

LA VUELTA AL GUIÓN EN 80 SECRETOS

Laura de los Santos

Contacto con la autora:
laudelos@rocketmail.com

LA VUELTA AL GUIÓN EN 80
SECRETOS

De los Santos, Laura
La vuelta al guión en 80 secretos - 1a ed. - Buenos Aires: Catálogos, 2010.
xxx p. ; 21x15 cm.

ISBN 978-950-xxx-xxx-x

1. xxxxxx. I. Título
CDD xxxxx

Bienvenidos a este fascinante viaje alrededor del guión. Gracias por haber tenido el valor suficiente de acercarse hasta aquí, aunque más no sea por simple curiosidad. Sólo los talentosos reconocen a lo extraño como una oportunidad para crear algo nuevo. Y si este libro ha llegado a sus manos, significa que usted no sólo clasifica dentro de esta categoría, sino que además ya está preparado para un cambio en su vida. Y eso está bien, ya que el propósito de este libro es ser el humilde servidor de ustedes, que no se conforman con poco, y que saben que hay mucho más para ver que aquello que está frente a sus narices.

La profesión del guionista es muchas veces ardua, y más de las que uno quisiera, poco reductible. Los que estamos de este lado lo sabemos mejor que nadie. Sin embargo existen secretos, herramientas con las que uno puede contar para extraer de su don algo más que el puro placer de explotarlo. En estas páginas encontrará muchos secretos que le harán renovar la perspectiva respecto de su propia manera de escribir. Tendrá usted un apoyo incondicional y una serie de recursos que podrá llevar consigo adonde quiera que vaya, que jamás lo abandonarán, y que le darán la confianza suficiente para que usted no sólo consiga crear una obra de arte, sino también un producto digno de ser vendido.

Al final de cada punto específico –en tanto sea posible– usted se encontrará con ejemplos de películas que lo ayudarán a comprender y fijar mejor las ideas planteadas. Cada título aparecerá escrito en su idioma de origen y en la forma en que fue conocido en Argentina, y estará seguido del nombre del guionista responsable y del año de exhibición. Sin embargo, de ninguna manera se consideran a éstos como los únicos ni los mejores ejemplos; y nada le gustaría más a quien escribe estas palabras que el hecho de que sea usted el/la que descubra sus propios ejemplos, sobre todo si sirven de inspiración para un futuro guión. Tenga en cuenta que los que hoy funcionan como herramientas para nosotros, alguna vez estuvieron en la situación en la que usted se encuentra ahora. Sea generoso con su prójimo y permítale contar con su sabiduría también.

© Universidad del Cine
© Catálogos S.R.L.
Av. Independencia 1860
1225 - Buenos Aires - Argentina
Telefax 5411 4381-5708 / 5878 / 4462
E-mail catalogos@ciudad.com.ar
www.catalogosedit.com.ar

Tapa: Alejandra Cortez
Diseño: Cutral ediciones

ISBN: 978-950-895-258-5

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro, a través de medios ópticos, electrónicos, químicos, fotográficos o de fotocopias, sin la previa autorización por escrito de los editores.

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Impreso en Argentina / Printed in Argentina

Se evitarán las “llamadas” y las “notas al pie” para que usted no se vea obligado a convertir este manual de finalidad meramente pragmática en una calesita; ya suficientes inconvenientes debe estar planteándole su propio cerebro.

Considere esta introducción como una advertencia, pues una vez que haya terminado de leer el libro completo, no habrá vuelta atrás. Un nuevo punto de giro habrá surgido en el guión de su vida y dependerá de usted que tenga el valor suficiente para tomar las riendas de las nuevas experiencias que le acecharán. Si hasta ahora usted, como escritor, pensaba que el éxito era una mera cuestión de suerte, tenga en cuenta que a partir de este momento será una situación más de la vida con la que deberá aprender a lidiar. ¿Está preparado para subirse a este tren? ¿Cree que tiene el valor suficiente como para hacerle frente a una nueva forma de vida, llena de misterios y encantos? Si su respuesta es sí, entonces ¡vámonos!

TEATRO, TV Y CINE

Cuando se nos viene a la cabeza una idea, una de las primeras cosas que tenemos que hacer es... ¡¡¡anotarla!!! Porque lo más probable es que no estemos en el lugar preciso para poder desarrollarla. Muchos guionistas andan con grabadoras encima para dejar asentada una idea de manera rápida. Cargan con el aparato para todos lados, pero cuando llega el momento oportuno y la inspiración decide manifestarse, el grabador ha desaparecido, o se quedó sin pilas, o simplemente ha decidido dejar de funcionar.

En fin... Las ideas son escurridizas. Aparecen de pronto sin pedir permiso y, con el mismo descaro, desaparecen sin más. Si tenemos la suerte de poder retenerlas y dejarlas asentadas en algún medio algo menos efímero que nuestra memoria, vamos a poder trabajarlas después, cuando finalmente nos sentemos delante de la computadora.

Los guiones por encargo tienen algunas características a favor, diferentes de aquellos que surgen porque sí. Ya vienen con un tema asignado, un medio para ser exhibidos y una duración específica. Por eso *no* vamos a dedicarnos a esos guiones por ahora. Vamos a explorar los otros, los difíciles y caprichosos.

Cuando nos sentamos frente a la computadora para comenzar a escribir un guión, una de las cosas más importantes a tener en cuenta es el *medio* más conveniente para llevar adelante la historia. En lo que al guión respecta, existen *tres posibles*. Ellos son el *teatro*, la *televisión* y el *cine*. Si bien es cierto que en la mayoría de los casos estos tres pueden ser intercambiables a través de la adaptación, siempre hay uno que le queda mejor a nuestra idea. Y si de todas formas no tenemos ningún contrato u oferta en pié, lo mejor es que consideremos el medio que se adecúe mejor.

1- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE TEATRO

El teatro es el medio audiovisual más antiguo de todos. Y viene de lejos. Desde que el hombre sintió la necesidad de contar historias, inventó el medio para poder lograrlo. El teatro tiene la característica es-

pecífica de presentar un solo escenario y un solo punto de vista: el del espectador, sentado en una butaca, bastante lejos de la acción, por más suerte que tenga de conseguir boleto en la primera fila. El teatro necesita a sus actores más que cualquiera de los otros dos medios. Y esto se debe a que es básicamente lo único que tiene. Sí, sí... está bien... el decorado ayuda. Pero un decorado solo no me levanta una obra, mientras que más de una vez se han visto obras llevadas adelante sin siquiera una cortina, contando sólo con la colaboración de los actores.

El hecho de que el actor sea tan importante y que a la vez el espectador no pueda acercarse más a la acción, obliga a la obra a basar su acción dramática en el diálogo y/o monólogo; es decir: la palabra. De hecho este es el único medio en el que resulta verosímil que un actor hable solo. La palabra en el teatro es mucho más de lo que parece ser. En la palabra se reflejan la *acción* y los *pensamientos* de un personaje. Veamos cómo.

- La acción a través de la palabra:

Arriba de un escenario, cualquier acción que implique un detalle es inútil. El espectador jamás lo verá. Quizás el afortunado de la primera fila, pero yendo hacia atrás se perderá cada vez más. Bien se dice que el personaje actúa para el espectador de la última fila. Y si quiere demostrar su enojo a través de la acción, posiblemente deba poner una bomba y volar la mitad del escenario. Aunque esto no sería demasiado productivo para la función número dos. Sin embargo, al expresar sus emociones a través de la palabra, con una buena proyección de la voz o un simple micrófono, hasta el más alejado comprenderá lo que sucede. De todas formas, esto no implica que uno deba emocionarse de pronto y decir “entonces me decido a escribir teatro y sólo me preocupo por diálogo”, porque cuando uno cuenta *sólo* con el diálogo, expresar de manera interesante *todo* con esta única herramienta, cuesta más de lo que uno cree.

Los personajes del teatro tienen sus acciones bien marcadas sobre el escenario. Deben estar en el lugar “x” en el momento exacto en el que digan las palabras “y”. Esto se debe a que cualquier cosa que le dé más énfasis a la palabra es bienvenida y agradecida. Cuando uno tiene que contar una historia y sólo cuenta con las palabras, los miles y hasta millones de términos que tenga cada idioma, resultan pocos y se vuel-

ven reiterativos. Todo en el teatro gira en torno a la palabra y lo demás sólo sirve para renovar el sentido de lo dicho.

- Los pensamientos a través de la palabra:

El universo del pensamiento es algo que en general está reservado para la novela, los cuentos y el teatro. Se usan en todos los medios, pero en el cine y en la televisión, expresar los pensamientos a través de la palabra es como aprovechar un estacionamiento para discapacitados sólo porque resulta cómodo que esté cerca de la puerta. Es decir: Estos dos medios cuentan con herramientas mucho más interesantes que decir simplemente “qué triste estoy”. El teatro, por su parte, se acerca mucho más a la narración escrita que a la audiovisual. Precisamente por esto es que se publican obras de teatro como libros. Como dijimos antes, en el teatro la palabra lo es todo. Si queremos expresar tristeza mediante una lágrima que corre por la mejilla del personaje, estamos sonados. Una vez más, el espectador de la última fila molestará a su vecino para que le explique qué está sucediendo. En vano, claro, pues éste estará naufragando en las mismas aguas. Imaginemos entonces qué pasará cuando tratemos de comprender lo que un personaje está *tramando*; cuando intentemos transmitir lo que él está pensando mediante la ubicación sobre el escenario de una mesa con unos cuantos papeles desordenados. Sí... serán muchos más que dos los espectadores que levanten la ceja con un signo de pregunta en el rostro.

El pensamiento transmitido a través de la palabra no es una herramienta en el teatro: es una *necesidad*. Lamentablemente, la costumbre hace que el espectador acepte esta herramienta en el cine y en la televisión más de lo que debería; y los guionistas se aprovechan de la comodidad que presenta el camino fácil.

Pero no hay que desesperarse. Ahondaremos en los *otros* recursos que el cine y la televisión ofrecen.

Lo que uno debe tener en cuenta como guionista es hacia dónde se dirige su talento. Es decir, hay personas a las que les resulta mucho más fácil escribir diálogos, por lo que deberían inclinarse más hacia el teatro. Otros encuentran descanso en la expresión de sentimientos a través de imágenes y deberían, sin lugar a dudas, dedicarse al cine. Y también se encuentran los talentosos de la televisión, que son capaces de conectar veinte personajes entre sí a través de un universo de confusiones y enredos, que logran sostenerse a lo largo de cincuenta capítulos.

La intención es que cada uno se exprese de la manera que le resulte más cómoda. Por eso es que insistimos en que cada historia tiene un medio de preferencia.

Ejemplos de obras de teatro que aprovechan al máximo la palabra son:

- No sería una buena idea exagerar, pero no nos alejaríamos demasiado de la realidad al decir que básicamente *toda* la obra de Shakespeare es digna de ser considerada. Este hombrecillo del siglo XVI ha logrado transmitir tan bien las cuestiones inherentes a la naturaleza humana a través de la palabra que incluso hoy no ha pasado de moda.
- Pero, de todas formas, si buscamos algo un poco más actual, un ejemplo lindo es "*Los árboles mueren de pie*", de Alejandro Casona (1949) – Lo interesante de esta obra (para este caso particular, ya que no tiene desperdicio de principio a fin) es cómo los personajes utilizan la palabra para hablar precisamente de lo que *no se puede decir*: un secreto. Emplear conceptos para expresar exactamente lo contrario de lo que se esperaría lograr con ellas, es la mayoría de las veces una excelente idea.
- Un ejemplo más: los musicales. El cine hace grandes maravillas con los musicales, pero ver a una persona, o mejor: *muchas personas*, utilizar las cuerdas vocales de esa manera en vivo y en directo es una oportunidad que nadie debería dejar pasar; porque es una manera muy eficaz de transmitir, a la misma vez, tanto pensamientos como sentimientos. Las obras "*Les Misérables*" / "*Los Miserables*", del compositor Claude-Michel Schönberg con libreto de Alain Boublil, de 1980, basada en la novela homónima de Víctor Hugo; "*The Phantom of the Opera*" / "*El Fantasma de la Opera*", de Andrew Lloyd Webber, de 1986, basada en el libro de Gaston Leroux que lleva el mismo nombre; y "*Drácula, el musical*", libro de Pepe Cibrian y música y Christian Mahler, de 1991, basado en la novela homónima de Bram Stoker, son dignas de ser presenciadas.

2- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE TV.

Como ya se adelantó más arriba, la televisión presenta características que la hacen única en su estilo. Por tener la condición de ser filmada, podemos darnos el lujo de mostrar detalles de los que el teatro carece. Pero en la televisión surge un nuevo problema: el tiempo. Sí. El tiempo. En la televisión *no hay* tiempo para hacer nada. Todos andan a las corridas y por lo general se está escribiendo el capítulo de mañana mientras hoy se filma lo que se escribió ayer. La televisión tiene un problema básico que tiene que ver con el espectador. A diferencia del cine o el teatro, el programa de TV tiene *competencia*. Imaginemos a nuestro simpático espectador sentado cómodamente en su casa, con los pies sobre la mesa ratona y el adorable *control remoto* en su mano. Y eso que antes había pocos canales y uno daba la vuelta y rápidamente llegaba adonde había comenzado. Hoy el zapping se ha convertido en un arte que dominan hasta los más pequeños; y uno cuenta con más de 80 canales entre los que elegir el entretenimiento. Que logremos detener ese dedo frenético en nuestro programa es un arte que pocos dominan. Pero, ¿de qué manera influye todo esto en el guión de televisión? Veamos.

Si bien prácticamente todo en televisión tiene un guión, por más básico que sea, nosotros vamos a detenernos solamente en el guión de ficción. Digamos, una novela, sitcom, y demás, de tirada diaria o semanal. Más allá de las características específicas de cada género (que se detallarán más adelante en el libro), hay algo que comparten todos los guiones de televisión, que se relaciona con esos problemillas que se mencionan más arriba.

Así como la televisión tiene pesadillas con el zapping, su alimento principal es la publicidad, que vendría a ser básicamente la principal razón por la que uno vuelve su dedo al control remoto. El espacio publicitario en la TV es imprescindible, porque sino nadie come. Entonces siempre hay que tener en cuenta los cortes comerciales y dejar al espectador al borde del sillón para que quede tan asombrado que se olvide del control remoto. Ok. Eso sería un milagro. Pero podemos intentarlo. La mejor manera de lograr que alguien mantenga su atención en nuestro programa es que todo el tiempo estén pasando cosas. Por eso lo mejor es crear una decena de personajes que se interrelacionen entre sí de la manera más escandalosa posible. O graciosa. Lo gracioso también mantiene la atención del espectador.

