



La Suma de Todos



Comunidad de Madrid

www.madrid.org

TRAS CINE

**CAMPAÑA DE
SENSIBILIZACIÓN
AL CINE PARA
PROFESORES
Y ALUMNOS**

**DE OCTUBRE DE 2012
A MAYO DE 2013**





Cuadernos
TRASCINE 2013
para el profesorado

INTRODUCCIÓN

El Programa **Trascine**, promovido por la Comunidad de Madrid, presenta el cuarto número de *Cuadernos para el profesorado*. Nos gustaría que este material sirviera de apoyo a los profesores que deseen trabajar, en el aula, la escritura de guion cinematográfico.

Desde el equipo de Kinoki animamos al profesorado a participar en el Concurso de Guiones que promueve el programa este año por primera vez.

El contenido del cuaderno es el siguiente:

- Conceptos teóricos básicos sobre la escritura de guiones.
- Guía para la escritura de un guion.
- Ejercicios prácticos para trabajar en el aula.
- Reflexiones sobre la escritura de guiones en general y del cortometraje en particular.
- Entrevistas a los guionistas: Sergio Barrejón, Arturo Ruiz y Rafa Russo
- Publicación de 3 guiones de cortometrajes: *El encargado*, *El viaje* y *Nada que perder*.
- Vocabulario básico en torno al guion.
- Material audiovisual de apoyo.



CONSEJERÍA DE EMPLEO, TURISMO Y CULTURA
Comunidad de Madrid

Esta versión digital forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Empleo, Turismo y Cultura de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión se encuentran amparadas por el marco legal de la misma

www.madrid.org/culpubli
culpubli@madrid.org



kinoki



S.COOP.MAD.



ÍNDICE

1.-Los guionistas. Biofilmografía de Sergio Barrejón, Arturo Ruiz y Rafa Russo	06
2.-Las historias necesarias. Del mito al relato cinematográfico	
2.1. La trama maestra	09
2.2. La morfología del relato	11
3.-¿Qué es un guion?	
3.1. El relato: historia y discurso	13
3.2. El narrador	
3.3. Los personajes	14
3.4. La estructura clásica en tres actos	18
3.5. El paradigma de Syd Field	19
3.6. La trama	20
3.7. El conflicto	21
3.8. El tiempo y el espacio	22
3.9. El tema	23
3.10. La secuencia	24
3.11. Los recursos sonoros	26
4.-Etapas en la escritura de un guion	
4.1. La idea o <i>story line</i>	
4.2. La sinopsis	28
4.3. La escaleta	29
4.4. La secuencia	
4.5. El guion	
4.6. Consejos para jóvenes guionistas	30
4.7. Películas y libros recomendados	
5.Los géneros cinematográficos	
5.1. Tragedia, comedia y drama	
5.2. Los géneros: años cuarenta	31
6.Guiones y entrevistas con los guionistas	
6.1. Entrevista a Sergio Barrejón	39
6.2. Guion: <i>El encargado</i>	40
6.3. Entrevista a Arturo Ruiz	45
6.4. Guion: <i>El viaje</i>	
6.5. Entrevista a Rafa Russo	53
6.6. Guion: <i>Nada que perder</i>	55
7. Vocabulario básico	70
8. Bibliografía	75

1. LOS GUIONISTAS. BIOFILMOGRAFÍA DE SERGIO BARREJÓN, ARTURO RUIZ Y RAFA RUSSO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Sergio Barrejón, Arturo Ruiz y Rafa Russo. Sin su colaboración, la edición de este cuaderno no hubiera sido posible.

SERGIO BARREJÓN. Entre 1994 y 1999 estudia Comunicación Audiovisual y Arte Dramático en Madrid, si bien no finaliza ninguna de las dos carreras. Entre 1999 y 2004 trabaja como realizador de programas en Sogecable y Canal +. Desde 2004 es guionista de series de televisión como *Amar en tiempos revueltos* o *La señora*.

Ha participado en una docena de cortometrajes, que acumulan varios cientos de selecciones y más de cien premios en festivales de todo el mundo. Entre ellos destaca: *Éramos pocos*, nominado al Óscar en 2007 y de cuyo guion es coautor; *El encargado*, que dirigió en 2008 y fue nominado al Goya en 2009, además de ganar veinte premios en festivales de todo el mundo; *La media pena*, preseleccionado para el Goya 2013, seleccionado en 125 festivales y ganador de más de 25 premios; *La culpa*, ganador del YourFilmFestival de YouTube, y del que es coproductor.

Ha sido jurado de festivales internacionales, fue invitado al Berlinale Talent Campus, es profesor de guion en el Máster de Guion de la Universidad Pontificia de Salamanca y en la ECAM de Madrid, y fundó la bitácora colectiva de guion *Bloguionistas*.

En otoño de 2011 se rodó su primer largometraje como guionista, *Hijo de Caín*, dirigido por Jesús Monllaó y protagonizado por José Coronado. *STOP* es su último trabajo como director, y ha recibido el apoyo económico de Amnistía Internacional.

ARTURO RUIZ. Licenciado en Derecho y diplomado en Realización, lleva desde el año 2000 desarrollando proyectos audiovisuales como guionista, director y productor. Sus cortometrajes han recibido más de 180 premios en festivales españoles e internacionales y dos nominaciones a los premios Goya, de la Academia Española.

Como guionista ha escrito los largometrajes: *El perfecto desconocido*, dirigido por Toni Bestard (guion seleccionado en el Laboratorio de Guionistas Sundance-Morelia 2008) y estrenado en marzo de 2012; *La carga*, dirigido por Alan Jonsson Gavica (en fase de preproducción); *Las palabras de Abu*, dirigido por Guillermo Ríos (en fase de desarrollo); *Sol de poniente* (guion subvencionado por el ICAA en Desarrollo de Guiones 2008 y seleccionado en el Laboratorio de Guionistas Sundance-Oviedo 2011).

Como guionista y director ha dirigido los siguientes cortometrajes: *La última secuencia* (2011), *Paseo* (2007), *Siete* (2004) y *Expediente W. C.* (2002). Asimismo ha producido *Equipajes* (2006), *Niño vudú* (2004) y *El viaje* (2002), películas en las que también participó como guionista.

Para teatro ha escrito *Torero* (coescrita con David Desola y actualmente en gira).

RAFA RUSSO. Comienza su carrera artística como músico en Nueva York y Londres. Paralelamente, desarrolla su carrera como guionista de cine y más tarde como director. Su primer guion, *Lluvia en los zapatos*, gana la atención de numerosos productores y finalmente la película es producida por María Ripoll y protagonizada por Penélope Cruz. La película fue vendida a más de veinticinco países de todo el mundo y obtuvo, entre otros galardones, el premio al mejor guion en el Festival de Montreal, en 1998.

A partir de entonces, se lanza a la dirección de cine y, tras colaborar en el guion de la película *Aunque tú no lo sepas*, de Juan Vicente Córdoba, dirige dos cortometrajes: *El cumplido* (2000), con Luis Tosar y Paulina Gálvez, y *Nada que perder* (2002), con Jorge Bosch y Pilar Punzano. Con este último obtuvo cuarenta premios en festivales nacionales e internacionales, así como el Goya al Mejor Cortometraje del año 2002. También escribió el guion del cortometraje *Hoy por ti, mañana por mí* (2002), dirigido por Fran Torres, que obtuvo más de treinta premios en certámenes nacionales e internacionales.

En 2006, se estrenó su primer largometraje como director, *Amor en defensa propia*, ganador del Premio a la Mejor Ópera Prima en el Festival de Alcalá. Como guionista para televisión destaca su participación en las series *Clara Campoamor, una mujer olvidada* (2010) y *Concepción Arenal* (2012).

En 2009, publicó su primer libro de relatos, *Pisos vacíos*, en la editorial Caballo de Troya (Mondadori).

2. LAS HISTORIAS NECESARIAS. DEL MITO AL RELATO CINEMATográfico

El mundo consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad, y con un apetito tan desmedido, que las artes narrativas se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida. Nuestro deseo de historias refleja la profunda necesidad humana por comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva.

Robert McKee

Los seres humanos han generado a lo largo de su existencia un sinnúmero de relatos que han adoptado, según la época, diferentes formatos. Podríamos definir "relato" como la narración de una serie de experiencias universales, iluminadas por una época.

Hubo un tiempo en el que las historias se transmitían de modo oral, a través de los mitos, formas concentradas de experiencia gracias a las cuales se transmitía todo lo necesario para la supervivencia de las personas pertenecientes a una comunidad. El origen de los mitos se encuentra en el hecho de que el hombre es un animal cultural, un ser que regula su comportamiento según pautas aprendidas de sus semejantes, un ser que emplea símbolos, ideas y ritos para relacionarse con el mundo y que tiene necesidades artísticas de expresión.

El término «mito» proviene del griego y significa 'palabra, cuento, noticia o fábula'. En la sociedad primitiva el mito no se concebía como una ficción, sino como una realidad vivida que había sucedido en los tiempos originarios y que desde entonces actuaba en el destino del mundo y los seres humanos. Los mitos cumplían tres funciones: explicativa, operativa y narrativa. Explicaban el sentido profundo del mundo y daban cuenta de las grandes cuestiones que no se podían comprender, enseñaban lo permitido y lo prohibido, entretenían y producían goce estético.

La función operativa y la función narrativa se mantuvieron a lo largo de tiempo, mientras que el mito era desposeído de su función explicativa, evolucionando hacia nuevas formas de relato, como fueron las leyendas, los cuentos populares, las obras de teatro y las novelas.

En 1895, con la invención del cinematógrafo, se abre una nueva vía para la narración de historias. Si bien en un principio los hermanos Lumière rechazaban la idea de que su instrumento fuera utilizado para tales propósitos, pues había sido concebido con fines científicos, el desarrollo de las técnicas del montaje y del lenguaje cinematográfico permitieron a los directores de cine utilizar el nuevo medio para contar historias, que en un principio fueron importadas del teatro y de la literatura.

El cine como medio tiene sus propias características técnicas y narrativas, pero responde al mismo principio esencial de los otros medios narrativos: la necesidad que tenemos los seres humanos de acceder a contenidos que nos permitan experimentar una vivencia artística compartida. Lo que hace el cine, en muchos casos, es evocar los modelos narrativos anteriores, con una puesta en escena que provoca que una determinada historia resulte contemporánea.

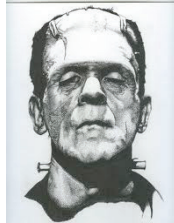
Conocer las historias ancestrales puede ayudar al guionista a profundizar en los temas y en las tramas de su relato.



EL MITO DE PROMETEO

Prometeo era un Titán que decidió robar el fuego a los dioses para entregárselo a los humanos que él había creado. Trató de reemplazar la fuerza creadora divina en su afán de imitar a los dioses, pero fracasó y fue castigado por Zeus.

En esencia, Ridley Scott vuelve a contarnos esta fábula en *Blade Runner* para reflexionar sobre la tragedia de los hombres artificiales, los *replicantes*, que llegan a rebelarse contra su creador. Es la misma trama que inspira *Alien: Resurrección*, *Frankenstein* o *El show de Truman*.



Mary Shelley publica en 1818 *Frankenstein o el moderno Prometeo*, que se enmarca en la tradición de la novela gótica. El texto explora temas tales como la moral científica, la creación y destrucción de vida y la audacia de la humanidad en su relación con Dios. El moderno Prometeo no es castigado por los dioses, sino por su propia creación.

En 1931, James Whale realizó una adaptación de la obra de teatro de Peggy Webling, que se había inspirado a su vez en la obra de Shelley.



Blade Runner, Ridley Scott, EE. UU. 1982

La película describe un futuro en el que seres fabricados mediante ingeniería genética, a los que se denomina *replicantes*, son empleados en trabajos peligrosos y como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra. Estos replicantes se asemejan físicamente a los humanos, aunque tienen una mayor agilidad y fuerza física, pero carecen de la misma respuesta emocional y de empatía. Los replicantes fueron declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín ocurrido en el planeta Marte, donde trabajaban como esclavos. Un cuerpo especial de la policía, Blade Runners, se encarga de rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se encuentran en la Tierra.

REPLICANTE

He visto cosas que vosotros no podríais creer.
Naves de ataque ardiendo más allá de Orión. He
visto rayos-c brillando cerca de la Puerta de

Tannhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.



El show de Truman, Peter Weir, EE. UU., 1998

La película gira en torno al programa de televisión *The Truman Show*, una invención del productor ejecutivo Christof, quien construye la vida de Truman Burbank, desde su nacimiento, como si fuera un personaje de ficción. La vida de Truman es filmada mediante miles de cámaras ocultas, las veinticuatro horas del día, y es transmitida en vivo a todo el mundo.

Sin embargo, pese al control de Christof, Truman ha sabido comportarse de maneras inesperadas, especialmente al enamorarse de una extra, Sylvia, y no de Meryl, la actriz destinada a ser su esposa. Finalmente, Truman se rebela contra su creador y decide atravesar la puerta hacia el mundo real. Los telespectadores reunidos celebran con entusiasmo la fuga de Truman y el equipo ejecutivo ordena el corte de la emisión. El espectáculo ha terminado.

EJERCICIOS DE ESCRITURA CINEMATOGRÁFICA

Escribe un relato a partir de un mito clásico. Adapta a la vida contemporánea los personajes y las acciones que aparecen en el mito.

2.1. LA TRAMA MAESTRA

La idea de trama maestra parte de una premisa: el número de historias es infinito, pero el número de tramas maestras no. Las tramas maestras son patrones comunes que se encuentran en un sinnúmero de historias y que pueden servir de guía o inspiración para la creación de un relato concreto.

Según Roland Tobías, existen veinte tramas maestras de las que parten todas las historias posibles. Estas tramas pueden ser útiles a la hora de plantearse la creación de un relato cinematográfico.

- **La búsqueda.** Distingue entre el propósito u objeto buscado y la motivación, el porqué de la búsqueda. El protagonista regresa siempre al punto de partida y atraviesa un proceso de maduración interior (*Jasón y los Argonautas*, *El mago de Oz*).
- **Aventura.** El énfasis no recae en el protagonista ni en su transformación, sino en el viaje mismo (*En busca del arca perdida*, *Parque Jurásico*).
- **Persecución.** La caza es más importante que quienes participan en ella (*Terminator*, *El fugitivo*, *Bonni and Clyde*, *Thelma y Louis*).
- **Rescate.** El peso de la trama recae en la búsqueda de algo o alguien por el protagonista. Depende del antagonista y sigue estas fases: separación, persecución y confrontación héroe-villano (*Alliens*, *La princesa prometida*).

- **Huida.** La víctima se rescata a sí misma. Las fases son las siguientes: el/la protagonista es encarcelado/a; en el encierro surge un plan de fuga; huida (*Un condenado a muerte ha escapado*).
- **Venganza.** La sangre clama justicia. Fases: crimen; plan de venganza; lucha del vengador-criminal. (*Medea, Hamlet*).
- **Enigma.** Estructura de rompecabezas con una secuencia causa-efecto, calculada al milímetro. Es necesario camuflar la información importante con naturalidad (*Memento, Diez negritos, El halcón maltés, Chinat own*).
- **Rivalidad.** Dos personajes persiguen el mismo objetivo, por una motivación particular. Las curvas de ascenso y descenso de los antagonistas se cruzan.
- **Desvalido.** El más débil de la competición vence gracias a su superioridad moral. Se requiere una lucha final en igualdad de condiciones (*Rocky, Karate Kid*).
- **Tentación.** Supone la ruptura de un código moral que debe ser observado por el protagonista. (*Fausto, Amadeus*).
- **Metamorfosis.** Un personaje cambia de apariencia y esto se refleja en su vida interior (*Drácula, La metamorfosis de Kafka*).
- **Transformación.** El personaje hace un examen interior y termina conociéndose a sí mismo. Se centra en procesos de cambio (*Estacion Central do Brasil, Pigmalion*).
- **Maduración.** Similar a la transformación, pero aplicada a niños y adolescentes. Fases: estabilidad; ruptura; rechazo de la nueva situación; desarrollo de un nuevo sistema de creencias; puesta a prueba (*El indomable Will Hunting*).
- **Amor.** El conflicto aparece tras el enamoramiento.
- **Amor prohibido.** El conflicto amoroso provoca la ruptura de una regla social, cultural o moral (*Romeo y Julieta*).
- **Sacrificio.** Inmolación del protagonista en beneficio de una persona o causa mayor. Fases: dilema del protagonista; dilema moral que se opone al instinto de protección y sacrificio.
- **Descubrimiento.** El objetivo del personaje es entender el sentido de la vida a través de una purificación interior. Fases: el personaje antes de la revelación; incertidumbre; enseñanza.
- **Precio del exceso.** El personaje trata de llegar a los extremos de una inquietud y analiza lo que empuja a esos extremos. Puede darse en un personaje ordinario en un mundo extraordinario.
- **Ascenso y caída.** Historias morales de protagonistas que se purifican o envilecen.

Roland Tobias entiende que esas tramas maestras son embriones necesarios para la escritura de argumentos complejos. Sin embargo, en su opinión, una película ofrecería como mínimo tres relatos dentro del mismo argumento.

- **La historia del protagonista.** Trama clásica que impone su estructura a todo el guion.
- **La subtramas.** Las historias de relaciones que mantienen los personajes.
- **El arco de transformación.** La historia que cuenta la evolución interior de los protagonistas.

En su trabajo *La semilla inmortal*, Jordi Balló y Xavier Pérez ofrecen un listado de veintinueve tramas maestras extraídas directamente de personajes clásicos.

- **Jasón y los argonautas** (la búsqueda del tesoro).
- **Ulises** (la odisea y el regreso a la patria).
- **Eneas** (la fundación de la patria).
- **El Mesías** (intruso benefactor).
- **El maligno** (intruso destructor).
- **Orestes** (la venganza).
- **Antígona** (el mártir y el tirano).
- **Liudiov Andreievna** en *El jardín de los cerezos* (lo viejo y lo nuevo).
- **Puck** en *El sueño de una noche de verano* (el amor voluble).

- **La Bella y la Bestia** (amor redentor).
- **Romeo y Julieta** (amor prohibido).
- **Madame Bovary** (la mujer adúltera).
- **Don Juan** (el seductor infatigable).
- **La Cenicienta** (la ascensión por amor).
- **Macbeth** (el ansia de poder).
- **Fausto** (el pacto con el demonio).
- **Dr. Jekyll y Mr. Hide** (el ser desdoblado).
- **Edipo** (el conocimiento de sí mismo).
- **K.** en *El castillo* (el laberinto).
- **Prometeo y Pigmalión** (la creación de vida artificial).
- **Orfeo** (el descenso a los infiernos).

2.2. LA MORFOLOGÍA DEL RELATO

El teórico ruso Vladimir Propp estudió los cuentos populares rusos para hallar una morfología del relato, es decir, sus partes constitutivas, y las leyes que regían su estructura, sus raíces históricas y su forma. Estudiando los cuentos populares de su país, constató que estos relatos podían reducirse a un cierto número de esquemas estructurales recurrentes:

- La situación inicial o exposición.
- La acción se pone en marcha a causa de una perturbación del orden inicial.
- Al héroe o heroína le es confiada una misión reparadora y parte para cumplir con su tarea.
- El protagonista encuentra obstáculos.
- Acaba por cumplir con su misión.
- Vuelve a su punto de partida para ser recompensado.

