pierde mientras está escribiendo el Acto II, se pasará varios días, o quizás semanas, sintiendo la frustración de intentar encontrar el camino en el laberinto de su propia creación.

Cuando está escribiendo el Acto II, no puede ser objetivo en absoluto, y si duda de su material, empezará a censurar todo lo que haga y no será capaz de escribir nada. No permita que le ocurra. Siga escribiendo sea cual sea su opinión, buena, mala o indiferente. Los juicios y valoraciones de su trabajo se presentarán con una persistente regularidad. Límitese a escribir su historia, página por página, escena por escena, plano por plano.

La división del Acto II en dos mitades, seguida del establecimiento del contexto dramático y el marco temporal y, por último, las pinzas primera y segunda, le permiten adquirir una visión general de la estructura que fija el curso de su historia y que le servirá de guía a través de la carrera de obstáculos del Acto II.

Ejercicio

Vamos a hacer este ejercicio de “puesta a punto”.

Mire el paradigma al final del ejercicio: la historia, sobre una joven cuyo matrimonio no marcha bien y que se inscribe unas clases de arte y tiene una aventura con su profesor, está en la parte superior de la página.

Está dividido y estructurado de la misma manera que estructuramos todos nuestros ejercicios: primero el final, luego el principio, luego los dos *plot points*, luego el punto medio, luego el contexto dramático de la primera mitad, la segunda mitad, el marco temporal y la pinza.

En el Acto I planteamos la historia. Vamos a plantear y mostrar el matrimonio problemático de nuestra protagonista en el Acto I. El primer *plot point* es el momento en el que se inscribe en las clases de arte.

Como tiene una aventura con su profesor y queda embarazada en el segundo *plot point*, el punto medio debería de ser el momento en el que se acuesta con él por primera vez. El contexto dramático establece la relación con el profesor, así que nos concen-

tramos en ese aspecto de la historia en la primera mitad del Acto II. La segunda mitad trata de cómo se enamora del profesor.

Mírelo en el *paradigma*: primera mitad y segunda mitad.

Repase la acción. ¿Cuál cree que es la primera pinza?

Puede ser el momento en el que la joven y el profesor tienen por primera vez la oportunidad de profundizar en su relación a solas. Puede que ella quiera que él le dé una opinión sobre su trabajo, y salen a tomar un café después de la clase. O su coche no arranca en el estacionamiento y él la ayuda a arrancarlo. O él la lleva a casa y se dan cuenta de que se gustan. O se encuentran en una fiesta. Cualquier situación de este tipo serviría como primera pinza.

Nuestra protagonista no va a acostarse sin más con su profesor, por muy desgraciada que sea con su marido. Es prudente y sus acciones serán las adecuadas a las circunstancias. De otro modo no sentiríamos ninguna simpatía por ella, y su protagonista siempre tiene que despertar simpatía.

La alumna y el profesor pasan tiempo juntos y luego, en el punto medio, hacen el amor. Página sesenta. Eso le da quince páginas de guión, o quince minutos de tiempo de pantalla, para revelar visualmente su relación.

A lo largo de la segunda mitad del Acto II la alumna se enamora de su profesor, lo que lleva al segundo *plot point*, en el que se entera que está embarazada. Podría ser una escena en el consultorio de un médico o el resultado de una prueba de embarazo. Si tienen una escena de amor intensa y apasionada, ése será el momento en el que ella se embaraza.

¿Cuál cree usted que es la segunda pinza? Piense en ello. Estudie el *paradigma*. Anote algunas ideas.

va al consultorio del médico
una pelea con su marido
una pelea con el profesor
abandona a su marido
le declara su amor al profesor
se entera que el profesor está casado
un viaje de un fin de semana en el que hace el amor y ella queda embarazada

Cualquiera de ellos puede funcionar. Usted decide.

Yo sé lo que haría: la segunda pinza es el momento en el que se da cuenta de que tiene un atraso. Ese incidente plantea una serie de alternativas: abortar, contárselo a su marido, abandonar a su marido, abandonar al marido y al amante y tener al bebé ella sola y empezar de nuevo su vida como una persona soltera, madre y pintora.

No tiene que utilizar **mi** final. Puede que tenga otro distinto. Todas las alternativas dramáticas enumeradas más arriba son eficaces. La opción correcta es la que funcione mejor para usted.

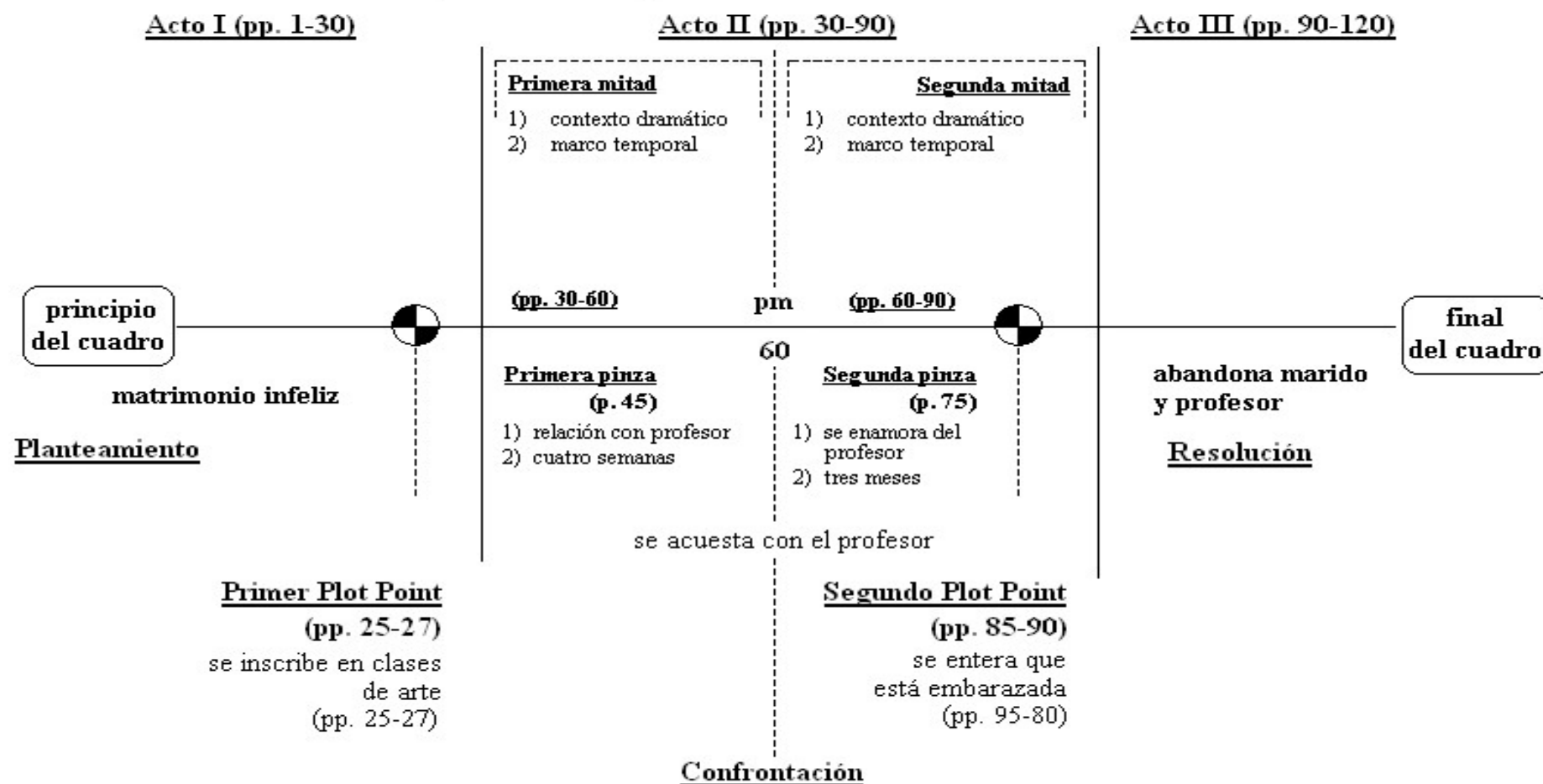
Si funciona, utilícelo. Si no funciona, no lo utilice. Esa es la regla. Cometa algunos errores. Pruébelo. Cuando escriba un guión, tiene que estar abierto y ser receptivo a esos pequeños “accidentes” que ocurren misteriosamente en la hoja de papel en blanco.

No se obstine demasiado en lo que **quiere** que ocurra. Deje que ocurra. La escritura de un guión es un proceso. Cambia continuamente y sigue adelante.

Ese es el verdadero placer de escribir.

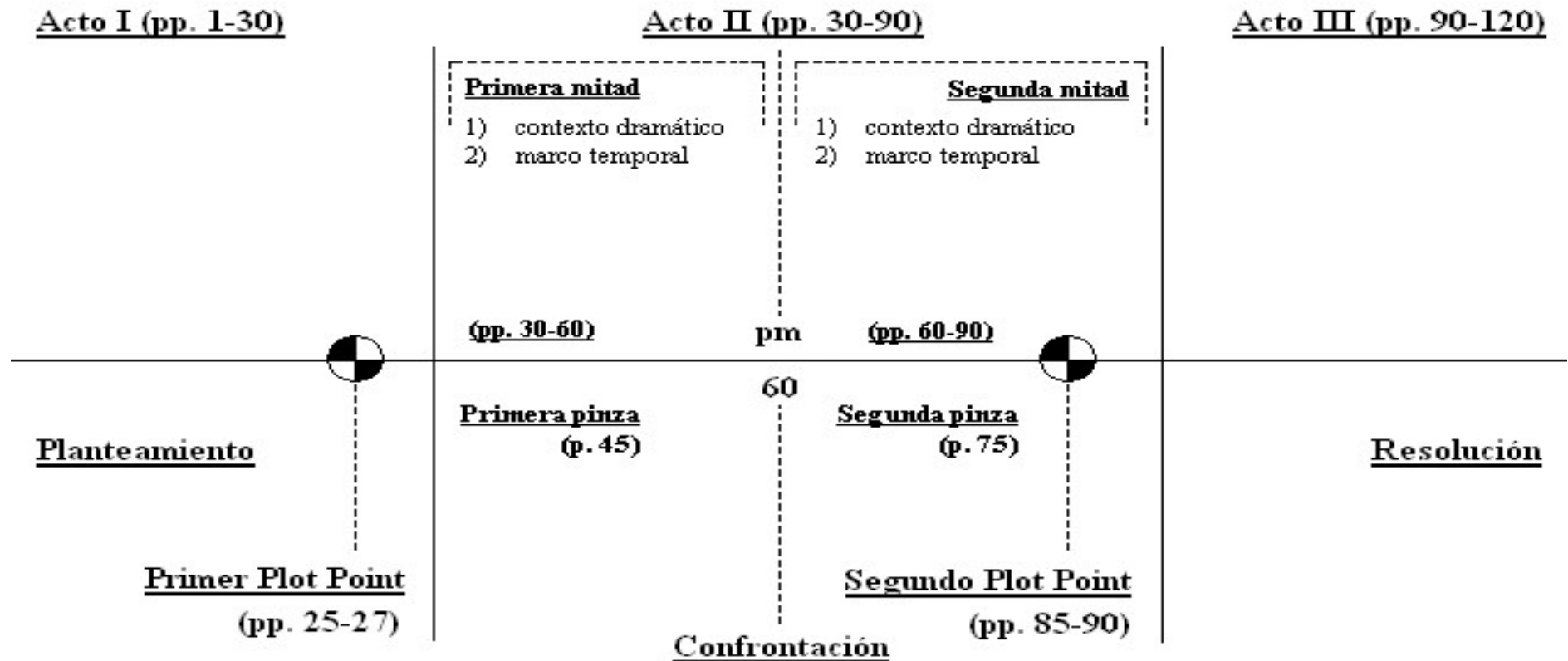
El paradigma estructurado

La historia: Una joven pintora, cuyo matrimonio no marcha bien, se inscribe en un curso de arte y tiene una aventura con su profesor. Se enamora de él y después se entera que está embarazada. Atrapada en la red de las circunstancias, por último resuelve abandonar tanto a su marido como a su amante y tener sola a su hijo.



El paradigma estructurado

La historia:



pm = un eslabón en la cadena de la acción dramática. *Enlaza* la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto.

La escritura del Acto II

En donde ponemos las palabras sobre el papel

Está listo para empezar a escribir el Acto II.

Prepare su material. Dibuje su línea argumental sobre el paradigma. Divida el Acto II en primera mitad y segunda mitad. Decida cuál es el punto medio.

Determine el contexto dramático de la primera mitad del Acto II.

Establezca el marco temporal.

Luego, la primera pinza.

Ahora presente la primera mitad del Acto II en catorce fichas de 9 x 15, igual que hizo con el Acto I.

Empiece por el primer *plot point* y vaya hasta el punto medio. Prepare las fichas una por una. Haga asociaciones libres. No ponga más de unas cuantas palabras en cada ficha. “Michelle en el trabajo”, “Comida con Randy”, “En el entrenamiento de natación”, “Entrevista con el periodista deportivo”, “En casa”, “Discusión con la madre”, “Corre a casa de Randy”, y así sucesivamente. Frases cortas, breves, simples y concisas que contribuya a hacer avanzar su historia hacia el punto medio. Concéntrese en las escenas que “rellenan” el contexto de la primera mitad.

Encuentre los elementos o componentes de la acción basados en el contexto dramático. Si su contexto es una joven cuyo matrimonio es desgraciado, una artista, dramatice y revele el contexto a través de la relación con su marido, con su pintura, con sus amigos y con ella misma. Estos cuatro elementos pueden llenar una unidad completa de acción en treinta páginas.

Cuando haya terminado, repase las fichas varias veces. Si es necesario cambie algunas palabras aquí y allá, puede que incluso una o dos escenas. Haga la línea argumental clara y simple, no la abarrota con demasiados detalles, vueltas y giros de la trama. Vaya de lo general a lo específico.

Una vez que conozca la acción de la primera mitad, está listo para escribir.

Escriba las diez primeras páginas.

En este momento, después del primer *plot point*, empieza a sentirse cómodo con la forma del guión. Cometerá algunos errores y hará algunos cambios.

Prepare sus escenas. Relea el capítulo 10 de “El libro del guión” (“La escena”). Si se le ocurre una nueva escena, escríbala. Si deja la trama argumental tal y como la escribió en las fichas de 9 x 15, no se preocupe. Simplemente siga escribiendo. Las fichas son las fichas y el guión es el guión. Si empieza a escribir escenas nuevas, adelante. Siempre puede volver a las fichas de 9 x 15 cuando lo necesite.

También puede olvidarse de la acción que escribió en las fichas y partir en una dirección totalmente nueva. Antes que se dé cuenta, estará escribiendo una de las escenas de las fichas. No sé *por qué* ocurre ni *cómo* ocurre. Lo único que sé es que *ocurre*. Es el proceso de la escritura: es más grande que nosotros.

Es posible que las diez primeras páginas sean afectadas y torpes. No tiene importancia. Está pasando de un modo de escritura a otro, así que concédase tiempo para ajustarse a las primeras páginas de palabras sobre el papel.

Sea claro y escueto. No entorpezca la acción con muchas descripciones o diálogos, o menos giros y sorpresa en la trama. El contexto es la **confrontación**. Su personaje se enfrenta a obstáculos que le impiden satisfacer su necesidad dramática.

Pase a las diez páginas siguientes. Está conduciendo la acción hacia la primera pinza, así que prepare con cuidado estas diez páginas. ¿Qué escena tiene que escribir antes de llegar a la pinza?

Describalas. Defínalas. Escríbalas. Siga su línea argumental.

Escriba la primera pinza.

Si es demasiado largo, con demasiadas escenas o páginas, no se preocupe. Si tiene dudas sobre si escribir o no una escena, escríbala. Siempre es más fácil eliminar escenas que escribir otras nuevas.

Tenga presente la dinámica visual. Abra su historia, visual y cinematográficamente. ¿Pasan sus escenas de un INT. a otro INT., y a otro INT. y a otro INT. sin ninguna escena EXT.? Piense en sus transiciones, en esas líneas de descripción o de diálogo que lo llevan de una escena a la siguiente. ¿Puede mostrar a su personaje saliendo de un edificio? ¿Tomando un taxi? ¿En medio de un denso tráfico? ¿Entrando en un edificio? ¿Subiendo en un ascensor? Muéstrelo. Piense visualmente. Abra su historia. Vaya de INT. a EXT., a INT. y a EXT. (por ejemplo). Sea consciente de las transiciones visuales.

No describa o explique demasiado, y no redacte párrafos “densos”. Deje amplios márgenes a la izquierda y a la derecha, arriba y abajo. Necesita mucho espacio en la página. Sea conciso y simple en las descripciones. No utilice más de cinco o seis frases para cada una. Lea un guión, un buen guión.

Puede que a veces tenga que escribir una escena completa, con principio, medio y final, antes de darse cuenta que puede reducirla a una parte del principio y unas pocas líneas del final.

Olvídese de las posiciones de la cámara y la información técnica. No le muestre al espectador todo lo que sabe. Límitese a escribir en escenas en plano general o escenas maestras (*master scenes*), INT. DESPACHO – DÍA, y trabaje a partir de ahí.

Pase a las diez terceras páginas de la primera mitad. Está preparándose para escribir su punto medio, así que prepare sus escenas teniéndolo en cuenta. Siga avanzando. Olvídese de las páginas perfectas. Reserve todos los cambios para la reescritura. Es entonces cuando integrará todos esos cambios que realizó durante el proceso de escritura real.

En esta etapa se sentirá a gusto con su estilo y sus personajes le hablarán, diciéndole lo que **ellos** quieren hacer y **dónde** quieren ir. Déjese llevar por el proceso. No se muestre demasiado dogmático intentando mantener siempre el control.

Siga el centro de atención de su protagonista. Haga que los personajes inicien cosas y provoquen acontecimientos. Su protagonista es activo, no pasivo. La acción es el personaje. Una persona es lo que hace, no lo que dice.

Escriba el punto medio. Asegúrese de que es un “eslabón en la cadena de la acción dramática” que relaciona entre sí las dos mitades del Acto II.

Ahora estamos trabajando con unidades de treinta páginas, de manera que, una vez que haya escrito la primera mitad del Acto II, prepare la segunda mitad y luego escríbala. Determine el contexto dramático, luego el marco temporal, y luego la segunda pinza.

Haga las fichas de 9 x 15, catorce, igual que para la primera mitad. Indique la segunda pinza y luego repase una y otra vez las fichas hasta que la línea de acción discurra con fluidez.

Escriba las diez primera páginas de la segunda mitad. Límitese a contar su historia. No se preocupe de trucos y adornos. Asegúrese de tener claros el contexto dramático y el marco temporal.

Una vez más, trabaje en unidades de diez páginas, haciendo avanzar la acción, pasando por la segunda pinza en dirección al *plot point* al final del Acto II. Si quiere ordenar sus secciones de diez páginas, hágalo. Luego siga adelante. Avance siempre del principio al fin, del principio al fin. No dedique tiempo a reescribir ahora. Ya lo hará más adelante.

Límitese a seguir escribiendo, avanzando página a página, escena a escena, desde el punto medio hasta la segunda pinza y de ahí al segundo *plot point*. Recuerde que escribir es un proceso que se realiza día a día, tres páginas al día, cinco días a la semana. O si tiene un trabajo de tiempo completo, piense en las diez páginas que va a escribir, luego siéntese y escríbalas en dos sesiones. Puede hacer fácilmente diez páginas a la semana.

Mientras escribe cobrará conciencia de juicios, decisiones y valoraciones que van a surgir con persistente regularidad. De repente se dará cuenta que una línea de diálogo suena falsa, que está forzándolo. Usted *sabe*, en su fuero interno, que lo que está escribiendo no funciona. Sabrá que no es demasiado bueno.

Puede que se diga: si *estas* páginas son malas, ¿cómo serán las que escribí antes? Es posi-

ble que retroceda y lea algunas de las páginas que escribió. Y sabe que son horribles. Espantosas.

El temor, el pánico y la inseguridad le oprimen el corazón. Su mente empieza a marchar a toda velocidad. ¿Qué estoy haciendo? Esta historia no funciona en absoluto. Intenta calmarse, pero es imposible.

Puede que piense que necesita ayuda, una “valoración”. Va a ver a un amigo para leerle lo que escribió. Es posible que espere lo peor, pero, en el fondo de su corazón, usted sabe muy bien lo que le gustaría oír.

Su amigo le dirá probablemente que lo que escribió no es lo bastante fuerte. “Demasiada verborrea”, o el centro de atención tendría que ser otro personaje, y lo que tendría que hacer es lo siguiente, y le explica con todo lujo de detalles lo que él cree que es el tema de su historia. Por supuesto, **él** no lo sabe porque **usted** no lo sabe.

En este punto, se encuentra al borde de la paranoia y no sabe nada.

Muchas personas simplemente abandonan en este momento. Creen en sus propios juicios, en sus propias valoraciones y sus propias opiniones. Se convierten en sus propias víctimas. Lo cierto es que ahora mismo no puede ver nada. No tiene ninguna objetividad ni visión general.

Es posible que lo que escribió *no* fuera demasiado bueno. La mayor parte de la primera mitad del Acto II será más o menos igual que escribir el Acto I, excepto que la forma es más simple y en este momento ya acumuló la bastante disciplina como para poder sentarse unas cuantas horas al día a trabajar en su guión. Pero ahora está realizando más cambios que en el Acto I. Y eso provoca problemas en ocasiones. Resulta fácil perderse o sentirse confuso en el laberinto de la propia creación.

Esta inseguridad actúa como un disparador que saca a la superficie juicios y opiniones. Sólo tiene que recordar una cosa acerca de sus juicios y valoraciones : ¿**quién** los hace?

Responda usted mismo.

Puede permitir que sus juicios y valoraciones interfieran en su experiencia de escribir el guión o no. Depende de usted. **Tiene** elección, algo que decir al respecto. Utilícela.

Si se da cuenta que su mente se está acelerando, criticando lo que escribe, hay un ejercicio que puede hacer para acallarla. Simplemente **deje expresarse a su crítico**.

Cuando está escribiendo sus páginas, el “crítico” que habita en el fondo de su mente se mostrará despiadado e implacable. Lo acosará, hostigará y provocará. Va a tener que hacerle frente en algún momento. Bien puede ser ahora.

Permita expresarse a su crítico. Tome una hoja de papel en blanco. Póngala cerca de las páginas que está escribiendo. Ahora tiene dos hojas de papel frente a usted: una para el guión y otra para “el crítico”. Titúlela “La Página del Crítico”.

Empiece a escribir. Pronto notará que le vienen a la mente pensamientos y juicios familiares. Escriba estos pensamientos y juicios negativos (por desgracia, *nunca* son positivos) en “La Página del Crítico”.

Continúe escribiendo su guión. Cuando surja otro pensamiento o juicio negativo, límitese a apuntarlo. Puede que quiera numerarlos.

Deje expresarse a su crítico. Cuando haya llenado una página, utilice otra. Su usted es como yo, es probable que escriba más en “La Página del Crítico” que en su guión, pero dentro de algunos días las cosas se habrán igualado. Cuando dé por terminada la jornada de trabajo, ponga las Páginas del Crítico en un cajón y olvídense de ellas.

Dentro de poco tiempo, quizá una o dos semanas, no necesitará siquiera “La Página del Crítico”. Después de todo, sus pensamientos negativos *sólo* son juicios, opiniones y valoraciones. En un orden más amplio de las cosas, no tienen demasiada importancia.

Todo el mundo los tiene. O bien permitimos que se interpongan en el camino de lo que queremos hacer, o los dejamos a un lado. Si reaccionamos con demasiada intensidad o demasiada seriedad, podemos convertirnos fácilmente en nuestras propias víctimas.

Y hablo por experiencia.

“La perfección”, solía decirme Jean Renoir, “es un ideal. Sólo existe en la mente, no en la realidad”.

Eso es algo que da que pensar.

Alrededor de la página 45 ó 50, alrededor de la primera pinza, es posible que se dé cuenta que su estructura necesita algunas alteraciones. Si necesita reestructurar su historia, hágalo. La estructura es flexible. Las escenas y los fragmentos de diálogo pueden trasladarse o situarse en otro lugar.

La estructura puede plegarse a las necesidades de su historia. Por eso el *paradigma* no es una fórmula. Es una **forma** que se ajusta a las necesidades de su historia. Lo único que tiene que hacer es mover la estructura para ajustarse a las necesidades de la historia.

La estructura “sostiene” la historia, pero puede plegarse y moverse para incluir los elementos nuevos que sea necesario añadir.

Cuando esté escribiendo el Acto II, su historia irá cambiando. Puede que escriba una escena y luego se dé cuenta que necesita añadir otra para dramatizar un aspecto de su historia en el que no había pensado cuando hizo las fichas. Déjese llevar. Permita que cambie. En este momento está encontrando el centro de atención de su historia, y éste cambia de lugar porque no puede “ver” lo que escribió. No tiene un punto de vista objetivo ni una visión general. Está simplemente escalando la montaña.

La estructura del *paradigma* es un mapa de rutas de su guión. **Puede** desviarse de la ruta principal y dedicarse a explorar un poco. Escribir **es** una aventura. Si se pierde o se siente confuso y no sabe dónde está o hacia dónde se dirige, vuelva al *paradigma*. Elija un *plot point*, una pinza o el punto medio, y empiece desde allí. Es sólo temporal. Límitese a contar su historia.

Cuando está **en** el *paradigma*, no puede **ver** el paradigma.

Su historia le enseña cómo tiene que adaptarse. Después de todo, aprender es descubrir la relación entre las cosas.

“Intentar hacer funcionar algo que no funciona” es algo que me ocurría a menudo cuando estaba escribiendo un guión. Cuando me sentía perdido y confuso con la historia, empezaba a deambular de un lado a otro intentando volver a encontrar el camino, sin saber dónde estaba o a dónde iba. Lo que estaba haciendo no funcionaba. Creía que si me mostraba lo bastante persistente y seguía trabajando y trabajando y trabajando, “dándome con la cabeza contra la máquina de escribir”, terminaría por encontrar un camino para salir de la confusión.

Nunca dio resultado.

Si se da cuenta que su material no funciona, simplemente deténgase y vuelva a pensárselo. Si funciona, funciona. Si no funciona, no funciona. Las cosas que pone a prueba y no funcionan le enseñarán cuáles son las que sí lo hacen. Tiene que cometer estos errores creativos para mantener el interés de su trama argumental.

La moraleja de esta historia es sencilla: si se pierde o se siente confuso, si está intentando hacer funcionar algo que no funciona, límitese a detenerse y mirar a su alrededor. Vea si se está dando de golpes contra el panel de una ventana, sin darse cuenta que está abierta.

Vuelva a pensárselo. Está trabajando con segmentos de diez páginas de una unidad de acción dramática de treinta páginas. Puede saber dónde se encuentra en todo momento. Le basta con retroceder y observar su historia en el *paradigma*, posiblemente cambiar de sitio los componentes estructurales o alterar el contexto dramático. Pregúnteles a sus personajes qué es lo que tiene que hacer. Ellos le dirán lo que necesita saber.

Por la misma razón, puede darse una palmadita en la espalda si algo funciona del modo en que había proyectado.

Esté dispuesto a cambiar algunos de los elementos para hacer funcionar su trama argumental.

La confusión es el primer paso hacia la claridad.

Ejercicio

Llegó el momento de sentarse a “hacerlo”.

Preparó bien su material.

Empiece por el primer *plot point* y vaya hasta el punto medio. Trabaje en unidades de diez páginas, teniendo siempre bien presente la primera pinza. Concéntrese en el conflicto. Recuerde que si conoce la necesidad dramática de su personaje, podrá crear obstáculos para la consecución de esa necesidad, de manera que su historia pase a ser la de su personaje salvando todos los obstáculos para alcanzar su necesidad dramática. Cree el punto de vista de su personaje en una escena, luego cree el punto de vista opuesto.

Así es como se crea conflicto sobre el papel y se evita durante el proceso de escribirlo.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

El Acto III: la resolución

En donde resolvemos la historia

El Acto III es una unidad de acción dramática de treinta páginas que empieza en el segundo *plot point* y se prolonga hasta el final del guión. Se enmarca en el contexto dramático conocido como **resolución**.