En el cine o en el teatro podemos darnos el lujo de tener picos de tensión intercalados con momentos explicativos, quizás aburridos. Nuestro espectador no va a salir de la sala para meterse en la función vecina, en una especie de zapping deportivo. Pagó su entrada y se va a quedar a soportar lo que tengamos para mostrarle. Excepto, claro está, en aquellos casos en donde el espectador decida retirarse de la sala con el fin de evitar un rotundo ataque de somnolencia. Pero para eso están acá reunidos, estas palabras y usted. Para que cuando se siente a escribir la próxima vez, no entre en pánico. Estas líneas van a tratar de ofrecerle la mayor cantidad de herramientas posibles para que ingrese al campo de batalla bien armado y con, al menos, una estrategia.

Volviendo a la veloz televisión, donde el tiempo es dinero y donde la atención lo es todo, podemos sugerir que aquellos que tengan una idea donde lo que abunden sean los personajes y sus interrelaciones, vayan considerando dedicarse a la televisión. Más que nada porque el cine, en general, tiene el límite temporal de entre dos y tres horas, y va a suceder que no vamos a poder desarrollar todos los personajes, y varias historias quedarán indefectiblemente abiertas; y el teatro tiene la limitación espacial de un solo escenario, y le va a costar comprender quién es quién al espectador de la última fila. Sobre todo teniendo en cuenta que tampoco podemos retener al espectador con cincuenta minutos de explicaciones verbales de introducción de personajes. Otra de las características que también juega a favor de la televisión es que si tenemos éxito, la productora va a querer seguir con nuestra serie varias temporadas más, y muchos personajes son la mejor manera de estirar una historia.

Ejemplos:

- El primer caso será indefectiblemente la serie *“Lost”* / *“Perdidos”*, de los creadores J.J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof. La serie cuenta con 6 temporadas entre los años 2004 y 2010. Para los créditos de los escritores de los distintos capítulos, lo más práctico es recurrir a internet: <http://www.imdb.com/title/tt0411008/fullcredits#writers>
Esta serie tiene un trabajo de personajes e interrelaciones tan eficaz que realmente logran mantenerlo a uno al borde de la butaca, movido por los sucesivos conflictos.
- El segundo caso, es la serie *“Friends”* / *“Amigos”*, de los creadores

David Crane y Marta Kauffman. 10 temporadas entre los años 1994 y 2004. La lista de los escritores es, una vez más, demasiado extensa como para reproducirla. Mejor: <http://www.imdb.com/title/tt0108778/fullcredits#writers>

En este caso, no hay tanta variedad de personajes; solamente 6, tres mujeres y tres hombres. Pero cada uno tiene características tan únicas e intransferibles que logran también el propósito de mantener atento al espectador en tanto se va enterando de los distintos enredos y conflictos en los que éstos se meten.

3- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE CINE

Si el teatro es acción a través de la palabra, y la televisión es acción... digamos... a secas, al cine se le atribuye la acción a través de la *imagen*. También podemos incluir en esta categoría a la acción a través de sonidos. Pero no sonidos de diálogo, sino todos los demás sonidos: las músicas, los ruidos, los ambientes; ya sea que provengan o no del campo de la acción dramática. La mayoría de las películas, por lo menos dentro de las comerciales, igual presentan una cantidad importante de diálogo. La realidad es que la película siempre se hace más llevadera cuando escuchamos que los personajes hablan. Esto tiene que ver con una mera cuestión de costumbre, que se relaciona mucho también con el teatro y con la televisión. Algunas líneas de diálogo colaboran con el desarrollo de la acción. El problema es que muchas veces se pierde de vista el límite entre la imagen y el diálogo, y cuando nos queremos acordar, ya estamos lidiando con un tartamudeo audiovisual.

El cine cuenta con infinitud de herramientas que le son exclusivas. En el cine contamos con la posibilidad de darle al detalle todo el detalle que queramos. Podemos ver una lágrima, un rasguño de gato, una pequeña cicatriz. El detalle en cine lo expresa todo. Incluso los detalles ambientales: un jarrón rayado, una cara en un cuadro, una gota de café sobre el sofá importado. El cine tiene la posibilidad de ofrecernos tantos puntos de vista como queramos. Y son raras las ocasiones en donde el plano perfecto se rehúsa a dejarse hallar. La imagen en el cine ofrece cientos de conflictos interesantes, que sólo necesitan un instante para explicarse por sí solos. Por esto es importante tener en cuenta el tipo de idea que queremos desarrollar. Como ya se mencionó, si la mayoría de la acción ocurre dentro de la mente del personaje, nos conviene dedi-

carle un tiempo a Shakespeare y luego sumergirnos en una emocionante obra de teatro, para que no tengamos que sufrir con los monólogos inverosímiles del cine o la televisión.

Por otra parte, en el cine es imposible mantener a un espectador tensionado por mucho tiempo. Eventualmente dejará de resistir y decaerá su atención. Por eso es imprescindible intercalar la tensión con la calma. Pero en la televisión la calma la provee la publicidad, por lo que nuestro programa debe contener acción casi en un 100% del tiempo. Si usted es uno de esos guionistas que siempre le encuentran la quinta pata al gato y el pelo al huevo, y siente que su idea es un conflicto imparable, piense en escribir una serie de TV. Con esto no se está queriendo decir, por supuesto, que la idea no pueda desarrollarse en alguno de los otros dos medios. La intención aquí no es agregar limitaciones al talento, sino encarrilar una idea hacia la vía mejor preparada.

En esta oportunidad se tratará de llenar el mundo del guión de cine, por el simple hecho de que este libro no tiene el propósito de ser una enciclopedia, sino un *vademécum*. Se darán a conocer muchos de los secretos que hacen posible que cualquier idea pueda ser trabajada desde el cine. En caso de que sienta que, a pesar de que le iría mejor en el teatro o en la televisión, necesite explorar el mundo del celuloide, se le ayudará a concretar su objetivo. La intención es proveer las herramientas suficientes para que usted le pierda el pánico a la hoja en blanco y explote su talento al máximo mientras espera que le llegue una oferta para escribir un guión por encargo.

Realmente no vale la pena introducir ejemplos aquí, ya que estarán presentes en las ramificaciones que se desarrollarán a continuación. Además, si quisiéramos poner un ejemplo, cualquiera sería bueno. Más allá de las distintas opiniones que cada espectador tenga, sólo basta con ver la interminable lista de créditos al final de una película para comprender que tomó un esfuerzo enorme realizarla y como buen cineasta, usted seguramente sea capaz de encontrar *algo* bueno en todas ellas. Aquí no se criticará por nombre y apellido a nadie. El esfuerzo por sí solo ya merece respeto. Piense simplemente que los realizadores de *esa* película que a usted no le gusta ya están un paso adelante nuestro en cuanto a experiencia y, como tal, vale ser reconocido. Por lo demás, quienes sí sean mencionados particularmente, será sólo con el humilde fin de brindar homenaje a los inagotables talentos que atraviesan el proyector, inspirándonos a ser más creativos y mejores cineastas.

LOS GUIONES SEGÚN SU DURACIÓN

Cuando pensamos en escribir un guión, otra de las cuestiones a tener en cuenta es la *duración* (siempre tratándose de un guión que parte de una idea propia, por supuesto, no de un encargo). Porque según el tipo de conflicto y el peso del mismo, nos va a convenir trabajar alguno de los formatos que se detallan a continuación. Y en realidad no es mejor uno que otro; hoy en día hay tantos festivales para cortos –tal vez menos para medimétrajes–, como los hay para largometrajes. Esto se debe en parte a que el cine, a lo largo de la historia, siempre trabajó como péndulo entre los independientes y las grandes productoras. Al principio eran unos cuantos que hacían cine por separado, y a los que les empezaba a ir mejor, se agrupaban formando productoras más importantes, con la posibilidad de invertir mayor cantidad de dinero en las películas. Lo bueno era que tenían mayor alcance a nivel publicitario. Lo malo era que sólo unos pocos decidían qué se filmaba y qué no. Con esto, en poco tiempo, las películas se volvían reiterativas y poco novedosas. El espectador salía entonces a buscar nuevas ideas, y se apoyaba más en el cine independiente. Así fue como los pequeños films (pequeños por su inversión monetaria, no por su calidad) se empezaron a hacer más conocidos y una vez más el cine se abrió. Pero con esta nueva fama de los renovados realizadores, llegaron nuevas posibilidades de crecer formando productoras. Y así sucesivamente una y otra vez.

En la actualidad nos encontramos en ese momento en el que el espectador se ha aburrido una vez más de las grandes producciones y nuevamente sale en busca de cosas originales para ver. Y con la llegada de la tecnología de internet, es mucho más fácil promover las obras de poca duración. Por eso los cortometrajes están atravesando una etapa de furor arrasador. Y eso sin mencionar, claro está, que resulta mucho más accesible para un independiente trabajar en un corto o un medimétraje, que en un largo, por cuestiones obvias de dinero. Así que resulta más que pertinente trabajar las características de estos dos formatos al igual que el largometraje.

4- CORTOMETRAJE (HASTA 30 MIN)

Las características fundamentales del cortometraje son dos:

a- Comenzar directamente con el conflicto.

Esto se debe a que no hay tiempo para una presentación de personajes principales, mucho menos de los secundarios; ni siquiera tenemos tiempo de introducir un escenario. Sólo la presentación del conflicto, más su desarrollo y su posterior resolución, nos abarcarán todo el tiempo. En cuanto empezamos a estirar los planos, o se vuelva todo muy explicativo, nos estaremos excediendo en el tiempo. No es que sea esto algo malo, pero en general, la principal motivación para escribir un cortometraje es la tentación de algún concurso o festival. El corto se escribe prácticamente de una sentada, y los concursos habitualmente ya vienen con alguna temática asignada y también con una *duración* límite. Los organizadores de estos festivales suelen ser muy rigurosos a la hora de seguir las pautas. Esto ocurre también porque sirve de filtro a la gran cantidad de material que reciben. Y no es la intención que usted, que está leyendo estas líneas ahora, se quede afuera de un concurso por algo tan trivial como eso. Para que no pierda el tiempo con decepciones molestas luego de haber ocupado su tiempo en la escritura, le advertimos que si se pone muy descriptivo, o demasiado explicativo, probablemente se excederá en el tiempo; y si arranca presentando los personajes en lugar de meterlos de lleno en un conflicto, también es factible que se exceda en el tiempo. Arranque directamente con el choque, o con la explosión, o con el encuentro accidental, o con la llamada telefónica, o con el grito posterior a la pesadilla. Desde la primera línea, el guión tiene que estallar. Quien lo agarre para leerlo, debe quedar atrapado inmediatamente. Eso hará valer su tiempo para que, al menos, su material sea leído en el concurso o festival.

b- Una vuelta de tuerca al final.

El final de toda obra implica el 75% de la opinión personal de quien lea su guión. Si al juez del concurso le gusta su corto desde el comienzo (porque logró atraparlo con un conflicto inmediato), pero llegado al final, la resolución es pobre, seguramente descarte su material por la

desilusión que se llevó. Imagínese... El señor está fascinado con lo que tiene entre sus manos. Luego de leer una tonelada de material aburrido, colmado de explicaciones, suspira y abre un nuevo guión, *su* guión; el que usted creó con tanto esfuerzo luego de sentirse motivado con estas líneas. Y el señor lee y lee con ansias de alcanzar el preciado final, y a la vez sintiendo una dualidad, porque por primera vez está leyendo algo interesante y no quiere que se termine. Pero el guión ya presentó su conflicto y va galopante hacia el final. Y de pronto... ¡plaff! Resulta que todo era un sueño y alguien se levanta a los tumbos, todavía con una poderosa resaca y frente al espejo del baño dice: "Qué loco lo que soñé..."

Por favor... hágase a usted mismo un favor y trate de evitar ese tipo de finales. Eso NO es una vuelta de tuerca. Eso es lo que a uno se le ocurre cuando no sabe cómo terminar su historia. La vuelta de tuerca está *implícita en el conflicto inicial*. Y en general tiene que ver con la reacción *contraria* a la que provoca el conflicto. Es decir, luego de una acción, siempre viene una reacción que por lo general es esperable. "Cara de susto" luego de un ruido fuerte e inexplicable, "llanto" luego de una mala noticia, etc. Si pensamos en lo contrario de esa reacción, es decir, "risa" luego de un ruido fuerte, o "alegría" luego de una mala noticia, pero reservamos esa emoción para el final del cortometraje, estaremos creando una vuelta de tuerca. Y lo más interesante es que estará siempre relacionada con el resto de la historia, porque en un principio se *derivó de ella*. Sólo queda en el talento de cada guionista descubrir cómo puede una mala noticia generar alegría. La sola respuesta a esa pregunta le llevará inmediatamente a sentarse frente a la computadora.

Debemos jugar con la información que le damos al espectador, desde el comienzo del corto. Es decir, tenemos que *hacerle creer* que algo está sucediendo, mientras que *en realidad* ocurre otra cosa que revelaremos al final. Vamos a poner un ejemplo:

Sabemos que Pepe está triste ahora, y sabemos también que estará riendo al final. Lo que el espectador no sabe es que *en realidad* Pepe *nunca* estuvo triste. Sólo *actuaba* como tal para llegar a su objetivo. En tanto Pepe esté triste, nosotros como guionistas sabremos que se trata de una mentira para engañar al espectador, para llevarlo progresivamente hacia la alegría final. Pero también será necesario colocar *indicios* a lo largo de la historia, para que encaje luego de manera lógica que el personaje *nunca* estuvo triste. Estos indicios pueden ser: un diario en

el que escribe sus hazañas, que puede parecer como algo que el personaje hace por nostalgia; algún movimiento brusco pero leve cuando se acerca otro personaje, que puede pasar desapercibido con algún ruido repentino... en fin...

Lo que es absolutamente imprescindible es que usted, como guionista, sepa qué giro le dará a su historia *desde el comienzo*. De esa forma podrá jugar con el espectador, dándole pequeños indicios que él podrá relacionar sólo cuando usted le revele la verdad de los hechos *al final*. Entonces el juez del concurso quedará encantado.

Como característica general de los cortometrajes existe también la limitación en el número de personajes, los cuales deben ser todos protagonistas. En un corto no hay tiempo para personajes secundarios. Siempre hay excepciones, claro, pero en general no se logran desarrollar lo suficiente, ya que tampoco hay tiempo para subtramas o historias secundarias. En caso de que veamos que nuestra idea da para más que un cortometraje, porque tenemos alguna que otra historia secundaria interesante, tendríamos que considerar seriamente la opción de trabajar un medimetraje. Forzar a las historias a entrar en menos tiempo del que necesitan conlleva indefectiblemente a la incompreensión por parte del espectador.