A partir del esquema de Propp, otros teóricos han elaborado otros modelos de construcción del relato. Según el lingüista Algirdas Julien Greimas, todo el relato pone en juego seis funciones fundamentales:

- El destinador: confiere la misión.
- El sujeto-héroe-heroína: recibe la misión y va a cumplirla.
- El objeto de la búsqueda.
- El destinatario: debe beneficiarse del objeto de la búsqueda.
- El ayudante: contribuye al cumplimiento de la misión.
- El oponente: intenta impedirle al sujeto-héroe-heroína el cumplimiento de su misión.

EJERCICIOS DE ESCRITURA CINEMATOGRÁFICA

Analiza la película *En busca del arca perdida* a partir del esquema que proponen Propp y Greimas.



En busca del arca perdida, Steven Spielberg, EE. UU., 1981.

Las seis funciones elementales del relato, según Greimas:

- El destinador: **Agentes del servicio secreto**
- El sujeto-héroe-heroína: **Indiana Jones**
- El objeto de la búsqueda: **El arca**
- El destinatario: **La humanidad**
- El ayudante: **Sallah**
- El oponente: **Belloq**

3. ¿QUÉ ES UN GUION?

Un guion es siempre algo a medio terminar, un pálido e incierto reflejo.
Ingmar Bergman, director de cine

El cine es una escritura con imágenes en movimiento y sonidos.
Robert Bresson, director de cine

Un guion clásico es una historia estructurada en torno a un conflicto y a un personaje principal, cuya construcción pasa por tres etapas: el planteamiento, el nudo y el desenlace. La singularidad del guion respecto a otros tipos de escritura es que el guion es un medio para realizar un producto audiovisual, es decir, no alcanza su plena funcionalidad hasta que se rueda la película. No obstante, es un buen punto de partida para cualquier proyecto cinematográfico.

Escribir un guion es pensar en acciones, en sonidos, en músicas, en miradas, en silencios, en diálogos, en movimientos de los personajes y en espacios.

Al margen de todas las definiciones que pueda haber en los libros, para mí el guion es mucho más que la hoja de ruta de la película: es el alma y el ADN de la película. Un guionista de cine es el compositor de la partitura de la película, que luego el director materializará en la pantalla dirigiendo a la orquesta de actores y equipo técnico que tiene a su disposición. **Rafa Russo**

El guion es uno de los libros de instrucciones para hacer una película. Es una obra literaria, narrativa, contada normalmente en presente de indicativo y en tercera persona. Por ejemplo:

Suena un despertador. Una mano entra en cuadro y lo apaga de un manotazo. Es la mano de PEDRO (35 años). Soñoliento, Pedro se incorpora en la cama...

El guion cuenta una historia de una manera cinematográfica: cuenta qué se ve en la pantalla y contiene los diálogos que deben decir los actores en el rodaje, así como los efectos de sonido imprescindibles para contar la historia. **Sergio Barrejón**

Hay guionistas que lo consideran una guía, una herramienta, digamos, literaria pendiente de ponerse en escena para luego ser filmada, y otros, un género literario válido en sí mismo y con la misma consideración artística que un texto teatral. Yo comparto ambos argumentos. **Arturo Ruiz Serrano**

3.1. EL RELATO: HISTORIA Y DISCURSO

El relato se compone de una historia o argumento y un discurso. La historia hace referencia al qué, y el discurso al cómo. Una misma historia puede ser contada de diferentes modos o mediante distintos discursos.

Hablamos de discurso para referirnos a los procedimientos o las estrategias de la narración, es decir, al modo en que contamos una historia. El discurso es distinto según el medio de expresión y los códigos que el medio utilice, pero también depende de la organización o estructura que dosifica y secuencia los sucesos, de la vertebración temporal y sobre todo de quién cuenta la historia, es decir, del narrador.

La historia transcurre en una época y tiene una duración; el discurso puede contar esa historia en orden cronológico o no y puede transformar su duración. Hay películas donde parece que la historia lleva el peso del relato, pues se considera que se cuenta a sí misma, sin que quede explícita la instancia narrativa, y ante las cuales el receptor no percibe de inmediato la existencia de un discurso. Por el contrario, hay relatos cuya historia queda en un segundo plano frente a los elementos propios del discurso.

3.2. EL NARRADOR

El narrador o voz narrativa es quien produce la acción narrativa, las técnicas y estrategias por medio de las cuales se cuenta una ficción. Ningún relato se cuenta a sí mismo; por tanto, la instancia narrativa es la que establece el pacto ficcional con el lector o espectador.

Siguiendo a Gérard Genette, la narración puede estar enfocada desde diferentes puntos de vista.

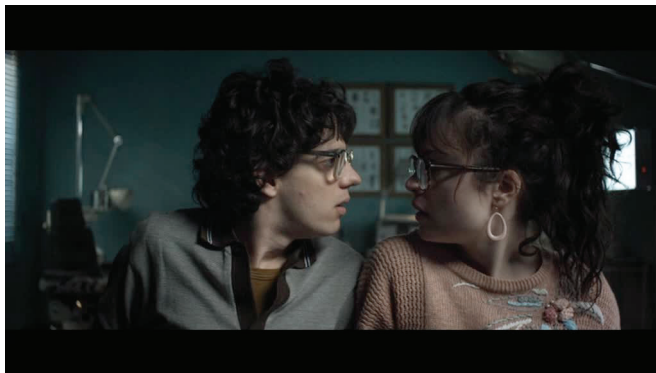
3.2.1. LA FOCALIZACIÓN CERO O RELATO NO FOCALIZADO

Es propia del relato clásico, donde no existe un punto de vista determinado. El narrador omnisciente conoce el interior de los personajes (sus pensamientos, intenciones, deseos, recuerdos) y tiene un dominio absoluto del tiempo y del espacio, por el cual puede contar sucesos simultáneos que suceden en espacios diferentes, adivinar el futuro, narrar acciones sólo conocidas por un personaje. El espectador se convierte en un *voyeur* que contempla una historia que pareciera contarse a sí misma.

Al borrarse las huellas de enunciación, aparece la llamada transparencia narrativa, que en cine implica posiciones de cámara que respeten la continuidad o *raccord*, la ausencia de tomas subjetivas, lentes que proporcionen una perspectiva realista, una iluminación natural y un montaje que haga imperceptible el corte entre los planos. El objetivo de una planificación y rodaje en continuidad es que el espectador pueda sumergirse en la historia observando a los personajes y sus acciones desde un punto de vista privilegiado.

3.2.2. LA FOCALIZACIÓN INTERNA O SUBJETIVA

La narración se identifica con el punto de vista de un personaje o de varios. En ocasiones es el propio personaje el que cuenta la película con una voz en *off* subjetiva. La voz en *off* corresponde a un narrador que no vemos en el plano.



Mi otra mitad, Beatriz Sanchís, España, 2010

ADRIÁN (*Off.*)

Nací así. Hasta los seis años no sabían lo que me pasaba. Al final me acostumbré a llevar el casco. Supongo que a ella le pasaba lo mismo. Mi oculista, Sophie Coiffeur, era la mejor de la ciudad, porque lo que a mí me pasaba era muy raro. Sophie trataba un caso igual que el mío pero al revés. Yo veo así, y ella así. Ella sin duda, mi otra mitad.

3.3. LOS PERSONAJES

Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes: son el corazón y el sistema nervioso de un guion.

Syd Field, guionista

La palabra «persona» tiene una curiosa etimología que se relaciona directamente con el arte de contar historias. Procede del latín *per sonna*, 'suena a través', y se refería a la máscara que llevaban los actores en el teatro, en Grecia. Esa máscara era el personaje que estaban representando, pero la verdadera personalidad se ocultaba detrás, «sonaba a través de la máscara», llegando distorsionada al espectador.

Robert McKee, uno de los grandes teóricos del guion, distingue entre la caracterización del personaje y su verdadera personalidad. La caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación que hace que el personaje sea único. La verdadera personalidad se oculta detrás de la máscara y sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas.

El creador-guionista debe conocer a sus personajes para que no sean simples marionetas que sólo sirven para vehicular las ideas del autor. Hay que definirlos de forma precisa, para que sean originales y personales. Algunos cineastas

elaboran fichas biográficas sobre cada uno de los protagonistas, aunque sólo utilicen una parte pequeña de esa biografía. La principal dificultad de la escritura cinematográfica es traducir en imágenes, es decir, en acciones, lo que anima a los personajes. Esta dificultad requiere del guionista una gran capacidad de imaginación para encontrar situaciones que revelarán al personaje. Planteamiento, nudo y desenlace son las etapas de un relato que coincide con la biografía del personaje por unas horas, unos meses o unos años.

FICHA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Rasgos y roles	Personaje A	Personaje B	Personaje C
1. Nombre			
2. Edad			
3. Rasgos físicos			
4. Tipo psicológico y rasgos psicológicos			
5. Ocupación			
6. Relaciones sociales			
7. Pasado			
8. Lo peculiar			
9. Lo contradictorio			
10. Cambio que sufre			
11. Tipo literario (si existe alguna conexión con algún personaje literario)			

Según Syd Field, los elementos que definen a un personaje son cuatro: la necesidad dramática, el punto de vista, la actitud y la transformación.

1. La necesidad dramática responde a las preguntas: ¿qué necesidades tiene el personaje?, ¿qué busca?, ¿qué problemas encuentra en su búsqueda?

2. El punto de vista del personaje le posiciona ante el mundo. Podemos decir, por ejemplo, que un personaje tiene un punto de vista pesimista sobre el mundo, pero que su actitud es la de un hipócrita que finge estar siempre contento.

3. La actitud del personaje dependerá de su temperamento y su carácter.

- **El temperamento.** Es la dimensión innata y espontánea de la personalidad. Nacemos con un temperamento determinado y morimos con él, a no ser que se produzca una fractura en la raíz psicológica de la persona. Los cambios temperamentales no suelen ser habituales, pero cuando se producen afectan de tal modo a la personalidad que podríamos hablar del nacimiento de un nuevo individuo. Casi siempre esos cambios están relacionados con enfermedades o traumas. El temperamento pertenece al ámbito de lo somático y de lo inmediato.
- **El carácter.** Es la huella que dejan en la personalidad los actos libres de un individuo y la educación recibida. Un individuo puede cambiar su carácter voluntariamente.

4. La transformación. Al crear un personaje, el guionista cuenta con una base temperamental y un carácter determinados. Con el desarrollo del argumento, el personaje se ve influido por las peripecias de la historia y el influjo de las relaciones que mantiene. Los arcos de transformación dependen fundamentalmente de los cambios en el carácter, de modificaciones en la conducta habitual del personaje. A esa transformación se la llama **arco de transformación del personaje**. La evolución del personaje a lo largo de la historia le lleva a cambiar su actitud o su punto de vista. En otras situaciones el personaje se ve afectado por un cambio que no nace de él. Se trata de lo que Aristóteles llamaba *metábasis* o cambio de fortuna, que es un resorte dramático universal.

Hipócrates distinguía cuatro temperamentos fundamentales según el predominio de un humor determinado en el cuerpo humano: sanguíneo, flemático, colérico y melancólico. Cada temperamento era el resultado de la combinación de dos tendencias naturales del comportamiento: extraversión-introversión e estabilidad-inestabilidad.

- **Sanguíneo:** extravertido-estable. A primera vista, son personas equilibradas y simpáticas, buenas comunicadoras, sociables y emprendedoras. Afrontan los reveses de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza, son afables y dicen lo que piensan. Están seguras de sí mismas.
- **Colérico:** extravertido-inestable. Actúan llevadas por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitadas y espontáneas. Incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitadas en sus resoluciones. Su inestabilidad provoca rechazo.
- **Flemático:** Introverso-estable. Reflexivas, silenciosas, imperturbables y en ocasiones irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes les rodean.
- **Melancólico:** tímido-sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan con facilidad y a menudo disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan, tienden al escrúpulo, sienten remordimientos de conciencia. Las decisiones rápidas son una tortura para ellos. Su inestabilidad provoca compasión.

Quando he encontrado el personaje, trato de hacer un *backstory* de lo que ha sido su vida hasta llegar al momento de la *pelí*. Intento buscarle singularidades, algo que los haga especiales, memorables. Intento dotarles de cierto misterio, e ir revelando poco a poco lo que esconden dentro, creando intriga sobre ellos. Intento darle un arco de evolución a lo largo de la *pelí*, pero que no sea predecible, y no necesariamente en un sentido positivo. Intento que no hablen como yo, sino que hablen como hablarían ellos mismos, y que hablen diferente de otros personajes. **Rafa Russo**

EJERCICIO SOBRE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

1. Describe la personalidad de varios personajes inventados. Para ello puedes utilizar la ficha propuesta. Describe cómo hablan esos personajes, cómo se comportan en diferentes contextos, cuál es su lenguaje no verbal. Describe pequeños detalles que les hagan únicos.
2. Elige una película y analiza la personalidad de los personajes siguiendo el modelo Syd Field.

3.3.1. PENSAMIENTO, PALABRA Y ACCIÓN

El filósofo griego Demócrito consideraba que una de las mayores virtudes morales de las personas es la correspondencia entre pensamiento, palabra y acción. Michel Chion opina que mientras que en la novela conocemos al personaje por lo que el narrador dice sobre él, en el cine lo conocemos por sus acciones y por lo que dice. Si vemos, por ejemplo, a alguien que no reacciona cuando le insultan, eso puede indicarnos un rasgo de su carácter: tal vez, que es cobarde, pero también puede indicar que ha renunciado a la violencia, como Sean Thornton en *El hombre tranquilo*.

Desde el punto de vista de la narración, a veces es interesante que los personajes actúen con una cierta ambigüedad. Esta disparidad entre lo que dice y lo que hace el personaje no sólo lo enriquece, sino que además permite

un mejor ajuste entre este y la naturaleza del medio cinematográfico, puesto que el espectador dispone así de dos fuentes de información diferentes: lo que dice el diálogo y lo que dicen las imágenes.

Para el diálogo hay que tener un talento natural, un «oído», para que [los actores] salgan naturales y se sientan naturales. Lo tienes o no lo tienes. Intento que sean algo más inteligentes de lo que suelen ser en la vida real. Odio la banalidad. Elimino todo *small talk*. En el cine no debería haber espacio para conversaciones banales. Intento huir del costumbrismo y de modismos muy actuales, por miedo a que pasen de moda. Intento que tengan cierta «musicalidad», los leo en voz alta una y otra vez, hasta que me suenan bien. Los repaso mil veces. Reivindico totalmente el poder de las palabras y los diálogos. A mi modo de ver, son tan importantes como las imágenes. **Rafa Russo**

Escribo los diálogos uno debajo de otro [...]. No, en serio, no tengo una técnica que use conscientemente. No me he parado a pensarlo. No creo que haya una técnica concreta para escribir diálogos, independiente de la técnica concreta para crear personajes o de la técnica concreta para tener buenas ideas. No es tan complicado. No es más complicado que un chiste. Simplemente, es más largo. La historia tiene que durar más y mantener el interés durante más rato. ¿Qué pasará a continuación? Esa es la cuestión.

Sí es cierto que procuro evitar siempre que los personajes expresen claramente lo que sienten en cada momento, pero eso no es una técnica, sino simplemente reflejo de lo que veo en la vida. Cuando un chico se acerca a una chica en una discoteca, le puede preguntar su nombre, o comentar que lleva un bonito vestido, o decir cualquier tontería para romper el hielo. Pero raramente le dirá: «Me he acercado para romper el hielo, a ver si te caigo simpático, luego te gusto y finalmente acabamos teniendo sexo», que es con toda probabilidad lo que le llevó a acercarse. Pero el mundo no funciona así, ¿verdad?. **Sergio Barrejón**

EJERCICIO SOBRE CONSTRUCCIÓN DE DIÁLOGOS

1. Hacer la transcripción de los diálogos de algún fragmento de una película. Se puede dividir a la clase en varios grupos para que cada uno elija un género diferente: comedia, drama, terror, suspense... Pide a los alumnos que especifiquen la emoción, la intención o el modo a través de las acotaciones.
2. Pide a los alumnos que salgan con una libreta a la calle y escriban los diálogos de alguna conversación que les llame la atención.

3.3.2. LA IDENTIFICACIÓN

Una de las reglas más repetidas en el mundo del guion dice que el espectador se debe identificar con los personajes. La idea procede de Aristóteles: puesto que el arte es una imitación de la vida, lo razonable es que nos sintamos identificados cuando veamos la vida sobre el escenario o en la pantalla.

La identificación del espectador con los personajes se da muy a menudo. Pero también podemos hablar de contraidentificación, cuando no nos identificamos con alguno de ellos.

3.3.3. PERSONAJES PRINCIPALES Y SECUNDARIOS

El personaje principal es el más importante. Su meta dramática y sus acciones marcan el progreso la historia.

El personaje principal es presentado pronto, a menudo en la primera escena. La dificultad específica del cine es dar existencia a un personaje muy rápidamente, utilizando los elementos visuales y los diálogos, sin recurrir a la expresión subjetiva de su pensamiento. Se trata de dar cuanto antes una idea de su personalidad, de su relación con los otros y del medio social al que pertenece.

El personaje principal tiene un objetivo que alcanzar. Quiere obtener algo. Cuanto más concreto es este objetivo, más precisas son las situaciones planteadas. Los deseos o motivaciones serán revelados a través de sus acciones, visibles en la pantalla, y por lo que se trasluce de su carácter y de sus intenciones en los diálogos. Cuando el personaje interviene en la película para sufrir acciones, se dice que tiene un papel paciente; cuando las provoca, se denomina personaje agente. No obstante, un mismo personaje puede pasar, durante la narración, del papel paciente al de agente.

Los personajes secundarios son todos aquellos que giran en torno al personaje principal, forman parte de su vida y son elementos indispensables para el desarrollo del relato. Pueden ser su eco, su espejo o contrapunto.

3.4. LA ESTRUCTURA CLÁSICA EN TRES ACTOS

Aristóteles en su *Poética* mencionaba que los argumentos debían estar contruidos dramáticamente como en las tragedias, en torno a una sola acción entera con principio, medio y fin, de modo que la obra fuera construida como un todo, como un ser vivo.

Horacio propuso, tres siglos después, una división en cinco actos: *prólogo-prótesis-epítasis-catástasis-catástrofe*. El prólogo presenta los antecedentes del drama. La *prótesis* es el arranque de la historia, que se enreda en una *epítasis*, la extensa etapa de desarrollo. La *catástasis* es el clímax o punto álgido del drama, que conduce siempre a un resultado doloroso o catástrofe. Shakespeare también desarrollaba sus tragedias en cinco actos.

La unidad retórica del relato dramático posee una lógica que trasciende a épocas y tradiciones culturales concretas. El teatro «no» del Medioevo japonés dividía también su acción dramática en tres movimientos: *jo-hai-kiu*. Una traducción aproximada de esta regla sería 'preparación-desarrollo-estallido'. Atendiendo a la regla teatral japonesa, esta división en actos no sólo afecta al conjunto de la obra dramática, sino también a cada escena, cada frase y en ocasiones a las palabras que integran los diálogos entre personajes.