Resolver significa “encontrar una solución. Explicar o aclarar. Descomponer en elementos o partes”. No es el final de su historia, es la solución del guión.

¿Qué le pasa a su protagonista? ¿Vive o muere? ¿Triunfa o fracasa? ¿Hace volar por los aires a la nueva Death Star o no? ¿Recupera su mercancía robada o no? ¿Cuál es la resolución de su historia?

En *El regreso del Jedi* hay dos corrientes principales de la historia, sin resolver en el segundo *plot point*: una, la Alianza Rebelde tiene que romper el “escudo protector” que rodea a la nueva Death Star, de manera que el ataque dirigido por Lando Calrissian pueda destruir el arma. Para conseguirlo, Han Solo y la princesa Leia parten con la misión de poner fuera de combate la fuente de energía del escudo.

Ese es uno de los centros de la historia. El otro es la resolución del clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, en este caso Luke Skywalker y Darth Vader, padre e hijo. ¿Sucumbirá Luke? ¿Tiene la fuerza y el valor suficiente para vencer a Darth Vader? ¿Podrá sobrevivir al último ritual del “juicio del fuego” y convertirse en el último Caballero Jedi?

“Resolver” significa “descomponer en elementos separados” y “explicar o aclarar”. Estos dos centros de la historia están planteados desde el principio del Acto II y ahora tienen que ser resueltos. Vader muere, pero no antes de arrepentirse y sacarse la máscara. El emperador es asesinado y el “lado bueno de la fuerza” sale victorioso.

La historia queda resuelta en el Acto III. El final de la película es la celebración de la victoria, cuando Luke le confía a Leia que son hermanos. Los griegos y los romanos terminaban así sus obras de teatro.

Es posible que a algunos les parezca una resolución trillada, pero si observa las películas clásicas de género americanas de las últimas décadas, desde *La pandilla salvaje* (en la que todos mueren) hasta *Hud* (en la que al final el “héroe” sigue siendo el mismo hijo de puta que era al principio), o *Contacto en Francia* (*The French Connection*) y *Apocalypse Now*, verá que reflejan los cambios en las actitudes americanas frente a la apatía, la protesta y la guerra en los años cincuenta, sesenta y setenta.

En los ochenta hay otra fuerza en acción: la supervivencia. Si cree que un final alegre, feliz o positivo es simplista o banal, eche un vistazo a los cuentos de hadas, mitos, epopeyas y aventuras que constituyeron la base de la literatura desde los comienzos de la palabra escrita. Las tragedias griegas *ennoblecen* a los personajes y al género humano. Las tragedias clásicas “enriquecen” la condición humana. Merece la pena recordarlo.

Si está dudando entre escribir un final “alegre” o “triste”, puede elegir. Lo importante es que sea la historia quien le dicte si gana el bien o gana el mal. Confíe en el proceso. Mi consejo, sin embargo, es piense “positivo” y “síntase bien”.

¿Cuál es la resolución de su historia? Cuando lo haya decidido podrá decidir el final con más detalle. Usted conoce su final desde el primer momento. Ahora puede llevarlo al papel. Pero, en primer lugar, ¿sigue funcionando ese final? ¿Sigue siendo eficaz? ¿Tiene que cambiar el final a causa de los cambios que realizó en los dos primeros actos? ¿Se le ocurrió otro final, uno nuevo, más dinámico o más visual que el primero?

No piense demasiado en ello. Límitese a hacerlo. Si intenta encontrar el final “correcto”, el “adecuado”, nunca lo escribirá. Elija un final que funcione, que sea adecuado para la historia. Mientras lo escribe se dará cuenta de si es eficaz o no.

Confíe en el proceso. Es más grande que usted. Como “la Fuerza”, estará con usted si se deja llevar por ella. No luche contra él y no se interponga intentando hacer funcionar algo que no funciona.

Mucha gente pregunta si hay alguna pinza o *plot point* en el Acto III. A veces los hay, dependiendo de las necesidades de su historia. Es posible que necesite una escena clave que “conecte” la resolución con el resto de la trama argumental.

Resuelva el personaje y la historia. ¿Cambia su personaje a lo largo del guión? Si es así, saque partido de ello en el Acto III. Muéstrelo visualmente, de manera dramática, para resolver la historia. En *Dos extraños amantes* se resuelve un personaje; en *Ausencia de malicia*, una historia.

En *Dos extraños amantes*, Alvy Singer no cambia, al final del guión sigue siendo el mismo que al principio. Alvy Singer es un personaje que se resiste al cambio personal a lo largo de todo el guión, y es un elemento clave para el éxito de la película. Annie cambia y él no. El personaje de Alvy Singer es coherente. Al final está solo, tan cínico y rebelde y maniático como siempre. Su falta de disposición para cambiar, desarrollarse y crecer lo llevó a esta situación. Resulta triste y, al mismo tiempo, conmovedor. Es un agudo comentario universal sobre la “condición humana”.

El Acto III de *Ausencia de malicia* es un ejemplo excelente de una confrontación dramática, y es todo lo que una escena de confrontación final tiene que ser: tiene fuerza dramática y resuelve la historia. El conjunto se mantiene unido al aislar los dos elementos dramáticos necesarios para resolver la historia.

Cuando aparece el Acto III, lo primero que tiene que hacer es definir los elementos de la historia. Aíselelos. Intente encontrar una escena clave que sostenga todo. Luego, organice el Acto III en fichas de 9 x 15.

Repase las fichas hasta que se sienta a gusto con la progresión de la historia. Luego empiece a escribir. Se dará cuenta de que conecta automáticamente, sintiéndose cómodo con la escritura, la disciplina y la línea argumental. Seguirá sin saber si está funcionando o no, porque no podrá ver nada, pero la sensación es buena. En esta etapa las cosas estarán funcionando a pesar de sus dudas e inseguridades. Límitese a seguir escribiendo. Confíe en el proceso. Póngalo por escrito, escena a escena, página a página.

Lo único que tiene que hacer para terminar el Acto III es dedicarle tiempo frente al cuaderno, la máquina de escribir o la computadora.

Es posible, incluso, que empiece a pensar en su próximo guión.

Las cosas se desarrollarán con fluidez y facilidad hasta llegar a las últimas páginas del guión. Entonces es posible que se sienta raro, se quede “en blanco”, sin saber qué escribir y sin ningún deseo real de terminar el guión. Buscará y encontrará cualquier excusa para no escribir.

Verdaderamente es muy gracioso. Después de semanas y meses de preparación, investigación, dedicación, dolor, esfuerzos y problemas, después de semanas de dudas, miedos e inseguridades, después de semanas de trabajar como un burro, es posible que de repente quiera mandarlo al carajo, cuando sólo le quedan unas cuantas páginas que escribir.

Es absurdo. Realmente no se puede tomar demasiado en serio.

¿Qué puede hacer?

Lo que está ocurriendo es una experiencia común entre los guionistas. su origen es inconsciente. *Emocionalmente* no quiere terminar el guión. Quiere continuar, aferrarse a él. Es como una relación de pareja desastrosa. Por mala que sea, una relación desastrosa es mejor que ninguna.

El mismo principio es aplicable a la escritura de su guión. Es difícil darlo por terminado. Consumió una gran parte de su vida. Piensa en ello todos los días, sus personajes son como amigos, habla de su historia siempre que se le presenta la oportunidad. Escribir lo mantuvo despierto por las noches, le causó dolor y sufrimiento y le proporcionó grandes satisfacciones. ¡Claro que no quiere renunciar a ello!

¿A cambio de qué?

EL ACTO III: LA RESOLUCIÓN

Es natural que se “resista”.

Siento mucho decepcionarlo, pero todavía le queda mucho trabajo por hacer para este guión. Cuando termine este borrador de palabras sobre el papel, sólo habrá recorrido la tercera parte del proceso de escritura del guión. No terminó con nada. El final de una cosa es siempre el principio de otra. Todavía le quedan dos borradores más por delante antes de completar esta primera versión del guión.

Limítese a terminar su guión. Resuélvalo. Y cuando haya escrito “fin”, dese una palmadita en la espalda y celébrelo con un vaso de vino o de champaña, o de cualquier otra cosa que sea de su gusto.

Ponga su guión en la mesa frente a usted y vea cuántas páginas escribió. Tómelo entre las manos. Sopéselo.

Lo hizo usted.

Luego tómese una semana libre.

Terminó la parte más difícil de la experiencia de escribir un guión. Ahora empieza el trabajo de verdad.

Ejercicio

Separe los dos o tres elementos dramáticos del Acto III que resolverán su historia. Luego estructure el Acto III en catorce fichas de 9 x 15, igual que hizo para el Acto I y la primera y segunda mitad del Acto II.

Cuando se sienta cómodo con su material, empiece a escribir. Si se le ocurre una nueva idea para otro guión, límitese a anotarla.

Si experimenta alguna resistencia, dudas o realiza juicios, límitese a “plegarse ante ellos”, reconózcalos y siga escribiendo.

Si quiere cambiar los detalles de su final, hágalo. Si su final resulta distinto del que había planeado, escríbalo de una manera, guárdelo en algún cajón y luego vuelva a escribirlo. Esta vez será como quiere. Si está escribiendo una comedia y lo que escribe resulta serio y dramático escríbalo, métalo en un cajón y luego escríbalo en forma de comedia. Haga lo mismo si es una tragedia. Si resulta gracioso, escríbalo, métalo en algún cajón y olvídense de ello. Vuelva luego a escribirlo de la manera que había pensado.

La reescritura

En donde tomamos lo que hemos hecho y lo mejoramos

La experiencia de escribir un guión de cine, está formada por muchas etapas y todas son distintas. Es posible tener un arranque de inspiración para un guión, pero llevarlo al papel ya es otra historia. En un proceso minucioso, paso a paso, en el que se atraviesan diferentes etapas, mejorándolo y completándolo a cada paso.

Escribir un guión es un **proceso**. Muchas personas que están escribiendo su primer guión creen que todo lo que tienen que hacer es escribirlo y luego enviarlo.

Nada más lejos de la realidad. Escribir es un trabajo que se hace día a día, de tres a cinco horas al día, cinco días a la semana. Reescribir el guión es necesario. Con ello corrige los cambios que realizó durante el primer borrador de palabras sobre el papel, y luego aclara y define su historia y da mayor profundidad a los personajes y situaciones.

La escritura del primer borrador de un guión se realiza en tres etapas.

1. El borrador de palabras sobre el papel que acaba de terminar.
2. La etapa “mecánica” en la que corrige los cambios realizados durante la escritura.
3. La etapa de “pulido”.

Cuando termina el primer borrador de palabras sobre el papel, está listo para la segunda etapa, la etapa “mecánica”. En ella corrige los cambios que realizó durante la primera etapa, le da la extensión adecuada al guión, aumenta la tensión dramática y define mejor el interés del protagonista.

En esta etapa del proceso de escritura del guión va a cambiar cosas, muchas cosas. Reescribirá el ochenta por ciento del Acto I, alrededor del sesenta por ciento de la primera mitad del Acto II, alrededor del veinticinco por ciento de la segunda mitad del Acto II, y alrededor del diez o quince por ciento del Acto III.

Luego pasará a la tercera etapa del primer borrador, puliendo, acentuando y dando textura a cada escena, cambiando una palabra aquí y otra allá, una frase aquí, una escena allá, reescribiendo a menudo la misma escena quince o veinte veces hasta que esté bien.

Cuando haya terminado el primer borrador de palabras sobre el papel y se haya tomado una semana o diez días de vacaciones, habrá llegado el momento de volver al trabajo y de empezar la segunda etapa de su guión. Esta reescritura del primer borrador de palabras sobre el papel es el borrador “mecánico”.

Y nada más que eso. No espere que la inspiración creativa le sirva de guía, porque va a corregir todos los cambios que realizó en el Acto I y el Acto II, de manera que su línea argumental progrese desde el principio hasta el final. Tiene que plantearlo correctamente, añadir escenas nuevas que lo hagan funcionar y quitar las que no aporten nada.

Lo primero que tiene que hacer es **ver lo que tiene**. Probablemente no sepa o no recuerde lo que hizo en el Acto I. Cuando se está en el paradigma, no se puede **ver** el paradigma. No tiene visión general ni perspectiva objetiva de lo que hizo o no.

Lo primero que tiene que hacer es conseguir un panorama general. La manera de hacerlo es leer todo el primer borrador de una vez, desde el principio hasta el final. **No tome notas** ni escriba en los márgenes los cambios que quiere realizar.

Es posible experimentar diversos altibajos emocionales: “Es lo peor que leí en mi vida” es la reacción más común. “Es simplemente espantoso, horrible”. A veces leer lo que se escribió puede ser una experiencia devastadora. Si ocurre así, simplemente capee el temporal. Su actitud tendría que ser simple: usted sabe que su guión necesita trabajo, así que no hace falta que nadie le diga lo que ya sabe. Lo bueno o malo que sea en esta etapa no tiene ninguna importancia en absoluto. Lo que ocurre durante la mayor parte del tiempo es que está como en una montaña rusa. Algunas cosas le gustarán y otras le parecerán horribles.

Es esencial una reescritura para mejorar lo ya escrito. Acéptelo, no lo discuta y no luche contra ello. Simplemente es así. Nadie le dijo que escribir un guión de cine iba a ser pan comido.

Cuando termine de leer el borrador de palabras sobre el papel, reflexione sobre ello. Tome notas mentales, nada más. **Observe** lo que tiene que hacer para planear los cambios realizados a lo largo del Acto II y cualquier otra cosa necesaria para que el guión funcione. Piense en ello durante algunas horas, o mejor aún, consúltelo con la almohada. No necesita tomar ninguna decisión tajante ni muy definida en este punto.

Va a trabajar en unidades de acción de treinta páginas. Reescribirá el Acto I, luego la primera mitad del Acto II, luego la segunda mitad del Acto II y luego el Acto III.

Hará la mayor parte del trabajo en el Acto I. Va a reescribir alrededor del ochenta por ciento de este material.

Ahora lea el Acto I y tome notas detalladas, ya sea en el margen o en un cuaderno. Cualquier cambio en los diálogos, cambios de escena o alteraciones en la acción, la trama o los personajes tendrán que ser integrados en el guión entendido como un todo.

Cuando sepa qué cambios quiere hacer, prepare nuevas fichas para las escenas del Acto I. Algunas escenas estarán bien tal y como son y otras no. Agarre las fichas de 9 x 15 y prepárelas para el nuevo Acto I. Probablemente tenga que escribir unas cinco o seis escenas nuevas, cambiar algo del diálogo en varias escenas y luego pulir, recortar y ajustar la extensión del guión. Este proceso le ocupará unas dos semanas. Por lo general, el Acto I es el que más se tarda en reescribir.

Reescribir el Acto I le resultará más fácil de lo que creía. Ya estableció una disciplina de trabajo y conoce su historia, así que la realización de estos cambios le tiene que resultar fácil y natural. Es posible que a veces tenga dificultades para decidir qué hacer, sobre todo si el Acto I es demasiado largo. Si le ocurre esto, quizá tenga que pasar algunas escenas del Acto I al Acto II.

Simplemente haga la reescritura del Acto I. Trabaje en unidades de diez páginas y busque la claridad y simplicidad de la imagen visual. Cuento su historia, escena a escena y página a página.

Concéntrese en abrir visualmente la historia. Se dará cuenta que en el Acto I tenía tendencia a contar la mayor parte de su historia con diálogos: “narraba” la historia. Esta vez **muéstrela**.

Muestre a su personaje paseando por el parque, haciendo jogging en la calle. Piense visualmente. Sea consciente de las transiciones cinematográficas, cómo se pasa de una escena a la siguiente (relea el capítulo trece, “La forma del guión”). Vigile sus entradas y salidas de las escenas.

Cuando termine el Acto I, vuelva al principio y límpielo un poco. Pula una escena, elimine algunas líneas de diálogo para hacerlo más claro y conciso. No le dedique demasiado tiempo. Es importante avanzar a lo largo del guión. Trabaje siempre del principio al final, del principio al final.

Pase a la primera mitad del Acto II. Léalo y tome notas sobre lo que tiene que hacer para que funcione. Se dará cuenta que cambia alrededor del sesenta por ciento de la primera mitad. Decida qué cambios quiere hacer y luego prepare esta sección en fichas de 9 x 15, igual que para el Acto I.

Conozca su contexto dramático. Asegúrese que la primera pinza es ajustada y concisa, y el punto medio, claro y bien definido. Si necesita hacer algo para que su historia funcione, hágalo.

Cuento su historia visualmente. Intente acortar las escenas de diálogo, concentrándose en la dinámica visual. Deje que la primera pinza mantenga la historia en su curso.

¿Sigue funcionando con eficacia el punto medio? ¿Es demasiado largo o demasiado corto?

¿Necesita redefinirlo visualmente?

Escriba el punto medio.

Se pasará una o dos semanas en esta sección.

Pase luego a la segunda mitad del Acto II. Léala rápidamente. Tome notas sobre lo que tiene que hacer para corregir los cambios. Estructure la segunda mitad en catorce fichas de 9 x 15. Una vez que sepa lo que tiene que hacer, hágalo de manera simple, teniendo claramente presentes el contexto dramático y el marco temporal. Probablemente no tenga que cambiar más del veinticinco o treinta por ciento de la segunda mitad del Acto II. Mantenga su historia encausada. Siga a su protagonista a lo largo del desarrollo de la historia. Vaya avanzando, pasando por la segunda pinza y el segundo *plot point*.

Cuando haya terminado, no dedique demasiado tiempo a pulir esta sección, porque se pasará mucho tiempo sintiéndose inseguro y confuso y el impulso creativo podría desaparecer. Sólo tardará alrededor de una semana en corregir esta sección.

En el Acto III sólo tendrá que reescribir entre el diez y el quince por ciento del borrador original. Esto le llevará alrededor de una semana. Puede que le interese aclarar y definir mejor su final, replantear la resolución. El proceso mismo de escribir, en este momento, resulta claro y fácil de manejar. Sabe exactamente qué tiene que hacer para terminarlo.

Si tiene una larga secuencia de acción para el final, como, por ejemplo, la destrucción de la nueva Death Star en *El regreso del Jedi*, puede que le interese hacer dibujos o un “story-board” de lo que ocurrirá.

Cuando estaba escribiendo mi primer guión, una historia de acción y aventuras, tenía una complicada escena de acción para el final. Tenía problemas para escribir la secuencia, así que hice un dibujo de la locación y luego dibujé la secuencia de la fuga. Encontré la manera de entrar en la secuencia y la manera de salir de ella. Una vez que supe claramente qué aspecto quería que tuviera, guardé el dibujo y escribí la secuencia.

Un guión de cine es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones. No importaba que me estuviera inventando una locación. Si se hacía la película, se cambiaría el guión para ajustarlo a los nuevos exteriores. No se preocupe de si existe o no la locación “exacta”. Simplemente tenga claro lo que quiere escribir y luego escríbalo. Podrá terminar este borrador “mecánico” de su guión en unas cuatro o cinco semanas, y tendría que terminar teniendo entre ciento diez y ciento veinte páginas, no más. Su línea argumental tiene que ser clara, con todos los cambios necesarios fundidos en una línea argumental integrada desde el principio hasta el final.

Puede que quiera tomarse algunos días o una semana de descanso, o puede que no. Haga lo que quiera. Está listo para pasar a la tercera etapa de pulido de la primera versión de su guión.

Es aquí donde realmente va a escribir el guión. Pasará tres líneas de una escena del Acto I a otra escena de la primera mitad del Acto II. Enlazará una escena con otra eliminando la transición. Abreviará escenas; es decir, puede tomar, por ejemplo, una escena del Acto I, combinarla con una escena del Acto II, y acabar teniendo una escena más corta que cualquiera de las otras dos.

Acentuará, pulirá, afilará, ajustará y dará textura al guión. Es la etapa más importante de la experiencia de escribir un guión de cine. Advertirá el ritmo de la acción, verá lugares en los que una “pausa” o un “compás de espera” pueden reforzar el suspense de una escena. Volverá a redactar cosas. Intensificará las imágenes visuales, añadiendo adjetivos, ajustará y condensará los diálogos eliminando palabras de las conversaciones, a veces frases enteras, de vez en cuando trozos enteros de diálogo.

Una vez más, trabaje en unidades de acción de treinta páginas. Haga el Acto I, luego la primera mitad del Acto II, luego la segunda mitad del Acto II y luego el Acto III. Trabajar en unidades así le permite controlar su historia y avanzar paso a paso hacia la resolución.

Recuerde que una buena estructura es la relación entre las partes y el todo. Mientras está retocando su guión, limará las asperezas de los elementos estructurales hasta que formen parte

tocando su guión, limará las asperezas de los elementos estructurales hasta que formen parte integral de la historia.

Retoque el Acto I. Léalo y límpielo mientras van pasando las escenas y las páginas. Tache una frase aquí, añada unas cuantas palabras allá, enlace este párrafo con esta línea de diálogo, y así sucesivamente.

Ajuste, recorte, condense, pula, corte, corte y corte un poco más. A la mayoría de los guionistas noveles no les gusta eliminar palabras —o párrafos—, pero tiene que ser implacable en esta etapa. Si está dudando sobre la conveniencia de conservar este diálogo, párrafo, descripción o escena, lo más probable es que tenga que eliminarlo.

El objetivo de la etapa de pulido es hacer el mejor guión posible.

¿Cómo sabrá cuándo terminó la reescritura? ¿Cuándo puede dejar las páginas a un lado y decir: “Terminé la primera versión de mi guión”? Es una pregunta difícil. Nunca se está completamente seguro, pero hay determinadas señales a las que hay que prestar atención. En primer lugar, comprenda que su guión nunca será perfecto. Siempre habrá unas cuantas escenas que no funcionan. Por muchas veces que las escriba y reescriba, nunca estarán bien. Tendrá que desentenderse de esas escenas. Nadie se dará nunca cuenta de que no funcionan o que no están a la altura de sus expectativas. Será más fácil dejarlas como están si se da cuenta de ello.

Puede que se dé cuenta que está dedicando mucho tiempo a pequeños cambios. (Por ejemplo, cambiará “pero hay signos” por “y hay signos”.) Es una señal de que está listo para parar.

Luego déjelo ir. Va a tenerse de pie o caer por sí solo. No va a ser “perfecto”.

“La perfección es un ideal. Existe sólo en la mente, no en la realidad”, decía Renoir.

Ejercicio

Lea el borrador de palabras sobre el papel. No tome notas, simplemente siéntese y léaselo entero. Hará cambios mentales mientras lee. Ya se ocupará del resto de los cambios cuando pase a escribir.

Empiece por el Acto I. Léalo como una unidad de acción dramática y tome notas, ya sea en el margen o en una hoja de papel aparte. Estructure y ponga en correlación cualquier escena nueva con las antiguas escenas ya escritas, y luego estructure el Acto I en catorce fichas de 9 x 15. Cuando haya terminado, repase las fichas hasta que se sienta cómodo con ellas, y luego empiece a escribir. Las primeras páginas pueden resultar afectadas y torpes. Está bien, no se preocupe por ello.

Trabaje en unidades de treinta páginas, diez páginas cada vez. Hará entre diez y quince páginas por semana. Tardará unas dos semanas en completar el Acto I.

Pase luego a la primera mitad del Acto II. Léala, tome notas y luego estrúcturela en fichas de 9 x 15.

Empiece a reescribir, escena a escena, página a página, pasando por la primera pinza hasta llegar al punto medio. Sea claro en su contexto dramático.

Escriba el punto medio y asegúrese de que el centro de atención de su historia es claro y definido. Pase luego a la segunda mitad del Acto II. Siga el mismo proceso. Lea la unidad, tome notas, estrúcturela en fichas de 9 x 15 y luego empiece a escribir.

Lo mismo con el Acto III. Ajústelo a la extensión adecuada y haga todos los cambios necesarios para conseguir una trama argumental coherente.

Cuando haya completado la etapa “mecánica” de la primera versión del guión, pase a la etapa de “pulido”. Una vez más, trabaje en unidades de acción dramática de treinta páginas. Pula, afile, limpie, abrevie, acentúe, elimine y matice su material.

Su nombre está en la primera página, así que haga el mejor trabajo que le sea posi-

ble.

Recuerde, un gui3n es una experiencia de lectura antes de convertirse en una experiencia visual.

La “buena lectura”

En donde hablamos de la búsqueda de la “buena lectura”

A lo largo de los dos años en los que trabajé como director del departamento de guiones de Cinemobile Systems y Cine Artists, leí más de dos mil guiones y por lo menos cien novelas buscando material. Estaba siempre buscando la “buena lectura”.

¿Qué es una “buena lectura”? Nunca sabía cómo definirla exactamente. Sólo podía decir que tenía un “aspecto” determinado y que “se leía” de una manera determinada y producía una “sensación” determinada. Un buen guión funciona desde la primera página, el primer párrafo y la primera palabra. *Barrio Chino* era una buena lectura, igual que *Cuerpos ardientes*, *Ausencia de malicia*, *Dos extraños amantes* y *Los tres días del cóndor*.

Hay mucho espacio libre en la página, los párrafos descriptivos son breves y pertinentes, y el diálogo se mueve de una escena a otra manteniendo el interés y la intriga. El lector no deja de pasar las páginas.

Esa es la tarea del escritor: hacer que el lector no deje de pasar las páginas.

¿Qué es lo que busca el lector?

Una historia, un personaje y, ante todo, el estilo. Lo primero que me atrae es el estilo de escritura, la manera en que las palabras están puestas sobre el papel: escueta, concisa, vigorosa y visual. Luego, la premisa. ¿Consigue mantener mi atención? ¿Es interesante? ¿Cómo está planteado el guión en términos de historia y dinámica visual? ¿Tienen cuerpo y profundidad los personajes? ¿Las diez primeras páginas presentan la información suficiente para hacerme desear seguir leyendo?

Cuando encuentra una “buena lectura”, lo sabe. La primera página desprende una cierta emoción y energía.

Pensé que sería interesante incluir una hoja de valoración de un lector de unos estudios importantes. Le ayudará a comprender de dónde viene el lector.

En primer lugar, en la esquina superior izquierda de la página está el *género*, una descripción en una palabra del tipo de historia: acción, aventuras, historias de amor, westerns, comedia, comedia romántica, farsa, romance, final triste o feliz, ciencia-ficción, animación o futurista. En este caso, el género es *romance con final triste*.

En segundo lugar hay un breve resumen de la historia, una descripción de cuatro o cinco líneas del *tema* de la historia. En este ejemplo, el resumen dice: “Una hermosa y ambiciosa joven abogada intriga para subir puestos en una firma de abogados con base en Chicago. Su jefe, casado y con tres hijos, se enamora de ella. Ella consigue con sutiles maniobras ser nombrada socia de pleno derecho, lo que arruina políticamente a su amante. Su matrimonio también está arruinado, y él decide poner su propia compañía haciéndola su única socia. Unas pocas semanas más tarde, está suplicándole a su mujer que lo perdone. Nuestra heroína sigue adelante”.

De eso trata la historia. El tema de su guión. (Si quiere leer buenas sinopsis, lea cualquier descripción de una película en una guía de televisión. Así es como tiene que contar **su** historia antes de empezar a escribir siquiera.)

En tercer lugar, después de este breve resumen, hay una página y media en la que se resume detalladamente la historia, en profundidad y con detalle, que omití.

En cuarto lugar hay un **análisis** del lector, con especial atención a la estructura y al personaje. En esta valoración en particular, el análisis se divide de la siguiente manera (a veces incluye un diagrama con cajas en las que se puede marcar excelente, bueno, pasable o mediocre para evaluar el personaje, el diálogo y la estructura):

I—Personaje

- | | |
|------------|--|
| A) Diseño: | Una joven profesional sin escrúpulos se aprovecha de un marido y padre de edad mediana, y él abandona a su familia por ella. |
|------------|--|

- B) Desarrollo: Casi bueno. El autor debe de tener algo contra las mujeres. Retrata a una de las heroínas más malévolas desde *Darling* o *Petulia*. Los personajes no resultan creíbles; no son lo bastante complejos.

II—Diálogo

Pasable. Estamos en Chicago, pero es un espacio de tiempo muy reducido. Aquí el diálogo comete el imperdonable pecado de hacerlo *todo* evidente. La historia está contada en los diálogos.