Ejemplos:

En nuestro país, gracias a las valientes señales de cable “Canal á” e “I-Sat”, los cortos se han convertido en una excelente alternativa para detener al frenético dedo de su deporte favorito: el zapping. Ni hablar de internet, por supuesto, que también es el billete de lotería ganador de cualquier cortometraje. Pero vamos a poner unos ejemplos para que usted se entretenga con material interesante y productivo.

- “El 56”, de Lucrecia Martel, 1988.
- “El guante”, de Juan Pablo Zaramella, 2003.
- “Ahora”, de Julia Solomonoff, 2003.
- “For the Birds” / “Para los Pájaros”, de Ralph Eggleston, del año 2000.
- “Compañía”, de Álex Hernández, del año 2006.

5- MEDIOMETRAJE (HASTA 60 MIN)

El medimetraje es un formato que se trabaja relativamente menos que el cortometraje o el largometraje, debido a los medios de comunicación con los que debe lidiar. Siempre queda corto para una película que se pueda proyectar en el cine, pero largo para explotarlo por internet, ya que se vuelve demasiado pesado. El medimetraje en general es utilizado para documentales o para la televisión, aunque no se acostumbra a pasar películas de una hora de duración en TV; por lo menos no en nuestro país. Este formato se exhibe más que nada en festivales, lo que reduce bastante las posibilidades de exhibición masiva. Pero no por ello resulta menos interesante. Hay films que duran dos y hasta tres horas, que podrían perfectamente contarse en una hora sola, más prolija. Lo que sucede es que los guionistas saben que este medio no es el más recomendable para hacer dinero y cuando ven que tienen una idea que no entra en un cortometraje, inmediatamente consideran el largometraje. Y entonces la película se estira como un chicle, lleno de tiempos muertos y engorrosas explicaciones verbales de cosas que además ya estamos comprendiendo con las imágenes. Antes de pasarse tanta cantidad de horas sentado frente a la computadora, o peor, a la... ¡¡máquina de escribir!! tenga en cuenta que el medimetraje en un formato posible y tal vez tan interesante como los otros.

El medimetraje ofrece un poco más de posibilidades que el cortometraje. Nos da la posibilidad de una breve –sí, sí... *breve*– introducción a los personajes antes de lanzar el conflicto central. Y también nos ofrece la posibilidad de trabajar uno o dos –sí, sí... *uno o dos*– conflictos secundarios. Lo ideal es que esa/s historia/s secundaria/s esté/n en relación directa con la trama principal, y si alguna se opone a ella, mejor. De esa forma el espectador podrá tener al menos dos puntos de vista de una misma situación y se sentirá incluido en la historia, participe. Esto es lo que usted desea como guionista: que el espectador se sienta atraído por su historia. Y ofrecer al menos dos puntos de vista es una infalible manera de lograrlo.

Por supuesto que la vuelta de tuerca sirve en este formato también y en el largometraje. Lo que pasa es que es mucho más difícil de lograr. Pero si nos tomamos unos concursos de cortometrajes para practicar, podemos dominar este pequeño secretín y dejar contentos a los espectadores con una sorpresa final; la cerecita del helado. Se dice que es

más difícil porque como se mencionó más arriba, la vuelta de tuerca tiene que estar presente desde el *comienzo del conflicto*, y sólo en el cortometraje tenemos *un solo* conflicto. A partir del mediometraje, la trama principal es una suma de pequeños obstáculos a superar, a los cuales se les suman los pequeños conflictos secundarios opcionales. Eso implica más reacciones a tener en cuenta y más reacciones contrarias que controlar para lograr una efectiva vuelta de tuerca.

Pero no se desespere, que acá no se le va a presentar un problema si no se le ofrece al menos una solución. Difícil no es imposible, sólo requiere mayor esfuerzo. Por eso lo que se recomienda, en caso de trabajar la sorpresa final, es que usted vaya *anotando las reacciones que provocan* los conflictos iniciales de su guión. Recuerde que tiene que *conocer el final* cuando comienza a escribir, para poder llevar delante de manera efectiva la vuelta de tuerca; así que desde las primeras reacciones que encuentre en sus personajes, vaya teniendo en cuenta cómo las convertirá en su *opuesto* al final. Con estas ideas claras, podrá ir trabajando las distintas emociones en sus personajes de manera tal que el espectador piense lo que usted quiera que piense.

Como ejemplos de mediometrajes, cabe destacar que básicamente toda la programación de documentales de Discovery Channel y de History Channel vale la pena. Nunca tienen más de una hora y, aunque usted no lo crea, tienen inicio, nudo y desenlace. Incluso se toman la molestia de dejar siempre algo picando en el medio porque recuerde que esto es televisión y los cortes comerciales son fundamentales.

Por lo general, estos documentales respetan las características mencionadas de algunos personajes secundarios que aportan a la historia central con sus respectivos conflictos o testimonios. Sólo basta sentarse un rato frente al televisor para, no sólo estudiar los guiones de esos mediometrajes, sino también aprovechar la oportunidad de culturizarse un poco.

6- LARGOMETRAJE (MÁS DE 80 MIN)

Llegados a este punto parece que el largometraje ofrece todas las posibilidades que sólo son limitaciones en el corto y en el mediometraje. Podemos poner todos los personajes que queramos (siempre teniendo en cuenta que no todos podrán ser principales y que cuantos más tengamos, más difícil será cerrar todas las historias), podemos agregar una

buena suma de tramas secundarias, lo que ofrece varios puntos de vista diferentes, y hasta podemos trabajar todos los escenarios que creamos convenientes. El tiempo está de nuestro lado. Incluso si vemos que nuestra historia es lo bastante larga, podemos dividir el film en parte I y parte II. En fin... el largometraje ofrece un sinfín de posibilidades que pueden ser explotadas de manera exitosa. Y a lo largo de este libro se trabajarán buena cantidad de ellas.

Perooooo... siempre hay un "pero"... Así como las infinitas posibilidades pueden ser muy inspiradoras, no tener ningún tipo de limitación puede generar angustia. Si todo es posible no tenemos parámetro. Y eso no siempre es una buena idea. Por eso lo mejor es que nosotros mismos establezcamos los parámetros con los que vamos a trabajar. Y una buena manera de lograrlo es seleccionar *qué tipo de formato* nos viene mejor, porque de esa forma se nos vendrán inmediatamente a la cabeza la cantidad de personajes y conflictos que tenemos, cuáles pesan más, cuáles podemos descartar, cuáles no se nos habían ocurrido hasta recién, y demás. Estas preguntas nos establecerán los primeros límites que servirán de piso a nuestra preciada estructura. Y si también analizamos *qué medio de exhibición* es el más adecuado para nuestra idea, nos estaremos dando cuenta de que, sin querer, ya tenemos mucho para comenzar a trabajar. Y solamente eso ya es un gran avance. Al menos no estaremos sentados frente a una hoja en blanco, sabiendo que tenemos que escribir si queremos triunfar, pero con la mente tan bloqueada por la infinidad de posibilidades que entraremos en pánico.

El largometraje es por lejos el más difícil de los tres formatos. Especialmente porque entra en juego nuestra traicionera capacidad de *recordar*. La memoria es un factor esencial en el guión de largometraje y probablemente vamos a tener que releer muchas veces lo que vamos escribiendo, sobre todo pasada la hoja número 30. Porque el tema es el siguiente: Cada escritor tiene una manera diferente de expresarse, y cuando uno está sumergido en la escritura, sale a relucir el talento y muestra su propio estilo sin pedirnos permiso. Si, al llegar a la mitad del guión, olvidamos las descripciones o de las primeras hojas –lo que sin duda ocurrirá si no releemos constantemente–, nos volveremos de pronto reiterativos y descubriremos que hay más de un personaje que se expresa de la misma forma, detalles que mostramos creyendo que es la primera vez que lo hacemos, cuando en efecto ya los hemos introducido en la mente del espectador, y demás. Esos errores hacen *ruido* en la

cabeza del espectador, y le generan incomodidad. Sepa usted, querido guionista, que no es precisamente *eso* lo que desea que ocurra. El sabor amargo que deje en la boca del espectador saldrá a relucir cuando comente *su* film con los amigos. Así que, tratándose éste del formato más largo y complicado, por favor no olvide *releer* continuamente lo que escribe.

Por supuesto que hay muchos más detalles que hay que tener en cuenta, pero se trabajarán a lo largo del libro de manera ordenada, para que usted sepa cuáles son los más importantes en relación con *su* idea. La intención es colaborar con la formación de excelentes guionistas y usted sabe que puede ser uno de ellos. Si no, simplemente, no estaría leyendo estas líneas ahora. Téngase fe y alimente su talento.

Estos primeros seis puntos, como usted mismo podrá comprobarlo si ahora se sienta a escribir sin seguir leyendo, nos dan la posibilidad de comenzar a desarrollar una idea desde un punto *estructural*. Lo que suele suceder cuando se nos ocurre una idea es que nuestro cerebro comienza a carburar como loco, pensando 17 cosas a la misma vez, sin terminar de comprender ninguna, y quizás olvidándonos todas para el momento en que probemos la tercera birrome, que es la que por fin suelta tinta sobre el papel.

Teniendo en cuenta estos primeros secretos, podremos educar a nuestro cerebro para que sólo recuerde la idea principal, sin temor a perdernos de nada cuando tengamos el bendito minuto para bajarla en papel. Porque con solo pensar en el *medio de exhibición* y en el *formato*, estaremos trabajando de manera ordenada desde el comienzo, y podremos saber qué tantas posibilidades comerciales ofrece nuestra idea sin tener siquiera hecha una escaleta. Interesante, ¿verdad? Pues no abandone su lectura ahora. Continúe este viaje alrededor del guión y pruébese a sí mismo que puede ser mucho más que un simple turista aficionado.

LAS ADAPTACIONES

Existen algunas cuestiones que son comunes a todos los formatos que fueron alguna vez inventados para contar historias. Todos tienen personajes, en general todos tienen una línea de acción dramática que está compuesta de un inicio, un nudo y un desenlace, todos presentan escenarios determinados, y demás. Estas cuestiones son las que hacen posible que estos formatos sean *intercambiables*. No quiere decir esto que cualquier historia puede ser contada *de la misma manera* en cualquier formato. Es imprescindible conocer los secretos y mañas de cada uno para poder ir de uno a otro sin tropezones ni fracasos. Ya se han mencionado el teatro, la televisión y el cine y ahora se agregará el formato literario y se revelará cómo se produce la alquimia.

Una de las principales limitaciones que *creemos* que tenemos cuando adaptamos una obra es el *momento de la Historia* en el que transcurre la acción. Y la verdad es que podemos jugar con eso tanto como con la cantidad de personajes, los escenarios, etc. Lo que debemos mantener para que sea una adaptación es el *tema* y los *conflictos centrales* de la obra. Cuanto más juguemos con las otras herramientas, más interesante resultará la nueva obra.

Las adaptaciones suelen llevarse a cabo por medio de un encargo, y en general se trata de alguna obra que ha tenido éxito en su medio y algún productor decidió que si la obra pudo triunfar de ese modo, también puede hacerlo en el cine. Por esta razón, quizás no *todos*, pero *casi* todos los clásicos del teatro y de la literatura han sido adaptados para el cine en algún momento; incluso los clásicos del cine ya han tenido también su oportunidad de ser *retrabajados* para el mismo medio. No termina de editarse un best-seller que ya le están encima los voraces productores para llevarlo al cine. Y la verdad es que no están tan equivocados estos hombres del dinero cuando imaginan que la película va a ser un éxito de taquilla. El problema es que lo imaginan *por los motivos equivocados*. Estos films suelen ser vistos por más gente que cualquier otro, por la *publicidad* que ya acarrearán desde el formato anterior; entonces la adaptación deja de ser arte y se convierte en un mero producto más. Esto también se debe a que los productores quieren que la obra

sea adaptada con la mayor fidelidad posible; es decir, lo más parecida al formato original que se pueda, pues ellos no quieren arriesgar nada. La verdad es que resulta penoso este acontecimiento porque aunque tengamos un éxito seguro entre nuestras manos, nos estaremos perdiendo la posibilidad de lograr que ese éxito sea bueno *por sí mismo*. Pero no es la intención de este libro hacer un análisis exhaustivo de los guiones por encargo; pues, aunque son los que nos dejan dinero seguro, son los que más limitan nuestra creatividad. Aquí se le enseñará cómo agarrar una obra y convertirla en una *original adaptación* por voluntad propia.

7- DEL TEATRO AL CINE

Como ya se ha explorado más arriba, el teatro tiene características que le son *propias* y que sólo resultan interesantes *en este medio*. Teniendo esto en cuenta, suele suceder que las obras de teatro que se convierten en clásicos, lo logran porque han sabido explotar *ese* medio al máximo. Este es el primer problema que tenemos que considerar a la hora de adaptar una obra de teatro para el cine.

El teatro es palabra hecha acción. Y el cine es *imagen* hecha acción. Para lograr que el cine mantenga su estilo con una idea que en principio fue pensada para teatro, debemos *convertir* las palabras en imágenes. Es decir, que cuando pensamos en cine, tenemos que tener en cuenta el *peso* que tiene una imagen. Una palabra dicha puede hacernos imaginar un sinfín de imágenes. Si le preguntamos a cada espectador de la sala cómo se imagina que podría ser filmado un monólogo de Hamlet, vamos a ver que una por una van surgiendo nuevas y diferentes formas de hacerlo. Por eso, cuando finalmente seleccionemos la que nos parezca mejor, probablemente dejemos contento a un solo hombre, y el resto de los que observan se convertirán en duros críticos. La mayoría de la gente se imagina lo que escucha como quiere, y si tenemos un buen escritor de teatro en nuestras manos, el cual probablemente sea el caso, considerando que estamos hablando de un éxito, él va a haber jugado tan bien con la mente de nuestro espectador que le habrá mostrado lo menos lo posible y le habrá *contado* la mayor parte, para que él se la *imagine* como quiera, porque esto es lo que funciona en teatro. Pero nosotros no queremos hacer teatro filmado. Nosotros queremos hacer *cine*. Así que si pretendemos agarrar una obra de teatro y simple-

mente reescribirla en formato de cine, estaremos cometiendo un grave error: *aburriremos* a nuestra creatividad casi tanto como al espectador.