Hay que intentar enganchar al espectador desde el principio. Buscar un arranque original, sorprendente, que abra el apetito. Y con la última secuencia, intentar hacer que la *pelí* siga resonando en la mente del espectador cuando salga del cine. **Rafa Russo**

Lo hago inconscientemente. Es la manera más antigua de contar historias. Y, sin duda, es la que mejor funciona. **Arturo Ruiz Serrano**

EJERCICIOS SOBRE ESTRUCTURA CLÁSICA

1. Escoge varios cuentos clásicos y analiza su estructura en tres actos: *Érase una vez...*, *Entonces ocurrió...* y *Al final...*
2. Proyecta una película clásica y analiza la división en tres actos.

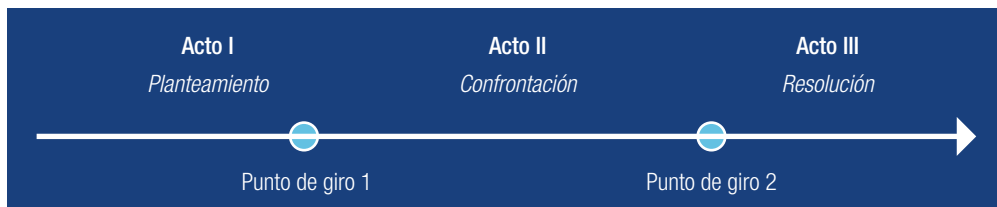
3.5. EL PARADIGMA DE SYD FIELD

Syd Field es uno de los pioneros del estudio de la estructura del guion literario. Hacia 1975 desarrolló su teoría de los tres actos cinematográficos, que denominó «el paradigma».

Para Field la acción se soporta sobre dos momentos críticos, llamados *plot points* (o puntos de giro), que provocan quiebros en la historia. El primero de ellos complica la acción planteada, haciéndola más intensa y causando un mayor interés en el espectador. El segundo vuelca la acción hacia su resolución. El *plot point* es definido como «un incidente o suceso que engancha la historia y la hace girar en otro sentido». Estos dos momentos críticos dividen el guion en tres actos y suceden, respectivamente, hacia las páginas 30 y 90 del guion de largometraje.

Field sostiene que los dos puntos de giro son las columnas que sustentan el conflicto de una trama. Por muy compleja que sea la serie de peripecias que relate una historia, encontraremos siempre dos momentos en los que el nudo comience a tensarse y deshacerse, a complicarse y resolverse. Por otro lado, la estrategia emocional también exige que esos dos momentos sean dramáticamente intensos.

Paradigma Field



Linda Seger también es partidaria de la estructura del guion en tres actos, pero introduce dos elementos más, el detonante y el clímax, que sitúa en el primer y tercer acto, respectivamente.



El detonante es el momento preciso en que se inicia la acción, y ocurre antes de la mitad del primer acto. El detonante es el primer empujón, que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión, y el personaje principal se pone en movimiento.

El clímax es el suceso más importante de la trama: la acción se resuelve en el momento de mayor intensidad emocional del guion. «Clímax» procede del griego y significa 'escalera' y este sentido etimológico nos recuerda que el momento culminante de la historia viene precedido de un ascenso en el interés y en el conflicto.

3.6. LA TRAMA

La trama es el argumento completo de la película. La división en actos presupone una acción principal (trama), dentro de la cual suceden otras historias o acciones colaterales que están directamente relacionadas con el ámbito de los personajes (subtramas), e historias interiores o arco de transformación del personaje.

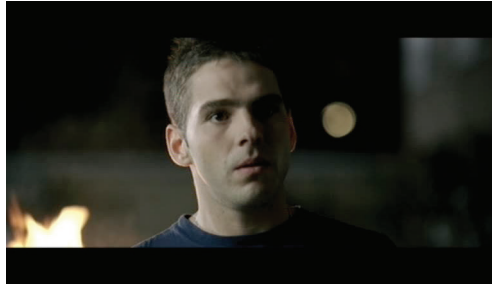
- 1. **La trama principal:** trama clásica que impone su estructura a todo el guión; es la trama del protagonista.
- 2. **La subtramas:** las historias de relaciones que mantiene el personaje principal con los personajes secundarios.
- 3. **El arco de transformación:** la historia que cuenta la evolución interior de los protagonistas.

En un cortometraje no suele haber espacio para una subtrama, pero si lo encuentras, mejor que mejor, ya que ayuda a darle al corto «hechuras» de largo, y a mí eso es algo que particularmente me gusta. Basta con dar una pincelada, sugerir que algún personaje tiene alguna historia adyacente y que se podría desarrollar más. **Raffa Russo**

Por lo general y dada la brevedad de los cortometrajes, no suelo utilizar más de una trama. Me gustan más los cortos concisos... y cortos. **Arturo Ruiz Serrano**

EJERCICIOS DE TRAMAS

Proyecta el cortometraje *Física II* y pide a los alumnos que analicen la trama maestra, la trama principal, las tramas secundarias y el arco de transformación de los personajes.



Física II, Daniel Sánchez Arévalo, España, 2004.

LAS TRAMAS DE *FÍSICA II*

Trama maestra: *Física II* cuenta una historia de **maduración** del personaje principal.

Trama principal: se desarrolla en torno a la lucha del protagonista por vencer los miedos que le impiden tomar las riendas de su vida. En esta trama tiene un lugar fundamental el padre de Jorge, que quiere que su hijo continúe con la vida que él ha vivido. El examen de física es un elemento muy importante de la trama principal, cuyo resultado es utilizado para generar suspense durante toda la película, al igual que la quema del cubo de basura. Jorge proyecta en el examen su esperanza de cambio, y en el cubo de basura, su frustración y rebeldía ante un destino impuesto.

Tramas secundarias: de amistad con su amigo Israel y de amor con Laura.

El arco de transformación:

- **Jorge:** es el protagonista de la historia. Pasivo e introvertido, sabe que otro futuro es posible, pero no se atreve a tomar las riendas de su vida. Es el único personaje que se transforma internamente: al final de la historia vence su miedo a mirar la nota de física y se enfrenta con su padre ante un futuro impuesto.
- **Andrés:** es un personaje sin ilusión. Está encerrado en su pequeño mundo cotidiano, la portería. No se da cuenta de los sentimientos que Jorge puede experimentar, puesto que no hay comunicación entre ellos. El personaje no se transforma, quiere que todo siga igual, que el hijo herede su puesto de trabajo para que nada cambie.
- **Israel:** es el mejor amigo de Jorge. Isra es un personaje seguro de sí mismo, que consigue lo que quiere. Es consciente de sus defectos y no tiene afán de superación. También es la conciencia de Jorge; le devuelve, a modo de espejo, los miedos que su amigo no quiere ver ni enfrentar. El personaje no se transforma a lo largo de la historia.
- **Laura:** es la chica que le gusta a Jorge. Es un personaje activo, atractivo y comprensivo y simboliza el futuro deseado por el protagonista y su posibilidad de cambio.

3.7. EL CONFLICTO

Cualquier guion de ficción y de construcción dramática clásica se organiza a partir de la presentación, el desarrollo y la resolución del conflicto de la trama principal.

El conflicto es el enfrentamiento entre el personaje y diversas fuerzas, por medio del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. El conflicto es el elemento clave de cualquier forma dramática y se produce básicamente cuando dos personajes comparten simultáneamente objetivos que los excluyen mutuamente.

Clasificación de los conflictos según Seger:

- **Conflictos internos:** cuando una persona no está segura de sí misma, de sus acciones o ni siquiera sabe lo que quiere.
- **De relación:** se trata de las historias que se centran en personajes cuyas metas son similares y generan

una relación conflictiva entre ellos. Si el protagonista es el personaje principal de la historia, el antagonista se opone a los intereses de aquel.

- **Sociales:** se plantea un conflicto entre un personaje y un grupo.
- **De situación:** los protagonistas se enfrentan a situaciones de vida o muerte. Seger lo ejemplifica con las películas de catástrofes, donde los protagonistas se enfrentan a situaciones de peligro extremo.
- **Sobrenaturales:** el conflicto se plantea entre un personaje y una fuerza sobrenatural.

En el caso de *El encargado*, por ejemplo, la historia surge de un conflicto, digamos, físico: durante una ausencia del profesor, un niño tiene que cuidar de su clase y apuntar en la pizarra a los que hablen (planteamiento). Pero, de pronto, se pone a hablar el matón de la clase, mucho más fuerte que él (conflicto).

Al escribir el guion, me apeteció darle una dimensión emocional: al niño le gusta una chica de su clase..., pero a ella le gusta el matón (conflicto). Eso hace que toda la situación sea aún más tensa.

Es algo que se me ocurrió sobre la marcha y decidí probarlo. **Sergio Barrejón**

EJERCICIOS SOBRE LA ESCRITURA DE UN GUION

Un buen sistema para familiarizarse con el trabajo de elaboración de un guion es poner en práctica el proceso inverso: ver una película y escribir el guion por secuencias, describiendo las acciones, escribiendo los diálogos y las acotaciones.

3.8. EL TIEMPO Y EL ESPACIO

De la misma manera que nuestra sensibilidad da al tiempo vivido una duración muy subjetiva, el tiempo del relato no es el tiempo real. El autor controla su flujo acelerándolo o ralentizándolo. Dispone también del poder de transportarnos al pasado.

En relación con el relato, pueden distinguirse tres nociones temporales:

- **El tiempo de la historia narrada:** cronología lineal de los acontecimientos.
- **El tiempo de la narración de esos acontecimientos:** la manera como se cuenta la historia, el orden de presentación de los hechos.
- **El tiempo de la película:** relacionado con la duración de la proyección.

Un relato lineal es aquel en el que los acontecimientos se suceden cronológicamente, según un antes y un después, en el que el orden del discurso es respetuoso con el orden de la historia.

Un relato no lineal es aquel cuyo orden no es igual al orden de la historia, ya que posee anacronías o fragmentos que rompen el orden cronológico de ésta. Presupone un ahora desde el que se establece la subversión del orden o anacronía, que puede ser:

- **Analepsis** (o retrospección o *flash-back*): cuando los hechos narrados han sucedido con anterioridad al ahora

que se cuenta.

- **Prolepsis** (anticipación o *flash-forward*): cuando los hechos narrados sucederán con posterioridad al ahora que se cuenta.

Respecto a la duración, el tiempo del relato depende de su relación con respecto al tiempo de la historia. Podemos definir varios tipos de tiempo.

- **Sumario**: el relato condensa la historia y, por tanto, el tiempo del relato es menor que el tiempo de la historia. Constituye un procedimiento de economía narrativa que agiliza el relato al condensar los hechos de la historia menos relevantes o reiterativos.
- **Dilatación**: procedimiento inverso al anterior, por el cual se emplea más tiempo en narrar los hechos que el que esos hechos ocupan en la historia, teniendo como referente la vida real o la conciencia que el receptor tiene de la duración de los mismos.
- **Elipsis**: procedimiento retórico, catalogado desde antiguo, en el que el relato omite un fragmento de la historia. En realidad, no existen prácticamente relatos sin elipsis y un relato es tanto lo que explicita la historia como lo que omite. Sirve para eliminar tiempos muertos dentro de una secuencia, para hacer patente el paso del tiempo y la evolución presumible de los personajes, circunstancias y relaciones entre ellos.

El tiempo y el espacio están a tu total disposición en el cine. No hay reglas. Pero sí algunas enseñanzas que nos brinda la experiencia. Como, por ejemplo, cuanto más se extienda el tiempo real en el que transcurre la historia, más fácil es que pierda intensidad. Las películas que abarcan periodos muy largos de tiempo tienden a perder gas. Igualmente, las películas muy fragmentadas, con muchas secuencias demasiado cortas, también tienden a propiciar que el espectador no eche a volar con la historia.

Las elipsis, bien empleadas, pueden llegar a ser poderosísimas. Pegar un buen salto temporal en el que dejes que la imaginación del espectador rellene el tiempo de en medio, es un arma cinematográfica muy interesante. Los *flash-backs* son perfectamente válidos. Muchos productores y directores reniegan por principio de ellos. Pero si los empleas bien y con originalidad, son perfectamente legítimos. **Rafa Russo**

El espacio y el tiempo son completamente manipulables, y eso es parte de la libertad que te da la escritura. En principio, tu límite es la imaginación. **Arturo Ruiz Serrano**

3.9. EL TEMA

Nace de la lectura profunda de la obra. Es la propuesta ideológica que el guionista muestra con su historia y que puede tratar sobre cualquier aspecto referente a las humanidades. Responde a la pregunta: ¿qué ha querido mostrarnos el autor/a con la historia? Casi siempre alberga contenidos filosóficos o morales, o antropológicos.

Tiendo a escribir sobre personajes heridos, vulnerables, personajes con luces pero que también tengan sombras, un lado oscuro. Y trato de bucear en sus corazones. Me interesa más que nada el interior de las personas. Para mí el corazón o el alma humanos son el paisaje más bello y más inagotable. Todo lo demás me parece accesorio. Intento no ser predecible, sorprender al espectador sin efectismos, no recorrer caminos ya trillados. Me siento cómodo, en cuanto a tono, en el «dramedy», la mezcla de comedia y drama. **Rafa Russo**

Creo que la injusticia es un tema recurrente en todo lo que hago, pero nunca había pensado en ello hasta que me lo habéis preguntado. **Sergio Barrejón**

Tengo una especie de debilidad por la comedia y el *western*. Me encanta como a través de estos dos géneros se pueden tratar temas universales como la familia, el amor, la soledad, etc. **Arturo Ruiz Serrano**

3.10. LA SECUENCIA

Un guion es un instrumento de trabajo que posteriormente nos ayudará a rodar la película. Por este motivo, se divide en secuencias, módulos a partir de los cuales se puede organizar la producción del filme. La clasificación más operativa es la que distingue entre una serie de escenas, que se dividen en secuencias, que, a su vez, se dividen en planos.

Una escena es un bloque de acción dramática, y la secuencia es la unidad dramática de espacio y tiempo. La secuencia nos indica siempre un espacio, si sucede en un interior (casa, estación, coche) o un exterior (campo, calle, mar), y en un tiempo, de día o de noche. Una misma escena (un bloque de acción dramática) puede albergar varias secuencias (varias acciones desarrolladas en espacios diferentes pero que están relacionadas por la unidad dramática); sin embargo, muchas veces se utiliza «escena» como sinónimo de «secuencia», y esta confusión terminológica ha sido aceptada como válida.

Desde Trascine proponemos la escritura del guion a través de secuencias, para facilitar el proceso de creación.

Cada vez que se cambian las variables espaciotemporales, se produce un cambio de secuencia. El operativo es meramente logístico y está relacionado con cuestiones de producción. Permite organizar de forma eficiente los cambios de cámara o luz al cambiar de localización.

Una secuencia posee un formato característico que se compone de los siguientes elementos: encabezado, descripción de la acción, diálogos y acotaciones. El formato tipográfico más utilizado en la escritura de guiones es el *courier* o *courier new*, con un tamaño de 12 puntos. En España, la plataforma ABC Guionistas sugiere el siguiente formato:

Ejemplo de secuencia: *Física II*, Daniel Sánchez Arévalo, España, 2004.

5. EXT. EDIFICIO. DÍA [Encabezado]

Jorge sale al portal, donde está su padre. Va medio dormido, sus ojos apenas se han acostumbrado a la luz del sol. [Ejemplo de descripción].

ANDRÉS [Personaje]

(Enfadado.) [Acotación]

¿Me puedes explicar eso? [Diálogo]

JORGE

Lo han quemado.

ANDRÉS

¿Y por qué cojones lo han quemado?

Jorge no responde, se queda callado mirando al cubo.

ENCABEZADO:

- Número de secuencia: se numeran las secuencias, a partir del número 1.
- EXT (exterior) o INT (interior): si la secuencia se desarrolla en un espacio interior o exterior.
- Lugar donde se desarrolla la acción.
- DÍA o NOCHE. También se pueden señalar el atardecer o el amanecer.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

Consta de párrafos que describen lo que ve la cámara. Consecuentemente, no se deben introducir oraciones que no se puedan filmar, como sentimientos, intenciones, etc. La descripción se escribe siempre en tiempo presente, ya que indica lo que está sucediendo, y omite referencias redundantes como «vemos», o «se ve», ya que se entiende que si está escrito como descripción, es porque la cámara lo ve. Se pueden describir también los elementos sonoros diferentes a los diálogos (músicas diegéticas, sonidos, etc.)

DIÁLOGOS

Se escribe el nombre del personaje en mayúsculas, y debajo, los diálogos que los actores recitarán. Cuando escuchamos al personaje en forma de narración, pensamiento o monólogo interno, se añade la palabra «off» junto al nombre del personaje.

ACOTACIONES

Son un elemento del formato de guion, destinado a dar información adicional a la forma en que un diálogo debe ser dicho. La instrucción se coloca entre paréntesis.

3.11. LOS RECURSOS SONOROS

Los recursos sonoros son otras armas que están a tu total disposición para que cuentes la historia de la manera más efectiva. No hay reglas. Úsalos de la mejor manera que puedas. La conjunción de música e imágenes es algo que puede llegar a ser poderosísimo en la pantalla. Saber conjugar ambas es uno de los talentos que tiene que desarrollar todo director en la fase de montaje. Y si eres músico, tienes ventaja.

Ya en la escritura de guion se puede ir adivinando músicas susceptibles de funcionar bien en pantalla, particularmente si ayudan a describir a un personaje o cómo se siente en un momento determinado. Nada te impide reflejarlo ya en un guion... Otra cosa es que luego puedas adquirir los derechos para utilizar esa música... **Rafa Russo**

En el guion, sólo incluyo los sonidos que son necesarios para contar la historia. Si un personaje está escuchando una música que no es imprescindible para comprender la historia, simplemente diré que está escuchando música. Lo mismo con los sonidos. Procuero describir lo menos posible. **Sergio Barrejón**

4. ETAPAS EN LA ESCRITURA DE UN GUIÓN

Para escribir un guion, hay que hacer como si se le estuviera contando una película hecha a una persona ciega.

James Mangold (director y guionista estadounidense)

4.1. LA IDEA O STORY LINE

En el origen de todo proyecto existe una idea, un hecho, un suceso, una premisa que origina en el escritor la necesidad de relatar.

La idea o *story line* sintetiza el argumento completo de la película en unas pocas líneas desde el principio de la historia hasta el final, a través del planteamiento, el nudo y el desenlace. Esta idea irá complicándose a medida que el guion atraviese las fases de desarrollo.

Las siguientes preguntas pueden ayudar a definir la *story line*:

- ¿Quién o quiénes son los protagonistas?
- ¿Qué buscan?
- ¿Qué problemas encuentran en su búsqueda?
- ¿Cómo termina la historia?

Puede suceder que la lectura de una *story line* nos recuerde enseguida a otras muchas historias. Todo relato reducido a su mínima expresión narrativa coincide con patrones comunes, empleados a lo largo de la tradición literaria y cinematográfica.

Las ideas surgen de la vida misma, de la lectura de libros, del visionado de películas, de la propia escritura de otro guion... Para mí es necesario encontrar una **CHISPA**, una idea básica de trama o de personaje, suficientemente potente u original, de la que uno pueda tirar como si fuera el hilo de un ovillo, y extraer una historia.

Escribir una sinopsis de dos o tres páginas con la idea básica de la trama. Luego un tratamiento de veinte a treinta páginas en el que se desarrollen con cierta profundidad los personajes y la trama. Y, finalmente, la escritura de un primer borrador.