III—Estructura

- A) Diseño: Una Lolita con cerebro se abre camino para escalar puestos en el mundo legal manipulando a su jefe, un hombre con familia, para luego dejarlo tirado una vez conseguido sus objetivos principales.
- B) Desarrollo: Pasable, ya que todo es tan evidente y al estilo de las series televisivas. La protagonista carece de profundidad, es un personaje demasiado antipático.
- C) Ritmo: Bueno. Aunque no cabe ninguna duda sobre lo que va a ocurrir a continuación y hay muy poca tensión dramática. Pero tampoco se arrastra.
- D) Resolución: Mediocre. El guión se termina de repente. Nos quedamos en el aire. El pobre marido se arrastra de vuelta al hogar y no volvemos a ver a la protagonista.

Ese es el análisis y el desglose de la estructura y el personaje. Luego hay una *Recomendación del lector*, en la que el lector hace constar sus impresiones en unas pocas frases. “No lo recomiendo. Un mediocre drama romántico en todos los sentidos. Es el retrato poco compasivo de una profesional agresiva del medio oeste. El sentido final de toda la historia sigue siendo un misterio. El tono es pesimista, pero totalmente desprovisto de las calidades de la comedia negra que asociamos con Nabokov u otros del mismo género. Una serie televisiva de la América del cinturón del maíz, no una película para la gran pantalla”.

Esa es la sinopsis de un guión de un lector de Hollywood. Y con ser tan breve y lacónica, es lo que todos los ejecutivos de los estudios, agentes y productores de películas leen.

¿Qué es lo que va a decir el lector de su guión?

Como ejercicio, puede que le interese familiarizarse con esta valoración. De aquí viene el lector. Desde su punto de vista, siempre hay otro guión que leer.

Mucha gente me dice que quiere escribir guiones. Me llaman, me escriben, me importunan, por último se inscriben en un taller, y dos o tres semanas más tarde lo dejan sin decir una palabra. Su compromiso con ellos mismos y con la escritura era nulo. La acción es el personaje. Una persona es lo que hace, no lo que dice.

Si va a hacerlo, hágalo.

De eso se trata este libro. Es una guía, una herramienta. Puede leerlo cien veces, pero hasta que no lo deje a un lado y haga los ejercicios, sólo va a estar **pensando** en escribir un guión de cine y no escribiéndolo.

Escribir un guión de cine exige tiempo, paciencia, esfuerzo y compromiso. ¿Está dispuesto a comprometerse consigo mismo para hacerlo? ¿Está dispuesto a aprender y a cometer errores? ¿Está dispuesto a hacer el mejor trabajo que le sea posible?

Lo realmente importante de escribir un guión de cine es hacerlo. Se fija una meta, una tarea, y luego la alcanza. En eso consiste todo.

Cuando en mis talleres la gente termina la primer versión de su guión, todo el mundo aplaude. Es nuestro reconocimiento por el tiempo y el trabajo y el esfuerzo y la lucha y el dolor y la alegría que forman parte del proceso de escritura.

“El Manual del Guionista” lo guiará a través del proceso de escribir un guión de cine. Cuanto más ponga en ello, más sacará. Es simplemente una ley natural.

“El verdadero arte”, me dijo Jean Renoir, “está en el **hacer**”.

Escribir es una responsabilidad personal. O lo hace, o no lo hace.

Hágalo.

Apéndice

El personaje

En donde discutimos la creación del personaje

¿Cómo crea un personaje?

¿Qué es un personaje? ¿Cómo establece una relación entre su personaje, sus acciones y la historia que está contando?

El personaje es la base fundamental de su guión. Es el corazón, el alma y el sistema nervioso de su historia. Antes de poner una sola palabra en el papel, debe conocer a su personaje.

CONOZCA A SU PERSONAJE.

¿Quién es su personaje central, su protagonista? ¿Sobre quién trata su historia? ¿Su historia es sobre tres sujetos robando el banco Chase Manhattan Bank? ¿Cuál de los tres personajes es el **protagonista**? Debe elegir una persona como protagonista. ¿Quién es el protagonista en *Butch Cassidy y el Sundance Kid* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*)? Butch lo es. Él es el hombre que toma las decisiones. Dentro del contexto del guión, Butch Cassidy *es* el protagonista —él es el personaje que *planea* las cosas, el que *actúa*. Butch lidera y Sundance lo sigue. Sundance es un personaje **principal**, no el personaje **central**. Una vez que establece el personaje central (protagonista), puede explorar maneras de crear un personaje con cuerpo y dimensión.

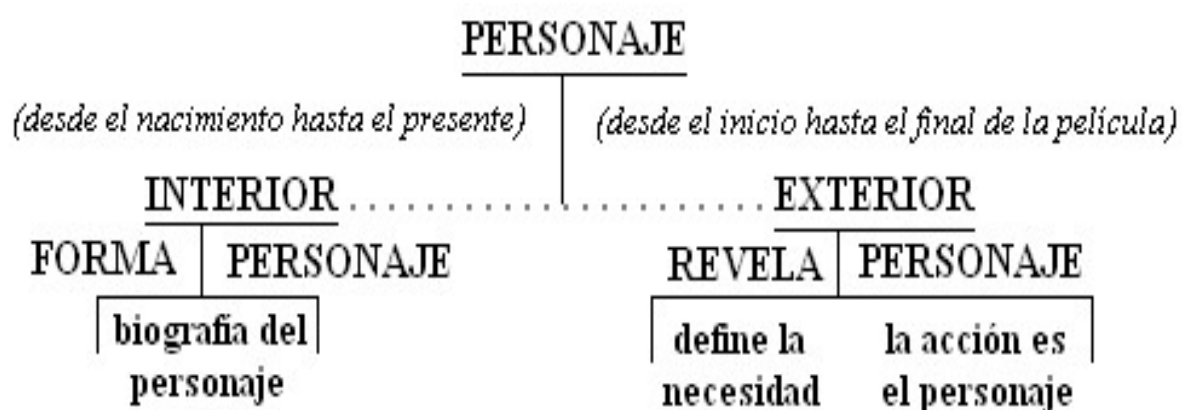
Hay varias maneras de encarar la caracterización, todas válidas, pero debe elegir la mejor manera para usted. Los métodos descriptos abajo le darán la oportunidad de elegir cuál quiere usar, o no, en el desarrollo de sus personajes.

Primero, establezca su protagonista. Luego separe los componentes de su vida en dos categorías básicas: **interior** y **exterior**. La vida interior de su personaje tiene lugar desde su nacimiento hasta el momento en que inicia su película. Es un proceso que **forma** al personaje. La vida exterior de su personaje tiene lugar desde el momento en que inicia su película hasta la conclusión de la historia. Es un proceso que **revela** al personaje.

Una película es un medio visual. Debe encontrar formas de revelar los conflictos de su personaje **visualmente**. No puede revelar lo que no sabe.

Así, la distinción entre **conocer** a su personaje y revelarlo en el papel.

Diagramado, se ve así:



Comience con la **vida** interior. ¿Su personaje es hombre o mujer? Si es hombre, ¿cuántos años tiene cuando inicia la historia? ¿Dónde vive? ¿En qué ciudad o país? Entonces, ¿dónde nació? ¿Fue hijo único o tiene hermanos o hermanas? ¿Cómo fue su infancia? ¿Feliz? ¿Triste? ¿Cómo era la relación con sus padres? ¿Qué clase de chico era? ¿Vago y extrovertido o estudioso e introvertido?

Cuando comienza a formular a su personaje desde el nacimiento, ve a su personaje crecer en cuerpo y forma. Prosiga desde los años de escuela hasta la universidad. ¿Es casado, soltero, viudo, separado o divorciado? Si es casado, ¿desde cuándo y con quién? ¿Una novia de la infancia, una cita a ciegas, un noviazgo largo o ninguna?

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas. Es por eso que llamo al desarrollo del personaje “investigación creativa”. Se hace preguntas y encuentra respuestas.

Una vez que estableció el aspecto interior de su personaje en la biografía del personaje, trasládese a la parte **exterior** de su historia.

El aspecto **exterior** de su personaje tiene lugar desde el momento en que se inicia su guión hasta el fundido a negro final. Es importante examinar las relaciones en las vidas de sus personajes.

¿Quiénes son y qué hacen? ¿Están contentos o tristes con sus vidas o estilos de vida? ¿Desearían que sus vidas sean diferentes, con otro trabajo u otra vida, o posiblemente desearían ser otros?

¿Cómo revela a su personaje en el papel?

Primero, aisle los elementos o componentes de su vida. Debe crear su personaje en relación con otras personas o cosas. Todos los personajes dramáticos interactúan de tres formas:

1. **Experimentan conflicto en el logro de su necesidad dramática.**
2. **Interactúan con otros personajes**, tanto en forma antagónica, amigable o indiferente. el drama es conflicto, recuerde. Jean Renoir, el famoso director francés, una vez me dijo que es más efectivo retratar dramáticamente a un hijo de puta que a un buen tipo. Vale la pena pensar en ello.
3. **Interactúan con ellos mismos.** Nuestro protagonista quizás deba superar su miedo. El miedo es un elemento emocional que debe ser confrontado y definido de modo tal de ser superado. Todos los que hemos sido “víctimas” alguna vez sabemos eso.

¿Cómo hace a su personaje una persona real y multidimensional?

Primero, separe la vida de su personaje en tres componentes básicos: **profesional, personal y privado**.

Profesional: ¿Qué hace su personaje para vivir? ¿Dónde y de qué trabaja? Cuando puede definir y explorar la relación de su protagonista con las otras personas en su vida, está creando una personalidad y un punto de vista. Y ese es el punto de partida de la caracterización.

Personal: Cuando tenga dudas sobre su personaje, vaya a su propia vida. Pregúntese: “si estuviera en tal situación, ¿qué haría en el lugar de mi personaje?”. Defina las relaciones personales de su personaje.

Privada: ¿Qué hace su personaje cuando está solo? Esto cubre el área de la vida de su personaje cuando está a solas.

¿Cuál es la **necesidad** de su personaje? ¿Qué quiere él en su guión? **Defina la necesidad de su personaje.**

Una vez que define la necesidad de su personaje, puede crear obstáculos para esa necesidad. Drama es conflicto. Debe tener clara la necesidad de su personaje, así puede crear obstáculos para esa necesidad. Esto da a su historia una **tensión dramática**, a menudo ausente en los guiones noveles.

La esencia del personaje es la **acción**. Su personaje es lo que hace. Una película es un medio visual, y la responsabilidad del guionista es elegir una imagen que dramatice cinematográficamente a su personaje. Puede crear una escena de diálogo en un pequeño y mal ventilado cuarto de hotel o en una playa. Una es cerrada visualmente, la otra es visualmente abierta y dinámica. Es su historia, usted elige.

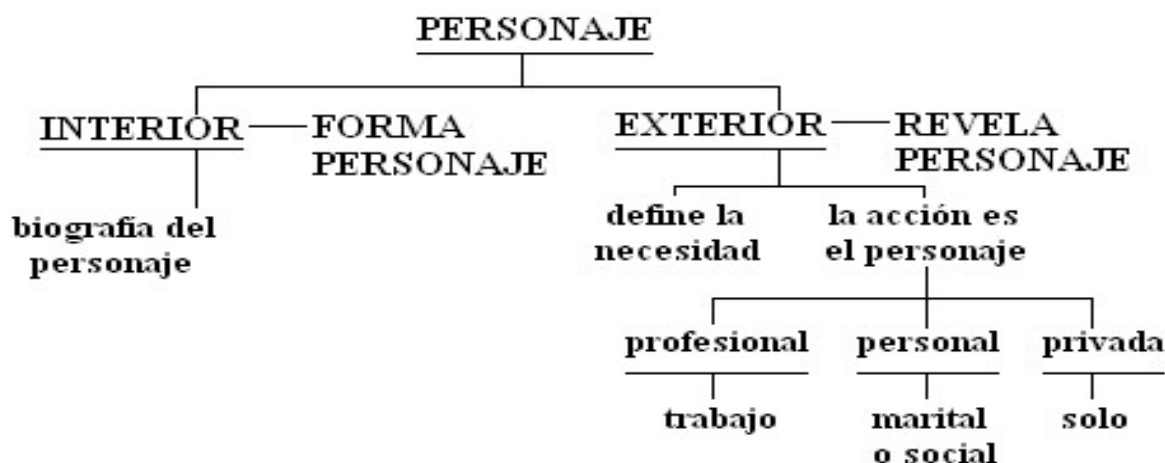
Un guión, recuerde, es una historia contada en imágenes. Y cada imagen cuenta una historia. Las imágenes revelan aspectos del personaje. En *El audaz*, un defecto físico (una cojera), el de Sarah Packard, simboliza un aspecto del personaje. El defecto físico enfatiza su característica emocional —**visualmente**. En *Barrio Chino*, Gittes consigue que su nariz sea cortada porque, como detective, “mete las narices”.

La discapacidad física —como un aspecto de la caracterización— es una convención teatral que se extiende muy en el pasado.

Moldee a sus personajes creando las biografías de los personajes, luego revélelos por sus acciones y posibles impedimentos físicos.

LA ACCIÓN ES EL PERSONAJE.

Si diagramamos el concepto de personaje, se vería como sigue:



¿Qué hay sobre el diálogo?

El **DIÁLOGO** es una función del personaje. Y está en función del personaje. Si conoce a su personaje, su diálogo debería fluir fácilmente, en línea con la revelación de su historia. Pero muchas personas se preocupan por sus diálogos. Probablemente sean torpes y forzados. ¿Y qué? La escritura de diálogos es un proceso de aprendizaje, un acto de coordinación. Se vuelve más fácil cuanto más lo hace. Está bien que las primeras 60 páginas de su primer versión estén llenas de diálogos torpes. No se preocupe por eso. Las últimas 60 páginas serán refinadas y funcionales. Cuanto más lo hace, más fácil resulta. Luego puede regresar y suavizar el diálogo en la primera parte del guión.

¿Cuál es la función del diálogo?

El diálogo está relacionado con la necesidad de su personaje, sus esperanzas y sueños.

¿Qué debería hacer el diálogo?

El dialogo debe comunicar información o los hechos de su historia al espectador. Debe hacer avanzar la historia. Debe revelar al personaje. El diálogo debe revelar los conflictos entre y dentro de los personajes, estados emocionales y peculiaridades de la personalidad del personaje. El diálogo sale del personaje.

¡CONOZCA A SU PERSONAJE!

Como ejercicio: Tome su idea temática de la acción y el personaje. Elija su protagonista y seleccione dos o tres personajes principales. Escriba las biografías de los personajes de tres a diez páginas, o más si es necesario. Empiece desde el nacimiento y llévelo hasta el presente, hasta el inicio de la historia. Esto también se aplica a historias pasadas, si quiere.

Aísle las tres P para crear las relaciones de su protagonista durante el guión. Piense sobre su gente.

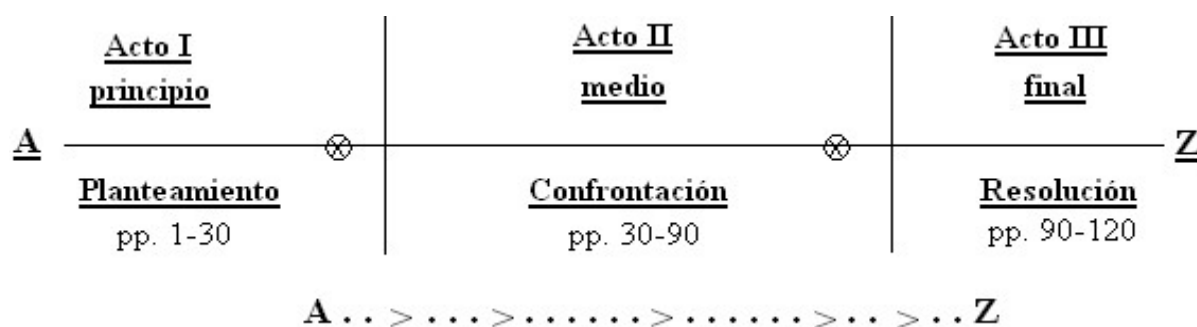
Finales y principios

En donde establecemos la importancia de los finales y los principios

Pregunta: ¿Cuál es la mejor forma de abrir su guión de cine?

Todos los guiones tienen un **tema** y el tema de un guión se define como la **acción**, lo que pasa, y el **personaje**, a quien le pasa. Hay dos tipos de acción: acción **física** (o **externa**) y acción **emocional** (o **interna**). Una persecución en auto y un beso. Discutimos el personaje en términos de **necesidad dramática**, y dividimos el concepto de **personaje** en dos componentes: **interior** y **exterior**. La vida de su personaje desde que nace hasta que termina la película. Hablamos sobre la **construcción** del personaje y la **creación** del personaje e introducimos la idea de **contexto** y **contenido**.

Observe el paradigma:



¿Qué ve?

DIRECCIÓN. Su historia **avanza** de la A a la Z. Desde el **planteamiento** hasta la **resolución**. Recuerde la definición de **estructura** de un guión: “una **progresión** lineal de incidentes, episodios y acontecimientos **relacionados entre sí** que conducen a una resolución dramática”.

Eso significa que su historia **avanza** desde el principio hasta el final. Tiene diez páginas (diez minutos) para establecer tres cosas al espectador:

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 su historia?

Así que: ¿cuál es la mejor forma de abrir su guión?

¡CONOZCA SU FINAL!

¿Cuál es el final de su historia? ¿Cómo termina? ¿Cómo se **resuelve**? ¿Su protagonista vive o muere? ¿Se sale con la suya o lo atrapan? ¿Cuál es el final de su guión?

Mucha gente cree que no necesita conocer su final antes que comience a escribir. “Mi personaje”, dicen, “determinará el final”. O, “El final saldrá de acuerdo a cómo crezca la historia”. O, “Sabré cómo termina cuando llegué allí”.

¡Mentira!

Esos finales usualmente no funcionan y no son muy efectivos. Suelen ser débiles, simples, artificiales, forzados, decepcionantes más que inspiradores o emocionantes. Piense en los finales de *La guerra de las galaxias*, *El Cielo puede esperar* (*Heaven Can Wait*) o *Los tres días del cóndor*. Fuertes y contundentes, claramente resueltos.

El final es lo primero que debe conocer antes de comenzar a escribir.

¿Por qué?

Es obvio si lo piensa. Su historia siempre avanza: sigue un sendero, una dirección, una línea de desarrollo de principio a fin. Y **dirección** es una **línea de desarrollo**, el **sendero a lo largo del cual hay algo**.

¡CONOZCA SU FINAL!

No tiene que conocer los detalles específicos, pero tiene que saber **qué pasa**.

Cuando sale de viaje, **está yendo a algún lugar**. Tiene un destino.

Puede **escoger** cómo llegar.

El mismo principio se puede aplicar a su guión de cine. ¿Cuál es el final de su guión? ¿Cómo se resuelve su historia?

Las buenas películas son resueltas siempre –de una forma u otra. Piénselo.

Cuando mira una película bien hecha, encuentra un final fuerte y directo, una resolución definida, cerrada y clara.

Los días de los finales ambiguos se terminaron. Hoy día, los espectadores quiere una resolución bien definida. ¿Su personaje se sale con la suya o no? ¿La Death Star es destruida? ¿Pierde o gana la competencia?

¿Cuál es el final para su guión?

Y por final, me refiero a resolución. ¿Cómo se resuelve?

La **resolución** debe estar clara en su mente antes de que escriba la primer palabra. Es el **contexto**, **mantiene** el final en su lugar.

Su historia es como una viaje, el final su destino. Ambos están relacionados.

Los finales y principios están conectados, y lo mismo se aplica a los guiones de cine.

En la vida, el final de algo usualmente es el principio de otra cosa. Un final es siempre un principio, y un principio es en realidad un final. Todo está relacionado en el guión de cine, como en la vida.

Si puede encontrar una manera de ilustrar esto en su guión, irá en su beneficio. *El audaz* abre con Eddie Felson llegando al salón de pool para enfrentar a Minnesota Fats; termina con Eddie dejando el salón de pool después de haber ganado el juego, un exilio auto-impuesto del mundo del pool. La película abre con un juego de pool y termina con un juego de pool.

En *Los tres días del cóndor*, la primera línea de Joseph Turner (cuyo nombre en clave en la CIA es “El Cóndor”) establece la premisa dramática de toda la película: “¿Algo en la bolsa para mí, Dr. Lappe?”. La contestación a esa pregunta trae como respuesta que muchas personas sean brutalmente asesinadas y Turner casi pierda la vida. Descubrió una “CIA” dentro de la CIA –y no lo sabe hasta el final de la película.

El final de *Los tres días del cóndor*, escrito por Lorenzo Semple, Jr. y David Rayfiel, de la novela “Los seis días del cóndor” de James Grady, es un ejemplo excelente de resolución de una historia. Hábilmente dirigida por Sydney Pollack, es un thriller ágil y bien construido que funciona en todos los niveles –las actuaciones son excelentes, la fotografía efectiva, la edición ajustada y enjuta. En una de mis películas favoritas para enseñar, y encaja en el *paradigma* perfectamente.

Para el final de la película, Turner localizó al misterioso Lionel Atwood –un ejecutivo de alto nivel en la CIA–, pero no sabe *quién* es Atwood o cuál es su conexión, si hay alguna, con los asesinatos que se cometieron. En la “escena de resolución”, Turner descubre que Atwood es el hombre que ordenó los asesinatos, que es responsable de implantar una célula secreta de la CIA dentro de la CIA a causa de los “campos petrolíferos” mundiales. Una vez establecido esto, aparece Joubert, el asesino a sueldo de la CIA en el bajo mundo, y abruptamente mata a Atwood. Joubert está nuevamente en la nómina de la “compañía”, la CIA. Turner respira tranquilo; sigue vivo. “Al menos por ahora”, le recuerda Joubert.

Sin cabos sueltos. Todo se resuelve dramáticamente, en términos de acción y personaje. Todos los interrogantes son resueltos. La historia está completa.

Los realizadores agregaron una **tag scene** (una escena corta al final de una película que, generalmente, provee un optimismo adicional al clímax) al final. Joseph Turner y Higgins están frente al edificio del ‘New York Times’, y Turner le advierte que si algo le ocurre a él, el ‘Times’ tiene la historia. Pero “¿la publicarán?”, le inquiera Higgins.

Es una buena pregunta.

Funde a negro. Fin.

La **tag scene** no es la resolución de la película. Simplemente establece un punto de vista dramático. Es “nuestro” gobierno, dice la película: nosotros, el pueblo, tenemos derecho a saber qué ocurre dentro del gobierno.

Nosotros debemos ejercitarlo.

Finales y principios. Dos lados de la misma moneda.

Elija, estructure y dramatice su final cuidadosamente. Si puede relacionar o asociar su principio y su final, agrega un buen toque cinematográfico. Abra con una escena en un río y termine con el océano; de agua a agua. O ruta a ruta, amanecer a ocaso. A veces será capaz de hacerlo, a veces no. Vea si funciona. Si funciona, úselo. Si no, descártelo.

Cuando conoce su final puede elegir su apertura de manera efectiva.

¿Cuál es la apertura de su guión? ¿Cómo empieza? ¿Qué escribe después de ABRE A:?

Si determinó su final, puede elegir un incidente o acontecimiento que lo guíe hacia el final. Puede introducir a su protagonista en el trabajo, jugando, solo o con alguien, trabajando o disfrutando. ¿Qué ocurre en la primera escena de la película? ¿Dónde tiene lugar?

Hay varias maneras de abrir su guión. Puede “atrapar” al espectador con una secuencia de acción visualmente excitante, como lo hace *La guerra de las galaxias*. O puede crear la introducción de un personaje de manera interesante, como hace Robert Towne en *Shampoo*.

Shakespeare es un maestro en aperturas. O abre con una secuencia de **acción**, como el fantasma caminando por el parapeto en *Hamlet*, o las hechiceras en *Macbeth*, o usa una escena para revelar algo del personaje: Ricardo III es jorobado y se lamenta del “invierno de nuestro descontento”; Lear demanda saber cuánto lo ama su hija, en términos de dólares y centavos.

Shakespeare conocía a sus espectadores. El público parado frente al escenario, los pobres y oprimidos, bebiendo sin parar, gritando furiosamente a los actores si no les gustaba la acción sobre el escenario. Debía “atrapar” su atención y focalizarla en la acción.

Una apertura debe ser visualmente activa y excitante, atrapando al espectador de inmediato. Otro tipo de apertura es la **exposición (información, dentro de la historia principal, que el espectador necesita para entender plenamente)**, un ritmo lento para establecer el personaje y la situación.

Su historia determina el tipo de apertura que elija.

La secuencia de apertura de *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*), escrito por William Goldman, es una secuencia tensa y excitante. *Encuentros cercanos del tercer tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*), abre con una secuencia dinámica y misteriosa porque no sabemos qué está ocurriendo. *Julia* es melancólica, reflexiva, revelando la herida interna del personaje. *Una mujer descasada* abre con una discusión, luego *revela* la vida de la mujer *casada*, Erica.

Elija bien su apertura. Tiene diez páginas para atrapar al espectador. Si abre con una secuencia de acción, manténgala durante ocho páginas y luego plantee su historia.

Las primeras diez páginas

Las primeras diez páginas de su guión son las más cruciales. Dentro de las primeras diez páginas el espectador sabrá si su historia funciona o no. Si está planteada correctamente o no.

Tiene diez páginas para atrapar al espectador. ¿Qué hará con ellas?

A todas las personas que cursan mis talleres les digo que deberían ver todas las películas que puedan. Al menos dos películas por semana. En el cine. Si le resulta difícil, al menos una película en el cine y otra en televisión.

Es muy importante para usted ver películas. Todo tipo de películas: buenas, malas, extranjeras, clásicas, independientes. Cada película que ve se convierte en una experiencia de aprendizaje. Si la examina, generará un proceso que le dará un conocimiento ampliado del guión de cine. Una película debería ser vista como una sesión de trabajo: hablar sobre ella, discutirla, ver si encaja en el *paradigma* o no.

Cuando va al cine, por ejemplo, ¿cuánto le lleva decidir si le gustará o no la película? Luego de que las luces se apagan y la película comienza, ¿cuánto le lleva saber, conciente o inconscientemente, si valió la pena o no el precio de la entrada?

Y **toma** esa decisión, esté conciente de ello o no.

Ya sabe la respuesta.

Diez minutos. Dentro de los primeros diez minutos tomará una decisión sobre la película que está viendo. Chequéelo. La próxima vez que vaya a ver una película, preste atención al tiempo que le lleva saber si la película le gusta o no. Mire su reloj.

Diez minutos son diez páginas. El espectador estará con usted o no. La manera cómo construya y estructure su apertura influirá en la reacción del espectador.

Tiene diez páginas para establecer tres cosas:

1. ¿**Quién** es su protagonista?
2. ¿**Cuál** es la **premisa** dramática —es decir, de qué trata su historia?
3. ¿**Cuál** es la **situación** dramática de su guión —las circunstancias dramáticas que rodean su historia?

Tiene diez páginas para “atrapar” al espectador y 30 páginas para plantear su historia.

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

¡CONOZCA SU FINAL!

Como ejercicio: Determine el final de su guión, luego diseñe su apertura. La primera regla para la apertura es: ¿Funciona? ¿Hace arrancar la historia? ¿Presenta al protago-

nista? ¿Establece la premisa dramática? ¿Plantea la situación? ¿Plantea un problema que su personaje debe confrontar y superar? ¿Establece la necesidad de su personaje?

El planteamiento

En donde discutimos la importancia de las primeras diez páginas de Barrio Chino

Todo está relacionado en un guión, así que se vuelve esencial introducir los componentes de su historia desde el principio. Tiene diez páginas para atrapar o enganchar al espectador, así que debe plantear su historia de inmediato.

Eso quiere decir página uno, palabra uno. El espectador debe saber qué está ocurriendo de inmediato. Trucos o *gimmicks* (giros inesperados) no funcionan. Debe plantear la información de la historia de una manera visual. El espectador debe saber **quién** es el protagonista, **cuál** es la **premisa** dramática, es decir, de qué se trata, y la **situación** dramática –las circunstancias que rodean la historia.

Estos tres elementos deben introducirse dentro de las primeras diez páginas, o inmediatamente a continuación de una secuencia de acción, como en la apertura de *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida*. En mis talleres y seminarios, les digo a mis estudiantes que deben enfocar las primeras diez páginas como una **unidad**, o **bloque**, de acción dramática. Es la unidad que plantea todo lo que vendrá, y por lo tanto se la debe diseñar y ejecutar con un valor dramático sólido, bueno y eficiente.