Vamos a retomar lo que se mencionó más arriba acerca de la temporalidad de la Historia. Supongamos que nuestra obra de teatro transcurre en 1763. En esa época se hablaba de una manera, se vestía de una manera y se actuaba de una manera. Como bien sabemos todos los guionistas, existen *temas* en las obras que son siempre eternos. Ejemplos: Amor, odio, venganza, lujuria, inocencia, etc., etc. Si analizamos el o los temas de la obra que pensamos adaptar y los metemos en una bolsita junto con nuestro conflicto principal (también los secundarios, si queremos) y los arrojamos dentro de una máquina del tiempo, podremos tener una misma historia contada de mil maneras diferentes, todas interesantes, mostradas en pantalla grande. Si, en cambio, dejamos la historia en *su* época, no estaremos innovando mucho, porque todo lo visual que tenga esa obra, ya estará presente en el teatro. Uno de los mensajes más interesantes que logramos transmitir cuando trasladamos una historia a cualquier parte del tiempo, es que *la Humanidad no ha cambiado mucho desde el comienzo de los tiempos*. Creemos que evolucionamos continuamente, y sin embargo los *temas* se repiten una y otra vez. Por eso podemos poner en la piel de una adolescente postmoderna un conflicto que el/la autor/a pensó para una mujer entrada en sus 30 en el 1500. Entonces llevamos adelante los mismos conflictos y mantenemos el tema central de la obra en una película completamente diferente, totalmente enriquecida de manera visual. El solo hecho de pensar que no estamos en la antigüedad sino en la época actual nos hará descartar escenarios, modificar personajes y renovar líneas de diálogos. Y si tenemos en cuenta que cada cosa nueva que agreguemos va a estar pensada desde el cine, vamos a tener un producto final tan bueno como el original, mágicamente transformado.

Para ejemplificar sobre el teatro llevado al cine vamos a utilizar un caso extraño; extraño en el sentido de que, en realidad, esta autora no escribió teatro sino literatura. Pero su manera de escribir, de tan pocos escenarios y personajes que conversan sobre lo que piensan y sienten, hizo que prácticamente toda su obra haya sido adaptada para el teatro en algún momento sin ningún tipo de inconvenientes. Damas y caballeros, con ustedes: Jane Austen. Cuando uno lee alguna de sus obras, resulta difícil no imaginarse sentado en una butaca frente a un escenario. Sus relatos son siempre realistas, humanos y sin efectos especiales. Los esce-

narios, en general interiores de casas grandes –ya sean bibliotecas, comedores, salas de estar o habitaciones– o parques y forestaciones, son siempre los mismos, fácilmente adaptables al teatro. Lo interesante para rescatar aquí, a la hora de ser trasladados al cine son dos casos en particular:

- El primero es: “*Pride and Prejudice*” / “*Orgullo y Prejuicio*”, de 1813. Tiene varias adaptaciones para la pantalla grande, pero la que nos concierne en esta oportunidad es “*Bridget Jones’ diary*” / “*EL Diario de Bridget Jones*”, de 2001. La responsable de ese guión es Helen Fielding, quien curiosamente también escribió la novela homónima con anterioridad. Y si bien el film tiene más similitudes con esta novela que con la de Jane Austen, los temas, conflictos y personajes principales se mantienen desde el siglo XIX. Lo interesante a rescatar aquí es la forma en que ellos fueron precisamente colocados en una bolsa y soltados dentro de una máquina del tiempo. Porque en el caso de Bridget Jones, se trata de una mujer actual; es decir, trabajadora e independiente; una periodista que intenta sobrevivir en la locura de la postmodernidad. Pero, a la hora de pensar en hombres, le surgen las mismas dudas que a Elizabeth Bennet, la protagonista de la obra de Jane Austen. No sabe si su amor va a ser correspondido, es demasiado orgullosa como para aceptar el amor de un hombre que no considera noble, se mete en los enredos clásicos del prejuicio y se equivoca, creyendo que encontró a su amor verdadero en la persona que es en realidad la que le está mintiendo. La actualización de esa obra hizo que se enriqueciera deliberadamente y así se pudieron utilizar, en cada caso, los recursos y herramientas específicos con los que cuenta cada formato.
- El segundo ejemplo es la obra “*Emma*”, de 1815. Otra novela muy teatral que tuvo al menos dos adaptaciones de época para el cine. Pero la que nos interesa acá no es ninguna de ellas, sino “*Clueless*” / “*Ni Idea*”, de 1995, escrita por Amy Heckerling. Presa de un violento desarrollo de creatividad, esta mujer acertó a la hora de desfasar temporalmente la obra de Austen. Los personajes, conflictos y temas se mantienen a la perfección mientras se introducen, en esta nueva versión, todos los elementos de la modernidad y las características de la vida millonaria en Beverly Hills. Otra prueba fehaciente de que no es necesario mantener a

rajatabla esas cuestiones. En tanto mantengamos las características básicas de los personajes y sus interrelaciones, además de los conflictos y temas centrales, el tiempo y el lugar pueden ser perfectamente prescindibles.

8- DE LA LITERATURA AL CINE

La literatura, por su parte, presenta un problema con el cual es mucho más difícil de trabajar en cine que en cualquier otro formato. Ese es: *los pensamientos*. Todos los personajes de la literatura tienen sus mentes abiertas al lector –o tanto como el/la autor/a quiera, por supuesto–. La cuestión es que nos estamos enfrentando con algo que no tiene nada que ver con las imágenes visuales; es algo tan abstracto que, al día de hoy, todavía se sigue utilizando la voz en off para huir de esa pesadilla. Hay obras de la literatura que transcurren tanto en la mente de un personaje que se vuelven casi enteramente descriptivas. Y cuando uno las lee se imagina muchas cosas visualmente que cree que puede trasladar sin problemas al cine. Estos casos fallan en un 95% de las veces (se desconoce el paradero del otro 5%, pero los afortunados deben andar por ahí). El cine no puede meterse en la cabeza de un personaje. Debe *mostrar* lo que le ocurre a través de sus actos –o por lo menos ese es el recurso interesante del cine–. La realidad es que gracias a la voz en off, muchas películas se han convertido en literatura filmada. Otro grave error. Sobre todo porque hay una infinidad de herramientas con las que el cine cuenta, y con las que además el espectador actual ha entrado en código de manera asombrosa. Adaptar una obra literaria que se lleva a cabo en la mente de un personaje es un rápido boleto al fracaso. Nadie como la literatura puede contarle a un lector lo que piensa un personaje sin la ayuda del diálogo. En la literatura el personaje está “devastado, corroído, azorado, maravillado, enamorado.” Y con una palabra lo hemos dicho todo. Para demostrar esto en el cine necesitamos al menos una escena de 2 minutos para cada una de las emociones. A menos, claro está, que apliquemos el recurso de la voz en off. Pero sobre esto se ahondará más adelante.

Nos volveremos locos tratando de adaptar una obra con personajes que sienten tanto, pero que actúan tan poco. Muchos lo han intentado, de todas formas, pero no consiguen nunca transmitir realmente todo lo que siente el personaje. Y si la novela se trata básicamente de esto, el

cine naufragará en el intento. Por eso se le sugiere que, a la hora de adaptar una obra literaria, analice primero cuánta acción *real* hay presente en ella y cuánta ocurre *dentro de la mente* de un personaje. Se ahorrará mucho sudor y sobre todo, mucho tiempo valioso.

Por otra parte, también sirve aquí el pequeño truco del desfasaje temporal. Si bien en este caso, cualquier escenario es nuevo a nivel visual porque no se lo ha mostrado con anterioridad, trasladar la obra en el tiempo hace que se modifiquen las maneras de actuar de los personajes, los escenarios, y demás. De esta manera, salen a relucir los recursos visuales, y todo lo que, para el guionista, se vuelva visual, será de gran ayuda a la hora de hacer cine.

Cualquier reacción que provoque un hecho en el 1700, se verá modificado por una variedad amplia de factores en la actualidad: tecnología, ruidos, nuevas costumbres. Y cada personaje reaccionará en base al medio en el que esté inmerso. No hay que pensar demasiado para imaginar los infinitos escenarios en los que se puede meter a un personaje, y notará el guionista lo interesante que resulta experimentar con las reacciones de ellos según cada caso. De esta forma podrá ver que hay elementos que pueden ser intercambiables sin modificar la temática o el conflicto.

Otro de los factores que debemos tener en cuenta a la hora de adaptar literatura es que el tiempo no corre igual en el papel que en la imagen. Ni siquiera presentan relación el uno con el otro. Por eso resulta a veces tan difícil calcular cuánto va a durar nuestra película. Para esto, lo que debemos hacer es analizar todas las acciones que ocurren en el texto escrito y calcular cuánto tiempo llevarían al ser trasladadas al cine.

En general la literatura describe *pequeñas acciones*, que se *mezclan* con los *pensamientos*. Un ejemplo podría ser: “sólo había caminado dos cuadras cuando caí en la cuenta de su verdadera naturaleza.” De esta frase, sólo la primera parte es acción real. Y cómo haremos para *mostrar* la segunda parte, esperemos que de alguna manera mejor que a través de la voz en off. Pero si nos detenemos en la frase un instante, nos daremos cuenta de que tiene dos tiempos cinematográficos diferentes. La primera parte contiene la acción, por lo que es más fácil de determinar cuánto tiempo nos puede llevar filmarlo. Para la segunda parte (descartando la voz en off), vamos a tener que pensar las posibles acciones del personaje, que *den a entender de manera visual* que él se ha dado cuenta de algo. ¿Se parará en seco y volverá sobre sus pasos? ¿Se echará al suelo y comenzará a llorar desconsolado? ¿Sacará de su bolsillo un ce-

lular y marcará un número frenéticamente? Cada una de estas acciones tiene un tiempo diferente. Y dependerá de la que elijamos, la duración de nuestra escena. Pero también cabría hacernos otra pregunta. ¿Es realmente *necesario* que el personaje se dé cuenta de la verdadera naturaleza del otro personaje *mientras camina por la calle*, o puede hacerlo en el cómodo sillón de su casa? Porque si es un interior, va a ser más fácil de filmar que un exterior, y quizás pueda mostrarlo de una manera que me ayude a ahorrar tiempo para otra acción también importante. O quizás pueda unir esta acción con la otra que dice “el televisor estaba encendido en el canal de las noticias y pude comprobar que la lluvia no me dejaría llevar adelante mi plan”. Tal vez mi personaje puede darse cuenta de la verdadera naturaleza del otro, *mientras* ve que la lluvia va a arruinarle su plan. En fin... Cada caso es único, por supuesto. Pero es bueno saber que los escenarios y las acciones *pueden ser perfectamente intercambiables* y aún así estaremos respetando la idea original. Y también sabremos que podemos *descartar acciones* en tanto mostremos lo verdaderamente importante en algún otro momento del film.

La literatura que menos problemas tiene a la hora de ser adaptada al cine es, lógicamente, la que cuenta con mayor acción. Entonces podemos mencionar algunos ejemplos:

- La saga completa de “*The Lord of the Rings*” / “*El Señor de los Anillos*”, de J. R. R. Tolkien, de 1955; adaptada al cine por Fran Walsh, durante los años 2001, 2002 y 2003.
- La saga completa de “*Harry Potter*”, de J. K. Rowling, editada entre los años 1997 y 2007; escrita para el cine por Steve Kloves –excepto “*The Order of the Phoenix*” / “*La Orden del Fénix*”, que fue escrita por Michael Goldemberg–, entre los años 2002 y 2009 (todavía no se estrenó la última película, pero resulta difícil creer que vaya a tener demasiados conflictos adaptacionales).
- “*The Da Vinci Code*” / “*El Código Da Vinci*”, de Dan Brown, de 2003; adaptada para el cine por Akiva Goldsman en el 2006.

Estas novelas presentan pequeños inconvenientes a la hora de adaptar, todos relacionados con la temporalidad y los espacios. Pero cada uno de los guionistas supo resolver esas circunstancias intercambiando escenarios y mostrando los acontecimientos y personajes más importantes sin necesidad de respetar los tiempos y los lugares presentes en

los textos literarios. En general también se prescinde de personajes secundarios y/o se toman a varios de ellos y se los simplifica en uno sólo, más interesante. Esto es arriesgado y no todas las veces funciona, pero sí resuelve algunos de los problemas clásicos de falta de tiempo.

En conclusión, siempre es importante, a la hora de adaptar, tener bien presente quiénes son los personajes, cuáles son imprescindibles y cuáles no, cuáles son los conflictos y temas principales, cuántos lugares llevan adelante la historia y resultan verdaderamente necesarios o interesantes y cuáles no –pues de lo contrario, lo más conveniente será trasladarse hacia algún otro espacio más visualmente llamativo; recuerde que esto es cine, y en el cine, la imagen lo es todo–. Y si, luego de realizar este análisis, usted observa que tiene personajes que piensan mucho pero actúan poco, sepa que se va a estar metiendo en un terreno engorroso. Nadie asegura que vaya a fallar en el intento y siempre es mejor probar, pero no se frustre si termina descubriendo que no resulta tan interesante esa novela cuando uno la piensa en términos cinematográficos. Como se mencionó anteriormente, hay una razón para que las historias triunfen más en un formato que en otro. No es imposible intercambiarlos, pero por algo el autor eligió *ese* en primera instancia.