Y vivir la escritura del guion casi las veinticuatro horas del día. Dejas de escribir, pero siempre estás pensando, dándole vueltas al guion. Luego, la búsqueda de alguien que te haga de frontón, un productor o director o guionista amigo, antes de abordar un segundo borrador. **Rafa Russo**

Las ideas surgen de todas partes. Al principio parece difícil encontrar una buena idea. Pero cuando llevas un tiempo escribiendo cada día, lo difícil es dejar de tener ideas. Llegas a tener tantas ideas para películas que te agobias, porque sabes que no vas a poder escribirlas todas, necesitarías varias vidas.

Para escribir un guion, ayuda mucho (aunque no es imprescindible) pensar cómo va a empezar y cómo va a acabar la historia, antes de ponerse realmente a escribir.

Es bueno pensar en una historia como una sucesión de incidentes y de acciones. El cine es acción. Es bueno también concebir las historias como conflictos, como un choque de fuerzas enfrentadas. Ayuda mucho tener un protagonista que quiere o necesita algo (llamémoslo objetivo) de manera más o menos urgente, pero se encuentra con serios obstáculos para conseguirlo, o quizá con alguien que quiere impedirse (llamémosle antagonista). Y suele quedar muy bien cuando el final es una conclusión lógica, pero a la vez inesperada, de todo lo anterior.

Conviene escribir pensando en el espectador, procurando contar las cosas de manera que el espectador piense, al final de cada escena, qué pasará a continuación.

Precisamente por eso conviene no explicar mucho las cosas, especialmente por boca de los protagonistas. Es mejor un poco de misterio que un exceso de información. **Sergio Barrejón**

En mi caso, la mayoría de las ideas suelen nacer a partir de localizaciones o decorados que me sugieren una posible historia. A partir de ahí, busco unos personajes y a continuación los conflictos que pueden nacer en aquel lugar entre esos personajes. En una manera de trabajar como otra cualquiera.

Arturo Ruiz Serrano

EJERCICIO DE *STORY LINE*

1. Escribe las *story lines* de películas conocidas.

Ejemplo: *El sexto sentido*

Un psicólogo infantil de Filadelfia intenta sanar a un niño que sufre problemas psicológicos porque recibe visitas de espíritus (planteamiento). En su intento por ayudar al pequeño descubre que todos los espectros han sufrido muertes terribles, pero no saben que están muertos (nudo). El psicólogo consigue curar al niño y le anima a ayudar a los espíritus en su dolor, pero entonces descubre que él también es un espectro que fue asesinado por uno de sus pacientes (desenlace).

2. Pide a los alumnos que escriban diferentes *story lines* de cortometrajes. Se pueden votar las que más posibilidades tengan y desarrollarlas más tarde.

4.2. LA SINOPSIS

«Sinopsis» es una palabra compuesta por dos raíces griegas y significa 'visión de conjunto'. El argumento del guion, que tan solo existía de modo esquemático en la *story line*, se desarrolla por primera vez en forma de relato. La sinopsis es un resumen de la historia en el que se desarrollan con más precisión la trama y los personajes apuntados en la *story line*.

EJERCICIO DE SINOPSIS

1. A partir de las *story lines* elegidas, pide a los alumnos que desarrollen alguna de ellas en forma de sinopsis. La creación de una ficha de personajes con su biografía y carácter, y la definición de personajes protagonistas y secundarios, puede ayudar en la definición del relato.

Respecto al desarrollo de la trama, al principio suele ser de gran ayuda estructurar el relato en tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. También puede ayudar a desarrollar la historia la definición del conflicto que aparece en el segundo acto: definir cómo se genera, cómo se resuelve y los personajes implicados en él.

4.3. LA ESCALETA

La escaleta es una lista de las secuencias que componen el guion y va acompañada de una breve descripción. La escaleta nos puede ayudar a estructurar la historia a través de los espacios donde se va a rodar. También es un instrumento muy útil para definir la estructura del cortometraje.

Para escribir una escaleta utilizamos el encabezado de la secuencia y describimos lo que ocurre en unas pocas líneas.

EJERCICIO DE ESCALETA

1. Desglosa por secuencias la sinopsis escrita en el ejercicio anterior, indicando el encabezado, y haz una breve descripción de las acciones. Es muy importante, en esta fase, saber cuáles son los espacios en los que se va a desarrollar nuestro cortometraje. Un número de localizaciones mayor se traduce en un mayor tiempo de rodaje, motivo por el cual hay que ajustar los espacios a las posibilidades de producción, respetando siempre el desarrollo de la historia.

La escaleta es un primer paso anterior a la escritura de la secuencia.

4.4. LA SECUENCIA

A partir de la escaleta vamos a desarrollar la secuencia tal y como la definimos en el punto 3.10.

En este punto tendremos que desarrollar las descripciones de las acciones y escribir diálogos y acotaciones. Es importante revisar la estructura del cortometraje. Podemos añadir secuencias o eliminar las que sean innecesarias para la comprensión de la historia.

EJERCICIO DE SECUENCIA

1. A partir de la escaleta, señala qué personajes intervienen en cada secuencia. Describe lo que hacen esos personajes en ese espacio, lo que dicen los personajes a través de los diálogos y cómo lo dicen. Recuerda que las descripciones se realizan siempre en presente. Se trata de describir «lo que ve la cámara». Evita frases como «en la secuencia vemos», «se ve» o «la cámara muestra»...

4.5. EL GUION

El guion definitivo es el resultado de la estructuración de la historia a través de las secuencias. Una vez escritas, las secuencias se revisan mediante su lectura, intentando averiguar si existe alguna incoherencia en la historia. Para ello, es recomendable ofrecérsela a personas que no hayan estado involucradas en su escritura. Los sucesivos guiones que van incorporando a lo largo del tiempo los diferentes cambios se denominan versiones. Es importante guardar las distintas versiones del guion por si queremos volver a una de ellas.

Es importante, para concluir, definir el título. Si ya teníamos un título provisional, hay que cuestionarse si es el adecuado para el guion definitivo. El título debería ser sugerente, estar relacionado con la historia, condensar su esencia. Habrá de evitarse que sea demasiado descriptivo.

4.6. CONSEJOS PARA JÓVENES GUIONISTAS

Leer muchos guiones y ver muchas *pelis*. Escribir todos los días, ejercitar la escritura. Estar abierto a las opiniones de los demás. Saber encajar los palos sin desmoralizarse. Buscarte unos cuantos amigos en cuyo criterio confíes para enseñarles tus guiones. Perseverar, perseverar y perseverar.

A mí me sirve mucho escribir todos mis pensamientos. Cuando me encuentro ante una disyuntiva, con varias opciones de trama o de personaje, lo que hago es escribir y desglosar esas opciones por escrito. Y generalmente, en el propio proceso de escritura de esas opciones, me doy cuenta de cuál es la mejor. **Rafa Russo**

Que empiecen por lo más fácil, algo sencillo y que conozcan bien. **Arturo Ruiz Serrano**

4.7. PELÍCULAS Y LIBROS RECOMENDADOS

Películas: *Regreso al futuro*, *Casablanca*, *El apartamento*, *El hombre que mató a Liberty Balance*, *Atrapado en el tiempo*, *Ratatouille*, *Monstruos S. A.*, *Bichos*, *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Toy Story 3*, *El Padrino*.

Libros: *Los tres usos del cuchillo* (David Mamet), *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (Bruno Bettelheim). **Sergio Barrejón**

Cualquier guionguion de Billy Wilder es una obra de arte. Creo que es muy bueno leer guiones para ver cómo están contruidos. **Arturo Ruiz Serrano**

5. LOS GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

5.1. TRAGEDIA, COMEDIA Y DRAMA

Todos los géneros y subgéneros actuales proceden de la división teatral clásica en tragedia, comedia y drama, establecida a través de las relaciones del espectador con los protagonistas y sus conflictos. La tragedia es el más antiguo y el que más fruto ha dado a lo largo de la historia de la literatura. La tragedia muestra a sus personajes en un plano superior e inalcanzable para el espectador. Las tremendas proporciones de sus problemas causan dos sentimientos en la audiencia: *fofos*, o temor ante la suerte de los conflictos, y *leos*, o misericordia por quienes los sufren.

Tanto los personajes como sus problemas caen sobre el espectador, sepultándole, mientras le hacen partícipe de una catarsis o purificación que difícilmente encontrarán en sus vidas. En la vida cotidiana no solemos toparnos con personajes tan desesperados como Edipo o Macbeth. El terror y la misericordia se imponen como pauta de intensidad dramática en un género que también sigue una estructura lógica concreta, abocada a la catástrofe final.

En el polo opuesto se encuentra la comedia, un género casi tan antiguo como la tragedia, aunque menos tratado y más popular. En la comedia los personajes y sus problemas se sitúan en un plano inferior respecto a los espectadores y el propio autor. La audiencia disfruta al observar a unos protagonistas envueltos en unos conflictos disparatados, víctimas de enredos, que, a diferencia de los trágicos, serían fáciles de resolver si no fuera por la torpeza irrisoria de quienes los sufren. No es el destino, sino el autor, quien domina a los personajes desde arriba. La comedia garantiza un desenlace jocoso y a veces feliz.

Durante el Barroco, el teatro moderno dio lugar a un nuevo género: el drama. Desde el ámbito del interés narrativo, en el drama pueden coexistir conflictos tremendos y jocosos, atenuados por el equilibrio en la relación entre espectador y personaje. Por otro lado, los desenlaces no conducen la acción hacia un final catastrófico. El drama rompe la esclavitud del destino implacable y cruel de las tragedias (el *ananke* griego). Los personajes no están marcados por vicios o maldiciones y el autor les permite solucionar los conflictos a través de sus actos libres.

5.2. LOS GÉNEROS: AÑOS CUARENTA

En cine los géneros se definen en la década de los cuarenta y sirven para clasificar las películas en función de las expectativas que crean en el espectador. El género es una guía de las emociones que la película va a suscitar en el espectador: alegría (comedia), tristeza (drama), miedo (terror), sorpresa (cine fantástico), entretenimiento (aventuras), etc..

Un género no existe mientras no es nombrado, es decir, en tanto no se percibe que hay un conjunto significativo de películas con elementos temáticos o formales en común. El género se caracteriza por la especialización de su contenido narrativo anunciada por el nombre que lo designa. Así, una película bélica trata de conflictos militares, o una policíaca, de actividades criminales y policiales. Puede definirse por limitaciones espaciales y temporales, como el *western*, cuyos argumentos se ubican en el oeste norteamericano, en la segunda mitad del siglo *xx*, o el histórico, que aborda sucesos reales más o menos lejanos en el tiempo.

Las películas de género están sometidas a la dialéctica de la repetición y la diferencia: cada obra reitera elementos, esquemas narrativos, escenarios, vestuario, atrezzo, espacios dramáticos, situaciones, tipos de diálogos que la hacen pertenecer a un género determinado y que la diferencian de las demás. El espectador encuentra placer en ese reconocimiento porque la película de género abunda en elementos intertextuales, hace múltiples referencias a otras obras del mismo género en las que tuvo la ocasión de satisfacer expectativas de su gusto particular. Complementariamente, cada obra posee elementos diferenciales, nuevas contribuciones que proporcionan la sorpresa imprescindible y alimentan el interés inicial.

La lista de géneros puede ser interminable, pues dentro de cada uno hay múltiples variantes y ciclos, de la misma manera que hay géneros híbridos, intergéneros y películas que se pueden encuadrar en más de uno. Se han establecido los siguientes géneros mayores o canónicos: drama o melodrama, *western*, comedia, musical, terror, fantástico o ciencia ficción, aventuras o acción y criminal (cine negro, policíaco, *thriller*).

Esta clasificación, suficientemente aceptada, presenta dificultades:

- No existe una denominación unívoca, y si existe, carece de límites, como en el caso del cine fantástico y la ciencia ficción.
- Abundan los solapamientos: la mayoría de los *westerns* y del cine criminal son dramas y cualquiera de ellos tiene dosis de acción.
- Dentro de cada género canónico caben especializaciones o subgéneros.

Los géneros híbridos son los formados por un catálogo de películas claramente identificables, cuyas obras participan simultáneamente de más de uno de los géneros canónicos. Así sucede, por ejemplo, con la comedia dramática o la

comedia musical. Son especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros originarios.

A continuación mostramos ejemplos de secuencia extraídas de películas de diferentes géneros.

COMEDIA



Con faldas y a lo loco, Billy Wilder, EE. UU., 1959.

SECUENCIA FINAL. EXT. BARCO EN UN LAGO. NOCHE

OSGOOD y JERRY están dando un paseo nocturno por el lago en el barco de OSGOOD. JERRY está muy agobiado porque quiere explicarle por qué no se puede casar con él.

OSGOOD

He hablado con mamá, estaba tan contenta que hasta lloró. Desea que lleves su traje de novia, es de encaje blanco.

JERRY

Osgood, no puedo casarme con el traje de tu mamá, seguro que ella y yo no tenemos el mismo tipo.

OSGOOD

Podemos reformarlo.

JERRY

No hace falta. Osgood, he de ser sincera contigo. Tú y yo no podemos casarnos.

OSGOOD

¿Por qué no?

JERRY

Pues, primero, porque no soy rubia natural.

OSGOOD

No importa.

JERRY

Y fumo. Fumo muchísimo.

OSGOOD

Me es igual.

JERRY

Tengo un horrible pasado. Desde hace tres años estoy viviendo con un saxofonista.

OSGOOD

Te perdono.

JERRY

Y nunca podré tener hijos.

OSGOOD

Los adoptaremos.

JERRY

¿Pero es que no me comprendes?

JERRY se quita la peluca rubia y con su voz normal:

JERRY

¡Soy un hombre!

OSGOOD

Nadie es perfecto.

FANTÁSTICO



El laberinto del fauno, Guillermo del Toro, México, 2006.

84. INT. ÁTICO MOLINO. NOCHE

El techo gotea incesantemente. Hay bandejas, vasos y platos diversos por todo el piso, recogiendo el agua: PLIC, PLOC, PLIC, PLOC.

OFELIA está dormida. Una sombra la cubre. La niña despierta sobresaltada: ahí está el *FAUNO*, al pie de su cama.

FAUNO

Habéis evitado la prueba...

Su aspecto es más lozano, más juvenil, pero a la vez más perverso.

OFELIA

No, no, mi madre ha enfermado.
Tengo que cuidar de ella.

FAUNO

No es excusa para la negligencia. Mirad.

El FAUNO rebusca en una harapienta bolsa y extrae una retorcida raíz de mandrágora.

FAUNO:

Esta es una mandrágora... Una planta que soñaba con nacer, con ser humana... Colocadla debajo de la cama de vuestra madre, en un cuenco con leche fresca. Cada mañana, dadle de beber dos gotas de sangre. Vuestra madre y vuestro hermano estarán bien...

OFELIA recibe la raíz, no sin repulsión.

FAUNO

Ahora, llevad a cabo la prueba. La luna llena está cercana.

OFELIA asiente.

FAUNO

Dejaos guiar por ellas. Iréis a un lugar muy peligroso. (Pausa.) Lo que ahí habita no es humano.

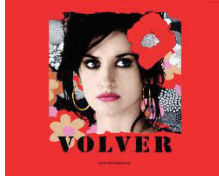
Camina hasta OFELIA, le entrega el macuto de madera y el pequeño reloj de arena de madera tallada.

FAUNO

Veréis un lujoso banquete. No comáis ni bebáis nada de él mientras estéis allí.

(Pausa.) Absolutamente nada. Os va la vida en ello.

DRAMA



Volver, Pedro Almodóvar, España, 2006.

46. INT. CASA DE AGUSTINA. DÍA

SOLE está llorando en la habitación de la casa de *AGUSTINA* y oye como esta la llama. Ella se da la vuelta y se abraza a *AGUSTINA*.

AGUSTINA

Bueno, tranquila, Sole.

SOLE

(Llorando.) Agustina, ¿dónde está?

AGUSTINA

Arriba, en la habitación de mi madre. Es la mejor de la casa. La he traído aquí para poder cuidarla mejor.

SOLE

Muchas gracias, Agustina.

AGUSTINA

Anda, vamos a la cabecera del duelo.

AGUSTINA y *SOLE* entran en la habitación donde se está haciendo el duelo.

SOLE

Buenas tardes.

SEÑORAS

Buenas tardes.

AGUSTINA

He hablado con tu hermana. Pobre, recién operada.

SOLE

(Irónica.) ¡Qué oportuno, eh?

AGUSTINA

Me ha dicho que no te deje ver a la muerta.
Tranquila, tranquila, que no vas a tener que
verla.

Las mujeres rodean a SOLE para darle el pésame.

SEÑORAS

Te acompaño en el sentimiento.
Dios te salve, María, llena eres de gracia.
Santa María, madre de Dios.

AGUSTINA

La hija de la Vicenta.

AGUSTINA

Bueno, vamos a dejar que
descanse un poquito, que
viene muy cansada. Ven, Sole,
ven, siéntate.

SOLE y AGUSTINA se sientan en el sofá entre las mujeres del duelo.

AGUSTINA

(Captando la atención de todo el grupo.)

Era ya de noche. Yo había cenado
y estaba viendo la televisión
cuando oigo que alguien afuera
toca la puerta. No estaba segura
de haber oído bien, pero al
instante vuelvo a oír el mismo
ruido. Y entonces pregunté:
«¿Quién es?». Y una voz me
contesta: «Agustina». Yo no
tenía miedo. Salgo a la calle,
pero no veo a nadie. Miro donde
tu tía y me parece ver la puerta
abierta. Lo encontré raro, así
que entré. Llamé a tu tía, pero
no contestaba. *(Emocionada.)*
Y cómo me iba a contestar, la
pobre. Entré en la habitación
y allí la encontré, acostada,
quietecica, como un pajarillo.

SEÑORA 1

Fue su espíritu quien te avisó.

SEÑORA 2

Pero ¿el espíritu de la Paula o de la otra?

SEÑORA 3

Cualquiera de los dos.

AGUSTINA

Yo no puedo decir de quién era porque no lo vi. Pero, como que os estoy escuchando ahora, alguien o algo me avisó de que la Paula había muerto y me abrió la puerta para que entrara.

AGUSTINA se levanta del sofá. SOLE la sigue.

AGUSTINA

Ven a la cocina.

WESTERN



Por un puñado de dólares, Sergio Leone, Italia, 1964.

JOE entra en San Miguel montado en su caballo. Se cruza con otro vaquero que lleva colgado un letrero en la espalda que dice «Adiós, amigo». JOE se gira y sigue su camino. Alguien se le aparece en el camino.

JUAN DE DIOS

Bienvenido, forastero. Me llamo Juan de Dios, soy el campanero. ¿Para qué has venido? ¿Por los Rojo? ¿Por los Baxter? ¿Quieres hacerte rico? Entonces has llegado a un buen sitio. Si eres listo, porque aquí todos son o muy ricos o están muertos, no hay alternativa. ¿Qué quieres comprar? ¿Licor, armas? No, tú no compras, tú vendes. Tú vendes plomo a cambio de oro, ¿no es así? Pues te harás rico aquí si no mueres antes. No quisiera doblar las campanas por ti.

JOE no contesta a ninguna de las preguntas del campanero y sigue su camino.

TERROR



Rec, Jaume Balagueró y Paco Plaza, España, 2007.

7. INT. EDIFICIO INFECTADO. ESCALERAS. DÍA

ÁNGELA y PABLO están dentro del edificio, subiendo por las escaleras. Se oyen constantemente gritos y ruidos extraños.

ÁNGELA

Me da igual lo que te diga, lo tenemos que grabar. Hemos venido aquí para eso y hay que contar lo que está pasando, ¡hostias!