No hay mejor ejemplo de esto que el guión de *Barrio Chino*, escrito por Robert Towne. Towne es un maestro en la forma de plantear sus historias y personajes. Es ejecutado con habilidad y precisión, capa por capa, y cuanto más leo el guión, más convencido estoy de lo bueno que es.

En lo que a mí concierne, *Barrio Chino* es el mejor guión americano escrito durante los años setenta. No quiero decir que sea mejor que *El padrino*, *Apocalypse Now*, *Todos los hombres del presidente* o *Encuentros cercanos del tercer tipo*, pero la experiencia de lectura, la historia, la dinámica visual, el trasfondo, la historia previa y el subtexto de *Barrio Chino*, están tejidos para crear una unidad dramática sólida de una historia contada en imágenes.

Las caracterizaciones, el estilo de escritura, el movimiento, el fluir de la historia son perfectos. Lo que lo hace tan bueno es que funciona en *todos* los niveles –historia, estructura, caracterización, visualización–, todo lo que necesitamos saber está planteado dentro de las primeras diez páginas. Es una **unidad** o **bloque** de acción dramática.

Barrio Chino trata de un detective privado que es contratado por la esposa de un hombre prominente para descubrir con quién está teniendo un *affair*, y en el proceso se ve envuelto en varios asesinatos y descubre un escándalo mayúsculo con el agua.

Las primeras diez páginas plantean todo el guión. Lo que sigue son las primeras diez páginas de *Barrio Chino* como aparecen en el guión. Léalo detenidamente. Atienda cómo Towne plantea a su **protagonista**, cómo introduce la premisa dramática y revela la situación dramática.

(Todas las preguntas sobre la forma del guión de cine será discutido en el capítulo 13).

(*página 1 del guión*)

CHINATOWN

by Robert Towne

FADE IN:

FULL SCREEN PHOTOGRAPH

Grainy but unmistakably a man and woman making love. Photograph shakes. SOUND of a man MOANING in anguish. The photograph is dropped, REVEALING ANOTHER, MORE compromising one. Then another, and another. More moans.

CURLY'S VOICE
(crying out)

Oh, no.

INT. GITTES' OFFICE

CURLY drops the photos on Gittes' desk. Curly towers over GITTES and sweats heavily through his workman's clothes, his breathing progressively more labored. A drop plunks on Gittes' shiny desk top.

Gittes notes it. A fan whiffs overhead. Gittes glances up at it. He looks cool and brisk in a white linen suit despite the heat. Never taking his eyes off Curly, he lights a cigarette using a lighter with a "nail" on his desk.

Curly, with another anguished sob, turns and rams his fist into the wall, kicking the wastebasket as he does. He starts to sob again, slides along the wall where his fist has left a noticeable dent and its impact has sent the signed photos of several movie stars askew.

Curly slides on into the blinds and sinks to his knees. He is weeping heavily now, and is in such pain that he actually bites into the blinds.

Gittes doesn't move from his chair.

GITTES

All right, enough is enough. You can't eat the Venetian blinds, Curly. I just had 'em installed on Wednesday.

Curly responds slowly, rising to his feet, crying. Gittes reaches into his desk and pulls out a shot glass, quickly selects a cheaper bottle of bourbon from several fifths of more expensive whiskeys.

Gittes pours a large shot. He shoves the glass across his desk toward Curly.

(2)

GITTES

Down the hatch.

Curly stares dumbly at it. Then picks it up, and drains it. He sinks back into the chair opposite Gittes, begins to cry quietly.

CURLY

(drinking, relaxing a little)

She's just no good.

GITTES

What can I tell you, Kid? You're right. When you're right, you're right, and you're right.

CURLY

Ain't worth thinking about.

Gittes leaves the bottle with Curly.

GITTES

You're absolutely right, I wouldn't give her another thought.

CURLY

(pouring himself)

You know, you're okay, Mr. Gittes. I know it's your job, but you're okay.

GITTES

(settling back, breathing a little easier)

Thanks, Curly. Call me Jake.

CURLY

Thanks. You know something, Jake?

GITTES

What's that, Curly?

CURLY

I think I'll kill her.

(3)

INT. DUFFY & WALSH'S OFFICE

Noticeably less plush than Gittes's. A well-groomed, dark-haired WOMAN sits nervously between their two desks, fiddling with the veil on her pillbox hat.

WOMAN

I was hoping Mr. Gittes could see to this personally.

WALSH

(almost the manner of
someone comforting the
bereaved)

If you'll allow us to complete our preliminary questioning, by then he'll be free.

There is the SOUND of ANOTHER MOAN coming from Gittes' office. Something made of glass shatters. The Woman grows more edgy.

INT. GITTES' OFFICE - GITTES & CURLY

Gittes and Curly stand in front of the desk, Gittes staring contemptuously at the heavy breathing hulk towering over him. Gittes takes a handkerchief and wipes away the plunk of perspiration on his desk.

CURLY

(crying)

They don't kill a guy for that.

GITTES

Oh, they don't?

CURLY

Not for your wife. That's the unwritten law.

Gittes pounds the photos on the desk, shouting:

GITTES

I'll tell you the unwritten law, you dumb son of a bitch, you gotta be rich to kill somebody, anybody and get away with it. You think you got that kind of dough, you think you got that kind of class?

(4)

Curly shrinks back a little.

CURLY

... No...

GITTES

You bet your ass you don't. You can't even pay me off.

This seems to upset Curly even more.

CURLY

I'll pay the rest next trip. We only caught sixty ton of skipjack around San Benedict. We hit a chubasco, they don't pay you for skipjack the way they do for tuna or albacore.

GITTES

(easing him out of his office)

Forget it. I only mention it to illustrate a point...

INT. OFFICE RECEPTION

He's now walking him past SOPHIE who pointedly averts her gaze. He opens the door where on the pebbled glass can be read: "J.J. GITTES and Associates. DISCREET INVESTIGATION"

GITTES

I don't want your last dime.

He throws an arm around Curly and flashes a dazzling smile.

GITTES

(continuing)

What kind of guy do you think I am?

CURLY

Thanks, Mr. Gittes.

GITTES

Call me Jake. Careful driving home, Curly.

He shuts the door on him and the smile disappears.

(5)

He shakes his head, starting to swear under his breath.

SOPHIE

A Mrs. Mulwray is waiting for you, with Mr. Walsh and Mr. Duffy.

Gittes nods, walks on in.

INT. DUFFY AND WALSH'S OFFICE

Walsh rises when Gittes enters.

WALSH

Mrs. Mulwray, may I present Mr. Gittes?

Gittes walks over to her and again flashes a warm, sympathetic smile.

GITTES
How do you do, Mrs. Mulwray?

MRS. MULWRAY
Mr. Gittes...

GITTES
Now, Mrs. Mulwray, what seems to be the problem?

She holds her breath. The revelation isn't easy for her.

MRS. MULWRAY
My husband, I believe, is seeing another woman.

Gittes looks mildly shocked. He turns for confirmation to his two partners.

GITTES
(gravely)
No, really?

MRS. MULWRAY
I'm afraid so.

GITTES
I am sorry.

Gittes pulls up a chair sitting next to Mrs. Mulwray between Duffy and Walsh. Duffy cracks his gum.

(6)

Gittes gives him an irritated glance. Duffy stops chewing.

MRS. MULWRAY
Can't we talk about this alone, Mr. Gittes?

GITTES
I'm afraid not, Mrs. Mulwray. These men are my operatives and at some point they're going to assist me. I can't do everything myself.

MRS. MULWRAY
Of course not.

GITTES
Now, what makes you certain he is involved with someone?

Mrs. Mulwray hesitates. She seems uncommonly nervous at the question.

MRS. MULWRAY
A wife can tell.

Gittes sighs.

GITTES
Mrs. Mulwray, do you love your husband?

MRS. MULWRAY
(shocked)
... Yes, of course.

GITTES
(deliberately)
Then go home and forget about it.

MRS. MULWRAY
But...

GITTES
(staring intently at her)
I'm sure he loves you, too. You know the expression, let sleeping dogs lie? You're better off not knowing.

(7)

MRS. MULWRAY
(with some real anxiety)
But I have to know.

Her intensity is genuine. Gittes looks to his two partners.

GITTES
All right, what's your husband's first name?

MRS. MULWRAY
Hollis. Hollis Mulwray.

GITTES
(visibly surprised)
Water and Power?

Mrs. Mulwray nods, almost shyly. Gittes is now casually but carefully checking out the detailing of Mrs. Mulwray's dress -- her handbag, shoes, etc.

MRS. MULWRAY
He's the Chief Engineer.

DUFFY
(a little eagerly)
Chief Engineer?

Gittes' glance tells Duffy Gittes wants to do the questioning.
Mrs. Mulwray nods.

GITTES
(confidentially)
This type of investigation can be hard on
your pocketbook, Mrs. Mulwray. It takes
time.

MRS. MULWRAY
Money doesn't matter to me, Mr. Gittes.

Gittes sighs.

GITTES
Very well. We'll see what we can do.

EXT. CITY HALL - MORNING

Already shimmering with heat.

(8)

A drunk blows his nose with his fingers into the fountain at the
foot of the steps.

Gittes, impeccably dressed, passes the drunk on the way up the
stairs.

INT. COUNCIL CHAMBERS

Former Mayor SAM BAGBY is speaking. Behind him is a huge map, with
overleafs and bold lettering:

"PROPOSED ALTO VALLEJO DAM AND RESERVOIR"

Some of the councilmen are reading funny papers and gossip columns
while Bagby is speaking.

BAGBY
Gentlemen, today you can walk out that
door, turn right, hop on a streetcar and
in twenty-five minutes end up smack in the
Pacific Ocean. Now you can swim in it, you
can fish in it, you can sail in it but you
can't drink it, you can't water your lawns
with it, you can't irrigate an orange
grove with it. Remember we live next door
to the ocean but we also live on the edge
of the desert. Los Angeles is a desert
community. Beneath this building, beneath
every street there's a desert. Without
water the dust will rise up and cover us
as though we'd never existed!
(pausing, letting the
implication sink in)

CLOSE - GITTES

Sitting next to some grubby farmers, bored. He yawns, edges away from one of the dirtier farmers.

BAGBY (O.S.)
(continuing)

The Alto Vallejo can save us from that,
and I respectfully suggest that eight and
a half million dollars is a fair price to
pay to keep the desert from our streets
and not on top of them.

(9)

AUDIENCE - COUNCIL CHAMBERS

An amalgam of farmers, businessmen, and city employees have been listening with keen interest. A couple of the farmers applaud. Somebody shooshes them.

COUNCIL COMMITTEE

In a whispered conference.

COUNCILMAN
(acknowledging Bagby)

Mayor Bagby... let's hear from the
departments again. I suppose we better
take Water and Power first. Mr. Mulwray.

REACTION - GITTES

Looking up with interest from his racing form.

MULWRAY

Walks to the huge map with overleafs. He is a slender man in his sixties, who wears glasses and moves with surprising fluidity. He turns to a smaller, younger man, and nods. The man turns the overleaf on the map.

MULWRAY

In case you've forgotten, gentlemen, over five hundred lives were lost when the Van der Lip Dam gave way core samples have shown that beneath this bedrock is shale similar to the permeable shale in the Van der Lip disaster. It couldn't withstand that kind of pressure there.

(referring to a new
overleaf)

Now you propose yet another dirt banked terminus dam with slopes of two and one half to one, one hundred twelve feet high and a twelve thousand acre water surface. Well, it won't hold. I won't build it. It's that simple. I am not making that

kind of mistake twice. Thank you,
gentlemen.

(10)

Mulwray leaves the overleaf board and sits down. Suddenly there are some whoops and hollers from the rear of the chambers and a red-faced FARMER drives in several scrawny, bleating sheep. Naturally, they cause a commotion.

COUNCIL PRESIDENT
(shouting to farmer)
What in the hell do you think you're
doing?
(as the sheep bleat down
the aisles toward the
Council)
Get those goddam things out of here!

FARMER
(right back)
Tell me where to take them! You don't have
an answer for that so quick, do you?

Bailiffs and sergeants-at-arms respond to the imprecations of the Council and attempt to capture the sheep and the farmers, having to restrain one who looks like he's going to bodily attack Mulwray.

FARMER
(through above, to
Mulwray)
You steal the water from the valley, ruin
the grazing, starve my livestock. Who's
paying you to do that, Mr. Mulwray, that's
what I want to know!

L.A. RIVERBED - LONG SHOT

* * *

Las descripciones **visuales** del personaje (en la página uno) transmiten las características del personaje que reflejan su personalidad. Note cómo Gittes **no es descrito físicamente** para nada. No es alto, delgado, gordo, petiso o nada por el estilo. Parece un buen tipo.

En la página cuatro, Towne revela la situación dramática **visualmente** cuando determina el escenario: “on the pebbled glass can be read J.J. GITTES and Associates. DISCREET INVESTIGATION” (en el vidrio esmerilado se lee J.J. GITTES y Asociados. INVESTIGACIONES DISCRETAS).

La premisa dramática se establece en la página cinco (cinco minutos de película), cuando la falsa Mrs. Mulwray informa a Jake Gittes: “My husband, I believe, is seeing another woman” (Creo que mi marido está viendo a otra mujer). Esa declaración plantea todo lo que sigue.

Alguien, Gittes no sabe quién o por qué, se tomó mucho trabajo para engañarlo. ¡Y nadie engaña a Jake Gittes! Averiguará quién es el responsable y porqué. Esa es la necesidad dramática de Jake Gittes, y lo guía a través de la historia hasta que resuelve el misterio.

La premisa dramática –“Creo que mi marido está viendo a otra mujer”– plantea la **dirección** del guión. Y dirección, recuerde, es “una línea de desarrollo”.

En una entrevista que tuve con Robert Towne en Sherwood Oaks, me dijo que encaró *Barrio Chino* desde el punto de vista que “algunos crímenes se castigan porque pueden ser castigados. Si matas, robas o violas a alguien, te atrapan y vas a la cárcel. Pero los crímenes contra una comunidad entera, no puedes castigarlos realmente, así que terminas premiándolos. Ya sabes, esas personas que consiguen poner sus nombres a las calles o placas en la municipalidad. Y ese es el punto de vista básico de la historia”. Este punto de vista está planteado en la página tres: “you gotta be rich to kill somebody, anybody and get away with it”. (Tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, y salirte con la tuya).

Eso nos lleva al “crimen” de *Barrio Chino*, un esquema basado en el escándalo del agua conocido como “La violación del Valle Owens”, ocurrido en 1900. Es el trasfondo de *Barrio Chino*. Robert Towne tomó un escándalo que ocurrió a comienzos del siglo y lo usó como trasfondo para un guión que tiene lugar ¡en 1937! ¡Eso es cine! Es un proceso cinematográfico que enriquece la historia.

En la página diez, la pregunta dramática del guión se plantea: “You steal the water from the valley, ruin the grazing, starve my livestock--” (Ustedes roban el agua del valle, arruinan el pasto, matan de hambre a mi ganado–), le grita el granjero que invade el ayuntamiento. “Who’s paying you to do that, Mr. Mulwray, that’s what I want to know!” (¿Quién le paga por hacer eso, señor Mulwray?, ¡eso es lo que quiero saber!).

También Gittes.

Es **la** pregunta que impulsa la historia hasta su resolución final y todo está **planteado** desde el principio, en las primeras diez páginas, y avanza en una dirección **lineal** hacia el final.

Introduciendo al protagonista, estableciendo la premisa dramática, creando la situación dramática, el guión avanza con precisión y habilidad hasta su conclusión.

“O trae el agua hacia Los Ángeles, o lleva a Los Ángeles hacia el agua”, le dice Noah Cross a Gittes.

Ese es el fundamento de toda la historia. Eso es lo que lo hace tan grandioso.

Es así de simple.

Como ejercicio: Lea las primeras diez páginas de *Barrio Chino*. Vea cómo el trasfondo de la acción, el escándalo, se introduce. Vea si puede diseñar sus diez páginas iniciales de tal manera que introduzca al protagonista, establezca la premisa dramática y delimite la situación dramática de la forma más cinematográficamente posible.

La secuencia

En donde discutimos la dinámica de la secuencia

El guión de cine está compuesto por una serie de elementos que pueden compararse a un “sistema”. Un número de partes individuales relacionadas, organizadas para formar una unidad o un todo.

Un guión de cine es como un sistema. Está compuesto por partes específicas relacionadas y unidas por la acción, el personaje y la premisa dramática. Lo medimos o evaluamos en términos de cómo “funcionará” o “no funcionará”.

Un guión, como “sistema”, está hecho de finales, principios, *plot points*, planos y efectos, escenas y secuencias. Todo junto, unificados por el empuje dramático de la acción y el personaje, los elementos de la historia están “ordenados” de una forma particular y luego revelados visualmente para crear la totalidad conocida como “el guión de cine”. Una historia contada con imágenes.

SECUENCIA es una serie de escenas relacionadas, o conectadas, por una sola idea.

Es una unidad o bloque de acción dramática unificada por una **sola idea**. ¿Recuerda la secuencia de *persecución* en *Bullitt*? ¿La secuencia de *casamiento* que abre *El padrino*? ¿La secuencia de *graduación* en *Carrie*? ¿La secuencia del OVNI en Devil’s Tower en *Encuentros cercanos del tercer tipo*? ¿La secuencia de la *destrucción de la Death Star* en *La guerra de las galaxias*?

Una serie de escenas conectadas por una sola idea: una boda, un funeral, una persecución, una carrera, una reunión, una llegada o una partida, una coronación, el robo de un banco. La secuencia es una idea específica que puede expresarse en unas cuantas palabras. La idea específica, como una “carrera” —las 500 Millas de Indianápolis, por ejemplo— es una **unidad o bloque de acción dramática** contenida dentro de la idea. Es el **contexto**, el espacio que mantiene al **contenido**, como un vaso vacío. Una vez que establecemos el **contexto** de la secuencia, lo construimos con **contenido**, o los detalles específicos necesarios para crear la secuencia.

La secuencia es el esqueleto del guión de cine porque **mantiene** todo en su lugar. Puede, literalmente, “encadenar” una serie de escenas conjuntamente para crear una pieza de acción

dramática.

La secuencia es una serie de escenas conectadas por una sola idea.

Toda secuencia tiene un principio, medio y final bien definidos.

Una serie de escenas relacionadas o conectadas por una sola idea con un principio, un medio y un final bien definidos. Es un microcosmos del guión, de la misma forma que una sola célula contiene las propiedades básicas del universo.

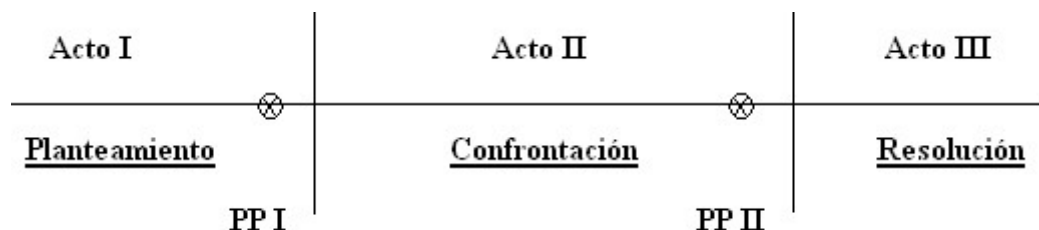
Es un concepto importante de comprender en la escritura del guión. Es el marco organizacional, la **forma**, el **fundamento**, el **diseño** de su guión.

El guión contemporáneo, como es practicado por “modernos” guionistas como John Milius, Paul Schrader, Rober Towne, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, por nombrar algunos, puede definirse como **una serie de secuencias relacionadas o conectadas, por la línea argumental dramática**. *Dillinger*, de John Milius, por ejemplo, es de estructura episódica, como en *Barry Lyndon* de Kubrick o *Encuentros cercanos del tercer tipo* de Spielberg.

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

¿Por qué la secuencia es tan importante?

Observe el *paradigma*:



Antes de empezar a escribir su guión, necesita conocer cuatro cosas: la **apertura**, el *plot point* al final del Acto I, el *plot point* al final del Acto II y el **final**. Cuando sabe qué hará en estas áreas específicas, y hizo la preparación necesaria en la acción y el personaje, entonces está listo para empezar a escribir. No antes.

A veces, pero no siempre, estos cuatro puntos de la historia son secuencias, una serie de escenas conectadas por una sola idea. Podría **abrir** su película con la secuencia de una *boda* como en *El padrino*. Podría usar una secuencia como la de Joseph Turner descubriendo a sus *compañeros de trabajo muertos* en *Los tres días del cóndor*, como *plot point* al final del Acto I. Podría querer escribir una secuencia de *fiesta* para el *plot point* al final del Acto II, como Paul Mazursky lo hace en *Una mujer descasada*, donde Erika se va con Simon (Alan Bates). Podría usar una secuencia de *pelea* para terminar la película, como lo hace Sylvester Stallone en *Rocky*.

El conocimiento de la secuencia es esencial para escribir un guión. No hay un número específico de secuencias en un guión. No necesita 12, 18 ó 20 secuencias para hacer un guión. Su historia le dirá cuántas secuencias necesita. *Blade* tiene 35 secuencias, *Casablanca* tiene 7 secuencias y *Tarde de perros* 12 secuencias.

Puede tener tantas o tan pocas secuencias como quiera. No hay reglas sobre cuántas necesita. Todo lo que necesita saber es la **idea detrás** de la secuencia, el **contexto**. Y para crear una serie de escenas, el **contenido**.

Vamos a crear una secuencia. Suponga que queremos crear una secuencia sobre un “regreso a casa”.

Primero, establezcamos el **contexto**: supongamos que nuestro personaje está regresando a casa después de varios años en un campo para prisioneros de guerra en Vietnam del Norte. Está en un avión con otros prisioneros de guerra.

Está yendo a reunirse con su familia: su padre, su madre, su esposa o su novia. Habrá per-

sonal militar en el aeropuerto, una banda militar, cámaras de televisión y público.

Ahora, el **contenido**. Necesitamos una apertura para la secuencia. Suponga que abrimos a bordo del avión mientras se acerca a San Francisco desde Hawai. Varios asesores militares están a bordo, preparando a los prisioneros de guerra para el aterrizaje.

Podríamos “alternar” o “cruzar tomas” entre el avión y la familia levantándose en la mañana (“Tomas cruzadas” o “alternancia” es un término cinematográfico para dos acontecimientos ocurriendo simultáneamente. Puede “alternar” o “intercalar” entre ellos. La apertura de *Maratón de la muerte* (*Marathon Man*) ilustra esta técnica. Edwin S. Porter la inició en 1903 con *El gran robo al tren* [*The Great Train Robbery*]). Dejan la casa y conducen hacia el aeropuerto.

Intercalamos esto con los prisioneros de guerra en el avión, pasando un tiempo con nuestros personajes.

La familia llega al aeropuerto, estaciona el coche. La banda militar toca, el personal se prepara para recibir a los prisioneros. Los medios encienden sus cámaras y equipos. Este es el final de la porción inicial de la secuencia de “regreso a casa”.

Luego, esperamos.

El avión aterriza, los taxis en el área de descenso se detienen. Las puertas corredizas se abren, los prisioneros de guerra entran al ritmo de la música militar. En casa otra vez.

¿Ve cómo se forma?

La reunión de familiares y amigos es un momento dramático en la secuencia.

Dejan el aeropuerto. Nuestro personaje busca a algunos de sus amigos y se dicen adiós. Entra al coche con su familia y deja el aeropuerto.

Principio, medio y final, todo conectado por una sola idea: “el regreso a casa”. Puede ser de 10 a 12 páginas de extensión.

La secuencia de la “reserva” en *Barrio Chino* es un ejemplo. Al inicio del Acto II, Jake Gittes está buscando a Mr. Mulwray. Evelyn Mulwray le dice que podría estar en la reserva Oak Pass, así que Gittes conduce hasta allí.

Al principio de la secuencia, llega a la reserva y es demorado por el policía en la entrada. Le miente al oficial y le alarga una tarjeta que sacó del Departamento de Agua y Energía. Consigue entrar y maneja hacia la reserva.

En la mitad de la secuencia, llega a la reserva y ve una ambulancia y vehículos de rescate. Se encuentra con el teniente Escobar, el hombre con el que trabajó en el Barrio Chino cuando era policía. Los dos hombres no se simpatizan. Escobar le pregunta a Gittes qué está haciendo allí y Gittes le contesta que está buscando a Mulwray. Escobar señala y vemos el cadáver de Mulwray siendo sacado del canal de agua. Mientras Morty, el patólogo, dice: “¿No es irónico? Estamos en el medio de una sequía y el comisionado del agua se ahoga -- sólo en Los Ángeles”.

Una **secuencia** es una serie de escenas relacionadas por una sola idea, con un principio, un medio y un final bien definidos.

La secuencia de la “reserva” en *Barrio Chino*

EXT. OAK PASS RESERVOIR - DAY

Gittes drives up a winding road, following a flood channel up into the parched hills.

TWO FIRE TRUCKS

One a rescue truck, are at the entrance to the reservoir.

The chain link fence with its KEEP OUT sign is open and there are

people milling around. The reservoir is below.

Gittes' car is stopped by a couple of UNIFORMED POLICE.

GUARD

Sorry, this is closed to the public, sir.

Gittes hesitates only a moment, then:

GITTES

(to the Guard)

It's all right. Russ Yelburton, Deputy Chief
in the Department.

He fishes out one of Yelburton's cards from his handkerchief pocket, hands it to the Guard.

GUARD

Sorry, Mr. Yelburton. Go on down.

Gittes drives past the Guards, through the gate, along the reservoir. He spots a police car and an unmarked one as well.

Gittes stops and gets out of the car. Several men with their backs turned, one talking quietly, staring down into the reservoir where other men in small skiffs are apparently dredging for something. One of the men turns and sees Gittes. He recognizes Gittes and is visibly shocked.

LOACH

Gittes, for Chrissakes.

GITTES

Loach.

LOACH

(moving to Gittes, taking
him by the arm)

C'mon, get out of here before --

EXT. RESERVOIR - DAY

Loach tries to ease him down the path.

GITTES

Before what? What the hell's going on?

At the sound of his raised voice, a man standing at the edge of the channel, talking to two boys in swimming trunks, turns around. He's a tall, sleek Mexican in his early thirties, LUIS ESCOBAR.

Both Gittes and Escobar register considerable surprise at seeing one another. The men around them are extremely uneasy.

Loach is actually sweating. Finally, Escobar smiles.

ESCOBAR

Hello, Jake.

GITTES

(without smiling)

How are you, Lou?

ESCOBAR

I have a cold I can't seem to shake but
other than that, I'm fine.

GITTES

Summer colds are the worst.

ESCOBAR

Yeah, they are.

Gittes reaches into his pocket, pulls out his cigarette case.

A FIREMAN

No smoking, sir. It's a fire hazard this
time of year.

ESCOBAR

I think we can make an exception. I'll see
he's careful with the matches.

GITTES

(lighting up)

Thanks, Lou.

ESCOBAR

How'd you get past the guards?

GITTES

Well, to tell you the truth, I lied a
little.

Escobar nods. They walk a couple of steps. The other police, two
plainclothesmen and a uniformed officer, watch them.

ESCOBAR

You've done well by yourself.

GITTES

I get by.

ESCOBAR

Well, sometimes it takes a while for a man
to find himself and I guess you have.

LOACH

Poking around in other people's dirty linen.

GITTES

Yeah. Tell me. You still throw Chinamen into
jail for spitting on the laundry?

ESCOBAR

You're behind the times, Jake. They've got steam irons now.

(smiles)

And I'm out of Chinatown.

GITTES

Since when?

ESCOBAR

Since I made Lieutenant.

It's apparent Gittes is impressed despite himself.

GITTES

Congratulations.

ESCOBAR

Uh-huh. So what are you doing here?

GITTES

Looking for someone.

ESCOBAR

Who?

GITTES

Hollis Mulwray. You seen him?

ESCOBAR

Oh, yes.

GITTES

I'd like to talk to him.

ESCOBAR

You're welcome to try. There he is.

Escobar points down to the reservoir. A couple of men using poles with hooks are fishing about in the water. It can be SEEN that one of them has hooked something.