9- DEL CINE AL CINE

Las adaptaciones dentro de un mismo formato, y más comúnmente en cine, son conocidos como “*remakes*”. *Remake* significa “*rehacer*”. Pero *rehacer* *no* significa *copiar* el modelo anterior. Los realizadores cinematográficos suelen creer que si toman una película, cualquiera que sea y la rehacen calcando el plano, van a obtener del espectador la misma reacción. Por eso los films que en general se eligen fueron grandes éxitos de taquilla en su momento. Lo que *no* consideran es que el espectador *no* es el mismo que el de aquel entonces. Como ocurre con las adaptaciones de los best-sellers, estas películas tienen la característica de hacerse publicidad a sí mismas, por eso es más fácil que se vuelvan masivas. Pero eso no significa que mantengan el *interés* que provocó en el espectador la primera vez. No tiene ningún sentido artístico adaptar una obra cinematográfica si vamos a repetir plano por plano el film anterior. Y lo peor de todo es que probablemente tampoco genere el mismo interés en el espectador. Lo único que conseguiremos es una copia más moderna, de mejor calidad y efectos especiales, y con caras

nuevas, probablemente de alguna estrella del momento. Pero eso será todo y será también una lástima. Hacer cine implica un esfuerzo que sólo los que estamos de este lado sabemos lo que implica. El espectador simplemente llega con su vaso de bebida y su pochoclo, se sienta en la butaca y espera a que termine el film para decir *estuvo genial* o *qué rápido se pasó* o, para la furia del realizador, simplemente *mmmmh...*

Por más terrible que sea el guión de una película, siempre hay millones de otras cosas interesantísimas que rescatarle a un film. Pero claro... el espectador sólo quiere que le cuenten un cuento y que se lo cuenten bien. En realidad sólo quiere que le cuenten bien un cuento, no importa cuál. Las películas que fueron grandes éxitos en su momento, lo fueron casi en su totalidad porque estaban *bien contadas*. Y cuando un realizador toma uno de estos films, por lo general cree que como ya conquistó al espectador una vez, lo hará de nuevo *de la misma forma*. Pero eso no es cierto. El espectador busca siempre cosas nuevas que motiven su interés. Y si le muestran lo que ya conoce, no quedará contento. Y además se estarán desperdiciando cientos de horas de cientos de personas y cientos de rollos de material fílmico. La verdad es que lo primero que debe modificarse para que el cine siga siendo interesante aunque se cuente la misma historia, es el *guión*. Y para eso tiene usted este libro entre sus manos. Fíjese toda la responsabilidad que tiene usted como talentoso/a escritor/a. De usted dependerán los potenciales trabajos de muchas personas. De usted dependerán las potencialidades *artísticas* de cientos de personas. De usted dependerá que el material sea novedoso por más viejo que sea. Pero ¡hey! Arriba ese ánimo. Que aquí se revelarán algunos secretillos que le ayudarán a mantener la calma.

Cuando se elige un film para rehacerlo en cine, lo primero que tenemos que encontrar es *la razón por la que fue un éxito* en su momento. Porque, como ya se ha mencionado más arriba, lo más probable es que efectivamente *haya sido un éxito* en su momento (¿por qué arriesgaría un productor su dinero si no?). Los clásicos tienen que ver la mayoría de las veces con la *temática* y con el *conflicto*. En este caso sucede lo mismo que con el teatro o la literatura. Los films que se convierten en clásicos, aparte de estar bien contados, son *atemporales*. Es decir, que sus temas y sus conflictos están presentes en todos los tiempos y en todos los lugares de la Humanidad. Entonces, lo primero que debemos hacer es encontrar los *temas* del film y analizar de qué manera se llevaron adelante los *conflictos*.

El segundo trabajo más importante que debe realizar un guionista es

LOS PERSONAJES

analizar el *espectador* de la época en que fue realizado el film. Con toda seguridad será distinto del actual. A ese espectador le interesaban cosas diferentes, que tenían que ver con el medio social en el que estaba inmerso. El espectador de hoy vive en otro mundo –aunque quizás estemos hablando de treinta o cuarenta años después– y, por eso, le interesan distintas cosas. Si consideramos estos dos factores: temática y conflicto del film anterior + espectador actual, podremos adaptar una película y lograr un producto artísticamente novedoso, aplicando todas las herramientas ultramodernas con las que contamos hoy. Estas herramientas serán utilizadas a partir de que el director agarre el guión, por supuesto, pero sería recomendable que el guionista esté al tanto de ellas para que no se sorprenda cuando el director lleve su idea hacia rumbos de inesperados efectos visuales. Si el guionista conoce los materiales de trabajo, puede sugerirlos desde el guión y evitar futuros malentendidos.

Cada film que se preste para una *remake* debe ser analizado como único, pero las bases, por lo general, son las que se mencionaron más arriba. Desde aquí al menos tendrá un punto de partida que no lo llevará directamente al fracaso. Y más adelante se ahondará en las herramientas que le harán mantener el interés del espectador desde la presentación hasta la secuencia de títulos finales.

Como buen ejemplo de una *remake* tenemos el caso de “*Nueve Reinas*”, escrita por Fabián Bielinsky, en el año 2000 y readaptada por Gregory Jacobs, en el año 2004, bajo el nombre de “*Criminal*” / “*Criminales*”. Tanto los personajes como los conflictos y los temas se mantienen. Pero se modificaron los escenarios y algunos tiempos; y también, en el caso de la norteamericana, se vieron obligados a modificar algunas cuestiones de la primera que se relacionaban con conflictos políticos y sociales que aquejaban a Buenos Aires en un determinado momento, pero que resultarían completamente inverosímil del otro lado del globo. Por ejemplo, que un hombre quiera cobrar un cheque y que justo ese día haya paro bancario suena demasiado rebuscado en los Estados Unidos, pero es moneda corriente en Argentina. Entonces el guionista optó por resolver la situación de una manera diferente, sin tener que por ello dejar de respetar la idea original a la que le estaba rindiendo homenaje. La historia se comprendió perfectamente y resultó ser una buena adaptación gracias a que se tuvo en cuenta al espectador al que iba dirigida la película.

Cuando se nos ocurre una idea, por lo general no tiene tanto que ver con los personajes, sino con una *situación determinada*. Y si bien esa situación requiere de la ayuda de los personajes para ser llevada adelante, echamos un rápido vistazo a quiénes son ellos, cuántos necesitamos, las edades y los sexos, y demás, pero no le damos la importancia que en verdad requieren esas cuestiones. Y por lo general empezamos a desarrollar la situación, que nos va derivando en otras y nos obliga a agregar personajes y nuevos conflictos y cuando nos queremos acordar, nuestra cabeza es un berenjenal.

Así como establecimos algunas bases para ir orientando nuestra idea de manera ordenada, vamos a trabajar ahora más de cerca a los personajes, para que sirvan estos secretos también a la hora de darle mayor peso a nuestra historia.

10- DEFINA A SUS PERSONAJES Y SUS INTERRELACIONES

Si nos detenemos a analizar algunas características esenciales de nuestros personajes, ellos nos ayudarán a *dar forma* a nuestro conflicto. Esto es algo poco conocido, ya que por lo general uno hace lo contrario: *adapta sus personajes al conflicto*. Y no es de extrañar, porque no todos los conflictos pueden ser llevados adelante por los mismos personajes. Digamos... si tenemos un accidente de auto, no vamos a pensar en un niño de 6 años o en un viejo de 108 años. Aunque... un momento... ¡Eso es interesante!! ¿Se da cuenta ahora, querido guionista? Nuestros personajes muchas veces dan un giro excitante a nuestra idea, precisamente porque si pensamos en lo que *no pensaríamos*, pronto estaremos descubriendo un mundo nuevo de posibilidades. Los personajes fuertes hacen que los conflictos *se den casi como por arte de magia*; a diferencia de algunos conflictos que, por parecer fuertes, terminan *forzando a los personajes*.

Las primeras cuestiones en las que debemos pensar son las edades, los sexos, el estatus social y demás; no para *fixarlos*, sino para sugerir *todos los posibles* y abrir de esta manera el juego, en lugar de pensar que las primeras que se nos ocurren son las mejores. Cada uno de estos

detalles nos dará otras características de los personajes. Es decir, que un personaje de 30 años, hombre, de clase social baja no hablará igual que una mujer de 15 años de clase social alta; ni vestirá igual, ni caminará igual, ni reaccionará igual ante la misma situación. En el momento de la idea básica, estas características son las más maleables, o *deberían serlo*. Porque en el comienzo lo más importante no es *congelar* a un personaje determinado sino *crearlo* como mejor sea conveniente. Este es el momento para preguntarse *todas* las preguntas que sean necesarias. No nos va a servir que forcemos a un personaje a que encaje en una determinada escena sólo porque nos parece interesante o porque creemos que el conflicto es fuerte y ese personaje resulta verosímil. Porque esa es otra de las cuestiones importantes: *Personajes verosímiles no siempre son personajes interesantes*. Es decir, que si tenemos un accidente de auto y de adentro del vehículo vemos que sale un hombre de 22 años, encima borracho (¡Qué cliché!), será el más verosímil de todos, pero no despertará interés en el espectador por sí solo. Tendremos que seguir trabajando la escena para poner preguntas en la mente del que esté mirando. Si, en cambio, de ese auto baja un niño de 6 años, el espectador inmediatamente se hará preguntas: ¿Cómo llegó ese niño hasta ahí? ¿Dónde está su madre? ¿Cómo hace para alcanzar los pedales y aún así mirar por el vidrio hacia dónde va? Por supuesto que esas preguntas van a surgir primero en la mente del guionista, para que puedan ser llevadas al cine; pero en el momento en que nuestro cerebro estalle en preguntas, nos estaremos dando cuenta de que *ese* es un personaje interesante. Y el hecho de que sea verosímil depende del universo que *construyamos* nosotros.

Si de entrada nos ponemos firmes en el hecho de que el personaje que se baje del auto *debe* ser un hombre de 22 años, borracho, etc., sólo porque queremos mostrar *la irresponsabilidad de los jóvenes de las sociedades modernas*, estaremos trabajando un tema *muy* interesante, desde una perspectiva *muy* aburrida. Si, en cambio, decimos: “quiero trabajar esa temática; ¿qué tipo de personajes me pueden servir?” Y hacemos una lista con los puntos fuertes y débiles de cada personaje posible que se nos ocurra para contar la historia, estaremos creando no sólo personajes interesantes, sino una amplia gama de *conflictos* interesantes. Piense usted todos los conflictos que se desprenden de una escena en la que un coche se hace pedazos contra un árbol, y del que se baja un niño de 6 años medio atontado por el golpe. Y piense también la relación que se

puede establecer entre un conflicto como este y la temática que en principio intentaba trabajar. ¿Lo ve? De pronto tiene usted delante una historia interesante, con una temática de fondo fuerte y que además tiene muchas posibilidades de llegar a *ser contada* de manera extraordinaria. Eso, en la mayoría de los casos, dejará contentos a los espectadores.

Ahora, muy bien. Tenemos el primer personaje fuerte de nuestra historia. En realidad este es uno de los tantos posibles, que sirve de ejemplo aquí porque resultó interesante. También podría ser una niña, o un viejo, o un perro quizás. Las posibilidades son infinitas. Supongamos que nos convence el niño porque nos hizo preguntarnos ya muchas cosas (que es necesario anotar pronto, ya veremos porqué). Tenemos que considerar a los personajes que lo van a rodear. Tenemos al antagonista, por supuesto, que puede ser su madre. Está el/los personaje/s secundario/s, sus amigos, tal vez. También puede aparecer una niña que lo inspire como objeto de deseo. En fin... de nuestro personaje principal (en caso de que sea uno solo) se desprenderán muchos otros. Es importante que todos sean *fuertes* y que cada uno presente al menos *un conflicto claro* que, en lo posible, se relacione con el protagonista; por antagonismo, por afinidad, por deseo, etc. De esta forma nos estaremos asegurando de que todos quedan fijados en la *amplia red de interrelaciones* que se genera en una película.

Ahora bien... ¿Por qué es importante anotar todas las preguntas que surjan en nuestro cerebro? La respuesta es simple, pero peligrosa: *El espectador se hará las mismas preguntas cuando reciba la información por primera vez*. Si nosotros como guionistas no podemos contestar esas preguntas, el espectador tampoco podrá y el film se volverá inmediatamente inverosímil. Esto no significa que él *tenga* que saberlo todo. Pero lo que él se pregunte deberá *tener* alguna respuesta, por más de que usted decida no dársela a conocer; y si elige eso, también debe saber por qué lo hace. Sepa que todo lo que usted decida dejar abierto por el simple hecho de que no sabe cómo cerrarlo, el espectador lo notará. Todas las preguntas que usted deje pasar porque se vuelven molestas, el espectador se las preguntará también. Cuanto más esfuerzo ponga en responder a sus preguntas, mejor le va a salir el relato; y para esto es esencial que primero las anote.

Ejemplos de buenas películas gracias a personajes interesantes e interrelaciones fuertes:

- *“Burn after reading” / “Quémese después de Leerse”,* de Ethan y Joel Cohen, del año 2008.
- *“When Harry met Sally” / “Cuando Harry Conoció a Sally”,* escrita por Nora Ephron, del año 1989.
- *“Love actually” / “Realmente Amor”,* de Richard Curtis, del año 2003.
- *“American Beauty” / “Belleza Americana”,* escrita por Alan Ball, del año 1999.

11- SIGNOS DEL ZODÍACO Y HORÓSCOPO CHINO

No, no... no se equivocó. No hay ningún error de imprenta ni confusiones. Ya verá porqué.

Los signos del zodiaco y el horóscopo chino, sean verdaderos o no, o crea usted en ellos o no, resultan sumamente interesantes a la hora de crear personajes. Cabe hacer una pequeña aclaración aquí: No se está hablando de esos horóscopos diarios que le dicen cómo va a ser su día según la conjunción de los planetas; se está hablando de *características* únicas que una persona presenta por haber nacido en una determinada fecha. Es decir, las cuestiones que implican carácter, personalidad, motivaciones, deseos, y demás. Con sólo agarrar un signo del zodiaco cualquiera y leer sus cualidades, vamos a encontrar personajes muy interesantes. Y no se sorprenda si descubre que algún familiar cercano cumple con la mayoría de esas características y resulta ser de ese signo.

Lo que se intenta decir aquí es que los astrólogos se han encargado, a lo largo de miles de años, de estudiar la naturaleza humana, encontrando relaciones entre sí mismos y entre las estrellas mucho más fuertes de lo que uno cree. Pero, de todas formas, no hay que ser un creyente de las artes esotéricas para poner en práctica el pequeño secreto que se está revelando aquí. Usted no está leyendo este libro para invocar misterios, sino para obtener respuestas; así que se le sugiere que, como guionista, vaya haciéndose amigo de estos horóscopos. Léalos y descubrirá que hay características que le podrían venir muy bien a sus personajes. Y de paso le van a servir de escudo cuando venga su tía y le diga que está ofendida porque uno de los personajes malvados de su último film se parece mucho a ella. Luego de leer estos horóscopos, con toda naturalidad y elocuencia, usted podrá decirle: “No es mi culpa que el signo de Aries esté tan presente en ti.”

Vamos a poner un ejemplo, extraído de la página de internet:

<http://www.enbuenasmanos.com/articulos/muestra.asp?art=143>

“El signo Aries es un pionero y como tal va por un camino que nadie ha pisado. No le interesa tanto el destino de ese camino como la dirección que toma. El signo Aries tiene necesidad y capacidad de actuar, pero no porque su acción tenga un sentido concreto. Responde al principio de aportar su energía hacia el exterior, energía primaria, la finalidad de la cual responde a un impulso del ego. Y como responde a un impulso, no tiene gran resistencia o paciencia, pero sí tiene capacidad de lucha y de enfrentamiento con los demás. Es un signo de fuego y cardinal, su decisión es independiente de aquellos que le rodean porque busca dejar clara su identidad.