¿Qué es eso?

PABLO

No sé, pero ten cuidado.

ÁNGELA

¡Joder!

PABLO

Viene de dentro.

PABLO

Ten cuidado, Ángela.

Entran despacio por el pasillo de una de las habitaciones. Se oyen gritos y gemidos al fondo.

PABLO

Aparta.

PABLO se adelanta a ÁNGELA y avanza por el pasillo. Se le oye respirar agitadamente.

ÁNGELA

¡Hostia! Pablo, no...

PABLO

¡Shh, calla...!

ÁNGELA

No, Pablo, joder, ven...

PABLO

¡Shh, calla, déjame...!

PABLO está a punto de entrar por la puerta del final del pasillo. Se oye a ÁNGELA gritarle para que se detenga.

ÁNGELA

Pablo, ven... ¡Pablo!

Los gritos de la habitación se hacen cada vez más intensos y de pronto alguien sale con los brazos en alto, gritando y golpeándose contra las paredes.

FUNDIDO.

6. GUIONES Y ENTREVISTAS CON LOS GUIONISTAS

EL ENCARGADO: Sergio Barrejón, 2008. Guion de Sergio Barrejón y Nacho Vigalondo.

EL VIAJE: Toni Bestard, 2002. Guion de Arturo Ruiz.

NADA QUE PERDER: Rafa Russo, 2002. Guion de Rafa Russo.

ENTREVISTA A SERGIO BARREJÓN. COGUIONISTA Y DIRECTOR DE EL ENCARGADO

¿Cómo comenzaste a escribir el guion de tu cortometraje?

Nacho Vigalondo me llamó un día para contarme la idea. Yo simplemente la puse en palabras, e introduje un pequeño triángulo amoroso, porque me pareció que le daba profundidad al personaje protagonista. Pensé que ayudaría a que el espectador se identificase con su problema, al añadirle un componente de vergüenza, de sentido del ridículo, que creo que todos hemos sentido en algún grado durante nuestro período escolar.

¿Nos puedes hablar de la estructura dramática de la historia?

Simple. Planteamiento: el profesor se ausenta de la clase durante unos minutos, y deja a Martín, un niño de ocho años, encargado de cuidar la clase y de apuntar en la pizarra a los que hablen. Nudo: el «matón» de la clase empieza a portarse mal. Para colmo, cuando Martín va a apuntarle, la chica que le gusta a Martín sale en defensa del matón. A pesar de las amenazas del matón, Martín decide apuntarle. Y también a la chica, por hablar. Desenlace: cuando el profesor vuelve, no le presta la menor importancia a todas las cruces que Martín ha apuntado en la pizarra. Martín se sienta, sabiendo que ha hecho el ridículo, y que a la salida de clase se las tendrá que ver con el matón.

¿Cómo construiste los personajes?

No construí nada. Simplemente, estaban en la historia: el chico débil, al que le encargan una misión que le sobrepasa; la chica guapa, a quien le atrae el matón de la clase; el matón de la clase, que impone su voluntad por medio de la fuerza; el profesor despistado, que no se entera de nada de esto.

El único movimiento consciente que hice para «construir» el personaje de Martín fue añadir el detalle de que le gustaba una chica, y de que a ésta le gustaba el matón.

¿Cómo fue el proceso de creación de los diálogos? ¿Cómo trabajaste la diferencia de edad en los diálogos?

Simplemente hice que los personajes dijese lo que diríamos cualquiera de nosotros en esas circunstancias. Supongo que tuve en cuenta la máxima de que la gente habla para conseguir cosas. Y de que muy poca gente expresa en voz alta sus verdaderos sentimientos. A partir de ahí, simplemente seguí la lógica de la situación.

Una vez terminada la primera versión, me di cuenta de que el protagonista sólo decía tres o cuatro palabras, y pensé que sería interesante quitarle todo el diálogo, que no hablase en absoluto. Me lo planteé simplemente como un pequeño reto formal: a ver si puedo hacer que se entienda la historia sin que el protagonista diga una palabra.

¿Cuál es el conflicto de esta historia?

El protagonista recibe un encargo que le supera. Y decide cumplirlo, a pesar de todo, en lugar de hacer lo que sería lógico, desde un punto de vista egoísta: renunciar al encargo y evitar el enfrentamiento con el matón.

¿Cuál es el tema de tu corto?

La injusticia. Es injusto que te asignen una responsabilidad que te supera, especialmente cuando la persona que te la asigna tampoco le da la menor importancia. Todo el asunto de «apuntar en la pizarra» es una farsa de autoridad y justicia destinada a mantener a los chicos callados durante un rato, mediante el puro miedo. Desde mi punto de vista, éste es un modo pésimo de enseñar.

¿Si lo volvieras a escribir, cambiarías algo?

No. No me gusta reescribir mucho. Creo que las ideas «se gastan» si se trabajan demasiado. La primera versión se hace con gusto, al servicio de la historia. Las siguientes se hacen al servicio de la vanidad, para intentar que todo luzca mejor y más presentable. Y así se corre el riesgo de ser cada vez menos creativo.

¿Qué diferencias existen entre el guion original y el cortometraje filmado?

Ninguna. Filmamos exactamente lo que decía el guion. No soy muy amigo de improvisar durante el rodaje.

EL ENCARGADO

1. INT. AULA. DÍA

Aula de colegio público. Niños de diez u once años. Un PROFESOR explicando la lección.

PROFESOR

(Su voz se sigue oyendo en off mientras se desarrolla la escena.) Repasamos entonces. Las flores tienen dos partes bien diferenciadas: los órganos reproductores y los órganos anejos. Los órganos anejos, recordamos, son: el cáliz, formado por esas hojitas llamadas sé-pa-los, que protegen el núcleo floral; y la corola, la parte más vistosa de la flor, formada por los pé-ta-los. Los órganos reproductores se dividen en masculinos y femeninos. El masculino se llama androceo. El androceo, os acordáis, son los estambres, que guardan en sus anteras el polen, una especie de polvito de color amarillo que son las células sexuales masculinas. El órgano femenino o gineceo es el pistilo, que suele tener forma de botella, y que tiene tres partes: el estigma, con una sustancia pegajosa para atrapar el polen, el estilo y el ovario, que tiene en su interior los óvulos o células sexuales femeninas.

MARTÍN, un muchacho de aspecto inteligente pero apocado, con orejas de soplillo, sigue con atención la clase, aunque de vez en cuando se le van los ojos hacia su izquierda.

Allí, una fila más adelante, se sienta ANA, una hermosa niña de pelo largo, peinada con una diadema. MARTÍN la mira durante unos segundos. Finalmente, Ana se vuelve. En el instante en que se gira, MARTÍN baja rápidamente los ojos hacia su pupitre.

Cuando los levanta de nuevo, ve que ANA está mirando en su dirección... Pero no a él, sino a LUIS, un chico un año mayor que se sienta un par de filas más atrás.

ANA mira a LUIS como si no hubiera nadie más en el mundo, pero Luis se da cuenta de que MARTÍN le mira de reojo, y le devuelve una mirada hosca, levantando la barbilla como quien dice: «Tú, ¿qué?».

MARTÍN, avergonzado, se gira hacia el PROFESOR. Detrás de él, LUIS empieza a desmontar su bolígrafo BIC. Humedece en su boca una bolita de papel, la introduce en el canuto del bolígrafo, previamente retirado el tubo de tinta, y, a modo de cerbatana, dispara contra MARTÍN, que recibe el impacto en plena oreja. Este agacha la cabeza, rojo de ira, pero incapaz de devolver el ataque. De reojo, mira a ANA, con la esperanza de que no haya visto la humillación.

LUIS, a su espalda, sonríe socarronamente.

TÍTULOS DE CRÉDITO (escritos en una pizarra, con grandes trazos infantiles).

2. INT. AULA. DÍA

El PROFESOR deja caer la tiza en la bandeja de la pizarra y se sacude las manos.

PROFESOR

Bueno, ahora tengo que salir un momento. ¿Seréis capaces de estar solos cinco minutos?

La clase, en completo silencio.

PROFESOR

Martín. Ven aquí.

MARTÍN se levanta y va hacia el PROFESOR. Este le acerca su silla y le entrega una tiza.

PROFESOR

Te vas a quedar de encargado de la clase. Estate aquí hasta que yo vuelva. Si alguno habla, apuntas su nombre en la pizarra y le pones una cruz.

El PROFESOR se gira hacia la clase.

PROFESOR

Ahora, os ponéis a repasar lo que hemos visto. Y cuando vuelva, espero ver esta pizarra tan limpia como yo la dejo. El que esté apuntado aquí, va al despacho del director de cabeza. ¿Está claro?

Nadie contesta. El PROFESOR sale, dándole una palmadita en la espalda

a MARTÍN. Este se sienta, mirando a la clase. Sus ojos se posan en las miradas indiferentes, aburridas, de algunos compañeros. Los niños hojean sus libros y la mayoría se dedican a hacer las tareas. MARTÍN intenta no mirar a ANA, y menos aún a LUIS. Pero no puede evitarlo. LUIS está haciendo algo con las manos, lo más ostensiblemente que puede. MARTÍN, finalmente, se fija en él: LUIS está preparando otra cerbatana. MARTÍN se levanta de la silla, tratando de imponer cierta autoridad. LUIS deja el boli quieto. MARTÍN se sienta otra vez. LUIS se mete en la boca un trozo de papel. MARTÍN vuelve a levantarse, amenazante. LUIS saca el papelito de la boca, hecho una bolita húmeda, y lo introduce en su boli. Algunos de los otros niños ya se han dado cuenta de lo que pasa, y dejan el libro para fijarse en el extraño duelo que mantienen LUIS y MARTÍN. Luis se acerca el boli a la boca. MARTÍN, decidido, escribe en la pizarra, con grandes letras: «**L U I S**».

Mientras está escribiendo, una voz a su espalda le hace detenerse.

ANA

No puedes apuntarle. Don Manuel ha dicho que apuntaras a los que hablen.

MARTÍN duda un momento, de espaldas a la clase. LUIS tiene la cerbatana lista para disparar.

ANA

Si no habla, no le puedes apuntar.

MARTÍN la mira de reojo, sin volverse hacia ella.

ANA

Como le apuntes, a don Manuel que vas.

MARTÍN escribe: «**A N A**». Luego se vuelve hacia ella, desafiante. Pero el triunfo le dura poco: la cerbatana de LUIS vuelve a disparar y le da en toda la cara. En la clase se oyen risas.

MARTÍN le da la espalda a la clase y termina de escribir el nombre de LUIS en la pizarra. Este se levanta, desafiante.

LUIS

Te vas a cagar.

Sin volverse, MARTÍN pinta una cruz junto al nombre de LUIS.

Luis avanza unos pasos hacia MARTÍN.

LUIS

Te parto la cara, enano...

Otra cruz. LUIS sigue avanzando.

LUIS

¿De qué vas?

Otra cruz.

LUIS llega a la primera fila. Con un gesto autoritario, le indica al

ALUMNO allí sentado que le ceda el sitio. El ALUMNO, sin rechistar, se levanta y se queda de pie un par de pasos más atrás. LUIS se sienta en la primera fila.

LUIS

No me vas a borrar, ¿no?

Otra cruz.

LUIS

(Sonríe.) Ponme otra cruz: te lo ordeno.

MARTÍN, firme, le pone otra cruz.

LUIS

(Divirtiéndose con la situación.) Si eres maricón, ponme otra cruz.

MARTÍN, mordiéndose los labios, le pone una cruz más. LUIS se ríe a carcajadas, y la clase con él. MARTÍN enrojece de rabia.

LUIS

(Divirtiéndose con la situación.) Si tu madre es puta, ponme otra cruz.

MARTÍN le mira con odio, sin reaccionar. Risas nerviosas en el aula.

LUIS

¿Qué pasa? Pónmela, ¿no?

MARTÍN no sabe cómo reaccionar.

LUIS

(Serio.) Bueno, ya está bien: o me borras o a la salida te espero.

MARTÍN le pone una cruz más. LUIS prepara otra cerbatana, esta vez con granos de arroz que saca de su bolsillo.

LUIS

Que me borres, payaso.

Cruz.

LUIS dispara su cerbatana. El grano de arroz acierta a MARTÍN en la frente, dejándole una pequeña marca roja. MARTÍN se toca la frente, dolorido. LUIS carga de nuevo la cerbatana mientras MARTÍN le pone la enésima cruz a LUIS. Este le dispara otra vez y le vuelve a dar en la cara. MARTÍN ni se inmuta; ni siquiera hace intención de apartarse. Sencillamente, pone otra cruz.

ANA

Bueno, dejadlo ya, ¿no?

MARTÍN le pone una cruz a ANA, indiferente, y vuelve a mirar a LUIS,

dispuesto a recibir todos los disparos necesarios como si no le importase. LUIS se lo piensa un momento, y decide dejar el boli. Se levanta, tratando de resultar amenazante. MARTÍN acerca la tiza a la pizarra, sin dejar de mirarle. Parece dispuesto a lo que sea con tal de no rendirse. LUIS se coloca a pocos centímetros de MARTÍN, encarándolo: LUIS es un palmo más alto, pero MARTÍN no se arredra. ANA sigue todo el duelo con expectación. Nadie mira ya sus libros.

ANA

Luis... Por favor... Martín...

Pero ninguno la mira. LUIS levanta un puño cerrado a la altura de la cara de MARTÍN. Este retrocede lo justo para apoyar la tiza contra la pizarra, listo para apuntarle a LUIS otra cruz..., cuando de pronto se oyen los pasos del PROFESOR acercándose por el pasillo. LUIS mira hacia la puerta de la clase, tenso. MARTÍN sonríe triunfal.

ANA

(Susurrando.) ¡Luis, siéntate!

Desde el pasillo llegan los pasos claramente audibles. El PROFESOR está a punto de entrar. LUIS, finalmente, se ve obligado a retirarse a toda prisa. El ALUMNO de la primera fila se sienta en su silla. Justo cuando el PROFESOR está entrando por la puerta, con una bandeja de diapositivas en la mano, LUIS consigue sentarse y componer un gesto de indiferencia, mirando al libro abierto. MARTÍN tiene la vista fija en el PROFESOR, deseoso de ver su reacción. Este, con aire apresurado, se acerca a la pizarra... y despliega la pantalla de proyección que hay sobre el encerado, tapando completamente los nombres y las cruces allí apuntadas. Ni siquiera ha reparado en ellos.

PROFESOR

Joaquín, Marta: las cortinas, por favor. Ya te puedes sentar, Martín.

Mientras un NIÑO y una NIÑA cierran las gruesas cortinas, el PROFESOR apaga la luz, coloca la bandeja de diapositivas en el proyector que hay al final de la clase, y lo enciende. MARTÍN se sienta, completamente derrotado. A su espalda, sabe que LUIS está sonriendo, contando los minutos que quedan para la salida.

PROFESOR

(Off.) Bueno, ahora vamos a ver si sabéis distinguir las partes de la flor...

Mientras la imagen de una flor aparece sobre la pantalla, MARTÍN toma aire y hace lo único que puede hacer, de momento: atender a la clase.
FUNDIDO FINAL.

ENTREVISTA A ARTURO RUIZ SERRANO. GUIONISTA Y DIRECTOR DE EL VIAJE

¿De dónde te surgió la idea del cortometraje?

Viendo una torre de alta tensión sobre un descampado. Esta imagen tan poderosa me hizo buscar una historia allí mismo.

¿Cómo comenzaste a escribir el guion de tu cortometraje?

Creo que la primera versión la escribí de una sentada. Era un guion muy breve. Luego probé cambios, pero al final terminé volviendo a la primera versión.

¿Nos puedes hablar de la estructura dramática de la historia de tu cortometraje?

Está dividida en los tres clásicos actos: presentación de los chicos, encuentro con el cadáver y las fantasías que este les despierta, y, finalmente, la manipulación de este para dar forma a esas fantasías.

¿Cómo construiste los personajes?

Imaginé a dos chicos de barrio. Uno más apocado y otro algo más descarado.

¿Cómo fue el proceso de creación de los diálogos de tu guion? ¿Es complicado escribir diálogos de personajes infantiles?

Sí que lo es. Cada generación habla de una forma diferente, así que traté de buscar expresiones que estuvieran aún en uso.

¿Cuál es el conflicto de esta historia?

El de no querer enfrentarse a la realidad.

¿Cuál es el tema de tu corto?

La fantasía infantil como herramienta de evasión.

¿Qué importancia tiene para ti el espacio en la construcción de esta historia?

El espacio define el universo donde sobreviven los personajes.

Si lo volvieras a escribir, ¿cambiarías algo?

Seguro.

¿Qué diferencias existen entre el guion original y el cortometraje filmado?

Casi ninguna. El director fue muy fiel al texto. Imagino que porque yo era también el productor.

EL VIAJE

1. TÍTULOS DE CRÉDITO. EXT. MÁGENES DE LA PERIFERIA. DÍA.

Contemplamos una serie de «cuadros» en los que se nos muestran diferentes parajes que conforman la periferia de una gran ciudad.

Entre una imagen y otra, se insertan los cartones en negro con los primeros créditos.

Terminamos con la imagen de un intenso cielo azul, surcado por una evanescente línea blanca trazada por los reactores de un avión.

BAJA EN PANORÁMICA HASTA...

2. DESCAMPADO. EXT./INT. Coche. DÍA.

Sobre la agostada superficie de un descampado resalta la silueta de un automóvil. Este presenta una imagen de lo más desoladora: medio

calcinado, sin ruedas, puertas y cristales. En su interior, dos niños de entre once y doce años: se trata de LUISMI, al volante, y su amigo SANTI, quien ocupa el asiento del copiloto.

SANTI

(Intentando hacerse con el volante.) Déjame conducir un rato.

LUISMI

(Resistiéndose.) ¡Que no!... Ayer lo llevaste tú todo el tiempo.

SANTI se deja caer sobre el mugriento respaldo. Aburrido, comienza a hurgar dentro de la guantera.

LUISMI

(Atento a la «carretera imaginaria».) ¿Adónde vamos?

SANTI se incorpora sosteniendo un objeto que ha encontrado en la guantera. Es un llavero.

SANTI

(Guardándoselo en el bolsillo.) A Gandía.

LUISMI

Ya fuimos ayer.

SANTI

Bueno, pues a... ¡Brasil!

LUISMI

Ahí no podemos ir.

SANTI

¿Y por qué no?

LUISMI

Porque hay mar.

SANTI

(Le da una patada a la guantera.) Bueno, pues metemos el coche en un barco.

LUISMI

Eso no vale.

SANTI

(Molesto.) Porque tú lo digas.

LUISMI no contesta. SANTI, que ya parece más que harto, decide salir del vehículo.

LUISMI

¿Adónde vas?

SANTI no responde; su mirada parece perdida en la inmensidad de aquella desierta explanada. En la lejanía distinguimos una delgada columna metálica que corresponde a un tren de cercanías que en esos momentos sale de su estación.

SANTI

Vámonos ya.

LUISMI

¿Por qué?

SANTI

Porque este coche es una mierda. No podemos ir a ningún lado.

LUISMI

(Temiendo perder su asiento.) Vale, pues lo montamos en un barco.

SANTI

¿En dónde?

LUISMI

(Pensando rápido.) ¡En Gandía!

SANTI

(Con pesadumbre.) Ya estuvimos ayer...

FUNDIMOS A NEGRO.

Escuchamos un avión que sobrevuela nuestras cabezas provocando un rugido estremecedor.