He shouts. The other man hooks it, too. They pull, revealing the soaking back of a man's coat. They start to pull the body into the skiff.

INT. CORONER'S OFFICE - EVELYN AND ESCOBAR

Are standing over the body of Mulwray. Escobar has the sheet drawn back. Evelyn nods.

Escobar drops the sheet. Escobar and Evelyn move a few feet to one side and whisper, almost as though they were trying to keep the corpse from hearing them.

ESCOBAR

It looks like he was washed the entire length of the runoff channel. Could he swim?

EVELYN

Of course.

ESCOBAR

Obviously the fall must have knocked him out.

Evelyn nods slightly. Escobar coughs. A coroner's assistant wheels the body out of the office.

ESCOBAR

(continuing)

This alleged affair he was having. The publicity didn't make him morose or unhappy?

OUTSIDE THE CORONER'S

Gittes has been sitting on a wooden bench, smoking and listening. At this question, he rises and looks through the doorway.

Escobar sees him, ignores him. Evelyn doesn't see him.

EVELYN

... Well, it didn't make him happy...

ESCOBAR

But there is no possibility he would have taken his own life?

EVELYN

(sharply)

No.

ESCOBAR

(a little uncomfortably
now)

Mrs. Mulwray, do you happen to know the name of the young woman in question?

Evelyn shows a flash of annoyance.

EVELYN

No.

ESCOBAR

Do you know where she might be?

EVELYN

Certainly not!

Escobar and Evelyn move slowly toward the door.

ESCOBAR

You and your husband never discussed her?

EVELYN

(stopping, faltering)

He... we did... he wouldn't tell me her name. We quarreled over her... of course. It came as a complete surprise to me.

ESCOBAR
A complete surprise?

EVELYN
Yes.

ESCOBAR
But I thought you'd hired a private investigator.

EVELYN
A private investigator?

ESCOBAR
(gesturing vaguely toward
the door)
Mr. Gittes.

EVELYN
Well, yes.

Evelyn looks up to see Gittes standing in the doorway only a foot or two from her. She stops cold. They look at one another for a long moment.

EVELYN
(her eyes on Gittes)
But I... I... did that because I thought it was a nasty rumor I'd put an end to...

She finishes, looks plaintively at Gittes. Escobar is right at her back. Gittes says nothing.

ESCOBAR
And when did Mr. Gittes inform you that these rumors had some foundation in fact?

Evelyn looks at Escobar but doesn't know how to answer him.

GITTES
(smoothly)
Just before the story broke in the papers, Lou.

Escobar nods. They begin to walk slowly, again have to move out of the way as some other corpse is being wheeled out of one of the Coroner cubicles.

ESCOBAR
You wouldn't happen to know the present whereabouts of the young woman.

GITTES
No.

ESCOBAR
Or her name?

GITTES
No.

They have walked a few steps further down the hall.

EVELYN
Will you need me for anything else,
Lieutenant?

ESCOBAR
I don't think so, Mrs. Mulwray. Of course
you have my deepest sympathy and if we need
any more information, we'll be in touch.

GITTES
I'll walk her to her car, be right back.

ESCOBAR'S POV

Evelyn glances at Gittes. They go through a couple of outer doors
and pass several reporters who have been in the outer hall,
laughing, kidding, the tag end of lines like "only in L.A." and
"Southern Cafeteria".

Gittes hurries her past the reporters who flank them, asking
questions. Gittes brushes them aside.

EVELYN AND GITTES - AT HER CAR

In a small parking lot.

Evelyn fumbles in her bag, looking feverishly for something in
her purse.

GITTES
Mrs. Mulwray?... Mrs. Mulwray.

EVELYN
(flushed, perspiring)
... Just a minute...

GITTES
(touching her gently)
You left your keys in the ignition.

EVELYN
Oh... thank you.

She glances down, leans against the side of the car.

EVELYN
(continuing)
Thank you for going along with me. I just
didn't want to explain anything... I'll send

you a check.

GITTES
(puzzled)

A check?

Evelyn gets in her car.

EVELYN
To make it official, I hired you.

She drives off, leaving Gittes gaping.

INT. CORONER'S OFFICE HALLWAY

GITTES
Don't give me that, Lou. You hauled me down
here for a statement.

Escobar shrugs.

ESCOBAR
I don't want it anymore.

GITTES
No?

ESCOBAR
No. It was an accident.

GITTES
You mean that's what you're going to call
it.

Escobar looks up.

ESCOBAR
That's right.
(contemptuously)
Out of respect for his civic position.

Resume walking.

Gittes laughs.

GITTES
What'd he do, Lou, make a pass at your
sister?

Escobar stops.

ESCOBAR
No, he drowned a cousin of mine with about
five hundred other people. But they weren't
very important, just a bunch of dumb
Mexicans living by a dam. Now beat it,
Gittes, you don't come out of this smelling
like a rose, you know.

GITTES

Oh, yeah? Can you think of something to charge me with?

ESCOBAR

When I do, you'll hear about it.

Gittes nods, turns, and walks down the hall.

OUTSIDE MORGUE

Gittes stops by a body on the table, the toe tagged with Mulwray's name. MORTY is standing near it in a doorway to an adjoining room. A RADIO is on, and with it the announcement that they're about to hear another chapter in the life of Lorenzo Jones and his devoted wife, Belle. Another Coroner's assistant sits at the table, listening to the radio and eating a sandwich.

Gittes ambles into the room.

MORTY

(a cigarette dangling out
of his mouth)

Jake, what're you doin' here?

GITTES

Nothin', Morty, it's my lunch hour, I thought I'd drop by and see who died lately.

Gittes picks up the sheet and pulls it back. CAMERA GETS ITS FIRST GLIMPSE of Mulwray's body. Eyes open, the face badly cut and bruised.

MORTY

Yeah? Ain't that something? Middle of a drought, the water commissioner drowns. Only in L.A.

GITTES

(looking at Mulwray)

Yeah. Banged up pretty bad.

MORTY

That's a long fall.

GITTES

So how are you, Morty?

Morty is wheeling in another body with the help of an assistant.

MORTY

Never better. You know me, Jake.

As he begins to move the body into the refrigerator, he breaks into a wrenching spasm of coughing. Gittes spots the other body, lowers the sheet on Mulwray.

GITTES
(picking up on cough)
Yeah, so who you got there?

Morty pulls back the sheet.

MORTY
Leroy Shuhardt, local drunk used to hang
around Ferguson's Alley.

Morty brushes some sand from the man's face, laughs.

MORTY
(continuing)
Quite a character. Lately he'd been living
in one of the downtown storm drains. Had a
bureau dresser down there and everything.

Gittes has already lost interest. He starts away.

GITTES
Yeah.

MORTY
Drowned, too.

This stops Gittes.

GITTES
Come again?

MORTY
Yeah, got dead drunk, passed out in the
bottom of the riverbed.

GITTES
The L.A. River?

MORTY
(a little puzzled)
Yeah, under Hollenbeck Bridge, what's wrong
with that?

Gittes has moved back to the body, looks at it more closely.

GITTES
It's bone dry, Morty.

MORTY
It's not completely dry.

GITTES
Yeah, well he ain't gonna drown in a damp
riverbed either, I don't care how soused he
was. That's like drowning in a teaspoon.

Morty shrugs.

MORTY

We got water out of him, Jake. He drowned.

Gittes walks away mumbling.

GITTES

Jesus, this town...

La secuencia de apertura de *The Matrix*

FADE IN:

ON COMPUTER SCREEN

so close it has no boundaries.

A blinking cursor pulses in the electronic darkness like a heart coursing with phosphorous light, burning beneath the derma of black-neon glass.

A PHONE begins to RING, we hear it as though we were making the call. The cursor continues to throb, relentlessly patient, until --

MAN (V.O.)

Yeah?

Data now slashes across the screen, information flashing faster than we can read: "Call trans opt: received. 2-19-96 13:24:18 REC:Log>."

WOMAN (V.O.)

Is everything in place?

The man is silent. On screen: "Trace program: running."

We listen to the phone conversation as though we were on a third line. The man's name is Cypher. The woman, Trinity.

TRINITY (WOMAN) (V.O.)

I said, is everything in place?

The entire screen fills with racing columns of numbers. Shimmering like green-electric rivers, they rush at a 10-digit phone number in the top corner.

CYPHER (MAN) (V.O.)

You weren't supposed to relieve me.

TRINITY (V.O.)

I know but I felt like taking a shift.

The area code is identified. The first three numbers

suddenly fixed, leaving only seven flowing columns.

CYPHER (V.O.)
You like him, don't you? You like
watching him?

We begin MOVING TOWARD the screen, CLOSING IN as each
digit is matched, one by one, snapping into place like the
wheels of a slot machine.

TRINITY (V.O.)
Don't be ridiculous.

CYPHER (V.O.)
We're going to kill him. Do you
understand that? He's going to die
just like the others.

TRINITY (V.O.)
Morpheus believes he is the One.

Only two thin digits left.

CYPHER (V.O.)
Do you?

TRINITY (V.O.)
I... it doesn't matter what I
believe.

CYPHER (V.O.)
You don't, do you?

TRINITY (V.O.)
If you have something to say, I
suggest you say it to Morpheus.

CYPHER (V.O.)
I intend to, believe me. Someone
has to.

The final NUMBER POPS into place --

TRINITY (V.O.)
Did you hear that?

CYPHER (V.O.)
Hear what?

On screen: "Trace complete. Call origin: #312-555-0690."

TRINITY (V.O.)
Are you sure this line is clean?

CYPHER (V.O.)
Yeah, 'course I'm sure.

We MOVE, STILL CLOSING, the ELECTRIC HUM of the green NUMBERS GROWING into an ominous ROAR.

TRINITY (V.O.)

I better go.

She hangs up as we PASS THROUGH the numbers, entering the nether world of the computer screen.

Suddenly, a flashlight cuts open the darkness and we find ourselves in --

INT. HEART 0' THE CITY HOTEL - NIGHT

The hotel was abandoned after a fire licked its way across the polyester carpeting, destroying several rooms as it spooled soot up the walls and ceiling, leaving patterns of permanent shadow.

We FOLLOW four armed POLICE OFFICERS using flashlights as they creep down the blackened hall and ready themselves on either side of Room 303.

The biggest of them violently kicks in the door --

The other cops pour in behind him, guns thrust before them.

BIG COP

Police! Freeze!

The room is almost devoid of furniture. There is a fold-up table and chair with a phone, a modem, and a Powerbook computer. The only light in the room is the glow of the computer.

Sitting there, her hands still on the keyboard, is TRINITY; a woman in black leather.

BIG COP

Hands behind your head! Now! Do it!

She slowly puts her hands behind her head.

EXT. HEART 0' THE CITY HOTEL - NIGHT

A black sedan with tinted windows glides in through the police cruisers.

AGENT SMITH, AGENT BROWN, and AGENT JONES get out of the car.

They wear dark suits and sunglasses even at night. They are also always hardwired; small Secret Service earphones

in one ear, the cord coiling back into their shirt collars.

AGENT SMITH

Lieutenant?

LIEUTENANT

Oh shit.

AGENT SMITH

Lieutenant, you were given specific orders --

LIEUTENANT

I'm just doing my job. You gimme that Juris-my-dick-tion and you can cram it up your ass.

AGENT SMITH

The orders were for your protection.

The Lieutenant laughs.

LIEUTENANT

I think we can handle one little girl.

Agent Smith nods to Agent Brown as they start toward the hotel.

LIEUTENANT

I sent two units. They're bringing her down now.

AGENT SMITH

No, Lieutenant, your men are already dead.

INT. HEART O' THE CITY HOTEL

The Big Cop flicks out his cuffs, the other cops holding a bead. They've done this a hundred times, they know they've got her, until the Big Cop reaches with the cuffs and Trinity moves --

It almost doesn't register, so smooth and fast, inhumanly fast.

The eye blinks and Trinity's palm snaps up and his nose explodes, blood erupting. Her leg kicks with the force of a wrecking ball and he flies back, a two-hundred-fifty pound sack of limp meat and bone that slams into the cop farthest from her.

Trinity moves again, BULLETS RAKING the WALLS, flashlights

sweeping with panic as the remaining cops try to stop a leather-clad ghost.

A GUN still in the cop's hand is snatched, twisted and FIRED. There is a final violent exchange of GUNFIRE and when it's over, Trinity is the only one standing.

A flashlight rocks slowly to a stop.

TRINITY

Shit.

EXT. HEART 0' THE CITY HOTEL

Agent Brown enters the hotel while Agent Smith heads for the alley.

INT. HEART 0' THE CITY HOTEL

Trinity is on the phone, pacing. The other end is answered.

MAN (V.O.)

Operator.

TRINITY

Morpheus! The line was traced! I don't know how.

MORPHEUS (MAN) (V.O.)

I know. They cut the hardline. This line is not a viable exit.

TRINITY

Are they any agent?

MORPHEUS (V.O.)

Yes.

TRINITY

Goddamn it!

MORPHEUS (V.O.)

You have to focus. There is a phone. Wells and Lake. You can make it.

She takes a deep breath, centering herself.

TRINITY

All right --

MORPHEUS (V.O.)

Go.

She drops the phone.

INT. HALL

She bursts out of the room as Agent Brown enters the hall, leading another unit of police. Trinity races to the opposite end, exiting through a broken window onto the fire escape.

EXT. FIRE ESCAPE

In the alley below, Trinity sees Agent Smith staring at her. She can only go up.

EXT. ROOF

On the roof, Trinity is running as Agent Brown rises over the parapet, leading the cops in pursuit.

Trinity begins to jump from one roof to the next, her movements so clean, gliding in and out of each jump, contrasted to the wild jumps of the cops.

Agent Brown, however, has the same unnatural grace.

The edge falls away into a wide back alley. The next building is over 40 feet away but Trinity's face is perfectly calm, staring at some point beyond the other roof.

Agent Brown stands, yanking out a gun.

Trinity is running hard as BULLETS WHISTLE past her head.

The cops slow, realizing they are about to see something ugly as Trinity drives at the edge, launching herself into the air.

From above, the ground seems to flow beneath her as she hangs in flight --

Then hitting, somersaulting up, still running hard.

They stare, slack-jawed, as Agent Brown duplicates the move exactly, landing, rolling over a shoulder up onto one knee.

COP

That's impossible!

It is a dizzying chase up and over the dark plateaued landscape of rooftops and sheer cliffs of brick. Ahead she sees her only chance, 50 feet beyond the point where her path drops away into a paved chasm, there is --

EXT. WINDOW

A yellow glow in the midst of a dark brick building.

Trinity zeros in on it, running as hard as she can and --
Hurtles herself into the empty night space, her body
leveling into a dive. She falls, arms covering her head
as the whole world seems to spin on its axis --

INT. BACK STAIRWELL

And she crashes with an EXPLOSION of GLASS and WOOD, then
falls onto a back stairwell, tumbling, bouncing down
stairs bleeding, broken --

But still alive.

She wheels on the smashed opening above, her gun
instantly in her hand, trained, waiting for Agent Brown
but is met by only a slight WIND that HISSES against the
fanged maw of broken glass.

Trinity tries to move. Everything hurts.

TRINITY

Get up, Trinity. You're fine. Get
up -- just get up!

She stands and limps down the rest of the stairs.

EXT. STREET

Trinity emerges from the shadows of an alley and, at the
end of the block, in a pool of white street light, she
sees it --

The telephone booth.

Obviously hurt, she starts down the concrete walk,
focusing in completely, her pace quickening, as the PHONE
begins to RING.

Across the street, a garbage truck suddenly turns U-turns,
its TIRES SCREAMING as it accelerates.

Trinity sees the headlights of the truck arcing at the
telephone booth as if taking aim.

Gritting through the pain, she races the truck --

Slamming into the booth, the headlights blindingly bright,
bearing down on the box of Plexiglas just as --

She answers the phone.

There is a frozen instant of silence before the hulking
mass of dark metal lurches up onto the sidewalk --

Barrelling through the booth, bulldozing it into a brick wall, SMASHING it to PLEXIGLAS PULP.

After a moment, a black loafer steps down from the cab of the garbage truck. Agent Smith inspects the wreckage. There is no body. Trinity is gone.

His jaw sets as he grinds his molars in frustration. Agent Jones and Brown walks up behind him.

AGENT JONES

She got out.

AGENT SMITH

It's doesn't matter.

AGENT BROWN

The informant is real.

Agent Smith almost smiles.

AGENT SMITH

Yes.

AGENT JONES

We have the name of their next target.

AGENT BROWN

The name is Neo.

The handset of the pay phone lays on the ground, separated in the crash like a severed limb.

AGENT SMITH

We'll need a search running.

AGENT JONES

It's already begun.

We are SUCKED TOWARDS the mouthpiece of the phone, CLOSER and CLOSER, until the smooth gray plastic spreads out like a horizon and the small holes widen until we FALL THROUGH one --

Swallowed by DARKNESS.

La secuencia de apertura de *Contracara*

FADE INTO:

SEPIA-TONE FOOTAGE

of a pig chasing a lion chasing a dinosaur chasing an

elephant. Noah's Ark going round... and round... and round...

EXT. GRIFFITH PARK CAROUSEL - DAY

Disjointed CALLIOPE MUSIC as the wheel of fate and fortune goes around until we PULL BACK to reveal:

SEAN ARCHER (30) rising winged Pegasus. On the adjacent unicorn is his son MATTHEW (5). Clutching a balloon, Matty waves at his dad. A happy moment, like so many certain to follow -- until we realize we are watching them THROUGH...

SNIPER'S RIFLE SCOPE - SNIPER'S EYES

wait until the child clears his aim -- Archer is the target. They round the bend and disappear...

MATTHEW

Loses his grip on the unicorn. Archer reaches over and pulls him into his lap. They happily ride together...

As the horses sweep back INTO VIEW... exposing Archer...

Now we see the sniper. CASTOR TROY is cool, efficient, aggressive, sexual. His finger closes around the trigger.

BOOM! A BULLET RIPS into Archer's back. Bleeding... he drops off his horse... and sinks to the deck of the carousel. His eyes desperately searching... searching... searching... until he sees --

Matthew lies on his back -- still. Slowly, Archer reaches out and takes Matthew's hand... and now we see COLOR for the first time...

Blood red... as bleeding father touches bleeding son...

TILT UP TO the winged Pegasus flying by -- now in full color and UP UP UP TO Matthew's red balloon... floating away.

HANDEL'S MESSIAH OVER a SERIES OF SHOTS:

F.B.I. BRIEFING ROOM

Gazing out the window as dawn breaks over the city below is Sean Archer... older... unshaven... fatigued... his eyes reveal a man in the grip of obsession.

CAROUSEL HORSE

sweeps by, as if marking time itself...

HOLY PLACE

Smoky, spiritual... dominated by a gleaming, golden cross. A priest kneels before it -- deep in prayer. The glimmering

cross comes INTO FOCUS... but it's just a light-reflection... off the casing of a large bomb. This is no chapel... but an atrium. Somewhere.

And as the "priest" rubs out his cigarette we see it's Castor Troy -- carefully installing this complex device.

ANOTHER CAROUSEL HORSE

sweeps by...

ARCHER

pockets his F.B.I. badge, then holsters his gun...

CASTOR

sets the bomb timer -- then replaces a wall panel in front of it. Totally hidden.

BRIEFING ROOM - CASTOR'S MUGSHOT

is on a computer screen. His criminal dossier scrolls by endlessly: bombings, assassinations, mercenary kidnappings, terrorism-for-hire...

Rookie agent LOOMIS studies the details carefully. Other agents -- including BUZZ and WANDA scan computer grid-maps, man phones, etc. amid the take-out cartons and coffee cups. These people are on high alert.

ARCHER

Any follow-up from L.A.P.D.
Intelligence?

BUZZ

No, sir, nothing yet.

ARCHER

Get them on the phone -- now.
What about S.I.S. and our airport
teams?

WANDA

We've had everything from psychics
to satellites on this. Even if
Castor was here... he must have
slipped the net by now...

ARCHER

He's here! And we're going to
keep looking until we find him!

A silence descends on the chastised team. As they go back to work, veteran agent TITO BIONDI takes Archer aside.

TITO

Sean, these people have been

working round the clock -- you
gotta cut them some slack...

Archer considers his best friend's advice -- then...

ARCHER
I'll cut them some slack when I
cut myself some slack.

Archer marches out -- slamming the door behind him.

INT. CORRIDOR - DAY (MORNING)

Castor quietly shuts the security door behind him. An
Hispanic voice startles him.

JANITOR
What are you doing?

CASTOR
(in perfect Spanish)
Thank goodness, I feel like Icarus
in the labyrinth -- where's the
men's room?

JANITOR
(in Spanish)
This area is off limits, Padre.
(re: security door)
How did you get in that room?

Realizing the JANITOR is already too suspicious, Castor puts
a priestly arm around him -- and leads him down the hall.

CASTOR
Okay... I have a confession to
make, but you aren't gonna like
it. I was planting a bomb.

JANITOR
Bomb?

CASTOR
You know -- boom --
(patting his neck)
Oh, never mind...

The Janitor suddenly twitches, his eyes rolls up in his
head. As he gasps his last -- Castor heaves him down a
stairwell. Now we see the needle-thin custom stiletto in
Castor's hand.

Castor kicks the Janitor's mop and bucket down the stairs --
making everything look like an accident.

INT. SAME BUILDING - MAIN FLOOR - DAY (MORNING)

The children's church choir -- 200 strong -- sing "Behold

the Lamb of God." Clergy and lay persons listen reverently.

"Father" Castor strolls by the singers -- casually heading for the exit. As he passes the risers, a teenage girl drops her sheet music at his feet.

Returning it -- he whispers in her ear -- so close he's practically licking it.

CASTOR

I've never enjoyed 'The Messiah.'
But your voice makes even a hack
like Handel seem like a genius.

He pats her behind and leaves. Although a little shaken, she's also drawn by Castor's sexual magnetism.

EXT. LA CONVENTION CENTER - DAY (MORNING)

The marquee proclaims: INTERNATIONAL CHURCH CHOIRS 18th-21st: AMERICAN BAR ASSOCIATION.

Castor exits -- politely holding the door for a beat cop.

INT. ARCHER'S OFFICE - DAY (MORNING)

The office is a monument to obsession: photographs, clues, newsclips, totems of Castor Troy surround a pacing Archer.

ARCHER

(on phone)

... I don't have time to get a
warrant from some hung-over judge.
Just give me the go-ahead, Victor,
and I promise -- as soon as this
is over -- you can brand my butt
with the Fourth Amendment.

The instant Archer hangs up -- the INTERCOM BUZZES.

KIM (V.O.)

Sir, your wife's on line one...
S.I.S. on two...

ARCHER

Tell her to hang on --

As Archer punches up line two -- Tito bursts in.

TITO

A jet was chartered at Anderson
Airfield. Guess who just showed
up to pay for it? Pollux Troy.

ARCHER

Scramble the Reaction Team --
we're moving out. And get one of
our people on that plane.

TITO

But there's still no sign of
Castor...

ARCHER

Where one brother goes, the
other's sure to follow...

They rush our... the hold button on line 1 still blinking.

EXT. PRIVATE AIRPORT - ESTABLISHING - DAY

A sleek Cadillac pulls in... stopping next to a Land Rover.

LARS MUELLER -- a muscular, crystal-eyed jar-head -- gets
out of the Caddy. An instant later -- LUNT MUELLER --
emerges from the Rover. They are identical twins.

The men scan the airport carefully, then open the rear doors
of their respective vehicles. Castor emerges from the Caddy
-- Armani clad.

Exiting the Rover is Castor's younger brother POLLUX TROY --
skittish, brilliant, paranoid -- a human hummingbird.

POLLUX

You're 26 minutes late. The
casing didn't fit -- right? I
knew that cheap-shit Dietrich
would rip us off...

CASTOR

Oh, God -- !

POLLUX

What!?

CASTOR

I forgot to turn the damn thing
on!

POLLUX

You're kidding, right?
(to the twins)
He's kidding...
(grabs Castor by
throat)
... are you fucking kidding!?

Castor hugs Pollux lovingly. Pollux squirms like a kid.

CASTOR

Bro -- everything went fine.

POLLUX

I hate when you call me bro.

Pollux heads for the jet. Castor hands Lunt a wad of cash.

CASTOR
Thanks for babysitting.

LUNT
Anything else?

CASTOR
I'll contact you when we get the
rest of the money.
(turns to leave)
Oh, and stat away from downtown.
The inversion layer's going to be
pretty thick around the 18th.

The twins nod... then take off. Castor heads for the jet.

INT. JET - DAY

Castor hustles in -- exhorting the PILOT.

CASTOR
Let's go, let's go!

As the JET TURBINES start to WHINE, Castor sinks into his seat. A very sexy FLIGHT ATTENDANT appears and hands him a Scotch. He downs it, looking her over salaciously.

FLIGHT ATTENDANT
Would you like anything else?

CASTOR
Hell, yes...
(pulls her into
lap)
It's the only way to fly.

She smiles, not minding, until the jet suddenly slows its taxi down the runway.

COCKPIT

Castor yanks open the door.

CASTOR
What's wrong?

AT END OF RUNWAY

A squat car creeps INTO VIEW -- blocking the runway.

EXT./INT. HUMVEE - MOVING - DAY

Behind the wheel is Sean Archer. Beside him is Tito.

BACK TO ARCHER

CASTOR

It's Archer.
(gun to Pilot's
head)
Go, dammit!

Suddenly the gun is BLASTED from Castor's hand. He turns around to see... the Flight Attendant behind them -- holding a smoking pistol. This is Agent WINTERS.

WINTERS

F.B.I.! Throttle down, captain!

But Castor elbows the throttle up. The jet lurches forward, throwing Winters off balance. Pollux tackles her as the jet picks up speed.

INT. HUMVEE - DAY

Archer slams the vehicle into gear.

ARCHER

Get out.

TITO

You're not playing chicken with
two tons of aluminum...

ARCHER

Get out!

Tito obeys as Archer peels out. The HUMMER ROARS at the jet.

The jet picks up speed, trying to get aloft.

The humvee is aimed right at it... Archer's eyes narrow.

COLLISION COURSE

as two hunks of metal bear down. The machines are seconds apart when --

Archer looks up to see...

Winters' face pressed up against the cockpit window, Castor holding a gun to her head.

Archer cuts the wheel -- just avoiding the jet. The Hummer skids to a stop as Federal back-up arrives -- but too late. Archer watches an F.B.I. chopper -- landing in a swirl of dust.

As the jet picks up speed... the hatch opens. Castor blasts Winters in the side and tosses her onto the tarmac.

INSIDE

Castor smiles at Pollux, sensing freedom, until...

KA-CHUNK: Something POUNDS the jet -- from above. Castor leans out the hatch and sees...

The chopper on top of them -- Archer at the controls.

Eye-contact -- years of hatred pass between these men.

Castor BLASTS at him from the open hatch.

The chopper's left windscreen spiderwebs. Archer jerks and weaves -- dodging the BULLETS. The chopper pulls away.

The jet finally lifts off... when...

The chopper settles on the jet -- slamming at its tail.

TARMAC

Tito reacts to this madness -- as the chopper plays a deadly game of leap-frog with the jet.

The end of the runway is coming up fast.

Archer crushes the jet's horizontal elevator flap.

JET PILOT

can't budge the jet's jammed yoke. Thwarted, he powers back the throttle. Thrust reverse.

CASTOR

What are you doing?

PILOT

The horizontal elevator's smashed!
We can't lift off!

CASTOR

SHOOTS the Pilot -- then takes the controls. He struggles to maneuver the jet. Suddenly...

A biplane descends right at them -- about to land.

ARCHER

pulls up just as the JET swerves radically to avoid the biplane and SLAMS into the hangar.

JET

plows through the GLASS DOOR, the NOSE-WHEEL SNAPS off. The PLANE SKIDS right into the hangar -- finally stopping at the wings.

F.B.I. CHOPPER

lands. Archer steps out calmly -- like a cop about to write a traffic ticket. He hurries to join more F.B.I. agents rushing into the hangar ahead of him.

INT. HANGAR - DAY

The jet hatch pops open -- Castor leaps from it, FIRING.

Two F.B.I. agents drop -- riddled.

Pollux appears at the hatch -- an F.B.I. sharpshooter FIRES, grazing Pollux's shoulder. Staggered, Pollux falls --

Castor catches him before he hits the floor -- simultaneously BLASTING the sharpshooter.