El signo Aries se siente capaz de empezar algo con acción rápida y valiente, y acabarla por sí mismo. Es genuino, intenta ser él mismo en todo lo que hace, esto le confiere gran fidelidad a sí mismo. En este signo existe la dificultad de adaptarse al otro y la necesidad de enfrentarse para obtener éxitos y conquistas.”

Quedó bastante claro el potencial que tienen los signos del zodiaco a la hora de pensar en las características de nuestros personajes, ¿no? Sólo con leer ese ejemplo ya se disparan cientos de interrogantes y nuestra creatividad se impacienta por ponerse en marcha, porque al ver tan claramente a un personaje, enseguida se nos ocurre cómo podría ser el antagonista, quién puede ser el compañero, cuál puede ser su objeto de deseo, cuáles sus objetivos, qué tipos de conflictos lo acecharán y demás. Interesante, ¿verdad?

12- ENAMÓRESE DE TODOS SUS PERSONAJES

Otra de las cuestiones que siempre debemos tener en cuenta a la hora de desarrollar personajes es que todos ellos *deben* generarnos interés. Y conste aquí que no se está haciendo referencia sólo a los personajes principales; *todos* ellos deben desatar en nuestra mente una serie de preguntas que se relacionarán a posteriori con sus conflictos y con sus objetivos. Hasta el personaje más elemental (que tenga una importancia dramática superior a un extra, por supuesto) debe estar ahí para decirnos algo, para oponerse a algo, para hacernos sentir determinada emoción. Y, aunque parezca un simple detalle, si logramos que todos los personajes sean interesantes, dejarán una marca en la memoria del espectador y nos servirán como comodines a la hora de afrontar los pequeños conflictos sucesivos que se dan en un film.

A fines prácticos, se trabajarán aquí como ejemplo a los personajes principales. Es muy importante que usted sepa, señor o señora guionista, que *siempre habrá* un personaje que le *guste* más que el otro. A veces es el bueno; otras, el malo. Lo cierto es que la balanza casi nunca logra mantenerse equilibrada. Quizás suceda que a lo largo del film, sienta más empatía por uno primero y que luego se pase al bando contrario. Esto es lo más común. Pero nuestro querido espectador es más perceptivo de lo que nosotros quisiéramos y en la mayoría de los casos nota esos cambios de preferencia. Con esto no se está queriendo decir que el espectador o usted no deban *identificarse* con un personaje más que con otro; de hecho, es de vital importancia que lo haga. Pero eso *no* significa que los demás personajes se vuelvan *menos interesantes*. Si nosotros como escritores damos a conocer motivaciones fuertes en el protagonista, pero nuestro antagonista es débil, no será verosímil que le cueste tanto al principal alcanzar su objetivo, ni será interesante que el malo sea malo sólo porque sí; eso será un cliché que aburrirá al espectador. Y lo más triste de todo es que se aburrirá usted también y escribir se convertirá en una carrera de tortugas. Por eso es que usted debe *enamorarse* de *todos* sus personajes. Nos detuvimos en los principales porque son los que en general más marean los platillos de la balanza por ser los que se oponen entre sí; pero sepa que lo mismo ocurre con todos ellos. Cuánto más fuertes sean *todos* los personajes, mejores serán los conflictos y más fácilmente fluirá la historia.

Vamos a observar algunos ejemplos, en los que habilidosamente el guionista ha conseguido construir personajes empáticos y, aunque sus motivaciones y características quizás hagan que uno jamás se identifique con ellos, sí se puede comprender, no sólo sus características, sino también sus motivaciones. Son personajes complicados e intrincados, y muchas veces resulta difícil mostrarlos abiertamente porque eso significa que hay que ahondar en la maldad humana, o en las enfermedades físicas o en la locura; y eso no todas las veces es del todo agradable.

- “*Dogville*”, de Lars von Trier, del año 2003.
- “*Mistic River*” / “*Río Místico*”, escrita por Brian Helgeland, del año 2003.
- “*El secreto de sus ojos*”, escrita por Juan José Campanella, basada en la novela de Eduardo Sacheri, del año 2009.

13- CONCIENCIA DE DESEO VS. DESEO DE CONCIENCIA

Cuando elegimos a nuestros personajes, a la hora de pensar en sus objetivos y conflictos, surgen dos posibilidades:

a- Que el personaje *sepa* lo que quiere y comience su odisea por conseguirlo:

- “*Die Hard*” / “*Duro de Matar*”, escrita por Jeb Stuart, basada en la novela de Roderick Thorp, del año 1988.
- “*Psycho*” / “*Psicosis*”, de Joseph Stefano, del año 1960.

b- Que el personaje *no sepa* lo que quiere y su odisea consista en hallarlo:

- “*The Devil Wears Prada*” / “*El Diablo viste a la moda*”, escrita por Aline Brosh McKenna, basada en la novela de Lauren Weisberger, del año 2006.
- “*The Rear Window*” / “*La Ventana Indiscreta*”, escrita por John Michael Hayes, del año 1954.

De estas dos posibilidades se derivarán personajes con características diferentes. En el caso “a”, nuestro protagonista demostrará más seguridad que en el caso “b”, y será más difícil desviarlo de su curso. Nuestro protagonista “b” se mostrará dudoso, será más manipulable y probablemente se equivoque más en sus decisiones. Ambos personajes son igual de interesantes, y tenemos que definir de antemano si él conoce su objetivo o no. En realidad, esta misma situación se puede plantear en todos los personajes de nuestra historia. Lo que más comúnmente se da en las películas es que el personaje no tenga un objetivo fuerte al comienzo, pero que *algo suceda* y ponga al protagonista en marcha. Pero resulta tan interesante que él sepa lo que tiene que hacer o hacia donde se dirige, como que *no lo sepa*. Y esto es algo que muchas veces pasamos por alto porque pensamos que un personaje que no sabe lo que quiere se convertirá en un personaje *débil*. Pues no es así en absoluto. Cualquier personaje, tenga claro su objetivo en la vida o no, puede ser un personaje tan aburrido como interesante. Este es el momento ideal para que usted, como guionista se saque esa idea de la mente y

comience a trabajar distintos personajes. Porque alguien que no sabe lo que quiere puede estar lleno de preguntas, puede tener *interés* por conseguirse un objetivo. Puede deambular por todos lados buscando nuevas experiencias y puede conocer muchos personajes también interesantes, cada uno con un objetivo claro en la vida, que le muestren las posibilidades de elección por las que puede optar. Fíjese como un pequeño detalle como este le ofrece cientos de posibilidades nuevas para la creación de personajes. No tenga miedo de zambullirse dentro de las características humanas que por general provocan vergüenza. Analícelas y no sólo descubrirá nuevos e interesantes personajes, sino que también logrará que el espectador se identifique con su personaje de una manera mucho más eficaz, ya que a diferencia de lo que comúnmente se cree, es más fácil identificarse con un personaje inseguro que con uno que sabe perfectamente lo que quiere, por el simple hecho de que todos tenemos inseguridades que a nadie le gusta mostrar abiertamente. Si cada espectador, en la oscuridad de la sala, puede ver que existe alguien tan inseguro como él, que consigue salir adelante y llevar una vida interesante, tal vez él también lo logre.

En los ejemplos que se mencionaron al comienzo de este punto, podemos observar que, en el caso de los que saben lo que quieren, tenemos a un policía que se entera de que no sólo su mujer está en peligro de vida, sino toda una ciudad; y a lo largo de toda la película, mantiene claro su objetivo de salvar a todo el mundo. El malvado del film también tiene muy claros sus objetivos; tanto, que sólo la muerte lo desvía de ellos.

Y en el siguiente ejemplo nos encontramos con una secretaria que sabe lo que quiere, pero que le está costando bastante trabajo conseguirlo, por lo que actúa en consecuencia –mala elección, pobre mujer; pero bueno, ¡cómo iba ella a saber!–. Y el dueño del hotel tampoco modifica su manera de ser ni de actuar ni sus objetivos a lo largo del film, aunque en este caso debido a circunstancias que lo exceden, ya que presenta un alto grado de enfermedad mental.

Por su parte, en el caso de los que no saben lo que quieren, nos encontramos en el primer ejemplo con una chica que entra a trabajar en un lugar que sabe perfectamente que no quiere y que no le gusta, pero que *cree* que le va a servir para su futuro, y gracias a ello, trastabilla a lo largo de buena parte del film, pone en riesgo sus relaciones y termina cuestionándose acerca de su propia existencia.

Y en el segundo caso, tenemos a un hombre, paralizado momentá-

neamente por un accidente, que termina hallando un objetivo dentro del film más por aburrimiento que por necesidad existencial.

Los cuatro ejemplos fueron exitosos en el momento de su lanzamiento y verá usted que no depende de la claridad de los objetivos que un personaje sea interesante o no.

Un buen ejemplo de un film en el que los personajes van del punto “a” al “b” y viceversa a lo largo del relato es “*The Curse of the Jade Scorpion*” / “*La Maldición del Escorpión de Jade*”, de Woody Allen, del año 2001. Una vez más, no sería una mala idea sugerirle que vea toda la filmografía de este señor. Pero en este caso, particularmente, nos encontramos con personas que tienen objetivos claros, pero que por medio de la hipnosis, se encuentran de pronto yendo por caminos completamente opuestos a sus características y motivaciones, que hacen que comiencen a dudar de sus propias vidas. Otra manera de demostrar que sólo pensar en los objetivos de los personajes nos pueden construir el relato entero.

¿Qué está esperando? ¡Póngase a trabajar!

¡No! ¡Espere! Haga lo siguiente: tome nota de todas las fantásticas ideas que se le acaban de ocurrir y continúe avanzando con la lectura. Deje cerca el cuadernito ese, igual... lo va a seguir necesitando.

14- ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS?

Por supuesto que esta pregunta nos la vamos a hacer en caso de que nuestro personaje sea del grupo “a” del punto anterior. Es decir, un personaje que sabe lo que quiere, por lo que la película tratará acerca de las peripecias que atravesará para conseguirlo. En el caso “b”, por su parte, el objetivo será *encontrar un objetivo*. Se aclara esto para que no se crea erróneamente que el punto “b” *no* tiene ningún objetivo; pues lo tiene, y muy claro.

Como también se ha mencionado más arriba, el conflicto generalmente se presenta como el primer punto de giro de la historia. O sea... el film comienza con un personaje que deambula por la vida haciendo tal o cual cosa y *algo* ocurre que le hace cambiar su rumbo. Aquí es donde se presenta el conflicto del film, que suele *oponerse* con el estilo de vida que nuestro personaje mostraba al comienzo. Él debe armar su bolsito, dar doble vuelta de llave a la cerradura de su casa y marcharse a cumplir su objetivo. Por supuesto que no es necesario que esto sea tan

literal, puede ser alegórico; pero en un determinado momento del film, digamos entre los 5 y 15 minutos iniciales, ocurre este punto de giro en el que se presenta el conflicto central. No hace falta aclarar que ese conflicto *debe ser lo suficientemente fuerte para que dure el largo de una película*. Eso es algo que todos sabemos. Lo que en general *no sabemos* es cómo lograrlo.

Y una vez más, estas líneas serán las responsables de que su dolor de cabeza se convierta en inspiración. Veamos...

Ya se ha mencionado que un personaje que se vea atravesado por una situación con la que probablemente jamás se cruzaría fuera del cine, desata una serie de preguntas que ponen en movimiento el *conflicto central* del film. Y eso da lugar a la revelación del *objetivo central*. Entonces notamos que hay un cierto orden para la manera en que se presentan los conflictos y objetivos. Gráficamente sería algo así:

Presentación del personaje

↳ Introducción del conflicto principal

↳ Revelación del objetivo (resolver ese conflicto)

↳ Nuevos conflictos más pequeños que impiden la resolución.

Entonces, una vez que tenemos la idea original que surgió en nuestro cerebro, el conflicto central es creado por un personaje fuerte e interesante, y *no al revés*. Luego, un conflicto pesado nos lleva directamente a pensar en el objetivo del personaje, que deberá tener que ver con la temática que queramos trabajar. Veamos cómo se muestra esto en un ejemplo. Vamos a volver a nuestro niño de 6 años que se baja del auto que chocó contra un árbol. Ya tenemos a nuestro personaje fuerte. A partir de ahí –teniendo en cuenta que queremos hablar acerca de la irresponsabilidad de los jóvenes postmodernos–, surgen los conflictos: El pequeño deberá justificar ante sus padres el embrollo en el que se ha metido para no recibir un castigo de por vida; eso es lo que piensa el niño. Pero también tenemos un conflicto fuerte que se relaciona con la temática central. El niño pudo escabullirse en el auto de sus padres porque ellos trabajan 24/7 y no le brindan ningún tipo de atención a su hijo. Inconscientemente él ha secuestrado el auto para llamar la atención de sus padres. Y ahora, en lugar de llamar su atención, los verá aún menos porque no podrá salir de su habitación en años. En esta situación no es difícil arriesgar cuál es el objetivo del niño, ni tampoco será complicado pensar cuáles serán las vicisitudes que lo desviarán de

él. ¿Lo ve? Gracias a que colocamos a un personaje común en una situación extraordinaria, obtuvimos casi como por arte de magia un conflicto central, un objetivo fuerte y más o menos la manera en que se va a desarrollar la historia.

Como sucede con el conflicto central, si *congelamos un objetivo* antes de saber quiénes serán nuestros personajes, terminaremos forzándolos a que encajen. Siguiendo este orden, en cambio, se encontrará pronto sentado frente a su computadora, apretando frenéticamente una tecla detrás de otra, y deseando fervientemente que sus dedos puedan seguir el ritmo acelerado de su alegre inspiración.

15- LAS CIRCUNSTANCIAS DADAS

Esta es una cuestión muy importante que debemos tener en cuenta a la hora de desarrollar personajes, pero que rara vez ocupa el tiempo que requiere. Y esto se debe a que las circunstancias dadas, por lo general, *no se ven en el film*, sino que *sólo las conoce el guionista*. Vale aclarar también aquí que esta es una de las cuestiones que vuelve locos a los actores cuando leen los guiones, porque en general, estas circunstancias dadas no están escritas en ningún lado. La mayoría de las veces los actores deben *deducirlas* de las acciones que sí están presentes en la obra. Pero eso está bien para el espectador, *no para un actor*. El actor es quien tiene que enfrentarse directamente con público y contarle lo que le pasa de la manera más difícil posible: ¡¡a través de acciones!! Por eso se le recomienda a usted, señor guionista, que sea el primero en conocer las circunstancias dadas de sus personajes.