ABRIMOS A:

3. EXT. DESCAMPADO. DÍA

Los dos chicos caminan en silencio remontando las suaves lomas que salpican el descampado. Se detienen. SANTI parece divisar algo a lo lejos.

Bajo la base de una de las torres de alta tensión y sentado sobre un desvencijado asiento de automóvil, contemplamos el cuerpo inerte de un yonqui. Su apariencia es desaliñada; camisa sucia y remangada, pantalones ajustados, calza una sola zapatilla... Sus ojos, oscuros y sin vida, nos miran fijamente, mientras el extraño rictus de su boca parece dibujar en su semblante una sonrisa burlona. Por su fisionomía podemos reconocer a un joven de treintaitantos, aunque de aspecto muy castigado.

Los dos chicos permanecen durante algunos minutos contemplando el cuerpo en silencio. Distinguimos un cordón de zapatilla rodeando su brazo. Finalmente, LUISMI se agacha para coger un palo. Es ahora cuando

comienza a tantear escrupulosamente el rostro del joven, que a pesar de los constantes zarandeos no reacciona.

SANTI

(Sin apartar la mirada del extraño.) ¿Tú crees que está muerto?

LUISMI

Más muerto que mi abuelo.

SANTI

(Tarda en contestar.) Pues yo no lo creo..

LUISMI

Claro..., sólo está aquí sentado, tomando el sol. ¡No te jode!

Unos instantes de silencio.

SANTI

(Abstraído.) Está viajando.

Escuchamos el estridente sonido de otro avión.

LUISMI

(Mira a su compañero, extrañado.) ¿Viajando?

SANTI

Sí... Cuando te mueres de un chute, no te mueres de verdad... Sólo te vas de viaje.

LUISMI

¿Adónde?

SANTI

(Se encoge de hombros.) No sé..., adonde quieras.

LUISMI

¿Y tú cómo lo sabes?

SANTI

Porque mi hermano también se fue de viaje.

Los dos chicos contemplan en silencio el rostro del cadáver.

LUISMI

(Estudiando la extraña sonrisa del muerto.) Pues este parece muy contento.

SANTI

Eso es porque se va a un sitio que le mola.

LUISMI

(Sonríe para sí.) ¡Qué cabrón! Seguro que se va a Brasil... *(Pensativo.)* Allí, con todas esas tías en pelotas..., y todo el día jugando al fútbol. Además, como ya no tiene que pagar el billete... *(Pausa.)* ¡Oye!, ¿y cómo viajan?

SANTI permanece unos instantes pensativo. En esos momentos escuchamos el atronador rugido de un nuevo avión que cruza sobre sus cabezas.

SANTI

(Señalando el cielo.) En avión.

Los dos amigos permanecen con la mirada fija en la aeronave, que se aleja lentamente de allí.

LUISMI

¿Tú has montado alguna vez?

SANTI

(Negando con la cabeza.) No.

LUISMI

Yo tampoco. Pero mi hermano sí montó una vez. Cuando hizo la mili... Me ha dicho que se te sube toda la sangre a la cabeza hasta que los ojos se te ponen rojos... y te mareas.

SANTI

(Desdeñoso.) Tu hermano se mareo hasta cuando monta en bici.

LUISMI

(Para sí mismo.) Es verdad... ¡Seguro que es una chulada! Estar ahí, tan alto y ver a la gente tan canija, como si fueran hormigas.

SANTI

Mi tío Rafa dice que cuando estás ahí arriba, se te olvidan los malos rollos.

LUISMI

¿Y eso por qué?

SANTI

Porque allí es todo tan grande y tú eres tan enano, que ya no le das importancia a tus cosas... Porque te parecen gilipolleces.

LUISMI

Pues a mis viejos les vendría bien un viaje en avión... Uno largo..., hasta el Nepal por lo menos.

SANTI

(Mira a su amigo.) ¿Y eso dónde está?

LUISMI

No lo sé, pero seguro que está *mazo* de lejos.

SANTI

Yo, si pudiera, estaría todo el día volando.

LUISMI

Al final te aburrirías.

SANTI

¡Que va! Una vez vi en una peli que la azafata te servía cocacolas y vino..., y toda la comida que quisieras... Hasta podías ver la tele.

LUISMI

¿Y estaba buena?

SANTI

(Mira a su compañero.) ¿El qué..., la comida?

LUISMI

¡No, gilipollas, la azafata!

SANTI

(Se encoge de hombros.) Sí...

LUISMI

(Baja la mirada hacia el muerto.) ¡Qué suerte tienes!

SANTI vuelve a mirar al cielo. Sobre el intenso azul de este contemplamos una larga y delgada línea blanca que va siendo lentamente trazada por los reactores de un lejano avión.

Al bajar la mirada ve a su amigo agachado y registrando los bolsillos del muerto.

SANTI

¿Qué haces?

LUISMI

(Con una mugrienta cartera en la mano.) Voy a ver si tiene algo.

SANTI

(Incómodo.) ¡No, déjalo, no lo toques!

LUISMI

Él ya no la necesita... *(Termina de revisarla.)* Además, no hay nada.

Antes de cerrarla comprueba uno de los compartimentos de la cartera, en donde encuentra una fotografía agrietada, algunas tarjetas de garitos y una pequeña papelina.

LUISMI

(Alzando la papelina.) ¡Mira, aquí está su billete!... *(Lo estudia.)* ¡Lo ves!, lo que yo decía: se ha ido a Brasil.

LUISMI se lo entrega a su amigo, quien lo estudia atentamente. Se trata de un pequeño trozo de periódico en el que una agencia de viajes anuncia varias ofertas vacacionales. Entre ellas destaca un paradisiaco destino: Brasil. En su interior, también se puede distinguir un polvillo blanco, que el viento no tarda en arrastrar. SANTI levanta la vista para ver a su amigo con unas gafas de sol que en esos momentos extrae de la camisa del muerto.

LUISMI

(Colocándole las gafas al cadáver.) Allí en Brasil siempre hace un sol que te cagas. Por eso hay que echarse un puñao de crema... Para que no te quemes. *(Se aparta unos instantes para coger una gorra que hay allí cerca, tirada.)* Además, como hace tanto calor, tienes que taparte la camocha con algo... porque te puede dar una insolación. *(Le coloca la gorra al muerto.)*

SANTI

Es verdad. A mí una vez me dio una... en la piscina. Me acuerdo de que me desmayé, y por eso tuvieron que llevarme al hospital.

LUISMI rebusca ahora entre la basura. Encuentra una camisa floreada.

LUISMI

(Mientras le arranca las mangas.) Yo también estuve una vez. Me dolía tanto la tripa que mi madre se empeñó en que tenía un ataque de esos de «pendicitis»... Y cuando llegué al hospital vieron que lo que tenía era una cagalera que te cagas... (Se sonríe.) ¡Qué corte!

LUISMI comienza a quitarle la camisa al muerto.

SANTI

¿Qué haces?

LUISMI

Cambiarle de camisa... Con esta se va a asar. ¡Anda, ayúdame!

SANTI se agacha y entre los dos le ponen la camisa nueva.

LUISMI

(Abrochándole los últimos botones.) Con esta sí que va a ligar un huevo. (Sonríe para sí.)

SANTI mira a su alrededor y se incorpora para alejarse de allí.

LUISMI

¿Adónde vas?

SANTI

¡Ven!

CORTA A:

4. SECUENCIA DE MONTAJE. EXT. DESCAMPADO. DÍA.

Contemplamos varias imágenes de los dos chicos rebuscando entre la basura. Allí encuentran: unos calzoncillos, un vaso de plástico, un par de chanclas, una pajita, una colilla, etc.

En un plano corto vemos el cinturón del asiento, enganchándose.

ENCADENA A:

Los dos chicos permanecen durante algunos instantes contemplando en silencio el cadáver. Plano corto de ellos. No vemos el cadáver.

LUISMI

(Rompiendo el silencio.) ¿Tú crees que ya habrá llegado?

SANTI

(Encogiéndose de hombros.) No sé..., el viaje es muy largo.

LUISMI

(Tarda en contestar.) Ahora ya no le falta de nada.

SANTI no contesta. Al cabo de unos instantes, LUISMI se da la vuelta para alejarse. Su amigo permanece algunos segundos más. Este se agacha para entregarle el llavero a aquel desconocido.

LUISMI

(Off.) ¡Venga, Santi!

En ese momento escuchamos el creciente rumor de unos motores. SANTI levanta la mirada para contemplar el majestuoso despegue de un Jumbo 747 desde la pista del aeropuerto. Una vez que se aleja en el cielo, el chico se da la vuelta para acompañar a su amigo.

ENCADENA

A:

Contemplamos un primer plano de una boca en cuya comisura hay encajada una colilla.

Vemos ahora el rostro del joven muerto. Este presenta un aspecto totalmente cambiado. Manteniendo su eterna sonrisa burlona, ahora lleva puesta una gorra, gafas de sol, la colilla mencionada.

Sentado cómodamente sobre su asiento, con las piernas cruzadas, y con el cinturón de seguridad puesto, el joven luce una colorida camisa, unas bermudas (calzoncillos largos), las chanclas... En sus manos sostiene un vasito con la pajita, y sobre sus rodillas una revista.

En general presenta la imagen de un feliz turista viajando en primera hacia un soleado y fantástico destino.

De fondo y mientras la imagen se aleja lentamente al tiempo que asciende hacia el cielo, escuchamos una típica bossa nova acompañada del suave sonido de las olas.

Acabamos con un plano del cielo, como al principio. Aparece el título.

ENTREVISTA A RAFA RUSSO. GUIONISTA Y DIRECTOR DE *NADA QUE PERDER*

¿Cómo comenzaste a escribir el guion de tu cortometraje?

Estaba escribiendo un largo en el que uno de los protagonistas, actor primerizo, era conducido por un chófer al rodaje. Se me ocurrió que el chófer, viéndole inseguro, le ayudara a repasar sus diálogos. Enseguida me di cuenta de que era una idea demasiado buena para confinarla en una sola escena en un largo, y que merecía más desarrollo. A partir de ahí, empecé a fabular...

Nos puedes hablar de la estructura dramática de la historia.

El corto tiene dos partes claramente diferenciadas: una, con un tono más de comedia, que transcurre durante el día; y otra, más dramática, que transcurre durante la noche. Ambas partes tienen un crescendo narrativo que conduce a un clímax: En la primera parte, la atracción de los dos personajes se desarrolla durante la «carrera» del taxi y mientras ensayan los diálogos de Nina, hasta el momento en que tienen que despedirse. Ahí puede llegar a ocurrir algo..., pero dejan pasar la oportunidad y ambos lo lamentan.

En la segunda parte, de nuevo la carrera del taxi conduce a un clímax. Ambos se reconocen y él decide darle a ella a una nueva oportunidad: esta vez de dar un vuelco a su vida... El taxi da el volantazo y ella ha de tomar una decisión..., una nueva oportunidad que tiene que coger al vuelo. ¿La cogerá esta vez?

Háblanos del tratamiento del tiempo en tu guion.

El tiempo es prácticamente «real» o «en directo» mientras duran dos carreras de taxi separadas por una elipsis de muchos meses de por medio.

Sin embargo, en la primera carrera hay un montaje con varios encadenados de imagen, acompañados por música, en el que se da a entender que el taxista y Nina han ido ensayando los diálogos mientras completaban el recorrido de la carrera de taxi.

¿Cómo construiste los personajes?

Tenía claro desde el principio que quería una evolución muy clara en los personajes desde la primera parte, luminosa y esperanzadora, a la segunda parte, dramática y algo cínica.

Y por eso busqué unos personajes esperanzados e ilusionados al principio, y cansados y algo magullados por la vida al final.

Pero el gran punto de giro en la creación de este cortometraje fue dar con una evolución sorprendente en el personaje de Nina. Lo más sencillo y tópico hubiera sido que Nina, cuando el taxista la recoge por segunda vez pasado un tiempo, se hubiera convertido en una actriz de éxito. Pero enseguida reparé en que eso no era muy original ni creíble. Y entonces pensé en lo opuesto: ¿qué pasaría si Nina, en vez de haber tenido éxito, hubiera tocado fondo? Y ahí es cuando di con la idea de que se hubiera convertido en una prostituta, que para mí fue un subidón creativo.

Decidí finalmente, para que hubiera conflicto al final, que Pedro, el taxista, siguiera siendo un soñador, y por eso le propone a ella escaparse a Lisboa.

¿Cómo fue el proceso de creación de los diálogos de tu guion?

Una vez hallados los personajes, los diálogos surgen con facilidad. Se trataba de hacerlos veraces, naturales y cercanos al espectador. También busqué la comicidad, la frescura, un cierto atrevimiento...; que veamos que Pedro y Nina, aun siendo unos jóvenes normales, no son ni un taxista cualquiera ni una chica cualquiera. Ambos tienen ganas de comunicarse, y ambos tienen un cierto ángel.

Luego, busqué que en la segunda parte hubiera ciertos guiños con los personajes y con el espectador: frases que se repiten y que nos retrotraen a la primera parte, pero que ahora suenan totalmente diferentes en un contexto totalmente diferente.

Después, los fui puliendo y recortando bastante, como suelo hacer habitualmente, en los ensayos con los actores.

¿Cuál es el conflicto de esta historia?

El conflicto de esta historia es doble: a) por un lado, un conflicto amoroso entre dos personas que no se conocen prácticamente pero que sienten una gran atracción mutua, aunque para lograr el acercamiento sólo disponen del escaso tiempo que permite una carrera de taxi. Y ello con el añadido de que, en su segundo encuentro, ella es una prostituta que se dirige en taxi a atender a un cliente; b) y, por otro lado, el conflicto que se genera cuando él le propone dar un vuelco total a su vida y ella debe decidir en apenas unos instantes. Es, en definitiva, un conflicto entre un chico que sigue soñando con una vida mejor y una chica que ya no cree en los sueños.

¿Cuál es el tema de tu corto?

Habla de las oportunidades que te da la vida de dar un volantazo, de coger un tren que te cambie la vida totalmente, y de cómo esas oportunidades hay que cogerlas al vuelo para evitar que se escapen.

Es un corto sobre la magia que hay encerrada en la vida cotidiana, los «ángeles» que nos podemos encontrar un día cualquiera en una ciudad como Madrid.

Si lo volvieras a escribir, ¿cambiarías algo?

Tan sólo quitaría algún detalle, como el cartel que tiene el taxista en el respaldo del asiento del copiloto. Es innecesario y no sé si funciona del todo.

Por lo demás, no retocaría nada del guion. Sí rodaría diferente algunas cosas.

¿Qué diferencias existen entre el guion original y el cortometraje filmado?

En el guion original, el primer trayecto era un poco más largo y había más diálogos que venían a reforzar la complicidad que se genera entre el taxista y la chica antes de que el taxi salga finalmente del atasco y entre el montaje musical. Los fui limando y quitando en los ensayos, y en el rodaje sentí que ya no eran necesarios. La interpretación de los actores me hizo darme cuenta de que esa complicidad se generaba muy rápidamente.

NADA QUE PERDER

1. EXT. CALLE EN CENTRO DE MADRID. DÍA.

Una imagen muy bella y desenfocada de destellos de sol a través de las ramas mojadas de un árbol.

Cortamos a los ojos soñadores de NINA, fijos en un punto en la distancia.

La cámara se va alejando de sus ojos y va revelando poco a poco a una joven de unos 23 años, que sostiene inmóvil unos folios en la mano y permanece estática ante el trasiego de los viandantes que pasan a su lado. Es guapa, moderna, algo descuidada a la hora de vestir y peinarse, y lleva un bolso-cartera colgado del brazo. Tiene un punto de chica de barrio, de chica sencilla.

Un TRANSEÚNTE que viene por detrás le da un pequeño golpe al pasar y la despierta de su ensimismamiento.

Vemos cómo ahora su punto de vista –la imagen del sol– se enfoca rápidamente.

NINA mira su reloj y decide girarse hacia la calzada de la ancha avenida. Ve aproximarse un taxi. Sin pensárselo, levanta la mano y lo detiene. El taxi frena en seco junto a ella, quedando el conductor fuera de plano. NINA abre la puerta.

2. INT. TAXI, PARADO, LUEGO EN MOVIMIENTO. DÍA

NINA se sube al taxi.

NINA

Hola.

TAXISTA

(Fuera de campo.) Hola.

NINA

A la calle Pintor Rosales.

El TAXISTA pone el coche en marcha. NINA se acomoda en la parte posterior del coche. Abre su bolso-cartera y saca un Toblerone. Parte un triangulito de chocolate y se lo lleva a la boca. Al levantar la vista, se topa con un letrero en la parte posterior del asiento del conductor que dice (inserto): «SE AVISA AL VIAJERO DE QUE HAY UN SUPLEMENTO DE 500 PTS. POR MAL HUMOR». NINA levanta la vista hacia el TAXISTA y sonríe.

TAXISTA

¿Por dónde quieres que vayamos, por la Gran Vía o por los bulevares?

NINA

Me es igual. Voy con tiempo.

NINA coge sus folios y se pone a leerlos.

Por fin vemos de frente a PEDRO, el taxista. Tiene unos treinta años, pelo largo y algo revuelto, patillas largas y cara simpática. Lleva vaqueros y un niqui de Dover.

Mira una y otra vez por el retrovisor a NINA, enfrascada en la lectura de sus folios. Casi podemos leerlos en sus labios mientras los lee en voz muy baja, como si estuviera intentando memorizar algo. Nerviosa, juguetea con su larga melena lisa, haciéndose continuos rizos con un dedo, y se zampa triangulitos de Toblerone. A PEDRO le hace gracia y en su rostro se dibuja una sonrisa algo pilla.

PEDRO

¿Qué, de exámenes?

NINA acaba de memorizar una frase y levanta la cabeza, atolondrada.

NINA

(... tan imperturbable.)

PEDRO

¿Qué?

NINA

No, nada. ¿Qué decías tú?

PEDRO

Que si estás de exámenes...

NINA

No, no. Es un guion de cine. Es que voy a una prueba de casting.

PEDRO

Ah, eres actriz.

NINA

Bueno, sí, no sé... Nunca se me había ocurrido pensar que yo podría serlo, pero el otro día alguien que controla de esto me dijo que yo daría muy bien en cámara, y, nada, ahora no hay quien me baje del burro.

PEDRO

¿Y has hecho ya algo?

NINA

Bueno, un par de videoclips y un corto para un amiguete, pero ninguna peli...

PEDRO gira por una bocacalle y se ve obligado a detenerse ante el gran atasco que encuentra. (A partir de aquí la conversación se desarrolla mientras el taxi de PEDRO avanza lenta- e intermitentemente, sin pasar nunca de primera).

PEDRO

Y esta prueba es para una peli...

NINA

Sí..., aunque no sé por qué voy, porque no me lo van a dar.

PEDRO

Pero, hombre, no digas eso. Hay que ser más positivos en la vida...

NINA

Es que hoy me he levantado un poco espesa. Lo noto...

(Pedro frunce el ceño.) Se me ha caído la madalena en el café, y el día que se me cae la madalena en el café, más vale que me quede en casa. *(Mirando a los folios.)* Además, no hay quien memorice esto: el guionista se ha sacado de la manga unas palabrejas que

ni te cuento... ¿Tú crees que alguien dice «imperturbable» en la vida real? (*Pedro no sabe qué decir.*) Yo, vamos, no lo he dicho nunca... (*Pedro se sorprende.*) Con lo bonitos que son los personajes que no dicen apenas nada, que lo dicen todo con la mirada...