Castor drags Pollux back into the smoke-filled hangar.

Archer arrives and quickly checks the dead agents, his anger building. He signals Tito and the others to spread out.

DEEP IN HANGAR

A maze of airplane debris and heavy machinery. Led by Archer, the F.B.I. agents pick their way through it.

ROOKIE LOOMIS snaps alert -- did he see something? Advancing carefully, he comes up on...

Castor -- staunching Pollux's shoulder wound. Pollux sees the agent -- and FIRES.

Loomis hits the floor -- his bleeding ear is shredded.

Suddenly a forklift charges down on Castor and Pollux.

Tito is at the wheel. Castor FIRES -- forcing Tito to dive off. The forklift careens on -- driving apart the brothers.

The forklift upends a stack of heavy crates -- pinning Pollux. Castor tries to free his trapped brother.

POLLUX

Forget it -- Go! Go!

He slaps his Glock into Pollux's hand.

CASTOR

Wherever they put you, I'll find a way to get you out...

Pollux starts FIRING -- covering Castor as he runs through a tunnel which leads to an adjoining hangar.

Suddenly Wanda presses her machine-pistol into Pollux's head. As Pollux raises his gun -- Tito grabs his hand.

TITO

-- not unless you want that 200
I.Q. splattered all over the
floor.

(as Archer
approaches)

We got him now, Sean.

ARCHER

That's what you always say. Seal
it off. I'm going in.

Archer moves away from the group and enters the tunnel.

MUSIC as Archer and Castor begin their cat-and-mouse dance.

Sensing Archer, Castor pauses by an old landing gear. He
draws a fresh pistol from his ankle holster and moves on.

Archer pauses at the landing gear... his own stealthy
movements mirroring Castor's.

Castor waits behind a stack of steel drums... his gaze
trying to penetrate the darkness... He SNAPS his fingers.
The sound ECHOES as he tries to draw Archer in.

Archer reacts to the sound and SNAPS back -- answering the
challenge. As the deadly beat between them continues --

BLAM BLAM BLAM! Archer spins away just as Castor OPENS FIRE
from the gloom... one step ahead.

INTERCUT as necessary:

CASTOR

Sean, I'm getting a little annoyed
by your obsessive need to spoil my
fun.

ARCHER

And how much will your 'fun' net
you this time?

BOOM BOOM BOOM! Half-blind SHOTS send Castor spinning. A
moment later, Archer pursues... SNAP! He fits a new CLIP
into his pistol.

CASTOR

What's it to you? I declare it.
Here I am, back in the States for
less than a week --

ARCHER

You're under arrest. Incredibly,
you still have the right to remain
silent --

CASTOR

I've got something going down on the eighteenth... it's gonna be worse than anything God ever dumped on the Pharaoh. I'll give it up -- but my brother and I have to walk.

ARCHER

No discussion -- no deals.

CASTOR

What're you gonna do with me locked up? You'll drive your wife and kid nuts! I bet your daughter is just about ripe by now. What's her name, Janie?

Enraged, Archer steps boldly forward -- trying to draw his enemy out. Silence -- then Archer senses...

Castor is behind him. He FIRES -- Archer dives away. The BARRAGE CONTINUES -- driving Archer back between two huge turbine engines. As Archer reloads, he stares at the control panel switches.

Castor moves in for the kill when he hears a final SNAP-SNAP. Except it isn't a finger snap... it's two switches.

VRRRROOOM! The TWIN ENGINES ROAR on! Unable to fight the churning tornado-force wind... Castor's blasted across the hangar... slamming hard into the far wall.

The ENGINES STOP and Archer emerges -- joined by Tito.

TITO

Tell me he didn't get away again...

Then Tito follows Archer's gaze to Castor's lifeless body. Still as death -- somehow his mocking smile survives.

Una secuencia de *Blade*

4: The Daywalker

The strobe lights quicken to a seizure-inducing intensity. Dennis spins, tumbling into Raquel's arms. She shoves him forward -- Dennis lands on the floor, falling at someone's boot-clad feet. He looks up. A DARK FIGURE sits in the shadows, unnoticed until this moment. The figure stands, moves into the light as time screeches to a halt --

A BLACK MAN,

towers above Dennis, wearing dark glasses and a leather longcoat -- a sneer of cruel contempt etched upon a face tempered by a lifetime of horror. His name is BLADE.

Blade whips open his long coat, shrugging it off, revealing an arsenal of high-tech weapons strapped to his body:

6-point adjustable body armor, a modified CAR-15 assault rifle with an ultra-violet entry light, two Casull .454 revolvers, a "Demon" automatic cross-bow, a bandoleer of mahogany stakes, an Indian-style katar punching dagger -- and last, but certainly not least, his namesake -- a silver sword which is secured in a back-scabbard.

CLOSE ON BLADE

A gaze as cold and pitiless as a midnight sun. The vampire club-goers stare back. Nuclear silence. And then --

All hell breaks loose. With a SNARL, Raquel charges at Blade, moving at superhuman speed, practically a blur --

Blade draws his Casulls, FIRES in multiple directions --

MACRO BULLET SHOT

as a round roars through the air towards Raquel. A silver-tipped dum-dum bullet which explodes on contact.

WHAM! The round punches a fist-sized hole through Raquel's chest, continuing on into the vamp behind her! Vampire blood fountains. Both creatures tumble forward, their bodies liquefying into puddles of black oil which go gurgling down the run-off drains.

Blade continues FIRING, then -CLICK!- magazines empty. Next. He holsters the Casulls, swings up his assault rifle, calmly flicks on the UV entry light mounted above --

MERCURY

leaps twenty feet straight up into the air. We've never seen anything move so fast.

She CRASHES through a glass skylight, disappearing into the night just as -- a shaft of blinding UV "sunlight" cuts across the vampires. They rear back, skin smoking from the light's corrosive effects. Blade opens FIRE, pumping round after round of wooden fragmentation bullets into the crowd -- vampire genocide.

The strobe lights flicker as the mayhem mounts. Some of the vampires try to flee, scurrying up the stairs, but the exit quickly becomes clogged with liquefying bodies --

-- then Blade's CAR-15 jams. The remaining club-goers see their opening, surge forward en masse --

Blade drops the rifle, reaches over his shoulder and -SCHINGGG!- unsheathes his sword with a double-handed grip.

THE SWORD

Four acid-etched feet of blood-soaked Damascus steel. An edge so sharp it could cleave a shadow in two.

Blade moves like lightning, hacking his way into TWO CHARGING VAMPIRES. Blade spins again, cuts ANOTHER VAMPIRE clean in half --

ON THE FAR END OF THE CLUB,

a LATEX-CLAD VAMP makes a break for it. Blade flings his sword, sending it spinning end over end -- THUNK! The sword punches into the vampire's heart. The hellish creature convulses, dies.

Beat. Blade retrieves his sword, then senses --

SOMETHING BIG

rising up behind him. In a flash, Blade swings his sword downward, cutting off the vampire's right hand at the elbow. The severed limb falls to the floor --

-- but it doesn't slow the hulking creature down. It SLAMS into Blade. Blade flies backwards thirty feet, tumbling over tables, slamming into the rear wall so hard that plaster rains down from the ceiling.

Blade suddenly finds himself wrestling with a feral-faced six-foot-something nightmare named QUINN. The vampire rears back its head, jaws stretching wide. Every inch of his face is covered with ritual scarification patterns and Maori-like tribal tattoos.

Blade forces an elbow against Quinn's throat, trying to keep him at bay. With his other hand he reaches to his bandoleer, pulls out a stake -- CRUNCH! Blade shoves the stake through the vampire's larynx. Quinn gurgles, clutches at his throat.

Blade rolls out from under, unholsters the cross-bow secured to his leg. With a flick of a switch the arms of the bow -SNAP!- open, drawing the bow-string taut. Blade FIRES --

The bolt hits Quinn in the shoulder, throwing him backwards and nailing him to the wall. As Quinn reaches over with his other hand to pull out the stake --

Blade FIRES AGAIN. A second bolt slams into Quinn's other arm, effectively pinning him like a butterfly to a board.

UP ABOVE,

mounted in one of the corners, is a security camera. Blade fires a cross-bow bolt straight into the lens.

Blade strides over, placing his sword against Quinn's chest.

BLADE
Where is Deacon Frost?

Quinn glares, trying to speak, gagging on the stake still lodged in his trachea --

BLADE

Got something in your throat.

Blade yanks the stake free. The vampire laughs, air whistling through his ruined larynx.

QUINN

Fuck you, Day-walker, I ain't saying shit --

BLADE

Frost.

Quinn responds with a slew of rapid-fire vampire invectives. Blade sees he's getting nowhere fast, calmly sheathes his sword. He unclips a white phosphorous grenade from his combat harness --

QUINN

You won't stop him, Blade. The Tide's rising, the Sleeper's gonna --

Blade shoves the grenade in Quinn's mouth, pulls the pin. WHOOSH! Quinn goes up like a roman candle. Blade turns, surveying his work, ignoring the howling pyre behind him:

All evidence of the vampires is gone -- with the exception of a few oily-black puddles. Clothes, jewelry -- it's all been burned away by the acidic process of the creatures' accelerated decomposition.

DENNIS sits huddled in a corner, having pissed his pants. As Blade approaches, he cringes back --

DENNIS

Please don't --

Blade simply grabs Dennis by the jaw, tilting his head upward, rotating it from side to side -- looking for bite marks. There aren't any.

Blade moves on, leaving Dennis alone amidst the carnage. As Blade starts up the stairs, he pauses in mid-step --

A COCKROACH

scurries out from underfoot.

Blade adjusts his footfall, sparing the roach. He continues on up the stairs, disappearing in the smoky haze.

CUT TO:

Como ejercicio: Delinee una secuencia en su guión. Encuentre la idea, cree el **contexto**, agregue el **contenido**, luego diseñela focalizando en el principio, en el medio y en el final. Liste cuatro secuencias que necesite escribir en su guión. Como la apertura, los *plot points* al final del Acto I y II, y el final. Diseñelo.

El Plot Point

En donde ilustramos el concepto y naturaleza del plot point

Cuando está escribiendo un guión, no cuenta con ninguna objetividad –ninguna visión general. No puede ver nada excepto la escena que está escribiendo, la escena que escribió y la escena que escribirá. Algunas veces, incluso ni eso puede ver.

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir. Cuando está escribiendo un guión, debe saber hacia dónde va. Debe tener una **dirección** –una línea de desarrollo dirigida hacia la resolución, hacia el final.

Si no la tiene, está en problemas. Es muy fácil perderse dentro del laberinto de su propia creación.

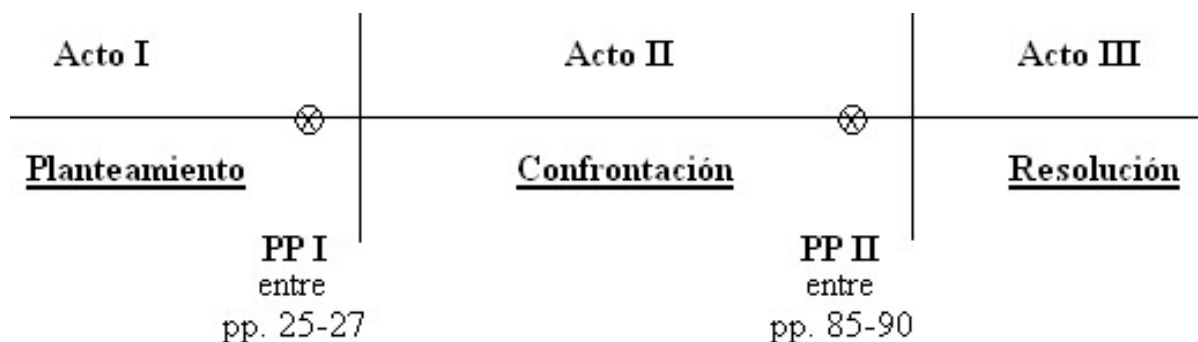
Por eso el *paradigma* es tan importante –le da una dirección. Como un mapa de rutas.

Cuando está **en** el *paradigma*, no puede **ver** el *paradigma*. Por eso el *plot point* es tan importante. El **PLOT POINT** es un incidente o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección.

Hace avanzar la historia.

Los *plot points* al final del Acto I y Acto II **mantienen** el *paradigma* en su lugar. Son las anclas de su historia. Antes de comenzar a escribir, necesita saber cuatro cosas: el final, el principio, el *plot point* al final del Acto I y el *plot point* al final del Acto II.

Aquí está nuevamente el *paradigma*:



A lo largo del libro enfatice la importancia de los *plot points* al final del Acto I y Acto II. Debe conocer los *plot point* al final de cada acto antes de empezar a escribir. Cuando su guión esté completo, debería contener al menos 15 *plot points*. Cuántos tenga dependerá de su historia. Cada *plot point* **hace avanzar** la historia, hasta la resolución.

Barrio Chino está estructurado de *plot point* a *plot point*. Cada *plot point* hace avanzar la acción cuidadosamente.

¿Qué momento, en el Acto I, se engancha a la acción y la hace girar en otra dirección?

Cuando la verdadera Mrs. Mulwray aparece en escena, la acción cambia de un trabajo terminado a una posible demanda y la pérdida de su licencia. Mejor averigua *quién* lo engañó – luego descubrirá *porqué*.

El *plot point* al final del Acto I es cuando la verdadera Mrs. Mulwray aparece. Ese acontecimiento hace girar la acción, llevándola en otra dirección. **Dirección** es una línea de desarrollo.

La muerte de Mulwray presenta otro problema, u obstáculo, para Gittes. En el *paradigma*, el **contexto** dramático para el Acto II es la **confrontación**.

La necesidad dramática de Gittes es descubrir *quién* lo engañó, y *porqué*. Así que Robert Towne creó obstáculos para esa necesidad. Mulwray está muerto. Asesinado, descubre Gittes más tarde. ¿Quién lo hizo? Este es un *plot point*, pero no **el** *plot point* al final del Acto I. Simplemente es un *plot point* dentro de la estructura del Acto II. Hay diez *plot points* como este en el Acto II de *Barrio Chino*.

La muerte de Mulwray es un incidente o acontecimiento que se “engancha” a la historia y la hace girar en otra dirección. La historia **avanza**. Gittes está involucrado, le guste o no.

¿Cuál es el *plot point* al final del Acto II?

Cuando Gittes encuentra los anteojos en el estanque de la casa de Mulwray. Ese es el *plot point* al final del Acto II. “Un incidente o acontecimiento que se ‘engancha’ a la historia y la hace girar en otra dirección”. Todos los demás incidentes o acontecimientos en el Acto II son también *plot points*, hacen avanzar la historia. Pero no son **el** *plot point*.

El Acto III es la **resolución** y lo que Gittes se entera resuelve la historia. Se entera que la chica es la “hija/hermana” de Evelyn Mulwray y su padre, Noah Cross. También responde la cuestión de porqué Evelyn no le hablaba a su padre, y porqué Noah Cross anda tras la chica. También nos enteramos que Cross es responsable de los tres asesinatos, así como de todo lo demás. “O traes el agua hacia Los Ángeles, o llevas a Los Ángeles hacia el agua”, dice.

Ese es el “gancho” dramático de la película. Y funciona, bellamente. La premisa del dinero, el poder y las influencias como fuerzas corruptoras se establece. Como Gittes le dice a Curly en la página 3: “Tienes que ser rico para matar a alguien, a quien sea, y salirte con la tuya”. Si tienes suficiente dinero y poder, parece decirnos Towne, te puedes salir con la tuya en cualquier cosa –incluso el homicidio.

¿Ve cómo los *plot points* al final de Acto I y Acto II se “enganchan” a la acción y la hacen girar en otra dirección? Hacen avanzar la historia hasta su resolución.

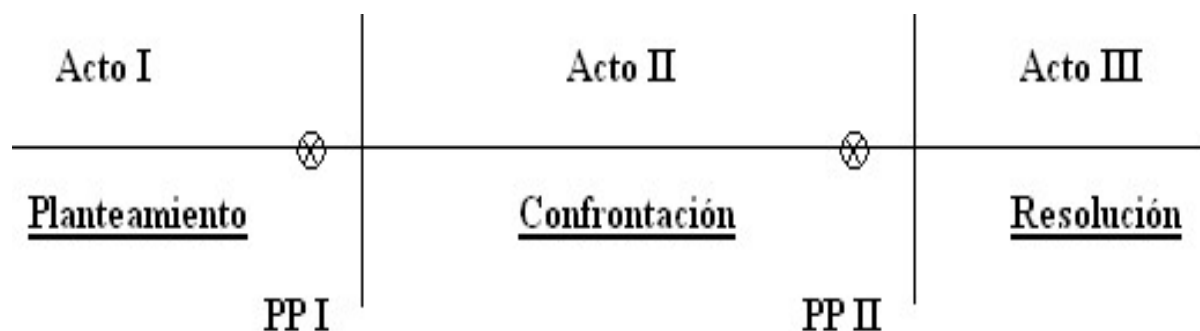
Barrio Chino avanza hacia su conclusión, paso a paso, escena a escena, *plot point* a *plot point*. Hay diez *plot points* en el Acto II y dos en el Acto III.

La próxima vez que vaya a ver una película, vea si puede localizar los *plot points* al final del Acto I y al final del Acto II. Cada película que vea tendrá *plot points* claros. Todo lo que debe hacer es encontrarlos. Alrededor de los 25 minutos de película, un incidente o acontecimiento ocurrirá. Descubra **cuál** es, **cuándo** ocurre. Puede ser difícil al principio, pero cuanto más lo haga, más fácil resultará. Observe su reloj.

Haga lo mismo con el Acto II. Sólo observe su reloj alrededor de los 85 ó 90 minutos de película. Es un ejercicio excelente.

Echemos un vistazo a los *plot points* en *Los tres días del cóndor*.

Aquí está el *paradigma*:



Estamos buscando el *plot point* al final del Acto I y del Acto II.

En *Los tres días del cóndor*, Joseph Turner trabaja para “The American Literary Historical Society”, una célula de “lectura” de la CIA. Los empleados leen libros. Cuando la película abre, Turner está llegando tarde al trabajo y se dirige a cumplir su rutina de oficina. Lo envían a buscar el almuerzo para el equipo, y cuando regresa, todos están muertos, brutalmente asesinados.

¿Quién lo hizo? ¿Por qué?

Turner no tiene tiempo de pensar. Debería estar muerto también –sólo porque fue por el almuerzo sigue vivo. Le toma un tiempo digerir la situación. Cuando lo hace, sabe que alguien lo matará. No sabe quién ni por qué –todo lo que sabe es que será asesinado.

Fin del primer acto.

Lorenzo Semple, Jr. y David Rayfiel, los guionistas, plantearon la historia de la siguiente manera: el Acto I establece que Turner descubrió algún tipo de conspiración desarrollada dentro de la CIA. No sabe *qué* es, sólo que sus amigos y compañeros de trabajo están muertos.

Y él es el siguiente en la lista.

El *plot point* al final del Acto I es cuando **vuelve** de almorzar y descubre que todos están muertos. Es la **reacción** de Turner a este “incidente/acontecimiento” lo que hace girar la acción en otra dirección.

En el Acto II, el contexto dramático es la **confrontación**. Turner encuentra obstáculos en todas partes. Su mejor amigo –también en la CIA– es enviado para encontrarse con él, pero es asesinado, y la culpa recae en Turner. Por necesidad dramática (no puede tener al protagonista hablándose a sí mismo –¡el monólogo no funciona!), rapta a Kathy Hale. Turner es la **víctima** durante todo el segundo acto. Se pasa los siguientes 60 minutos (60 páginas) siendo cazado por el asesino a sueldo Joubert. Turner constantemente reacciona a esta situación.

Cuando es atacado en el departamento de Kathy por un asesino a sueldo, **tiene** que hacer algo. Tiene que invertir la situación. Debe pasar de ser la víctima a ser el atacante, el agresor.

El *plot point* al final del Acto I es cuando Turner invierte la acción –de ser la víctima a ser el atacante, de ser la presa a ser el cazador. Secuestrando a Higgins, Turner “hace girar la acción en otra dirección”.

En el Acto III, Turner sigue la pista hacia el hombre responsable del esquema –Lionel Atwood. Turner confronta a Atwood en su casa, descubre que él creó una CIA dentro de la CIA y es el hombre responsable por las muertes. La razón... campos petrolíferos. Jaubert entra y mata al alto oficial de la CIA, y le persona la vida a Turner. Al menos por ahora. El asesino está de vuelta en la nómina de la “compañía”.

Cuando está escribiendo su guión, los *plot points* se convierten en señales indicadoras, manteniendo unida la historia y haciéndola avanzar.

¿Hay alguna excepción a la regla? ¿Todas las películas tienen *plot points*? ¿Puede pensar en alguna que no la tenga?

¿Qué tal *Nashville*? ¿Es una excepción?

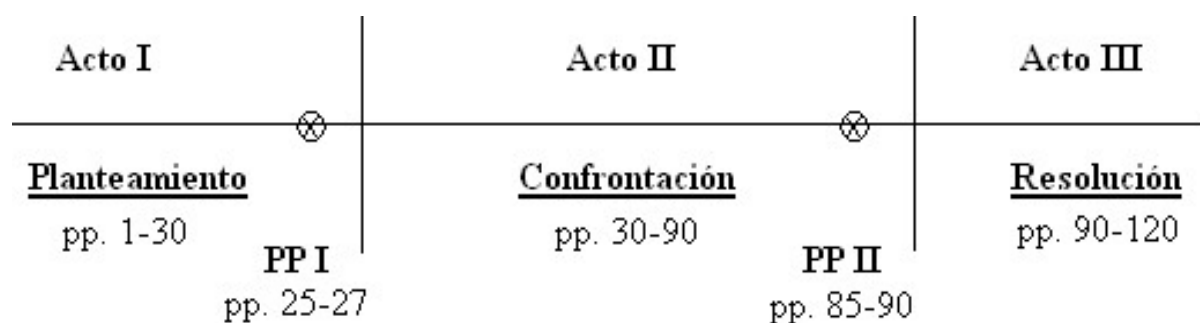
El protagonista de la película —es decir, sobre quien trata la película— es la ciudad de Nashville. *Ese* es el protagonista. **El plot point está en función del personaje.** Siga al protagonista en una historia y descubrirá los *plot points* al final del Acto I y Acto II.

Nashville es el protagonista porque mantiene todo unido, con un **contexto**. Todo ocurre dentro de la ciudad. Hay muchos personajes en la película, y todos ellos hacen avanzar la historia.

Cuando mire una película, determine los *plot points*. Fíjese si el *paradigma* funciona o no.

En lo que a mí respecta, *Encuentros cercanos del tercer tipo* es la película del futuro. En términos de estilo, forma y ejecución, transforma la estructura de una película y nos muestra el mañana hoy.

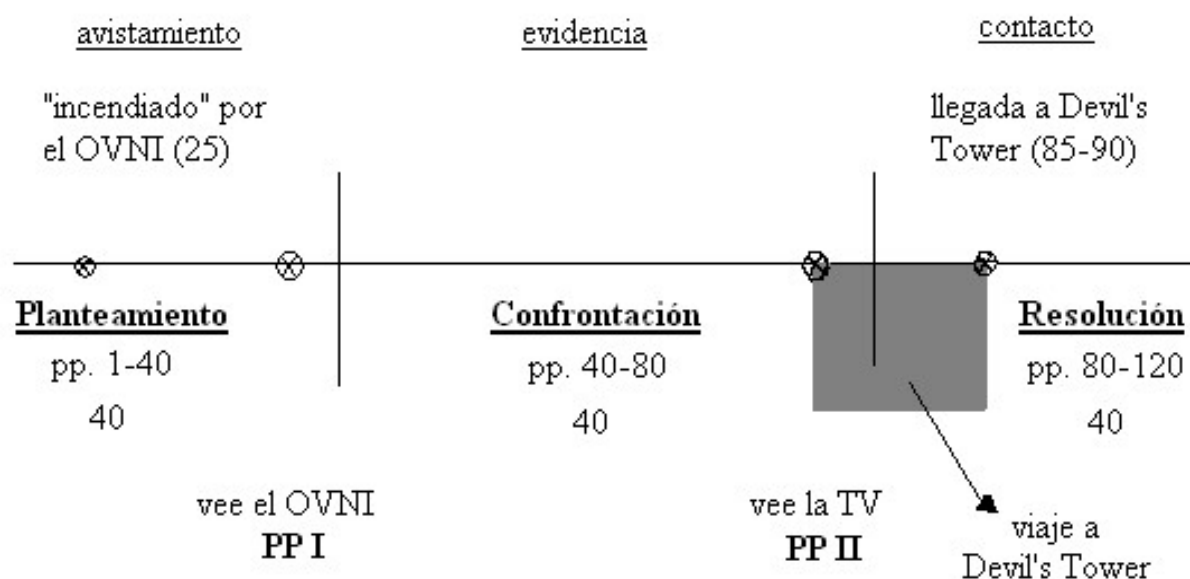
Observe el *paradigma*:



Encuentros cercanos del tercer tipo es una película más visual, más episódica en forma y estructura. Los avances de la película mencionan que un “encuentro cercano” del primer tipo es el *avistamiento* de un OVNI. Los del segundo tipo es *evidencia física* del OVNI. Un “encuentro cercano” del tercer tipo es el *contacto*.

Avistamiento, evidencia física y contacto. La película dramática visualmente estos conceptos. El Acto I es el *avistamiento* del OVNI, el Acto II es la *evidencia física* y el Acto III es el *contacto*.

Este es el *paradigma* para *Encuentros cercanos*:



El Acto I tiene 40 páginas, el Acto II tiene 40 páginas y el Acto III tiene 40 páginas. (En realidad, la película dura 135 minutos, la mayoría en la forma de acción adicional que ocurre durante el viaje entre el *plot point* al final del Acto II y el inicio del Acto III.)

Dentro de la estructura de *Encuentros cercanos*, el paradigma se sostiene, pero cambia para crear una unidad, o bloque, completa de 40 minutos, de acción dramática contenida dentro del contexto cinematográfico: Acto I, *avistamiento*; Acto II, *evidencia física* y Acto III, *contacto*. Creo que esta estructura podría prevalecer en el futuro cercano, ya que es practicada por los jóvenes cineastas en las escuelas de cine.

La **forma** es el futuro.

El conocimiento y dominio del *plot point* son requerimientos esenciales para la escritura del guión de cine. Los *plot points* al final de cada acto son los puntos de anclaje de la acción dramática. Mantienen todo unido. Son las guías, metas, objetivos o puntos de destino de cada acto –forjan eslabones en la cadena de acción dramática.

Como ejercicio: Mire películas y trate de encontrar los *plot points* al final del Acto I y el Acto II. Mire su reloj. Cronométrelos. Observe si funciona el *paradigma*. Si no puede encontrarlos, mire nuevamente. Están ahí.

¿Conoce los *plot points* al final del Acto I y Acto II de su guión?

La escena

En donde nos aproximamos a la escena

La escena es el elemento más importante en su guión. Es donde algo ocurre –donde algo **específico** ocurre. Es una unidad específica de acción –y el lugar donde cuenta su historia.

Las buenas escenas hacen a las buenas películas. Cuando piensa en una buena película recuerda *escenas*, no la película entera.

La forma en que presenta sus escenas en la página afectarán el guión completo. Un guión es una experiencia de lectura.

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

La escena es tan corta o larga como quiera. Puede ser una escena de diálogo de tres páginas o tan corta como un simple plano –un auto circulando por la ruta. La escena es lo que usted quiera que sea.

La historia determina cuán larga o corta es su escena. Sólo hay que seguir una regla: confíe en su historia. Le dirá todo lo que necesita saber.

Encararemos la escena desde dos lados: exploraremos las **generalidades** de la escena, es decir, la **forma**; y examinaremos los **detalles específicos** de la escena. Cómo crea una escena desde los elementos o componentes que tiene dentro de la escena.

Hay dos elementos en toda escena: **LUGAR** y **TIEMPO**.

¿Dónde tiene **lugar** su escena? ¿En la oficina? ¿En el auto? ¿En la playa? ¿En las montañas? ¿Cuál es la **ubicación** o **localización** de la escena?

El otro elemento es el **tiempo**. ¿En qué tiempo del día o la noche tiene lugar su escena? ¿A la mañana? ¿A la tarde? ¿A la tardecita?