Ahora bien, ¿qué son las circunstancias dadas? Son esas experiencias de vida que todos sus personajes –sí, sí... *todos ellos*– vivieron *antes* de la situación actual en la que se encuentran cuando comienza la historia que usted va a contar. Cada personaje tiene un pasado (excepto los recién nacidos, por supuesto, pero le recomendamos que no comience un film con el nacimiento de un personaje y continúe con la historia de manera lineal, si no quiere dormir a una sala completa de espectadores), que se verá reflejado en sus acciones y en sus diálogos. Algunos autores colocan al punto “10” del presente libro dentro de las circunstancias dadas. Aquí se decidió separar la edad, status social, sexo, y demás, de las *experiencias* previamente vividas, porque consideramos que esos primeros puntos deben conocerse *antes* de que se invente el

conflicto y objetivo centrales del film, mientras que estas experiencias pueden ser llamadas a consideración más tarde. Pero eso no significa que podemos pasarlas por alto, como suele ocurrir. Nosotros como guionistas debemos saber *todo* acerca de nuestros personajes. Son nuestra creación y es nuestra responsabilidad hacerla de la manera más completa posible. Así que, para brindar ayuda a los actores y para crear personajes firmes e interesantes, debemos *inventarles un pasado*. ¿A qué colegio fueron? ¿Eran buenos alumnos? ¿Recibían golpizas de la banda de malhechores o eran miembros de esa banda? ¿Qué hay de sus tiempos libres? ¿Saben hacer algún deporte? ¿Leen? ¿Les gusta la ciencia? En fin... una millonada de preguntas que ayudan a formar distintos tipos de personajes. Ya lo confirmará usted cuando se haga esas preguntas.

Las circunstancias dadas casi nunca aparecen en la película, pero son las que *forman* a sus personajes y los llevan a actuar de una manera u otra a nivel inconsciente. Como dijo Oscar Wilde: "*La adultez es el tiempo que vivimos tratando de superar la niñez*".

Nuestras circunstancias dadas nos marcan a todos como humanos y sería bueno que le suceda lo mismo a sus personajes.

16- EL CUERPO ES UNA CONSECUENCIA DEL ESTADO DE ÁNIMO

En la clase número uno de actuación, luego de que el tímido actor se ha presentado delante de todos sus compañeros, el profesor hace esta afirmación: "*El cuerpo es una consecuencia del estado de ánimo*". El actor levanta las cejas y se queda mirando ansioso, esperando que el profesor vuelva a hablar para explicar lo que eso significa. Pero éste no lo hace; ha decidido que esa frase merece unos instantes de meditación. Y es así, señores; esa es la verdad. El actor debe ser consciente de que su cuerpo es una *herramienta*, porque como el cine es *acción a través de la imagen*, deberá valerse de lo que haga con él para expresar lo que siente. Pero pensar en el actor es ir mucho más adelante del momento en el que usted está sentado frente a su computadora e intenta explicar lo que siente un personaje, y como no encuentra las palabras apropiadas, ¡puff! Diálogo. Pues sepa usted que el actor no es el único que debe tomarse unos minutos para meditar acerca de la frase en cuestión. Y que además, una vez que usted incorpore esta herramienta a la escritura, podrá ahorrarse muchas líneas de diálogo explicativas, y de paso le estará dando una mano enorme al actor. Por eso se le sugiere que cada

vez que se le presente una situación en la que deba explicar cómo se siente un personaje, recurra a los *movimientos y posturas del cuerpo* (agregar el detalle de la vestimenta también sirve). Si tenemos un personaje que está sentado en una silla, con la espalda encorvada, su mirada clavada en el suelo a unos pocos centímetros de sus pies, su rostro apenas ladeado y sus brazos extendidos a los costados, ¿qué imagen nos da eso? ¿Qué está sintiendo ese personaje? La respuesta quizás no sea una exacta, pero seguramente habrá dos o tres opciones, no más, y que además, a través del resto de la descripción, posiblemente se limite a una sola. Y usted habrá encontrado una manera mucho más eficaz que una línea de diálogo, para expresar la imagen que desea. El actor se lo agradecerá también, porque *usted* estará confiando en que él es capaz de contar *su* historia. Y además este recurso tiene *otro* beneficio. Cuando el director agarre su guión para llevarlo al cine, al momento de enfrentarse con esta descripción, no tendrá ninguna duda acerca de cómo expresar la tristeza de ese personaje. Si usted, en cambio, simplemente escribe "*el personaje está triste*", antes de que se quiera acordar, se habrá llevado una desilusión, porque el director no habrá logrado expresar correctamente lo que usted tenía en su mente; y con razón. Ahórrese la insatisfacción esforzándose un poco más en ese pequeño instante en donde lo efímero del pensamiento queda para siempre grabado en papel.

Para ejemplificar esto, se le sugiere una sola película que bastará para tenerlo entretenido durante un largo período, viendo las miles de maneras diferentes en las que se pueden expresar acciones y sentimientos a través del cuerpo. Este es:

"*Cast Away*" / "*Náufrago*", escrita por William Broyles Jr., del año 2000. En este film, nos encontramos las casi $\frac{3}{4}$ partes con un solo hombre, abandonado en una isla, obligado a subsistir por sus propios medios. Verá usted que es perfectamente posible basar todo un film en las expresiones corporales y no sólo eso, sino también que resulta de vital importancia que usted deje bien asentados todos estos detalles en su guión desde la primera hoja.

17- DEBEN SUFRIR UNA TRANSFORMACIÓN A LO LARGO DE LA HISTORIA

Si nosotros presentamos un personaje, cualquiera sea, que en principio se muestra *inseguro*, y a medida que avanza el film, éste va atrave-

sando diferentes obstáculos, *siempre con su inseguridad*, y llega al final y obtiene lo que quiere, *y sigue siendo inseguro*, querido guionista, usted habrá cometido un error. Los personajes que no evolucionan en toda la película sólo son interesantes cuando se trabaja el existencialismo –lo que *no* significa que los personajes existenciales sean inseguros, ni aburridos, todo lo contrario–. Pero cuidado, que aún así tampoco se consigue el cometido en todos los casos. Antes de poder arriesgarse a trabajar este tipo de personajes, deberá estudiar *a fondo* esta gama del pensamiento humano. El resto de los personajes *deben* sufrir una transformación a lo largo del film, por el simple hecho de que si no se estará enfrentando nuevamente con una epidemia de somnolencia.

Cuando usted termina de escribir un guión siempre debe estudiar cada personaje por separado para ver cómo era al comienzo y cómo fue evolucionando hacia el final. El problema es que si usted descubre que uno –o peor, varios– de ellos no presentan ningún tipo de evolución, se habrá dado cuenta tarde, y deberá modificar gran parte de su historia. Pero no se preocupe, que para eso está usted leyendo este libro: para que pueda prevenir en lugar de tener que curar.

Para lograr que todos nuestros personajes evolucionen, lo primero que debemos saber es *cómo son al comienzo de la historia*. Estos datos se van a hacer más accesibles en tanto usted haya tenido en cuenta los puntos anteriores del presente libro. A medida que vayamos estableciendo las *características principales* y las *circunstancias dadas* de nuestros personajes, vamos a ir adentrándonos en sus formas de ser, sus maneras de hablar, de moverse, de accionar en general. Y si sabemos todo esto de nuestros personajes, podremos saber también lo que *no son*. Es decir que si tenemos un personaje triste, lógicamente no será un personaje alegre. Esto, que en principio parece una obviedad extrema, puede ser de gran ayuda para ver *hacia dónde* van a evolucionar nuestros personajes luego. La idea es que si uno está triste al comienzo, pueda lograr estar alegre al final, etc. El *descarte* y la *oposición* son muy útiles a la hora de pensar la evolución. De esta manera podremos saber hacia dónde se dirigen ellos sin necesidad de tener que revisar un texto entero.

Ahora bien... Es bastante fácil lograr que el personaje principal evolucione, porque al ir atravesando distintos obstáculos, él mismo irá sufriendo transformaciones involuntarias. Pero el problema más común que se halla en las películas tiene que ver, no con el protagonista, sino con el *antagonista*. Veamos por qué.

Por lo general, el antagonista surge en la mente del guionista para oponerse directamente al personaje principal. Y en muchos casos creen que ahí termina el problema. Pero no. Simplemente colóquese por un instante del lado del espectador. ¿No está cansado de ver personajes *malos* que son malos desde el comienzo hasta el final y que cuando termina el film no han cambiado ni su peinado? Esta situación ¡a-b-u-r-r-e! Las películas por lo general funcionan aunque este detalle haga ruido en la percepción del espectador, por eso es que pocos tienen el cuidado que por lo general merece. La idea no es que el personaje malo se haga bueno hacia el final, ni mucho menos. Hay otras formas de evolucionar. Puede darse cuenta de que está equivocado, pero muy tarde como para poder cambiarlo; puede comprender que su forma de actuar no era la mejor, aún si nota esto cuando ya está esposado. En fin, lo que queremos decir acá es que la evolución puede llevarse a cabo aunque el personaje no obre en consecuencia. Y puede *mostrarse* –porque en el cine las cosas se *muestran*– en un cambio de actitud, o en su manera de moverse, incluso más sutilmente en su manera de actuar. ¿Comprende ahora, querido guionista, por qué es tan importante también tener en cuenta las herramientas corporales?

Si piensa en la evolución de los personajes principales, no le costará trasladarlo a los demás personajes. Y como resultado obtendrá no sólo una película que *funciona*, sino una película *creativa*, en donde hasta el más secundario de sus personajes tiene un propósito y sufre modificaciones en su forma de ser, a medida que la historia va avanzando hacia el final.

Ejemplos de evoluciones interesantes en los personajes pueden observarse en los siguientes films:

- “*Drácula*”, escrita por James V. Hart, basada en la novela de Bram Stoker, del año 1992.
- “*X-Men 2*”, escrita por Zak Penn y David Hayter, del año 2003.
- “*Spider-Man 2*” / “*El Hombre Araña 2*”, escrita por Alvin Sargent, del año 2004.
- “*Edward Scissorhands*” / “*El Joven Manos de Tijera*”, escrita por Caroline Thompson, del año 1990.

LOS DIÁLOGOS

Pequeños insolentes dolores de cabeza. Eso es lo que son. Sí, señor. Cuando trabajamos en cine, como ya se ha mencionado más arriba, las cosas se *muestran*. Es muy difícil trabajar de esta manera por el simple hecho de que el espectador del cine clásico, si no escucha diálogo en un film, *se aburre*. La costumbre le ha ganado y se ha vuelto perezoso. No quiere tener que pensar y relacionar lo que ve para entrar en código con la película. Prefiere que le *digan* lo que sucede. Entonces nosotros, como guionistas, tenemos que encontrar un *equilibrio* entre lo que se *muestra* y lo que se *dice*, para que podamos utilizar los recursos característicos del cine sin que nuestro espectador se duerma en el intento.

A continuación se revelarán unos secretillos para que esta ardua tarea sea más sencilla. Pero antes, una pequeña aclaración. Dado que al espectador *no le molesta* el diálogo, siempre parece que decir algo en lugar de mostrarlo es una buena alternativa; entonces uno no siente que escribir diálogos sea una *ardua* tarea, y luego se encuentra con que ha fallado sin saber por qué. Pero una vez más, se le mostrarán aquí algunas alternativas, no para que desaparezca el diálogo de su película, sino para que cada línea sea única y perfecta.

18- ESCRIBIR DIÁLOGOS ES COMO JUGAR AL AJEDREZ CONTRA UNO MISMO

Esta afirmación sirve también para las damas, backgammon, y demás juegos que presenten una *estrategia* para poder ganar. Simplemente resultó interesante mencionar este deporte porque muchas personas lo practican de manera solitaria. No se pretende que se convierta en un hábito para usted, pero sí sería bueno que al menos lo intente una vez.

Cuando escribimos el diálogo de –supongamos– dos personajes, que es lo mínimo, en general ocurre lo que se mencionó más arriba: El guionista está simpatizando más con uno de sus personajes que con el otro, y esto provoca un *fraseo unilateral*. Es decir: sólo uno de sus personajes habla de manera provocativa e ingeniosa, mientras que el otro *aburre*. Y, en realidad, la razón por la que deberían estar conversando es porque quieren debatir lo que les sucede *a ambos*. Si alguno de los dos ha-

bla sin parar explicando cosas, existen mejores recursos para el cine. Si alguno de ellos plantea un problema y el otro simplemente concuerda con él, aburre. Lo interesante del diálogo es que uno puede mostrar *varios puntos de vista al mismo tiempo*. Si mostramos con acciones lo que piensa un personaje y luego mostramos lo que piensa su antagonista, necesitaremos al menos dos escenas –o una, pero siempre de persecuciones y tiroteos y esas cosas–. Sólo el diálogo permite acceder a las mentes de *los dos* personajes a la misma vez.

Para que la conversación sea interesante y no sólo pragmática, resulta sumamente eficaz el recurso de jugar al ajedrez contra uno mismo. En principio porque este acto se vuelve muy visual. Uno debe dar vuelta a la mesa cada vez que cambia de color, o dar vuelta el tablero. Pero lo que verá en cada caso será lo *contrario* del movimiento anterior. Cuando uno está sentado del lado de las blancas, organiza su estrategia para amenazar a las negras, y viceversa. El problema es que cada vez que usted se sienta del otro lado *ya conoce la estrategia del otro color*. Esto es *exactamente* lo que ocurre con la escritura de diálogos. Usted, como guionista, conoce a todos sus personajes (se supone que ya aprendió como hacerlo para esta altura). Por lo tanto, cada vez que uno de ellos hable, usted deberá colocarse *en su piel*. Sentir lo que siente, pensar lo que piensa, y organizar estrategias en base a *sus* posibilidades. Y como conocerá las estrategias de ambos, se las tendrá que ingeniar para que sus personajes conversen de manera creíble, y no se vuelvan aburridos. ¿Cómo lo hace? Pues, bien. Para que cada uno de sus personajes muestre sólo lo necesario para que se comprenda su accionar, y no se vuelva obvio ni aburrido, usted tendrá que pensar en el personaje opuesto como el contrario en el ajedrez. Cuando sea blancas, el objetivo es claro: dar jaque mate al rey negro, sacando del medio a las fichas protectoras (los obstáculos a superar). Cuando sea negras, el objetivo también es claro: dar jaque mate al rey blanco, etc. Cada personaje apunta a su claro objetivo con cada jugada. No importa si el objetivo más cercano es deshacerse del caballo que está amenazando. Sabrá siempre que la misión final será el rey contrario. Y así como eso se respira en cada jugada, debe sentirse en cada línea de diálogo. Y para que ambos personajes hablen de manera interesante deben tener muy claros sus objetivos. Cada vez que usted ponga palabras en la boca de algún personaje tiene que estar *de su lado*. Tiene que *compartir* sus deseos, sus motivaciones y sus objetivos. Y cuando cambie al otro personaje, tiene

que compartir lo mismo con él. Sólo así podrá jugar con ellos *sin desventajas*. Por eso es que se insiste en el hecho de que cada personaje debe tener un objetivo claro *distinto* al de los demás. Si tiene dos personajes que comparten el punto de vista, lo ideal es que los *aiúne*. Así podrá tener siempre diálogos duales, siempre diálogos interesantes.