PEDRO

Oye, pues, por mí, si quieres ensayar en alto, no te cortes. A mí me encanta el cine...

NINA le mira dubitativa.

PEDRO

Que sí, mujer... Así te vas soltando un poco antes de llegar a la prueba...

A NINA de repente se le ilumina el rostro.

NINA

¿De verdad que no te importa?

PEDRO

Que no. Venga: tú imagínate que soy el director que te hace la prueba... (*Se pone una gorra de béisbol que tiene a mano y se mete en el papel.*)

Hasta el momento han pasado tres tías que no lo han hecho nada mal, pero yo no estoy del todo convencido. A ver, ¿cómo te llamas?

NINA

(*Divertida.*) Nina Salvador.

PEDRO

A ver, ¡siguiente: Nina Salvador!

NINA se queda aturdida, sin saber qué hacer, llevándose otro Toblerone a la boca. PEDRO se le queda mirando por el retrovisor, como diciendo: «Venga, ¿a qué esperas?». NINA se pone las pilas. Le ofrece Toblerone.

NINA

¿Quieres?

Pedro se arranca un triangulito.

PEDRO

No, gracias, es que me salen ronchas.

NINA

Bueno, te situó: estamos al final de la Guerra Civil y yo hago de la hija de un intelectual

republicano que ha sido capturado por los nacionales. En esta escena yo trato de pedir ayuda a un joven militar fascista, a quien conozco desde que éramos pequeños, para que le perdonen la vida a mi padre...

PEDRO

¿Dónde estamos?

NINA

En un bar del pueblo.

NINA carraspea, se echa el cabello hacia atrás y se pone en posición.

NINA

(Actuando, sin leer, bastante mal, muy plano, sin emoción.) «Rodrigo, ¿cómo puedes estar aquí bebiéndote tu vermú tan im-per-tur-ba-ble, como si nada ocurriera? Mi padre siempre te ha tratado como a un hijo... ¿Acaso no te acuerdas? Aquel fin de semana que viniste con nosotros a Sigüenza y él nos enseñó a reconocer las estrellas... La Osa Mayor, la Osa Menor...». (Se queda en blanco.) Mierda, ya se me ha olvidado.

Silencio. PEDRO se ha quedado un poco asustado de lo mal que lo ha hecho. Abrumado, se vuelve hacia ella y la ve repasando sus folios agobiada. No sabe qué decirle y, como el que necesita un trago para reponerse, le arranca un pedacito del Toblerone que ella sostiene en la mano. Se lo come con cara de «¿y ahora qué le digo yo?». NINA levanta el rostro.

NINA

Bueno, ¿qué tal iba?

PEDRO

No ibas nada mal, pero creo que todavía le puedes dar un poquito más de emoción a la cosa. Piensa que si no convences a ese facha, se cepillan a tu padre...

NINA

(Insegura.) Sí, tienes razón...

PEDRO

Y no lo digas tan de carrerilla como si estuvieras recitando la alineación del Atleti.

NINA

Si es que se me hace muy difícil hacerlo sin que alguien me dé la réplica...

PEDRO

Oye, pues si quieres te la doy yo...

NINA

¿No te importa?

PEDRO

No, qué va, ya te digo que a mí me encanta esto del cine. *(Mirando el atasco que se han encontrado.)* Además, aquí tenemos pa rato.

NINA

(Pasándole las páginas.) Bueno, pues tú haces del militar facha...

PEDRO coge las páginas: están llenas de manchas de café. Las mira un poco asqueado.

NINA

Las magdalenas, que estaban hoy un poco resbaladizas...

PEDRO asiente y comienza a leerlas por encima.

NINA

Te sitúo.

PEDRO

Eso, sitúame.

NINA

Somos amigos desde la infancia. Tú siempre estuviste coladito por mí, pero yo te di calabazas, y ahora te debates entre tus sentimientos hacia mí y tus principios fachas...

PEDRO

Muy bien... Espera.

PEDRO coge un rotulador de su guantera, se pinta ante el retrovisor un bigote a lo Hitler y se coloca la gorra de béisbol hacia delante, en plan militar. Se vuelve hacia ella. NINA sonrío divertida. PEDRO coloca el guion sobre el volante. NINA se echa hacia delante asomando su cabeza sobre el asiento del copiloto.

PEDRO

(Emocionado.) Venga: ¡Luces, cámara, acción!

NINA carraspea y se pone en posición. La adrenalina de PEDRO parece habersele contagiado un poco.

NINA

(Un poquito mejor, pero todavía plana, sin ningún matiz.) «Rodrigo, ¿cómo puedes

estar aquí bebiéndote tu vermú tan imper-tur-ba-ble, como si nada ocurriera? Mi padre siempre te ha tratado como a un hijo. ¿Acaso no te acuerdas? Aquel fin de semana que viniste con nosotros a Sigüenza y él nos enseñó a reconocer las estrellas... La Osa Mayor, la Osa Menor...».

PEDRO

(Haciéndolo muy bien, duro y resentido.)
«La Estrella del Norte. Me acuerdo perfectamente. Como también me acuerdo de cómo te reíste cuando después de bañarnos en el río te dije lo que sentía por ti...».

NINA

Era una niña y sólo pensaba en príncipes azules... Pero ahora seré toda tuya si así lo deseas...

PEDRO

(Medio leyendo.) ... si impido que maten a tu padre... Menudas vueltas da el destino, ¿no te parece?

Y vosotros los ateos no pensáis que Dios tenga nada que ver con ello, que no son más que carambolas de la vida, que tú has acabado volviendo hacia mí por tu propia iniciativa.

ENCADENA CON:

3. EXT. CALLES DEL CENTRO DE MADRID. DÍA

Vemos el taxi desembarcando en una calle más fluida mientras oímos la voz en off de NINA y PEDRO ensayando.

NINA

(Off.) «No sé si es Dios o el diablo, sólo se que la religión que tanto defiendes dice "no matarás..."».

ENCADENA CON:

4. EXT. CALLES DE MADRID. DÍA

Recogemos el taxi entrando en otra avenida, mientras oímos su voz en off ensayando.

NINA

(Off.) Sé que tú no eres como ellos... No debes dormir, ¿verdad?, pensando en que entre esos que fusiláis al amanecer habrá nombres que conoces, rostros que has visto...

PEDRO

(Off.) También he visto iglesias ardiendo y un país partido en mil pedazos...

NINA

(Off.) ¿Y es así como pensáis arreglarlo todo...?

5. INT. TAXI, EN MOVIMIENTO. DÍA

NINA y PEDRO siguen ensayando. A NINA, apoyada sobre el asiento del copiloto, se la ve ahora más suelta, con más emoción, aunque sin llegar a hacerlo convincentemente. PEDRO, sin embargo, se luce. Se sabe el guion al dedillo (ya no necesita leerlo) y parece tener auténtica madera de actor.

NINA

(Cont.) ¿... Matando a todo aquel que no piense como vosotros?

PEDRO

Por si no te has enterado, esto es una guerra, y en una guerra todo es lícito.

NINA

¿Como en el amor?

El taxi se detiene junto a la acera. PEDRO pone el freno de mano. En el cenicero vemos el envoltorio de la tableta de Toblerone, ya acabada. PEDRO se gira levemente hacia ella.

PEDRO

No hay tiempo para hablar de amor ahora.

NINA

(Saliéndose del personaje.) No, no, no, no, no puedes decirme eso así, con tanta frialdad, tan... tan imperturbable. Recuerda que, en el fondo en el fondo, sigues enamorado de mí.

PEDRO

Tienes razón. *(Más torturado, sin mirarla.)* No

hay tiempo para hablar de amor ahora.

PEDRO se vuelve lentamente hacia ella. NINA asiente. Impresionada y abrumada por el doble sentido de la frase, se deja caer hacia atrás, apoyando la espalda en el asiento. Se quedan los dos en silencio por unos instantes, mirándose a los ojos.

NINA

Bueno, pues... muchas gracias.

PEDRO

Nada, ha sido un placer. Y ahora, a por todas, sin miedo. No tienes nada que perder.

NINA asiente tímida. Se echa el cabello hacia atrás, nerviosa.

NINA

¿Qué tal voy?

PEDRO

Estupenda.

NINA

¡Ah...!

NINA rebusca en su bolso y saca unas gafas de pasta. Se las pone.

NINA

¿Qué te parece? He pensado que, como soy hija de un intelectual, a lo mejor así doy más la pinta.

PEDRO frunce el ceño, poco convencido.

PEDRO

No. Que te vean bien esos ojazos que tienes...

Ella asiente y se las quita. Las vuelve a guardar en el bolso. PEDRO la mira embobado. Ella, divertida, se le queda mirando el bigote de Hitler pintado en su cara. Se moja un dedo con saliva y se lo borra suavemente.

PEDRO está excitado.

NINA

Que luego dicen que los taxistas de Madrid son todos unos fachas.

PEDRO se ruboriza y se queda petrificado.

NINA

¿Qué te debo?

PEDRO

(Sin mirar al contador.) Lo que marca.

Ambos se quedan mirándose a los ojos, encandilados por unos instantes. Ella echa un vistazo al contador y saca un billete. Se lo da.

NINA

Toma. Y quédate con el cambio.

PEDRO

Gracias.

NINA

Adiós.

PEDRO

Adiós.

Ella comienza a salir del taxi.

PEDRO

¡Espera!

PEDRO arranca la cola de conejo que lleva colgada de su retrovisor y se la da.

PEDRO

Para la buena suerte. A mí nunca me ha fallado.

Ella, abrumada, no se decide a cogerlo.

PEDRO

Que sí, yo ya he tenido suficiente suerte
pillando este curre.

NINA lo toma, sinceramente agradecida. Se miran a los ojos.

NINA

Gracias.

La guarda cuidadosamente como algo valioso... y sale del taxi.

6. EXT. CALLE. DÍA

PEDRO la observa alejarse. NINA se gira una vez más para saludarle. Él sonríe y la observa encandilado. PEDRO piensa. Titubea. De repente, abre la puerta y sale del taxi tras ella. Pero se topa de bruces con un nuevo CLIENTE.

CLIENTE

¿Está libre?

PEDRO se echa a un lado para ver por encima del hombro del CLIENTE. Ve a NINA entrar en un edificio y desaparecer. PEDRO titubea unos instantes.

PEDRO

(Resignado.) Sí.

7. EDIFICIO. INT./DÍA

NINA se detiene nada más entrar en el edificio. Un pensamiento le arranca una sonrisa. Se da media vuelta y se dirige, decidida, hacia la calle. NINA llega hasta la puerta, pero se detiene al ver el taxi alejarse en la distancia. Su rostro queda enmarcado en el cristal y los

barrotes de la puerta, mientras el reflejo del taxi en el cristal cruza el plano. NINA cierra los ojos.

FUNDIDO A NEGRO.

LA VOZ DE UN TUTOR dictando ejercicios gramaticales de portugués en un radiocasete de coche.

TUTOR

Janeiro, Fevereiro, Marzo, Avril...

RÓTULO: **MUCHOS CASTINGS Y KILÓMETROS DESPUÉS...**

ABRE DE NEGRO.

8. INT. TAXI, EN MOVIMIENTO. NOCHE

Los ojos de PEDRO reflejados en el retrovisor. Conduce por las solitarias calles de la ciudad. Su aspecto apenas ha cambiado, salvo un poco más de desaliño y cansancio en sus ojos. Las patillas siguen ahí, perfectamente recortadas. Escucha el casete con ejercicios de portugués que él mismo va resolviendo en voz alta (repetiendo o contestando, según el caso) mientras conduce.

PEDRO

Junhio, Julio, Agosto, Setembro...

Vemos estampas del paisaje urbano. Estamos en una zona donde hay muchos locales de alterne para ejecutivos (Capitán Haya). Algunas PROSTITUTAS en las esquinas y aceras.

La mirada de PEDRO no parece juzgarlas. Él sigue concentrado en repetir en portugués las indicaciones del tutor.

Un GRUPO DE JÓVENES EJECUTIVOS que salen de un topless de lujo, borrachos y pijos, le hacen la señal para que se detenga, pero PEDRO decide ignorarles con un gesto despectivo y pasar de largo, al tiempo que, por el retrovisor, los observa quejarse y hacer algún gesto obsceno.

PEDRO

Sinto muito...

Sacude la cabeza asqueado.

Algo más adelante, una joven con aspecto de prostituta le hace señal de que pare. PEDRO se detiene junto a ella.

En un plano lateral del rostro de Pedro, vemos a través de la ventanilla las piernas provocativas de prostituta cruzando el cuadro.

La joven se sube al taxi (no la vemos). PEDRO apaga el casete.

PEDRO

Hola.

NINA

(Fuera de campo.) Hola. A la calle Hermosilla.

Pedro asiente y pone el coche en marcha. En la parte trasera, una mano saca un Toblerone del bolso, parte un triangulito. Reconocemos a la joven al instante al llevarse un triangulito a la boca. Es NINA, convertida ahora en una prostituta. PEDRO observa por el retrovisor cómo NINA come el pedazo de Toblerone. PEDRO frunce el ceño, como no dando crédito a lo que ve. La mira otra vez. Es ella. Se queda con los ojos abiertos como platos. No puede evitar seguir mirándola durante un largo tiempo, esta vez con tristeza, pero no se atreve a decir nada. NINA, por su parte, levanta la vista y reconoce en la parte posterior del asiento del taxista el letrero de Pedro, que ahora muestra algunos tachones y pintadas: «SE AVISA AL VIAJERO QUE HAY UN SUPLEMENTO DE 500 PTS POR MAL HUMOR». Levanta la vista hacia PEDRO y lo reconoce. Se queda helada por unos segundos, masticando el chocolate lentamente. Se encoge y trata de esconder su rostro tras su larga melena. Guarda el Toblerone en el bolso. Refugia su mirada en la ventana. Silencio. NINA se da cuenta de que él la mira constantemente por el retrovisor y que la ha reconocido. Incómoda, se vuelve hacia él.

NINA

(Chula, orgullosa.) ¿Y tú qué miras tanto?

PEDRO vuelve a mirar al frente. Piensa. Coge la gorra de béisbol que tiene en el asiento del copiloto y se la pone en plan «militar».

PEDRO

No puedes decirme eso tan fríamente, tan imperturbable. Si en el fondo en el fondo sigues enamorada de mí.

A NINA se le escapa un esbozo de sonrisa que enseguida borra con una «máscara» de orgullo y chulería. Piensa. Abre su bolso y extrae de él la cola de conejo que él le regaló.

NINA

(Con rabia.) Toma. (Pedro no se anima a cogerla.)

¡Toma! (Pedro la coge finalmente.) Ya ves la suerte que me ha dado. (Mirándole con desdén.)

Y a ti...

PEDRO sujeta la cola de conejo en la mano, pensativo. Largo silencio. Decidido, abre la ventanilla y la tira a la calzada. Cierra la ventana.

PEDRO

¿Qué pasaría si no fueras adonde vas y nos fuéramos a tomar un algo?

Ella resopla con desprecio.

NINA

¿Qué quieres, que ensaye contigo un francés antes de hacérselo a mi cliente?

PEDRO

(Tranquilo y relajado.) Pues, si quieres, después, cuando hayas terminado de trabajar.

NINA

Tendrías que madrugar, cariño, porque el cliente me quiere para toda la noche.

PEDRO sigue conduciendo en silencio. De repente, mirándola por el retrovisor, le dice en portugués:

PEDRO

(Construyendo la frase lentamente.) Eu que pensabame fazer conductor de limusinas... para tener la oportunidad de te conducirte mais uma vez.

NINA se enternece y la «máscara» se le rompe en mil pedazos. Pero no dice nada.

PEDRO

¿Has estado en Lisboa alguna vez?

NINA

No.

PEDRO

Pues es una maravilla: mar, un río como Dios manda, luz, tranvías... Nada que ver con esto. *(Pausa.)*

Conozco un restaurante en el estuario que es alucinante. Tiene una vista sobre la bahía que te pasas..., sobre todo por la noche, cuando ves todas las luces de la ciudad. *(Vemos sus ojos en el retrovisor.)* En cinco horas nos plantamos ahí si tú quieres.

Vemos duda en los ojos de NINA.

PEDRO

Cogemos la carretera y a tirar millas. Cinco horas. ¿Qué dices? *(Lleno de entusiasmo.)*

Tienen un grupo que toca una música
caribeña que levanta hasta a un muerto.
¿No te gusta bailar?

(Ella no contesta.) Y hay un grupo de
percusionistas que son alucinantes y hacen
malabarismos con fuego. Es mágico, como
de otro mundo. Venga, ¿qué dices?

*Ella sigue sin decir nada, pero vemos en su mirada que empieza a
dudar.*

PEDRO

Venga, vamos.

*PEDRO hace un brusco giro de 180 grados y toma la dirección
contraria.*

NINA se queda alucinada. Se pone nerviosa, tensa.

PEDRO

Ya verás lo bonito que es.

NINA

Espera un momento.

Pero PEDRO no le hace caso y acelera.

PEDRO

Tengo unos amigos que tienen una casita
ahí, al lado del mar, donde podemos
quedarnos el tiempo
que queramos.

El motor del coche ruge.

NINA

He dicho que pares.

PEDRO sigue acelerando.

PEDRO

Si no te gusta o te aburres, te juro que
mañana te traigo de vuelta.

NINA

(Gritando.) ¿Que pares!

PEDRO frena en seco y para junto a la acera. Se vuelve hacia ella.

PEDRO

Si no te gusta Lisboa, vamos a otro sitio.
Donde
tú quieras. Yo te llevo. *(Nina no
reacciona.)*

¿No hay ningún sitio en especial al que siempre hayas querido ir?

NINA

(Desviando la mirada.) Los sitios especiales no están hechos para mí.

PEDRO

Ya, entonces ¿por qué has seguido llevando la cola de conejo todo este tiempo?

NINA agacha la cabeza, touché. Se le humedecen los ojos. Suena su teléfono móvil. Nerviosa, rebusca entre su bolso hasta encontrarlo. Una cadena de condones cae en el asiento junto a ella.

NINA

(Sin dejar de mirar a PEDRO.) ¿Sí?

(Pausa.) Sí,

es el tráfico, que está muy mal, pero ya estoy llegando.

PEDRO

(Susurrando.) No vayas.

NINA escucha seriamente lo que le dice su interlocutor, sin dejar de mirar a PEDRO. Sacude la cabeza levisísimamente. Ha tomado una decisión.

NINA

(Al teléfono.) No, no la llames. Ya llego yo.

Apaga el móvil. PEDRO se da cuenta de que Nina ya ha tomado su decisión. Las miradas de ambos coinciden en la cadena de condones sobre el asiento.

En un pronto, PEDRO se los arrebatata y los aprieta en el puño, desafiante. Cuando retira la mano, ella se la sujeta y trata de abrírsele. Él se resiste. No dejan de mirarse a los ojos: él, desafiante y resistiéndose a aceptar su derrota; ella, desesperada. Ella le clava las uñas en la mano. Él, al fin, abre la mano, permitiendo que le arrebate los condones. NINA abre la puerta del coche y sale apresurada del taxi. Visiblemente agitada, echa a correr calle atrás. PEDRO cierra los ojos derrotado. Se queda helado, observándola alejarse y cruzar la calle temerariamente, haciendo frenar de golpe a un coche. NINA da vueltas sobre ella misma en mitad de la calzada. Ve a otro taxi venir en sentido contrario al de PEDRO. Lo detiene y se sube.