Cada escena ocurre dentro de un **lugar** específico en un **tiempo** específico. Todo lo que necesita indicar, sin embargo, es DÍA o NOCHE.

¿Dónde tiene lugar su escena? Adentro o afuera. O INT. para interior y EXT. para exterior. Así, la forma de la escena se vuelve como sigue:

INT. LIVING – NOCHE

O

EXT. CALLE – DÍA

LUGAR y TIEMPO. Necesita conocer estas dos cosas antes que pueda construir y estructurar una escena.

Si cambia el **lugar** o el **tiempo**, cualquiera de las dos, se transforma en una nueva escena.

En *Barrio Chino*, cuando Curly y Jake se mueven desde la oficina de Gittes hasta la recepción, es una nueva escena. Cambiaron de lugar. La escena en la oficina de los socios de Jake es una nueva escena. Cambiaron el **lugar** de una escena –una escena en la oficina de Jake, otra en la recepción y otra en la oficina de los socios de Jake. Tres escenas en la *secuencia de la oficina*.

Si su escena tiene lugar en una casa, y va de la habitación a la cocina y luego al living, tiene tres escenas individuales. Cuando la cámara hace un paneo a la ventana donde el cielo cambia de noche a día y luego hace un paneo de regreso, es una nueva escena. Cambió el **tiempo** de su escena.

Si su personaje está conduciendo en coche por una ruta en la montaña de noche y quiere mostrarlo en diferentes exteriores, debe cambiar sus escenas como corresponda: EXT. RUTA EN LA MONTAÑA – NOCHE a EXT. RUTA EN LA MONTAÑA, MÁS TARDE – NOCHE.

Hay una razón para esto: la necesidad física de cambiar la posición de la cámara para cada escena o plano en el nuevo exterior. Cada escena requiere un cambio en la posición de la cámara (nota: la palabra CÁMARA siempre se escribe en mayúsculas en el guión), y por lo tanto, requiere un cambio en la iluminación. Es por eso que el personal de las películas son tan numerosos y el costo de filmar una película es tan alto, aproximadamente 10.000 dólares por minuto.

Los cambios de escena son absolutamente esenciales en el desarrollo de su guión. La escena es donde ocurre todo –donde cuenta su historia en **imágenes en movimiento**.

La escena se construye en términos de principio, medio y final, como un guión. O puede presentarse una parte, una porción del todo, como mostrar sólo el final de la escena. Nuevamente, no hay una regla –es su historia, así que usted hace las reglas.

Cada escena revela, al menos, un elemento de información necesaria de la historia al espectador. Muy raramente provee más. La información que recibe el espectador es el núcleo o propósito de la escena.

Generalmente, hay dos tipos de escena: una donde algo ocurre **visualmente**, como una escena de acción –la persecución que abre *La guerra de las galaxias* o la escena de pelea en *Rocky*. La otra es una escena de **diálogo** entre dos o más personas. La mayoría de las escenas combinan las dos. En una escena de diálogo, a menudo hay alguna acción desarrollándose; y en una escena de acción, usualmente hay algún diálogo. Generalmente, una escena de diálogo es de tres páginas de largo o menos. Eso son tres minutos de tiempo en pantalla. Algunas veces es más largo, pero no frecuentemente. Si escribe una escena de diálogo entre dos personas, trate de mantenerlo dentro de las tres páginas. No hay lugar en su guión para ser “inteligente”, “ingenioso” o “encantador”. Puede contar la historia de su vida en tres minutos si tiene que hacerlo. La mayoría de las escenas en los guiones contemporáneos son sólo algunas páginas de largo.

Dentro del cuerpo de su escena, algo específico ocurre –sus **personajes** se mueven del punto A al punto B. O su **historia** se mueve del punto A al punto B. Su historia siempre avanza. Inclusive en *flashback*. El **flashback** es una técnica usada para expandir la comprensión del espectador sobre la historia, los personajes y la situación. Su historia se debería ejecutar en acción, no es *flashback*. A menos que sea realmente creativo, como Christopher McQuarrie en *Los sospechosos de siempre* o Woody Allen en *Dos extraños amantes*, evítelos.

¿Cómo crea una escena?

Primero cree el **contexto**, luego determine el **contenido**.

¿Qué ocurre en la escena? ¿Cuál es el **propósito** de la escena? ¿Por qué está allí? ¿Cómo

hace avanzar la historia? ¿Qué ocurre?

Como guionista, es su responsabilidad saber porqué sus personajes están en una escena y cómo sus acciones o diálogos hacen avanzar la historia. Tiene que saber qué le pasa a su personaje **en** las escenas, así como qué les pasa **entre** las escenas. Si usted no lo sabe, ¿quién lo sabe?

Creando el **contexto**, determina el propósito dramático y puede construir su escena línea por línea, acción por acción. Creando el **contexto**, establece el **contenido**.

Okey. ¿Qué hace ahora?

Primero, encuentre los **componentes** o **elementos** dentro de la escena. ¿Qué aspecto de la vida *profesional, personal* o *privada* de su personaje va a revelar?

Supongamos que tenemos tres sujetos queriendo asaltar el banco Chase Manhattan Bank. Suponga que queremos escribir una escena donde nuestros personajes definitivamente deciden robar el banco. Hasta ahora, sólo hablaron sobre esto. Ahora, lo harán. Eso es **contexto**. Ahora, el **contenido**.

¿Dónde tiene lugar su escena?

¿En el banco? ¿En la casa? ¿En un bar? ¿Dentro de un auto? ¿Al aire libre?

Los actores regularmente interpretan “a contrapelo” de una escena, es decir, encaran la escena no por el acercamiento obvio, sino por el *no obvio*. Por ejemplo, interpretan una escena de “enojo” sonriendo suavemente, ocultando su enojo o furia detrás de una fachada de amabilidad. Brando era un maestro en esto.

Orson Wells, en *La dama de Shangai* (*The Lady From Shangai*) tiene una escena romántica con Rita Hayworth en un acuario, frente a los tiburones y barracudas.

Cuando está escribiendo una escena, busque la manera de dramatizarla “a contrapelo”.

Podemos introducir un elemento de suspenso en la escena. Agrega un toque de tensión dramática. Hitchcock lo hacía todo el tiempo.

Una vez que el **contexto** está determinado —el propósito, el lugar y el tiempo— entonces sigue el **contenido**.

Primero, establecer el propósito de la escena.

Segundo, descubra **dónde** tiene lugar la escena y **cuándo**, de día o de noche.

Ya tenemos el **contexto**.

Tercero, encuentre los componentes de la escena.

El **contenido** de la escena ahora se vuelve parte del **contexto**.

Este es un método que le permite estar encima de su historia y no al revés, la historia encima de usted. Como guionista, debe ejercitar **elección** y **responsabilidad** en la construcción y presentación de su escena. Busque conflictos. Haga algo difícil más difícil. Agrega tensión.

La comedia funciona creando una situación y luego dejando que las personas actúen y reaccionen a la situación y entre ellos. En comedia, no puede tener a sus personajes tratando de conseguir la risa; tienen que creer lo que están haciendo, de otra forma se vuelve forzado y artificial, y por lo tanto, no cómico.

Los personajes deben ser atrapados en la red de las circunstancias e interpretar sus roles con exagerada seriedad. El resultado es una comedia como las mejores.

Woody Allen genera hermosas situaciones. Crea situaciones y luego deja que sus personajes reaccionen a ellas. En las comedias, dice Woody Allen, “actuar gracioso es lo peor que puedes hacer”.

La comedia, como el drama, dependen de “gente real en situaciones reales”.

Neil Simon crea personajes maravillosos que operan con propósitos cruzados, luego deja que “las chispas vuelen” mientras encuentran obstáculos tras obstáculos. Establece una situación fuerte y luego pone personas fuertes y creíbles en ellas.

Cuando se prepare para escribir una escena, encuentre el propósito de la escena, luego establezca el lugar y el tiempo. Luego encuentre los elementos o componentes dentro de la es-

cena para estructurarla y hacerla funcionar.

Una de mis escenas favoritas en *Barrio Chino* es cuando Jake y Evelyn están en la casa de ella después de la secuencia en el geriátrico Mar Vista. A Jake le duele la nariz. Le pregunta a Evelyn si tiene algo de peróxido para limpiar la herida y ella lo lleva al baño.

Ella limpia la herida y él nota algo en el ojo de ella, un pequeño defecto de color. Sus miradas se mantienen, luego él se acerca y la besa.

La siguiente escena tiene lugar después que hicieron el amor.

EXT. VERANDA - MULWRAY HOME - NIGHT

Gittes stands on the veranda, smoking a cigarette, staring off into the night.

Evelyn comes out to the veranda, carrying a tray with whiskey and an ice bucket on it. She sets it down. Gittes turns.

GITTES
(watching her pour)
Maid's night off?

EVELYN
Why?

GITTES
(a little surprised, he
laughs)
What do you mean, 'why?' Nobody's here,
that's all.

EVELYN
(handing Gittes his
drink)
-- I gave everybody the night off --

GITTES
-- Easy, it's an innocent question.

EVELYN
No question from you is innocent, Mr.
Gittes.

GITTES
(laughing)
I guess not -- to you, Mrs. Mulwray.
Frankly you really saved my a-- my neck
tonight.

They drink.

EVELYN
Tell me something -- Does this usually
happen to you, Mr. Gittes?

GITTES
What's that, Mrs. Mulwray?

EVELYN

-- Well, I'm only judging on the basis of one afternoon and an evening, but if that's how you go about your work, I'd say you're lucky to get through a whole day.

GITTES

(pouring himself another drink)

-- Actually this hasn't happened to me in some time.

EVELYN

-- When was the last time?

GITTES

Why?

EVELYN

Just -- I don't know why. I'm asking.

Gittes touches his nose, winces a little.

GITTES

It was in Chinatown.

EVELYN

What were you doing there?

GITTES

(taking a long drink)

-- Working for the District Attorney.

EVELYN

Doing what?

Gittes looks sharply at her. Then:

GITTES

As little as possible.

EVELYN

The District Attorney gives his men advice like that?

GITTES

They do in Chinatown.

She looks at him. Gittes stares off into the night.

Evelyn has poured herself another drink.

EVELYN

Bothers you to talk about it, doesn't it?

Gittes gets up.

GITTES

No -- I wonder -- could I -- Do you have
any peroxide or something?

He touches his nose lightly.

EVELYN

Oh, sure. C'mon.

She takes his hand and leads him back into the house.

INT. BATHROOM - MIRROR

Gittes pulls the plaster off his nose, stares at it in the
mirror. Evelyn takes some hydrogen peroxide and some cotton out
of a medicine cabinet. Evelyn turns Gittes' head toward her. She
has him sit on the pullman tile adjacent to the sink.

EVELYN

Doctor did a nice job...

She begins to work on his nose with the peroxide. Then she sees
his cheek -- checks back in his hair --

EVELYN

(continuing)

-- Boy, oh, boy, you're a mess.

GITTES

-- Yeah --

EVELYN

(working on him)

-- So why does it bother you to talk about
it... Chinatown...

GITTES

-- Botherers everybody who works there --
but to me -- It was --

Gittes shrugs.

EVELYN

-- Hold still -- Why?

GITTES

-- You can't always tell what's going on
there.

EVELYN

... No -- Why was it --

GITTES

I thought I was keeping someone from being
hurt and actually I ended up making sure
they were hurt.

EVELYN

Could you do anything about it?

They're very close now as she's going over a mouse very near his eye.

GITTES

Yeah -- Make sure I don't find myself in Chinatown anymore -- Wait a second --

He takes hold of her and pulls her even closer.

EVELYN

(momentarily
freezing)

-- What's wrong?

GITTES

Your eye.

EVELYN

What about it?

GITTES

(staring intently)

There's something black in the green part of your eye.

EVELYN

(not moving)

Oh, that... It's a flaw in the iris...

GITTES

... A flaw...

EVELYN

(she almost shivers)

... Yes, sort of a birthmark...

Gittes kisses her lightly, gradually rises until he's standing holding her. She hesitates, then wraps her arms around him.

INT. MULWRAY BEDROOM - TELEPHONE

On a nightstand, city lights visible through the open window behind it. It is RINGING. Evelyn's arm reaches INTO SHOT. SOUND of something hitting the headboard. Gittes moans.

Es un hermoso ejemplo de lo que debería buscar cuando planea una escena. Encuentre los **componentes** dentro de la escena para hacerla funcionar. En este caso, fue el peróxido en el baño.

Cada escena, como una secuencia o un acto, o todo un guión, tiene un principio, un medio y un final definidos. Pero sólo necesita mostrar **parte** de la escena. Puede elegir mostrar sólo el principio, sólo el medio o sólo el final.

Muy raramente una escena se describe en su totalidad. La escena es un fragmento de un todo. William Goldman una vez contó que no entra en sus escenas hasta el último momento

posible. Es decir, justo antes del final de una acción específica en la escena.

En la escena del baño en *Barrio Chino*, Towne muestra el **principio** de la escena romántica, luego corta al **final** de la escena en la cama.

Usted, como guionista, está en completo control de cómo crea sus escenas para hacer avanzar su historia. Usted **elige** qué parte de la escena va a mostrar.

Como ejercicio: Cree una escena creando un **contexto** y luego estableciendo un **contenido**. Encuentre el **propósito** de la escena, luego elija el **lugar** y el **tiempo** para la escena. Encuentre los **componentes** o **elementos** dentro de la escena para crear conflicto y dimensión y generar drama. El drama, recuerde, es conflicto. Búsquelo.

Su historia siempre avanza, paso a paso, escena a escena, hacia la resolución.

La escritura del guión

En donde hablamos sobre “hacerlo”

Lo más difícil de escribir es saber qué escribir.

Volvamos y veamos de dónde hemos venido. Aquí está el paradigma:



Hemos hablado de un **tema**, como tres sujetos asaltando el Chase Manhattan Bank, y lo descompusimos en **acción** y **personaje**. Hablamos de elegir un **protagonista** o **personaje central** y dos personajes **principales**, y canalizando sus acciones en robar el banco. Hablamos de elegir nuestro **final**, nuestro **principio**, y los **plot points** al final del Acto I y Acto II. Hablamos de **construir el guión** con tarjetas de 9 x 15 y estamos familiarizados con la **dirección** de la historia.

Observe el paradigma: **¡SABEMOS QUÉ ESCRIBIR!**

Hemos completado una forma de preparación aplicable a todo tipo de escritura en general, y el guión en particular. Es forma y estructura. Ahora es capaz de seleccionar los elementos de su historia que cae dentro del *paradigma* de un formato de guión. En otras palabras, sabe **qué** escribir. Todo lo que tiene que hacer ¡es **escribirlo!**

Escribir un guión es un fenómeno asombroso y casi misterioso. Un día está en la cima de algo y al siguiente en la base, perdido en la confusión y la incertidumbre. Un día funciona y al otro día no. Quién sabe cómo y por qué. Es el proceso creativo, desafía cualquier análisis. Es

mágico y maravilloso.

Escribir es una experiencia propia y personal. De nadie más.

Mucha gente participa en la realización de una película, pero el guionista es el único que se sienta y enfrenta a la página en blanco.

Escribir es un trabajo duro, un trabajo del día a día, sentado en frente de la computadora o máquina de escribir o anotador, día y noche, llevando las palabras al papel.

Antes de empezar a escribir, debe **encontrar el tiempo** para escribir.

¿Cuántas horas al día necesita dedicarle a la escritura?

Eso depende de usted. Yo trabajo cuatro horas al día, cinco días a la semana. John Milius escribe una hora al día, siete días a la semana, entre las 5 y las 6 de la tarde. Stirling Silliphant, el guionista de *Infierno en la torre* (*The Towering Inferno*), a veces escribe 12 horas por día. Paul Schrader trabaja en su cabeza una historia durante meses, contándosela a las personas hasta que **sabe** que está completa y luego la escribe en dos semanas. Luego pasa meses puliéndola y arreglándola.

Usted necesita dos o tres horas por día para escribir un guión.

Mire su agenda. Examine su tiempo. Si trabaja tiempo completo, o se ocupa de su casa y su familia, su tiempo es limitado. Tendrá que encontrar el mejor momento para escribir. ¿Es el tipo de persona que trabaja mejor por la mañana? ¿O le toma hasta la tardecita estar bien despierto y atento? A la tardecita puede ser un buen momento. Descúbralo.

Podría levantarse y escribir algunas horas antes de irse a trabajar. O regresar a casa del trabajo, relajarse y luego escribir algunas horas. Tal vez prefiera trabajar a la noche, digamos a las 10 u 11 de la noche, o prefiera irse a la cama temprano y despertarse a las 4 de la madrugada a escribir. Juzgue usted el momento, de día o de noche, en que pueda conseguir dos o tres horas de soledad.

Y unas horas a solas son unas horas a solas. Sin teléfono, amigos, charlas, requerimientos de su pareja o hijos. Necesita de dos a tres horas a solas, sin interrupciones.

Puede tomarle un tiempo encontrar el momento “adecuado”. Bien. Experimente, asegúrese que es su mejor momento para trabajar.

Escribir es un trabajo del día a día. Escribe su guión plano a plano, escena a escena, página a página, día a día. Póngase metas. Tres páginas por día es algo razonable y realista. Eso es casi 1.000 palabras por día. Si un guión es de 120 páginas, y escribe tres páginas por día, cinco días a la semana, ¿cuánto le tomará terminar una primer versión?

Cuarenta días de trabajo. Si trabaja cinco días a la semana, eso quiere decir que puede obtener una primera versión en aproximadamente seis semanas. Una vez que comienza el proceso de escritura, tendrá días cuando escriba diez páginas, días cuando escriba seis y así sucesivamente. Sólo asegúrese de tener tres páginas por día. O más.

Si está casado o en alguna relación sentimental, será difícil —necesita algo de espacio y tiempo en privado, así como apoyo y ánimo.

Cuando está compenetrado en la experiencia de escribir, está cerca de sus seres queridos en cuerpo, pero su mente y concentración está a cientos de kilómetros de allí. Sus personajes están en una situación cargada de alto dramatismo. No puede romper su concentración.

No se sienta “culpable” por tomarse el tiempo que **necesita** para escribir su guión. Debe estar “preparado” cuando escriba, espere “tiempos difíciles” y no lo molestarán si ocurren.

Durante el tiempo que esté escribiendo, entre tres y seis meses, estará de mal humor, explosivo, fácilmente irritable, preocupado y distante. La escritura es un trabajo solitario.

Establezca un horario de trabajo: de 10.30 de la mañana a 12.00 del mediodía. O de 8 a 10 de la noche, o de las 9 de la noche hasta la medianoche. Con un horario de trabajo, el “problema” de la disciplina resulta más fácil de manejar.

Decida **cuántos** días escribirá. Si trabaja tiempo completo, esta en la universidad, o casado o en alguna relación sentimental, no puede esperar escribir un guión trabajando uno o dos días

a la semana. La energía creativa se pierde de esa forma. Tiene que focalizarse y concentrarse claramente en el guión que está escribiendo. Necesita al menos cuatro días por semana.

Con su horario de trabajo planteado puede sentarse a trabajar.

¿Qué es lo primero que ocurrirá?

Resistencia, desde luego.

Después que escriba ABRE A: EXT. CALLE – DÍA, se verá repentinamente en la “urgente” necesidad de afilar su lápiz y limpiar su área de trabajo. Encontrará una **razón** o **excusa** para no escribir. Eso es resistencia.

Escribir es un proceso experimental, un proceso de aprendizaje que involucra la adquisición de habilidad y coordinación.

Experimentara algo de resistencia. Se muestra de muchas formas y la mayoría del tiempo ni nos damos cuenta que está ocurriendo.

Una de mis formas favoritas de resistencia es sentarse a escribir y de repente tener una idea para **otro** guión. Una idea **mucho mejor**. Una idea tan original, tan excitante, que se pregunta qué está haciendo escribiendo “este” guión. Piénselo. Si realmente es una buena idea, se quedará. Simplemente escríbala en una o dos páginas y archívela.

¿Cómo lidia con ella?

Simple. Si sabe que pasará, simplemente dese cuenta cuando ocurra. Cuando este afilando sus lápices o limpiando su área de trabajo, reconozca que eso es lo que está haciendo: ¡experimentando resistencia! Reconozca la resistencia –luego muévase hacia el otro lado. No *pretenda* que *no está ocurriendo*. Una vez que lidie con su resistencia, estará listo para escribir.

Las primeras diez páginas son las más difíciles. Su escritura será torpe y probablemente no muy buena. Está bien. Alguna gente no podrá lidiar con eso. Decidirán que lo que están escribiendo no es bueno. Se detendrán, honestos y juiciosos, porque “saben que no pueden hacerlo”.

Escribir en un aprendizaje de coordinación. Cuanto más lo hace, más fácil resulta.

Al principio, probablemente sus diálogos no serán muy buenos.

Recuerde que el diálogo está en función del personaje. Revisemos el propósito del diálogo:

- hace avanzar la historia,
- comunica hechos e información al espectador,
- revela al personaje,
- establece las relaciones del personaje,
- hace a su personaje real, natural y espontáneo,
- revela los conflictos de los personajes y la historia,
- revela los estados emocionales de sus personajes, y
- subraya la acción.

Su primer intento probablemente sea artificial, cliché, fragmentado y forzado. Pero cuanto más lo haga, más fácil le resultará.

Le tomara entre 25 y 50 páginas hasta que su personaje comience a hablarle. Y **comienzan** a hablarle. No se preocupe por el diálogo. Sólo continúe escribiendo. El diálogo siempre puede arreglarse.

Aquellos que busquen la “inspiración” que los guíe, no la hallarán.

Escribir es un trabajo del día a día, de dos a tres horas diarias, tres o cuatro días por semana, tres páginas por día, diez páginas por semana. Plano a plano, escena a escena, página a página, secuencia a secuencia, acto a acto.

Cuando está **en** el **paradigma**, no puede **ver** el **paradigma**.

El sistema de fichas es su mapa y su guía, los *plot points* sus puntos de referencia a lo largo del camino, la “última estación de servicio” antes de alcanzar el desierto, el final, su destino.

Lo bueno del sistema de fichas es que no puede olvidarlas. Las fichas sirvieron a su propósito. En la computadora, o anotador, “descubre” repentinamente una nueva escena que funciona mejor, o en la cual no había pensado antes. Úsela.

No interesa si quiere quitar escenas o agregar nuevas. Hágalo. Su mente creativa asimiló las fichas de tal manera que puede quitar algunas escenas y aún así seguir la **dirección** de su historia.

Cuando está haciendo las fichas, hace las fichas. Cuando está escribiendo, escribe. Olvide adherirse rígidamente a las fichas. Deje que lo guíen, no que lo esclavicen. Si frente a la computadora tiene un momento de inspiración que le da una mejor y más fluida historia, escríbala.

Siga escribiendo. Día a día, página a página. Y durante el proceso de escritura descubrirá cosas de usted que nunca supo. No se preocupe. Sólo siga escribiendo.

Se moverá a través de las tres etapas de la primer versión de su guión.

La primera etapa es la esta de las “palabras sobre el papel”. Cuando lo pone todo por escrito. Si está en duda de escribir una escena o no, escríbala. Si duda, escriba. Esa es la regla. Si empieza a censurarse acabará con un guión de 90 páginas, y eso es muy corto. Deberá agregar escenas a una estructura ajustada para extenderla y eso es difícil. Es más fácil cortar escenas que agregarlas a un guión ya estructurado.

Continué avanzando en su historia. Si escribe una escena y retrocede para arreglarla, para pulirla y “dejarla bien”, descubrirá que consumió cerca de 60 páginas y quizá cajonee el proyecto. Conozco muchos guionistas que han tratado de escribir un borrador de esta manera y han fallado en terminarlo. Cualquier cambio mayor que necesite hacer, hágalo en la segunda versión.

Habrán momentos en los que no sabrá cómo empezar una escena o qué hacer luego. conoce la escena en la ficha, pero no cómo encararla visualmente.

Pregúntese “¿qué ocurre después?” y obtendrá una respuesta. Usualmente es el **primer** pensamiento que cruza su mente. Atrápelo, y escríbalo. Es lo que llamo la “atrapada creativa”, porque debe ser lo suficientemente rápido como para “agarrarlo” y escribirlo.

Muchas veces tratará de mejorar esa idea para “hacerla mucho mejor”. Si su primer pensamiento es tener la escena en un coche circulando por la autopista, y decide transformarla en un paseo por el campo o por la playa, perderá cierta energía creativa. Hágalo varias veces y su guión reflejará una característica “obvia” y deliberada. No funcionará.

Hay sólo una regla que gobierna su escritura: no importa si es “bueno” o “malo”, sino ¿funciona? ¿Funciona su escena? Si funciona, déjela, no importa lo que digan los demás.

Si funciona, úsela. Si no, no la use.

Si no sabe cómo entrar o salir de una escena, asocie libremente. Deje que su mente se pregunte. Pregúntese la mejor forma de entrar en su escena. Confíe en usted mismo. Encontrará la respuesta.

Si crea un problema, será capaz de encontrar una solución a ese problema. Todo lo que tiene que hacer es buscarla.

Los problemas en un guión siempre pueden resolverse. Si los creó, los puede resolver. Si está atorado, regrese a sus personajes. Vaya a la biografía de su personaje y pregúntele a su personaje lo que haría en esa situación. Obtendrá una respuesta. Puede tomarle un minuto, una hora, un día, varios días, una semana, pero tendrá la respuesta. Probablemente cuando menos la espere, y en el lugar menos pensado. Sólo continúe haciéndose la pregunta: “¿Qué necesito hacer para resolver este problema?”. Paséela por su cabeza constantemente, especialmente antes de irse a dormir. Océpese en eso. Encontrará una respuesta.

Escribir es la capacidad de hacerse preguntas y encontrar las respuestas.

Algunas veces entra a una escena y no sabe adónde está yendo, o qué está buscando para hacerla funcionar. Conoce el **contexto**, no el **contenido**. Así que escribirá la misma escena varias veces, desde distintos puntos de vista, y de todos estos intentos quizá encontrará una

línea que le de la clave de lo que está buscando.

Reescribirá la escena usando esa línea como su pensamiento base, y eventualmente será capaz de crear algo dinámico y espontáneo. Sólo debe encontrar la forma.

Y confiar en usted mismo.

Alrededor de la página 80 ó 90, la resolución se está formando y descubrirá que el guión literalmente se está escribiendo solo. Usted es sólo una especie de médium, puesto para terminar el guión. No tiene que hacer nada. Se escribe sólo.

¿Este método funciona cuando se adapta un libro o una novela?

Sí.

Cuando adapta un libro o una novela, debe considerarla un guión **original basado** en otro material. No puede adaptar una novela literalmente y esperar que funcione.

Cuando adapta un libro para el cine, todo lo que necesita usar el protagonista, la situación y algo de la historia, no toda. Quizá deba agregar nuevos personajes, desechar otros, crear nuevos incidentes o acontecimientos, quizás alterar la estructura completa del libro.

Escribir un guión de cine es escribir un guión de cine. No hay atajos.

Puede tomarle seis u ocho semanas completar su primer versión de “palabras sobre el papel”. Luego estará listo para meterse en la segunda etapa de su primer versión. Tomando una fría, dura y objetiva mirada a lo que escribió.

Esta es la etapa más mecánica y menos motivante de escribir un guión. Tomará lo que quizás sean 180-200 páginas del borrador de su guión y lo reducirá a 130-140 páginas. Eliminará escenas, agregará nuevas, reescribirá otras, y hará cualquier cambio que necesite para llevarlo a una forma factible. Le tomará cerca de tres semanas hacerlo. Cuando haya terminado, estará listo para encarar la tercera etapa de su primer versión. Aquí es donde ve lo que tiene, donde la historia se escribe realmente. La pulirá, acentuará, la afilará y la reescribirá, la reducirá en extensión, y hará que todo cobre vida. Ahora está afuera del *paradigma*, así que ahora puede ver lo que tiene que hacer para mejorarla. En esta etapa quizás reescriba una escena al menos diez veces antes de tenerla correcta.

Descubre que las escenas que **más** le gustan, esos ingeniosos, agudos y chispeantes momentos de acción y diálogo, deben ser eliminadas cuando está reduciendo el guión a una longitud correcta. **Tratará** de mantenerlas –después de todo, **es** su **mejor** trabajo– pero a la larga tendrá que hacer lo que mejor le convenga a su guión. Tengo un archivo de “mejores escenas” donde pongo las “mejores” cosas que escribí. Tuve que eliminarlas para ajustar el guión.

Tiene que aprender a ser cruel escribiendo un guión, para algunas veces tener que eliminar lo que sabe es lo mejor que ha escrito. Si no funciona, no funciona. Si sus escenas sobresalen y atraen la atención hacia ellas mismas, podrían detener el flujo de la acción. Las escenas que sobresalen y funcionan serán las escenas que se recordarán. Toda buena película tiene una o, posiblemente, dos escenas que la gente siempre recuerda. Estas escenas funcionan dentro del contexto dramático de la historia. También son las escenas que se vuelven marca registrada y se reconocen inmediatamente. En *Las locuras del Dr. Mel Brooks (High Anxiety)*, Mel Brooks hizo una película llena de escenas famosas de Alfred Hitchcock. Como espectador, siempre puedo discernir variaciones de “escenas famosas”. Generalmente no funcionan.

Si no sabe si sus escenas “elegidas” funcionan o no, probablemente no lo hagan. Si tiene que pensar en eso, o preguntárselo, significa que no están funcionando. Sabrá cuando una escena funciona. Confíe en usted.

Continué escribiendo. Día a día, página a página. Cuanto más lo haga, más fácil resulta. Cuando esté casi terminando, talvez a 10 o 15 páginas del final, quizás encuentre que se está “aferrando”. Pasará cinco cuatro días escribiendo una escena o una página, y se sentirá cansado y apático. Es un fenómeno natural. Simplemente no quiere terminarlo, completarlo.

Déjelo ir. Dese cuenta que está “aferrándose”, y luego déjelo ir. Un día escribirá “funde a negro, fin” –y habrá terminado.

Está terminado.

Es tiempo de celebrar y relajarse. Todo es parte de la experiencia de escribir el guión de cine.

La forma del guión

En donde ilustramos la simpleza de la forma del guión de cine

Cuando era jefe del departamento de guiones en Cinemobile y leía como tres guiones al día, podía decir por el primer párrafo si el guión estaba escrito por un profesional o un amateur. Una abundancia de ángulos de cámara como planos largos, planos cortos, instrucciones de zoom, paneos y dollies, descubrían inmediatamente a un guionista novicio que no sabía lo que estaba haciendo.

Parece ser que todos tienen una concepción errónea sobre la forma del guión de cine. Algunos dicen que si está escribiendo un guión, está “obligado” a escribir en ángulos de cámara. Si pregunta por qué, murmuran algo sobre que “¡el director sabe qué filmar!”. Así que crean un elaborado y absurdo ejercicio llamado “escribiendo en ángulos de cámara”.

No funciona.

La forma del guión de cine es simple, de echo es tan simple que la mayoría trata de complicarla.

El guionista **no es responsable** de escribir en ángulos de cámara y terminología específica de planos. No es el trabajo del guionista. Su trabajo es decirle al director **qué** filmar, no **cómo** filmarlo. Si especifica cómo se debe filmar cada escena, probablemente el director lo deseche. Y con razón.

El trabajo del guionista es escribir el guión. El trabajo del director es filmarlo. Tomar las palabras sobre el papel y transformarlas en imágenes en la película. La función del director de fotografía es iluminar la escena y posicionar la cámara de manera de capturar cinematográficamente la historia.

Una película es un medio en colaboración, las personas trabajan juntas para crear una película. ¡No se preocupe por los ángulos de cámara! Su trabajo es escribir el guión. Escena por escena, plano a plano.

¿Qué es un plano? La unidad básica del lenguaje cinematográfico es el plano. Desde una perspectiva **espacial**, plano es **el espacio escénico que vemos en el marco del visor de la cámara o en la pantalla**; desde una perspectiva **temporal**, plano (o toma) es **todo lo que la cámara registra desde que se inicia la filmación hasta que se detiene**. En esta última pers-

pectiva, es lo mismo decir “plano” que “toma”.

Un plano es lo que la CÁMARA ve.

Una escena está hecha de planos, tanto de un plano como de una serie de planos. Cuántos o de qué tipo es insignificante. Hay todo tipo de planos. Puede escribir una escena descriptiva como “el sol saliendo sobre las montañas” y el director puede usar uno, tres, cinco o diez **planos** diferentes para captar visualmente la sensación de “el sol saliendo sobre las montañas”.

Una escena se escribe en **planos generales** (o **planos maestros**) o **planos detalle**. Un plano general o maestro, cubre un **área general**: un cuarto, una calle, un lobby. Un **plano detalle** hace foco en una parte detallada o específica del cuarto, digamos la puerta, o el frente de una tienda específica en una calle específica, o un edificio. Las escenas de *Barrio Chino* están en planos generales. *Network* utiliza planos detalle y planos generales. Si quiere escribir una escena de diálogo en plano general, todo lo que necesita escribir es INT. RESTAURANTE – NOCHE, y deje simplemente que sus personajes hablen sin ninguna referencia a la cámara o el plano.

Puede ser tan general o específico como quiera. Una escena puede ser un plano –un coche atravesando la calle– o una serie de planos de una pareja discutiendo en una esquina.

Un plano es **lo que ve** la cámara.

Echemos otro vistazo a la forma del guión.

(1)

4.

(2) EXT. DESIERTO DE ARIZONA - DÍA

(3) Un sol abrasador calcina la tierra. Todo es llano, árido. A la distancia una nube de polvo se eleva mientras un jeep atraviesa el panorama.

(4) EN MOVIMIENTO

El jeep corre a través de atemisas y cactus.

(5) INT. JEEP - CON JOE CHACO

Joe conduce alocadamente. (6) JILL está sentada junto a él, una atractiva chica en sus veinte.

(7) JILL

(8) (alzando la voz)

(9) ¿Qué tan lejos está?

JOE

Como a dos horas. ¿Estás bien?

(10) Ella sonríe cansinamente.

JILL

Lo lograré.

De repente, el motor (11) CREPITA. Se miran preocupados.

(12) CORTE A:

INT. CASA DE DEEMER - OFICINA - NOCHE

DEEMER está sentado en su escritorio. Es un hombre ancho, de barba. Al otro lado de la habitación está sentado JOHN, su vecino adolescente.

DEEMER

Estás loco. Juega al golf profesionalmente, tendrás más oportunidad de triunfar.

JOHN

Nací para ser guionista. Lo sé.

Deemer se levanta y va hacia el librero. Saca un libro y se lo alcanza a John.

(13) LA CUBIERTA DEL LIBRO reza: "Adventures in the Screen Trade" by William Goldman.

(14) DE VUELTA A LA OFICINA

Deemer vuelve a su asiento. John se levanta, sosteniendo el libro como si fuera la Biblia.

JOHN

Realmente aprecio esto.

DEEMER

Léelo cuidadosamente. Puede que cambies de opinión sobre ser guionista.

JOHN

No, ¡nada podría!

EXT. DESIERTO DE ARIZONA - DÍA (MÁS TARDE)

Simple, ¿no?

Esta es la forma apropiada, contemporánea y profesional del guión. Hay unas pocas reglas y estas son las indicaciones:

(1): El número de página va en la esquina superior derecha seguida de un punto.

(2): **Encabezado de escena.** Es la ubicación general o específica. Estamos afuera, EXT., en algún lado del DESIERTO DE ARIZONA, el tiempo es DÍA. Nos dice dónde estamos y qué estamos viendo. INT. para interior y EXT. para exterior. Se escriben todo en mayúsculas y de margen a margen, seguido de un doble espacio hasta la otra línea, que usualmente es una línea de acción. Están precedidas por *uno* o *dos* espacios. El mismo encabezado nunca se repite... debe cambiar el lugar o el tiempo para una nueva. Si sólo cambia el tiempo, coloque (MÁS TARDE) al final del encabezado.

(3): **Línea de acción o indicaciones de escena.** Precedido por un doble espacio. Describa los personajes, lugares o la acción, a espacio simple, de margen a margen. La descripción de personajes o lugares no debería ser más larga que unas pocas líneas. Se escriben en frases simples, evitando las construcciones complejas. Escriba en párrafos pequeños.

(4): **Plano.** Doble espacio. El término general "en movimiento" especifica un cambio en el

foco de la cámara. (**No** es una instrucción de cámara. Es una “sugerencia”).

(5): Doble espaciado. Hay un cambio desde **afuera** del jeep hacia **adentro**. Estamos enfocándonos en el personaje, Joe Chaco.

(6): Los personajes nuevos siempre están en mayúsculas.

(7): **Línea de personaje**. El personaje que habla siempre está en mayúsculas y ubicado en el centro de la página. Un espacio simple separa el nombre del personaje del diálogo o la indicación para el actor.

(8): **Paréntesis o indicaciones al actor**. Las indicaciones para el actor se escriben entre paréntesis debajo del nombre del personaje que habla. Siempre a espacio simple. No abuse de esto. Úselo sólo cuando sea necesario.

(9): **Línea de diálogo**. El diálogo se coloca en el centro de la página, así el personaje que habla forma un bloque en el medio de la página, rodeado de descripción de margen a margen. Los diálogos se escriben siempre a espacio simple. Entre el diálogo y la siguiente línea va un doble espacio, sea esta una línea de personaje o una línea de acción.

(10): Las indicaciones de escena también incluyen lo que los personajes hacen dentro de la escena. Reacciones, silencio y demás.

(11): Los efectos de sonido o la música siempre se escriben en mayúsculas. No abuse de los efectos. El último paso en el proceso de filmación es darle la película al editor de sonido. La película esta “bloqueada”, es decir, las imágenes no pueden ser cambiadas o alteradas. El editor pasará rápidamente a través del guión en busca de referencias a los efectos de sonido y la música, y lo puede ayudar colocándolas en mayúsculas.

(12): **Transición**. Si elige indicar el final de una escena puede escribir “CORTE A:” O “DISOLVENCIA A:” (**disolvencia** quiere decir que dos imágenes se superponen; una se desvanece y la otra se enciende), o “FUNDE A NEGRO”. Los efectos ópticos tales como “fundidos” o “disolvencias” son en realidad una decisión hecha por el director o el editor de la película. No es la decisión del guionista.

(13): El encabezado de escena no siempre es INT. o EXT., pero **siempre** nos dice qué estamos viendo. Aquí, el término INSERTO se usaba para indicar que la cubierta del libro es “insertada” en la escena, así podemos verla. Hoy día INSERTO quedó en desuso, así como cualquier referencia a la cámara. Ahora sólo describa lo que vemos en acción –algunos guionistas colocan en mayúsculas el foco para enfatizar, pero es opcional. Note que hay tres líneas entre un segmento de acción o diálogo y el siguiente encabezado de escena.

(14): Antes, cuando se usaba INSERTO, se repetía un corto encabezado de escena (previamente introducimos la escena mucho antes) para retornar a la escena.

Eso es todo lo que hay sobre la forma del guión de cine. Es simple.

Es una nueva forma para la mayoría de la gente que quiere escribir guiones de cine, así que dese tiempo para “aprender” cómo escribirlo. No tema cometer errores. toma un tiempo acostumbrarse, y cuanto más lo haga, más fácil resulta.

A veces tengo estudiantes que escriben o tipean diez páginas de un guión sólo para “sentir” la forma.

Si va a escribir un guión de cine, ¡hágalo bien! Escriba en la forma del guión desde el principio. Irá en su beneficio.

La palabra CÁMARA raramente se usa en el guión contemporáneo. Si su guión es de 120 páginas, deberían de haber no más que algunas referencias a la CÁMARA. Tal vez diez. “Pero”, dicen algunos, “si no usa la palabra CÁMARA y el plano es lo que la cámara ve, ¿cómo escribe la descripción del plano?”.

La regla es: **¡ENCUENTRE EL CENTRO, EL FOCO DE SU PLANO!**

¿Qué ve la cámara o el ojo en el medio de su frente? ¿Qué tiene lugar dentro del cuadro de cada plano?

Si Bill sale de su departamento hacia su coche, ¿cuál es el foco del plano? ¿Bill? ¿El departamento? ¿El coche?

Bill es el foco del plano.

Si Bill entra en el coche y conduce, ¿cuál es el foco del plano? ¿Bill, el coche o la calle?

Es el coche, a menos que quiera que la escena tenga lugar dentro del coche: INT. COCHE – DÍA. En movimiento o no.

Una vez que determine el foco del plano, está listo para describir la acción visual que tiene lugar dentro del plano.

Compilé una lista de términos para reemplazar la palabra CÁMARA en su guión. Si alguna vez está dudando si usar la palabra CÁMARA, **no la use**. Encuentre otro término para reemplazarla. Estos términos generales usados en la descripción de planos le permitirán escribir su guión de manera simple, efectiva y visualmente.

TERMINOS DEL GUIÓN DE CINE

(para reemplazar la palabra CÁMARA)

REGLA: **ENCUENTRE EL FOCO DE SU PLANO.**

TÉRMINO	SIGNIFICADO
1. PLANO DE (el foco del plano)	Una persona, lugar o cosa – PLANO DE BILL dejando su edificio de departamentos.
2. CON (el foco del plano)	También una persona, lugar o cosa – CON BILL mientras deja su departamento.
3. OTRO ÁNGULO	Una variación de un PLANO – OTRO ÁNGULO de Bill saliendo de su departamanto.
4. PLANO GENERAL	Un cambio de foco en una escena – Va de un PLANO DE Bill a PLANO GENRAL, el cual incluye ahora a Bill y su entorno.
5. NUEVO PLANO	Otra variación de un plano, usualmente usado para “romper la página” para un “aspecto” más “cinematográfico” – UN NUEVO PLANO de Bill y Jane bailando en la fiesta.
6. PDV	El PUNTO DE VISTA de una persona, cómo se ve algo para él – PLANO DE Bill bailando con Jane y desde el PDV DE JANE Bill está sonriendo, divirtiéndose. Esto también se puede considerar el PDV DE LA CÁMARA.
7. ÁNGULO INVERSO	Un cambio en la perspectiva, usualmente lo opuesto de PDV – Por ejemplo, PDV de Bill mientras mira a Jane, y un ÁNGULO INVERSO de Jane mirando a Bill –es decir, lo que ella ve.
8. PLANO SOBRE EL HOMBRO	Generalmente usado para planos de PDV y

ÁNGULO INVESO. Comúnmente, la parte trasera de la cabeza de un personaje está en el frente del **cuadro** y lo que está **viendo** es el background del cuadro. El **cuadro** es la frontera de lo que ve la CÁMARA –a veces referido como “encuadre”.

9. PLANO EN MOVIMIENTO Focalizado en el movimiento de un plano – PLANO EN MOVIMIENTO del jeep cruzando el desierto. Bill conduciendo a Jane hacia la puerta. Ted se mueve para atender el teléfono. Todo lo que tiene que indicar PLANO EN MOVIMIENTO. Olvídense de travelling, paneo, inclinación, dolly, zoom, crane.
10. PLANO CORTO o CERRADO (la cara del personaje o el objeto abarcan todo el encuadre). Lo que dice –corto, cercano. Úselo con moderación, para enfatizar. Un PLANO CORTO de Bill mientras clava los ojos en el compañero de habitación de Jane. Cuando Jake Gittes, en *Barrio Chino*, tiene un cuchillo en su nariz, Robert Towne indica un PLANO CORTO. Es uno de los pocos casos en que usa el término en todo el guión.
11. INSERTO (de algo) Un plano corto de “algo” –una fotografía, el artículo de un diario, algún titular, la cara de un reloj, un reloj pulsera, un número de teléfono se “inserta” dentro de la escena.

Conocer estos términos lo ayudarán a escribir un guión desde una posición de elección y seguridad –así sabe lo que está haciendo sin la necesidad de indicaciones de cámara específicas.

Eche una mirada a la forma del guión moderno. Aquí tiene las últimas diez páginas del guión de *Contracara (Face-Off)*, escrito por Mike Werb y Michael Colleary, una secuencia de acción.

Examine la forma. Busque el foco en cada plano y cómo cada plano presenta un mosaico individual dentro de la secuencia.

(98)

EXT. MEMORIAL SERVICE - DAY

Among the last to leave -- Buzz and Wanda snap alert. Over the CRASHING of the WAVES -- did Wanda hear something?

EXT. BOATHOUSE - DAY

Eve rushes to the car -- it's empty. Jamie is gone.

EVE

Jamie? Jamie!

BULLETS SHRED the WINDOWS behind her.

INT. BOATHOUSE - DAY

During the GUN BATTLE -- we INTERCUT the deaths of Dietrich, Lars and Sasha WITH:

EXT. SEA - LAZZARRO'S ASHES

being scattered at sea.

Castor and Lars RIDDLE Sasha. She drops. Archer FIRES back -- killing Lars and driving Castor back.

Archer leans beside the mortally-wounded Sasha.

SASHA

... Help Adam... don't let him end
up like us...

She dies in his arms. Wounded, Dietrich crawls over. Seeing his sister, Dietrich rises in horror...

DIETRICH

Sasha -- !

BOOM BOOM BOOM! Castor wastes Dietrich. Archer BLASTS back -- driving Castor outside. Archer pursues.

(99)

EXT. BOATHOUSE YARD - VARIOUS SHOTS - DAY

Archer emerges into the maze of dry-docked boats. Silently checking his clip, he discards the empty gun.

Castor moves stealthily through the narrow paths. Hearing a NOISE behind him --

BOOM! Castor FIRES -- blowing apart an under-repair hull. He advances toward the boat, gun ready, when Archer appears behind him and follows -- one step, two steps -- until --

Castor stops -- then whirls as Archer leaps.

The men collapse hard. Castor's pistol clatters across the yard toward the docked boat.

Archer and Castor brutally strangle each other -- digging their fingers deep into their throats. They throttle each other so hard, Archer's larynx vocal chip is dislodged.

His VOICE CHANGES, ECHOING with garbled. STATIC.

ARCHER

Give up, Castor. People are going
to find out.

CASTOR

Not if I kill you first.

They scramble for the gun -- but a hand reaches out from the docked boat and picks it up. Archer and Castor stop dead in their tracks because --

Jamie appears, holding the pistol.

CASTOR
Give it here, Jamie.

ARCHER
No, Jamie. Don't do it!

Everybody gawks -- because Archer and Castor are now...

Both speaking in Archer's true voice.

(100)

And nobody is more confused than Jamie.

ARCHER
Listen to my voice, Jamie. I'm
your father.

CASTOR
It's a trick, Jamie. I'm your
father.

Jamie swings the gun back and forth -- baffled.

CASTOR
Shoot him, Jamie.

ARCHER
Jamie...

CASTOR
Shoot him!

Jamie FIRES. Archer reels -- as a slug grazes his shoulder. Castor snatches the PISTOL from Jamie's hand.

CASTOR
You dunce. No kid of mine would
miss so badly.

He aims the gun at Archer's head.

WANDA (O.S.)
Hold it.

Wanda and Buzz have burst onto the terrace -- their guns leveled. Eve and more agents are right behind.

CASTOR
Just saving the taxpayers the cost
of a trial. So take a hike.

WANDA

You're both under arrest until a
D.N.A. test proves who's who.

CASTOR

I'm ordering you to back off!

Several agents waver -- unsure. But not Wanda and Buzz.

WANDA

Put the gun down --

BUZZ

-- Now!

CASTOR

(beat)

Can't blame me for trying.

(101)

He grabs a shocked Jamie -- shoving the gun under her chin.

Archer struggles to his feet as --

Castor -- using Jamie as a shield -- backs out the gate to
the garden. Archer follows -- cautiously.

CASTOR

Say goodbye to Daddy --

Jamie whips out the switchblade -- sinks it into Castor's
thigh and twists. She dives away. FIRING wildly, Castor
staggers back through the gate.

CASTOR (O.S.)

You ungrateful delinquent!

OUTSIDE GATE

As Castor turns and staggers away -- he runs smack into a
confused security agent.

CASTOR

Give me your weapon -- now!

The agent hands over his UZI -- and Castor PLUGS him.

BOATYARD

Archer and Eve make sure Jamie's okay.

JAMIE

(to Archer)

Who are you? Will someone please
tell me what's going on?

Archer rushes to the gate and hauls it open.

CASTOR

limps away from the boatyard, towards the slips -- alive with sunbathers and yachters.

EXT. MARINA DOCKS - DAY

Castor hustles along until he finds what he's looking for --

Twin Cigarette BOATS -- racing boats -- being TUNED UP by their suntanned crews. He jumps into one of the boats.

BOAT CAPTAIN

Hey -- !

Without even looking, Castor SHOOTs the guy dead. In a flash -- Castor THROTTLES up the BOAT. He sees --

(102)

CASTOR'S POV

Archer running down the dock toward the adjoining boat.

CASTOR

FIREs -- peppering the dock.

Archer knocks the boat owner to safety -- as the BAIT HOUSE BLOWS UP behind him. Archer rolls into the boat -- FIRING.

Castor's hit! A slug grazes his shoulder. He grabs the THROTTLE -- taking off.

ARCHER

FIREs UP the second BOAT -- in pursuit. Castor BLASTs back -- SHATTERING Archer's BOAT COMPASS.

CIVILIAN BOAT

speeds toward him -- causing a near-miss.

ANOTHER ANGLE

Running parallel, Archer and Castor BLAST at EACH OTHER at point-blank range. Their boats smash and pound each other.

A police boat closes in on them.

Castor FIREs at the police -- obliterating both crew and boat. The POLICE BOAT'S rear SMASHES into Archer's craft.

Archer's BOAT plows up and through the other. EXPLOSION! Momentum carries Archer across -- and back into the water.

The boat lands right next to Castor's.

Archer and Castor resume their battering... approaching a --

TUG

pulling a barge.

Castor forces Archer into its path. At the last moment...

Archer leaps onto the bow of Castor's boat as -- KA-BOOM!
Archer's boat crashes into the BARGE which EXPLODES.

CASTOR

swerves wildly -- trying to throw Archer off.

Archer can only watch as Castor reaches for another clip.

But the boat hits a wave...

(103)

Castor loses the gun -- which skids away. Archer slips, his head hanging over the side. Castor tries to ram Archer, but he pulls himself up just in time.

Castor grabs the anchor -- swings it. WHUNK! It sinks into the deck beside Archer -- but the chain is around his neck.

As Castor tries to strangle him -- Archer headbutts Castor, who reels -- snagging his leg around the chain. Castor falls back -- plunging toward the water.

Archer tries to hold Castor up... as the boat speeds toward --

PIER

Archer yanks Castor back onto the deck as the BOAT BOUNCES OFF the pier pilings. But as they slug it out...

ANOTHER ANGLE

WHAM! The BOAT careens off a piling -- and ROARS straight for the shipyard. COLLIDING with a shoreline obstruction --

The BOAT FLIPS, stern over bow...

Archer and Castor go flying... onto the beach.

EXT. BEACH - DAY

Archer and Castor lie dazed... then stir. Castor sees the pistol lying half-buried... he reaches for it. But --

Archer gets it first. He aims it at Castor as they rise.

CASTOR

You won't shoot me, Sean. I'm unarmed...

ARCHER

Okay, I have a confession to make... but you aren't gonna like it... You're right, I won't shoot you. Not in the face anyway.

BOOM -- Archer SHOOTS Castor in the chest! He jerks and reels -- dropping to his knees. He looks at Archer in total disbelief. Then he sinks to the ground and lies still.

Exhausted, Archer lets the empty gun drop. Then he turns and sees an F.B.I. chopper heading his way. Relieved, he turns back to Castor, but -- Castor's body is gone!

Castor is crawling toward the flipped boat's spinning stabilizing screw. Archer FIRES -- hitting Castor in the leg. He buckles... but keeps going.

(104)

Archer leaps on him -- they struggle as Castor tries to bury his face on the spinning blade.

CASTOR

It'll never be over, Sean... every time you look in the mirror... you'll see my face...

They struggle as the propeller blade. Gets closer, closer -- slicing into "Archer's" cheek. At the last instant...

Archer reaches the anchor-chain. He wraps it around the screw -- stopping the whirling blades.

Castor finally sinks to the ground -- and no longer moves.

Archer takes Castor's hand -- trying to tug off his wedding ring. Just when he almost has it off -- Castor suddenly grabs Archer's wrist and holds it tight.

Eye contact between the two men. Castor smirks, his grasp slackening... as he finally fades away. Archer lets Castor's hand drop, then slides the ring on his own finger.

ANOTHER ANGLE

The chopper lands. Buzz and Wanda rush over.

BUZZ

You okay, Archer?

ARCHER

What did you call me?

WANDA

He called you 'Archer' -- sir.

Archer finally realizes -- they actually mean him. He smiles -- Sean Archer's long lost smile.

EXT. SHIPYARD - SUNSET

F.B.I. med-teams strap Archer onto a gurney. Castor's inert body is beside him.

EVE

Hang on, Sean... they're bringing
in their top surgical team from
D.C...

ARCHER

(re: Castor)

How is he?

EVE

No life signs at all. He's a
turnip.

(105)

ARCHER

That's what they always say...

He passes out as the F.B.I. medics load him onto the med-evac chopper. Wanda prevents Eve from climbing aboard.

WANDA

I'm sorry, Eve. You can't come.
(to Buzz)
Take her home.

EVE

But he's my husband!

WANDA

But he works for us.

Wanda gets on the med-evac chopper; it lifts off, leaving a furious Eve and a confused Jamie behind.

JAMIE

Will Dad be Dad again?

EVE

I hope so, honey.

JAMIE

And you guys say my life is
screwed up...

In the swirl of dust, they watch the chopper fly away.

INT. ARCHER'S HOUSE - DAY

Maybe days, maybe weeks later -- no way to tell. Eve is at the dining room table, catching up on medical reports.

Sensing something, she looks up and sees a silhouette at the front screen door -- a man's silhouette.

ARCHER (O.S.)

Hello, Eve.

Pulse pounding, Eve frantically pushes open the door to glimpse the face of the man with Archer's voice.

It's Sean Archer. Eve stares -- then touches his face carefully, tenderly -- around the tiny residual scar. Then, she pulls him tight -- holding on for dear life.

JAMIE (O.S.)

Dad?

Jamie is there. Archer smiles -- gently, almost sadly -- with a softness and genuineness that Castor Troy could never feel, could never fake.

(106)

She rushes to him. The whole family hangs on, hugging and kissing -- for the first time ever, really together.

JAMIE

I'm sorry I shot you, Dad. Am I grounded?

Archer smiles and holds her tighter. But as they draw Archer inside, he hesitates.

ARCHER

I have something to ask you -- to ask both of you...

He steps aside -- revealing Castor's son.

ARCHER

This is Adam. He needs a place to live... just for a little while.

Eve looks at Archer -- she sees what this means to him and, what the hell, there's plenty of time now to talk.

EXT. ARCHER'S HOME - CONTINUOUS ACTION - DAY

As the family heads inside, the door closes, shutting us out.

DISSOLVE TO:

INT. MATTHEW'S OLD ROOM - NIGHT

Archer gives Adam an old teddy bear -- rocking the child until he finally drifts off into dreamland.

INT. JAMIE'S ROOM - NIGHT

Archer watches Jamie sleep. He draws the comforter over her -- she stirs, and pulls it in tighter.

INT. MASTER BEDROOM - NIGHT

Eve gets undressed... waiting for Archer.

EVE

How was your first day back?

No reply... Eve hears WATER RUNNING. She approaches Archer, who's bent over the sink, washing his face.

EVE

Sean?

Archer stands up -- revealing Castor's face in the bathroom mirror. Eve chokes back a scream.

Archer turns and faces her -- with his true face. He sees her terrified expression, turns back to the mirror -- and sees his own face looking at him. But he understands.

(107)

He embraces Eve... holds her tight. She responds, happy to have him home again. We STAY ON his familiar smile and...

FADE OUT.

THE END

Note cómo cada plano describe la acción y los términos de la lista se usan para darle un aspecto “cinematográfico” sin recurrir a excesivas instrucciones de cámara.

Como ejercicio: Escriba algo en forma de guión. Recuerde encontrar el “foco” del plano. Muchas veces resulta útil agarrar un guión y simplemente tipear o escribir diez páginas de él. Diez páginas cualquiera servirán, simplemente para “sentir” la forma del guión de cine.

Dese algún tiempo para aprender cómo hacerlo. Podrá ser incómodo al principio, pero se irá haciendo más fácil.