Plano largo de NINA de espaldas en la parte trasera del taxi, alejándose. NINA, lentamente, como luchando consigo misma, se vuelve hacia el taxi de Pedro, con tristeza. Plano punto de vista de NINA, alejándose del taxi de Pedro en la distancia.

PEDRO, desilusionado, observa en el retrovisor como desaparece en la oscuridad. Se queda inmóvil unos instantes. Derrotado, vuelve a poner el casete de portugués. El tutor de portugués le emplaza a repetir los colores en portugués:

TUTOR

Branco..., preto..., amarelo..., azul...

PEDRO permanece callado, pensativo, triste, la mirada perdida en el paisaje nocturno de la ciudad.

TUTOR

... castanho...

PEDRO esta vez abre los labios y repite en voz baja, casi inaudible, la frase:

PEDRO

Castanho.....

PEDRO arranca y pone primera. Mientras repite los colores en portugués, nos quedamos con el punto de vista de PEDRO, el paisaje nocturno en movimiento, y las luces de la ciudad que poco a poco se van desenfocando hasta formar motas que salpican como una lluvia de colores.

FIN

7. VOCABULARIO BÁSICO

(Extraído de la página de ABC Guionistas)

Acción dramática

1. Sucesos que configuran la historia de la película.
2. Sucesos que componen una escena o secuencia.

Acotación

Indicación de emoción, tono o acción que coexiste con las palabras que pronuncia un personaje, con el fin de complementarlas. El guionista debe plasmarla en su **margen** correspondiente, entre paréntesis, antes de las líneas del diálogo. Las acotaciones suelen mostrar cómo debe ser interpretado el diálogo y es aconsejable usarlas sólo cuando el contexto pueda quedar ambiguo.

Acto

Cada una de las partes principales en las que se puede dividir un guion. Los largometrajes de ficción, siguiendo el modelo de **estructura clásica**, suelen tener tres actos: El acto primero es el acto de **establecimiento** o **planteamiento** y tiene una duración aproximada de la cuarta parte del total de la película; el acto segundo es el acto de **desarrollo** o **nudo** y tiene una duración aproximada de la mitad de la película; y el acto tercero es el acto de **desenlace** y tiene una duración aproximada de una cuarta parte del total de la película. televisión

Antagonista

Oponente al **protagonista** de la historia. Normalmente persigue la misma meta, con diferentes intenciones, o persigue una meta diferente y opuesta a la del protagonista.

Arco de transformación

Curva de cambio y evolución de un personaje a lo largo de la historia. Usualmente se caracteriza por la adopción o el abandono de una serie de valores, como consecuencia de las vivencias experimentadas en la historia.

Clímax

1. Momento crucial situado en el tercer acto, cuya existencia culmina el curso dramático de la acción y provoca la resolución de la trama. Suele producirse en el momento de mayor conflicto para el protagonista y, en la mayoría de los casos, a través de una decisión seguida de una acción, le conduce a la consecución o no consecución definitiva de su **meta dramática**, por medio de una confrontación final con las fuerzas antagonistas. Habitualmente es el vehículo estructural que provee respuesta a la **cuestión dramática** que el público se ha ido planteando a lo largo de la historia. El clímax debería también resolver todas las **subtramas** contenidas en la historia, pendientes de resolución. Normalmente suele dar al público lo que espera, pero no en la forma en que lo espera, subrayando el mensaje de la película.

2. Cénit de un desarrollo dramático determinado. Según esta definición, se puede hablar del «clímax» de una escena, de una secuencia o de la historia en general.

Desarrollo

Nombre que recibe el segundo acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 50% del tiempo de la historia y se caracteriza por presentar una serie de complicaciones progresivas en el camino del protagonista hacia su **meta dramática**. En las historias de final feliz, el desarrollo suele culminar en un punto de **crisis** que da paso al tercer acto.

Descripción

Detalle de lo que vemos en la película, especialmente acciones y aspectos visuales de las localizaciones, personajes o vestuario. Se describe siempre en tiempo presente y sólo se debe plasmar lo que se puede ver en la película. Es inadecuado describir sensaciones, pensamientos, acciones por venir, acciones pasadas, justificaciones, explicaciones y conceptos etéreos más allá de lo visible en ese mismo instante.

Desenlace

Acto tercero y final de la película, donde culmina la **acción dramática**, todos los cabos se atan, los enigmas se resuelven y las preguntas planteadas a lo largo de la película deben quedar contestadas (a no ser que se elija conscientemente una posibilidad alternativa). El desenlace contiene el **clímax** y la **resolución** y suele dar respuesta a la **cuestión dramática**.

Detonante

Incidente situado en el primer acto y que determina una nueva dirección de la historia, usualmente al provocar o imponer un rumbo distinto a su protagonista, ligado este al conflicto dramático central que se plantea.

Diálogo

Frases habladas por los personajes. A diferencia de otros formatos, en guion viene escrito con unos márgenes mayores al resto de las descripciones de la película, en el centro y debajo del nombre, en mayúscula, del personaje que lo emite.

Elipsis

Omisión de cualquier elemento que corresponde al suceder de la historia. Puede tratarse de una elipsis en los diálogos, de la presencia de un personaje, de una escena o del propio tiempo. Si se efectúa correctamente, imprime ritmo y eficiencia a la narración. Por el contrario, si no se efectúa de forma correcta enturbia la claridad narrativa.

Encabezado de escena

Indicaciones de inicio de escena que señalan si esta es interior o exterior, la localización o lugar donde sucede, y la luz o momento del día (amanecer, día, atardecer o noche). Usualmente, incluye el número de escena y todas estas variables se escriben en mayúsculas. Ejemplo: 21. INT. GARAJE ROBERTO. DÍA.

Cuando la localización es parte de un conjunto mayor, se establece primero el conjunto mayor y después el menor. Ejemplo: INT. CASA DE SARA. COCINA. DÍA.

Escaleta

Lista de escenas del guion con breve descripción de las mismas, que marca la progresión dramática de la obra. Una escaleta completa lleva todas las escenas del guion, si bien en ocasiones se utilizan escaletas intermedias, que llevan únicamente los grandes bloques de **secuencias**. Una escaleta muy detallada en su descripción puede ser origen de un **tratamiento secuenciado**.

Escena

Unidad básica del guion compuesta por una serie de planos que forman una acción dramática dentro de la trama y que normalmente mantienen constantes la unidad espacial y temporal. Grosso modo, si se cambia de lugar o se rompe la unidad temporal, se cambia de escena. Una excepción a esta norma sería, por ejemplo, una persecución callejera en la que se rompe la unidad espacial sin variar de escena. El término también puede definirse como una acción dramática que, en caso de desearse así, podría ser registrada en un solo plano; desde este punto de vista, se cambiaría de escena cuando ineludiblemente se tuviera que efectuar un corte. El objetivo fundamental de cada escena en el guion de estructura clásica es hacer progresar la historia. Formalmente, cada principio de escena se indica con la identificación **INT.** (interior) o **EXT.** (exterior), el lugar donde tiene lugar, y el periodo del día en el que sucede (**DÍA**, **NOCHE**, **AMANECER** o **ATARDECER**), dando lugar al **encabezamiento de escena**. En el **guionguion técnico** van siempre numeradas, y en el guion literario, según la costumbre de cada país (Ejemplo: en EE. UU., no; en España, sí). El uso ha hecho aceptable que en España se emplee más a menudo el término «**secuencia**» en lugar de «escena», si bien se trata de dos conceptos diferentes originalmente y eludir tal diferenciación va en detrimento de la claridad terminológica del lenguaje cinematográfico.

Estructura

Orden y forma en que se presenta lo que pasa en una historia. Se considera el esqueleto del guion, que en la historia cinematográfica tradicional se ajusta a un primer acto de **planteamiento** con un **incidente clave** o **detonante**, un segundo acto de **desarrollo** usualmente acabado en **crisis**, y un acto de **desenlace** con un **clímax** y **resolución**, siendo el protagonista el epicentro de la historia. Existen, asimismo, estructuras alternativas.

Formato estándar

Formato de guion diseñado para facilitar los cálculos de preproducción. Sus características fundamentales son las siguientes: las descripciones de acción y personajes se realizan a lo ancho de la página en márgenes cortos, y los diálogos se ubican en el centro de la página en márgenes amplios y anteceditos por el nombre del personaje que habla (en la línea anterior) escrito en mayúsculas y con margen casi en el centro de la página; la mecanografía es a un espacio, excepto en el paso de diálogos a descripción, que tiene doble espacio, y en el paso a una nueva escena o secuencia, que tiene tres espacios; los títulos de las escenas o encabezados van en mayúsculas.

El formato de guion estándar se escribe en Courier 12 o Courier New 12 y se calcula, grosso modo, que cada página de guionguion corresponde a un minuto de película. Por otra parte, las descripciones se escriben en presente, exponiendo solo aquello que puede ver el público, sin explicaciones adicionales, y omitiendo instrucciones de cámara. Los programas informáticos exclusivos de formato de guionguion controlan con detalle las variables del formato estándar, facilitando, así, la tarea al guionista.

Giro

Inesperado cambio de rumbo en la trama marcado por un suceso inesperado cuyo objetivo esencial es intensificar el interés del público en la historia.

Guion

Obra escrita sobre la que se construye la película. Consta de diálogos, descripciones de personajes y acción. El guion describe lo que se puede ver en imágenes y no divaga sobre cualidades o matices que no puedan ser materializados

físicamente en el rodaje. Su forma es precisa y conviene que esté escrito en un formato adecuado (ver **formato estándar**). Normalmente, los guiones de películas de ficción siguen una **estructura** clásica, dividida en tres **actos**, y su función es proveer de una historia que pueda ser contada en imágenes. **Guion literario**

Guion escrito por el guionista. El guion literario no debe contener tipos de plano y otras indicaciones de cámara, ya que estas serán añadidas posteriormente en la confección del **guionguion técnico**. En algunos países, como en España, se suele incluir numeración, en contraposición a otros, como Estados Unidos. ., donde no es lo usual.

Guion técnico

Guion al que se le ha incorporado una numeración de escenas y descripción del tipo de planos a utilizar en cada una de ellas. También suele incluir la estimación de tiempo de rodaje y la indicación de efectos especiales. El director rueda la película a partir de este guionguion y lo suele configurar él mismo.

Guionista

Aquel que escribe un guion. Los guionistas se pueden dividir en argumentistas, biblistas, escaletistas, dialoguistas, según se dediquen a alguna de las partes del proceso de escritura de un guion. También podemos hablar de adaptadores y guionistas originales. De todos los creativos de la obra audiovisual, el guionista original es el único que se enfrenta a la nada, y, por tanto, la figura más importante del proceso creativo.

Localización

1. Lugar físico donde se desarrolla la escena.
2. Escenario.

Para el **encabezado de escena**, la localización se debe describir uniformemente en todo el guionguion; es decir, «CASA DE JUAN» no puede convertirse en «CASA JUAN» o «PISO DE JUAN» en ocasiones posteriores, sino que ha de mantenerse la homogeneidad de la denominación a lo largo de todo el guionguion. Para una mayor claridad en el desglose y en la creación del plan de rodaje, el guionista expondrá las localizaciones de mayor a menor; es decir: «CASA DE JUAN. COMEDOR» en vez de «COMEDOR. CASA DE JUAN». Así mismo, las localizaciones menores que forman parte de una mayor serán separadas de esta y escritas a continuación, para favorecer el desglose. Así pues, predominarán «CASA DE JUAN. COMEDOR» o «CASA DE JUAN. COCINA» sobre formas como «COMEDOR CASA DE JUAN» o «COCINA CASA DE JUAN», de manera que favorezcan la categorización por la variable «CASA DE JUAN». (En Scriptum la separación entre el conjunto mayor y menor se establece con cualquier signo, por ejemplo punto y coma, pero no con punto ni con paréntesis.)

Luz

Tipo de iluminación que el guion indica que hay en el exterior mientras transcurre la escena, en contraposición a otros tipos de alternativa. Usualmente se dividen en: **DÍA, NOCHE, AMANECER** o **ATARDECER**, siendo los dos primeros los más comunes. En el guionguion viene indicada en el **encabezado de escena**, en mayúsculas, tras la localización. Se refleja en el encabezamiento tanto si estamos en el exterior como en el interior. El objetivo último de la indicación no es que se sepa si es por la mañana o por la tarde, sino el tipo de iluminación que habrá en la escena, a efectos de plan de rodaje. Por esa razón no cabe diferenciar «DÍA/TARDE» pero sí «DÍA/ATARDECER», por cuanto cambian significativamente las características de la iluminación.

MacGuffin

Término creado por Alfred Hitchcock para describir al elemento de curiosidad dramática, formado por algún sujeto u objeto que ha desaparecido o que es altamente deseado, que sirve para poner ciertas historias en marcha (especialmente de suspense), pero que, a menudo, queda relegado a mero pretexto para desarrollar otros contenidos dramáticos de mayor importancia, usualmente emocionales.

Numeración

Asignación de números —del uno en adelante— que anteceden a la indicación «INT.» o «EXT.» en cada escena. La numeración es propia de los guiones técnicos, si bien en algunos países, como por ejemplo España, también se usa en los guiones literarios.

Personaje

1. Persona o animal, real o de ficción, que forma parte de la historia. Cabe incluir como personaje a un objeto si este adquiere una peso dramático especialmente significativo en la historia. Cada personaje humano tiene una serie de parámetros que pueden dividirse en rasgos físicos, psicológicos y sociológicos, que ayudan a crear la personalidad del personaje.
2. Nombre del personaje. Cuando un personaje va a pronunciar una entrada de diálogo, su nombre figura en mayúsculas y aproximadamente en el centro de la hoja de papel, precediendo a su intervención.

Planteamiento

Nombre que recibe el primer acto de la estructura clásica, que tiene una duración aproximada del 25% de la historia y se caracteriza por presentar el entorno y rasgos principales del **protagonista**, introducir el **detonante** o **incidente clave** que dará pie a la historia, y establecer la **meta dramática** y la **cuestión dramática**. Sus funciones primordiales son dar a conocer de qué va la historia y quién es el protagonista, crear empatía hacia él, infundir curiosidad, expectativas e interés sobre la cuestión y meta dramáticas, y definir las fuerzas antagonistas. Suele dejar paso al segundo acto a través de un **giro dramático**.

Premisa

1. Concepto básico sobre el que se construye la historia. La mayoría de las premisas se pueden reducir a: «personaje X inmerso en una situación Y que quiere conseguir Z».
2. Pregunta hipotética acerca de un personaje determinado enfrentado a una situación determinada cuya respuesta sería la película. Contiene determinadas variables y suele venir en la forma: «¿Qué pasaría si...?». Es lo que configura la idea o chispa de las historias.
3. Frase sobre la que se construye la historia; es el principio del que se parte y la esencia del guion.

Protagonista

El personaje principal más importante, cuya meta dramática y acciones marcan el progreso la historia. En la construcción clásica es el eje de la historia, y esta trata su recorrido dramático en pos de una meta que se resuelve positiva- o negativamente en el **clímax**.

Ritmo

Cadencia entre las escenas y planos de una película basado en la longitud que tienen unas y otros, sumada al efecto provocado por la información que se suministra en las escenas y que hace que progrese la historia.

El ritmo es un factor clave en la forma en que el público percibirá la película. Y, al igual que en la música, se puede categorizar en ritmo lento, medio y rápido. Un análisis del ritmo requiere el examen a lo largo de la historia y observar si presenta o no coherencia. Más allá del guionguion, el ritmo queda influido por el rodaje (cómo se ruedan los planos y cuántos planos se ruedan por unidad de tiempo), así como en montaje, que podrá alterar el número de planos por escena e incidir en la duración de los mismos y la de las propias escenas.

Secuencia

1. Conjunto de escenas que forman un núcleo o unidad de acción dramática. Una secuencia tiene su propia estructura, con establecimiento, desarrollo y desenlace, y contiene una o más **escenas**, que pueden cambiar de ubicación o temporalidad pero manteniendo el nexo común que las une entre sí (forman una unidad de acción dramática). Las persecuciones, el asalto a algún edificio (con escenas de interior y exterior) o la preparación de unas oposiciones o exámenes (con escenas de noche y día) son ejemplos de secuencias compuestas por diferentes escenas que mantienen una unidad de acción dramática.
2. Muchas veces se utiliza el término «secuencia» como sinónimo de «**escena**», a consecuencia de una confusión terminológica entre ambos conceptos, que se remonta al pasado; el uso lo ha convertido en error aceptado y normalizado, en detrimento de una más clara terminología (ver **escena**).

Sinopsis

Es el resumen breve de la historia de la película.

Tema

1. Idea central sobre la que versa la historia.
2. Materia esencial de un guion.

Trama

Conjunto de sucesos engarzados unos con otros para hacer progresar la historia y llevarla finalmente a su conclusión.

Transición

Acción de pasar de una escena a la siguiente. Las transiciones se pueden efectuar directamente, a través de un corte, o mediante un efecto óptico determinado. El guionista, ocasionalmente, trabaja las transiciones buscando elementos comunes o discordantes entre escenas, ya sean visuales, emocionales o de causa-efecto. Las más comunes son: **corte a** (corte directo), **disuelve a** o **encadena a** (disolvencia o encadenado) y **funde a** (fundido).

Tratamiento

Exposición literaria del argumento de la historia, en forma similar a la novela corta pero siguiendo la pauta de las escenas que formarán la mencionada historia. Se narra en presente, no hay diálogos, sino descripciones de los personajes y acción, usualmente escena por escena, tal y como aparecerá en la película. Suele tener una extensión de un tercio de las páginas que contiene un guion, pero pueden hacerse más reducidos o más extensos.

Tratamiento secuenciado

Tratamiento detallado y con los encabezados de escena. Es prácticamente un guionguion sin diálogos.

Voz

Término para diferenciar el diálogo pronunciado por el personaje de las voces en *off*. Las voces o diálogo en *off* pueden expresar pensamiento de los personajes, narración, diálogos pronunciados fuera de cuadro de imagen o en espacios contiguos, voces electrónicas o mecánicas como las propias de teléfono o radios, y otro tipo de voces sobreimpuestas. Si bien los países de habla inglesa diferencian entre los diferentes tipos de voces en *off* dependiendo de si son diálogos pronunciados fuera de cuadro o pantalla (**O. C.**, *off camera*; **O. S.**, *off screen*) o si son voces sobreimpuestas (**V. O.**, *voice over*), en los países latinos no suele existir terminología para marcar tal diferenciación.

8. BIBLIOGRAFÍA

DIEZ PUERTAS, Emeterio. *Narrativa filmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2006.

FIELD, Syd. *El manual del guionista*, Plot Ediciones, Madrid, 1996.

LÓPEZ IZQUIERDO, Javier. *Teoría del guion cinematográfico. Lectura y escritura*, Madrid, Editorial Síntesis, 2009.

MC KNEE, ROBERT. *El guion*, Alba, Barcelona, 2012.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Estrategias de guion cinematográfico*, Ariel cine, Madrid, 2006.

TUBAU, Daniel. *Las paradojas del guionista. Reglas y excepciones en la práctica del guion*, Alba, Barcelona, 2006.

PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*, Akal Ediciones, Madrid, 2001.



Tras Cine

Organiza



La Suma de Todos



Comunidad de Madrid
www.madrid.org