Para anclar mejor lo explicado, se le recomiendan los siguientes films:

- “Closer” / “Closer: Llevados por el Deseo”, escrita por Patrick Marber, del año 2004. Curiosamente, esta película fue primero una obra de teatro, lo cual no es de extrañar, considerando lo que se mencionó al comienzo de este libro acerca del teatro y de su imperante necesidad de diálogos, ¿no?
- “The Silence of the Lambs” / “El Silencio de los Inocentes”, escrita por Ted Tally, basada en la novela de Thomas Harris, del año 1991.
- “Caballos Salvajes”, escrita por Aída Bortnik y Marcelo Piñeyro, del año 1995.

19- ¿CÓMO HABLAN LOS PERSONAJES?

Como se ha visto más arriba, cada personaje debe tener características únicas, que lo diferencien del resto. Entre ellas se encuentra su *manera de hablar*. Por supuesto que esta característica se compartirá entre personajes de la misma edad, el mismo sexo y el mismo status social. Sin embargo, esto no es una molestia; por el contrario, ayuda a crear el verosímil. Pero lo que *no* será creíble es que la nieta hable igual que su abuelo, o que una mujer de clase alta hable igual que una de clase baja. En fin. El concepto es claro y fácil de entender, pero muchas veces más difícil de aplicar de lo que se cree. Se recomienda que, cuando usted se encuentre trabajando esta etapa de sus personajes, se reúna con gente que cumpla con las características de ellos. Incluso se sugiere que les dé para leer el material. Ellos serán siempre los primeros en darse cuenta si alguna línea está fallando, porque no se identificarán con ella. Y de paso le recomendarán qué palabras utilizar.

Ejemplos de diferentes formas de hablar se pueden apreciar en:

- “Cama Adentro”, de Jorge Gaggero, del año 2004. Una relación entre una mujer de clase alta con una de clase baja. Un buen lugar para considerar este punto.

- “*The Hours*” / “*Las Horas*”, escrita por David Hare, basada en la novela de Michael Cunningham, del año 2002. En este caso, el hecho de que uno pueda *escuchar* cómo habla un personaje, resulta ser un recurso del cine que no puede utilizar la novela y que el guionista supo aprovechar muy bien a la hora de adaptar. Y se trabajaban muy habilidosamente los distintos códigos lingüísticos de tres épocas diferentes de un mismo siglo.

Por otra parte, al escribir diálogos surge un nuevo problema: no cualquier línea de diálogo queda bien en un guión. Nos puede sonar muy bonita cuando la *leemos en voz baja*, pero en el momento en que la dice el actor en voz alta, puede sonar mal. Por eso lo mejor siempre es escribir *varias formas de decir lo mismo*, a ver cuál suena mejor en voz alta. Lo que suena poético en nuestra mente, tal vez haga ruido al oído. Si encontramos las palabras que se adecúen equilibradamente con ambas características –cómo habla una persona en la vida real + cómo suena mejor al oído– nuestros personajes lograrán expresarse de la mejor manera posible. Recuerde que no sólo es importante *qué* se dice, sino también *cómo* se dice.

20- LA EXPLICACIÓN EN LOS DIÁLOGOS ABURRE

En general se utiliza el recurso de las explicaciones en los diálogos porque no sabemos cómo expresarlas de otra manera. Nos volvemos locos tratando de dilucidar de qué forma lograr que ellas estén presentes –porque que son necesarias, son necesarias–, y comenzamos a enredarnos tanto, que al final creemos que el espectador no va a entender nada. Así que apelamos al recurso más seguro de todos. El espectador habla el mismo idioma, así que si le explico lo que sucede por boca de los personajes, va a entender seguro. Y sí, querido guionista; no se equivocaré. El espectador comprenderá todo, pero se aburrirá como un hongo.

Como ya se ha visto, el cine presenta recursos que le son *únicos* y demasiado *interesantes* como para que sean desperdiciados por un guionista desesperado. Sin embargo, también es cierto que hay veces en las que conviene decir algo en lugar de mostrarlo, por una cuestión de presupuesto. Digamos que, si un personaje sobrevive a un accidente aéreo, será más conveniente para los productores que lo cuente en lu-

gar de mostrarlo. De más está decir, por supuesto, que mostrarlo sería mucho más interesante para el espectador, ya que *ojos que no ven, corazón que no siente*. Pero si no se cuenta con el presupuesto necesario para llevar esto a cabo, resultará mucho más conveniente que se relate, ya que el espectador tampoco tiene ganas de ver pésimos efectos visuales. Una vez más, tendremos que encontrar un equilibrio entre lo que se *muestra* y lo que se *dice*. Y aunque no lo crea, no necesita poseer un extraordinario talento para lograr esto. Lo primero que tenemos que hacer es *eliminar de nuestra mente la opción de explicar una situación a través del diálogo*. Ya hemos visto que en algunos casos es conveniente, pero en principio, como esa es la opción que menos trabajo requiere, la vamos a dejar de lado. Dijimos que uno de los recursos que sirve para explicar *a través de la imagen* es la *utilización del cuerpo como consecuencia del estado de ánimo*. En ese caso, el recurso sirve para mostrar *sentimientos* y muchas veces *pensamientos* de los personajes. Pero eso no es ni por mucho todo lo que tenemos que explicarle al espectador para que entienda cómo viene la película y hacia dónde va. Tenemos que decirle cuál es el plan del personaje, cómo pretende llevarlo a cabo, dónde, por qué, cuándo, etc., etc., ¡etc.! A primera vista parece que la única manera de lograrlo es a través del diálogo. Pero sepa usted, que está leyendo estas líneas, que una vez más, la imagen puede ganarle al diálogo. Veamos un ejemplo.

¿Qué le parece si volvemos a nuestro niño de 6 años que acaba de chocar el auto de papá contra un árbol? No se preocupe que después le pagamos las horas extra. En esa película, vamos a tener momentos de acción –tales como el choque–, el momento posterior cuando el niño se baje atontado por el golpe, quizás sangrando, la gente amontonándose para ver el accidente, y demás. Pero también vamos a tener los momentos explicativos, en los que vamos a tener que dar respuesta a las preguntas del espectador. ¿Qué hace ese niño ahí? ¿Por qué venía manejando? ¿Dónde está su madre? Y unas cuantas preguntas más que usted, como buen alumno ya anotó cuando se le ocurrió la idea, ¿verdad? Bien. Para responder a estas preguntas –sin recurrir al diálogo entre el niño y el policía– *utilizando recursos propios del cine* tenemos que *pensar en imágenes*. Es decir, mostrar las distintas acciones que responden a esas preguntas. Y la manera más interesante de hacerlo es *quebrando la línea temporal*. Es decir, utilizando flashbacks y flashforwards. Ya se ahondará en estos dos recursos en la sección “Comodines”. Por ahora lo

más importante que debemos saber es que podemos *aprovecharnos de la ignorancia de nuestro espectador* y revelar la información en *cómodas cuotas*. Por eso hablamos de quebrar la línea temporal. Si en lugar de hacer que el niño sea interceptado por la policía y sea obligado a dar explicaciones, hacemos que se escape rodando por un barranco, dejaremos en suspenso las preguntas del espectador y se las podremos revelar de a poco, con distintas imágenes. ¿Qué imágenes? Los padres del niño trabajando todo el día; el niño andando en bicicleta destartada, mirando de reojo al auto; el niño sentado frente al televisor, viendo como un Power Ranger se sube a un auto y conduce a toda velocidad; los dos padres saliendo juntos en un mismo auto, dejado al segundo en el garaje; en fin... Las posibilidades, una vez más, son infinitas. Todos estos ejemplos son imágenes de momentos previos al accidente, indicios que conducirán a él. Pero podemos mostrarlos cuando nos parezca más conveniente; *antes o después*. Y van a funcionar de manera *siempre* más interesante que, simplemente, el niño respondiendo preguntas al policía. Las explicaciones siempre están relacionadas con pasadas o futuras acciones. Si son *sentimientos* o *pensamientos*, ya vimos que se pueden expresar en imágenes a través del *cuerpo*. Y si son *situaciones*, sabemos ahora que se pueden expresar en imágenes a través de *flashbacks* y *flash-fowards*.

Otro de los problemas con los que nos enfrentamos cuando damos explicaciones a través del diálogo es el *tartamudeo audiovisual*. Vamos a explicar:

Cuando un guionista se sienta a escribir, se imagina más o menos la película en su cabeza (esperemos que sea más que menos). Lo que nunca puede saber es el *peso* que la imagen va a tener cuando sea proyectada en la sala de cine. Va a tener que conformarse con deducirlo. Pero lo que sí debe saber es que *indudablemente* la imagen *va a tener más peso del que él cree*. ¿Por qué es importante tener esto en cuenta? Cuando un guionista quiera que se muestre algún detalle de, por ejemplo, el living de una casa, ya sea un cuadro, o un libro, lo va a poner en la descripción. Pero si ese objeto es de suma importancia, va a sospechar que tal vez no sea suficiente con mostrarlo. Hará que alguno de sus personajes haga un comentario sobre él. Y ahí nace el *tartamudeo audiovisual*. Estaremos *mostrando dos veces lo mismo*. Una vez desde la *imagen* y otra vez desde el *diálogo*. El *plano detalle* tiene una fuerza que la mayoría de los guionistas desconoce, porque es un recurso que pertenece al director.

Bueno, amigo guionista, es hora de que sepa usted que ese recurso es casi todas las veces *suficiente* para que el espectador preste la atención necesaria a su objetopreciado. Si usted deja bien claro en la descripción de los objetos necesarios para la escena que *ese singular-único-y-cargado-de-significado objeto* debe estar presente, el director no dejará de hacerle un plano detalle y sus personajes podrán entonces dedicarse a hablar de cosas más interesantes. Y usted podrá, de paso, guardarse las explicaciones para más adelante, dejando al espectador con ese objeto en su cabeza sin comprender por qué. Y eso le provocará interés. Recuerde que eso es lo que usted busca en todo momento: Mantener el *interés* del espectador en su película.

21- LOS MONÓLOGOS ETERNOS SON FALLAS CASI SIEMPRE

Por suerte este es uno de los errores que más rápido se ubican en un guión; porque visualmente el guión viene ordenado, y de pronto encontramos el nombre de un personaje en el medio, bien prolijito, tal vez con letras más oscuras, y por debajo de éste, un palabrerío de una hoja y media. Cuando un personaje habla tanto de golpe, sin interrupciones, en la mayoría de los casos es un error. Por supuesto que hay excepciones, pero son las menos y en general son casuales, no buscadas. Y resulta ser también que, para la buena fortuna del guionista ignorante, hay casos en los que un excelente actor puede llevar adelante un buen monólogo. Estos actores suelen tener muy buena formación en el teatro. Pero fíjese usted todos los detalles que deberá tener a su favor para que la escena quede bien: Un actor con una intachable formación teatral + un monólogo excelentemente escrito + un director demasiado talentoso, que logre filmar ese momento de la manera más dramática posible, con el fin de que el espectador no se dé cuenta de que esta hace cinco minutos viendo lo mismo. Un monólogo nos ahorra mucho tiempo cinematográfico y mucha plata en rodaje. Pero si la escena queda mal, nuestro espectador no quedará contento y no recomendará nuestro film. Usted probablemente esté pensando que *una* escena mala no conduce necesariamente a un film malo, pero si encontramos este error la primera vez en el guión, probablemente nos traicione varias veces más. Y esto ocurre porque los monólogos extensos tienen que ver con una incapacidad del guionista de *mostrar* en lugar de *contar*. Los monólogos se relacionan directamente con el punto anterior; el de la descripción en los

diálogos. Si un personaje habla tanto de golpe, seguramente tendrá que ver con la explicación de algo. Sus sentimientos, sus pensamientos, su planes, etc. Ya hemos visto que hay mejores maneras de hacerlo.

Además hay otra cuestión que debemos considerar. Para que un personaje hable en voz alta debe haber otro personaje *escuchando*. SIEMPRE. Los monólogos de Shakespeare sólo son verosímiles en las obras de Shakespeare. En todos los demás casos, tiene que haber otro personaje prestando atención a lo que el primero está diciendo, por el simple hecho de que no será creíble que un personaje hable sólo; a menos que esté loco, borracho, bla bla bla... Justamente resulta ser que los locos y los borrachos en el cine, como personajes secundarios, en general están presentes para validar los monólogos. No los consideramos herramientas viables porque aburren al espectador.

Ahora bien, volviendo al personaje que escucha, que debe estar siempre presente en la escena, éste dejará de ser interesante, si es que alguna vez lo fue, en el momento en que deje de ser alguien con un objetivo, características personales y circunstancias dadas únicos, y se convierta en un *escuchador*. La única función de un escuchador es *justificar* el monólogo del que habla. Ninguno de sus personajes debe ser tan poco interesante en ningún momento del guión. Por eso es que se sugiere que deje de lado los monólogos. Se ahorrará largas explicaciones verbales, no tendrá que depender de un gran actor ni de un mejor director, ni tendrá que estudiarse todos los monólogos de Shakespeare para lograr que el suyo sea más o menos interesante. Aproveche las herramientas que el cine ofrece y *muestre* lo que desea contar, o bien dedíquese a escribir teatro. Ya hemos visto que es una opción tan viable como cualquier otra.

22- ARRANCAR CON CONVERSACIONES EMPEZADAS Y EVITAR LAS MULETILLAS

Cuando pensamos en escribir el diálogo entre, mínimo, dos personajes, tenemos la tendencia de comenzar con una presentación. Uno dice: "Hola", luego el otro dice "Hola, ¿qué tal?" y para el momento en el que llegamos a la parte interesante, el espectador se ha dormido. Lo ideal es comenzar *in media res*; es decir, *en medio del asunto*. (Podríamos haber dicho directamente lo segundo, pero la expresión "in media res" es muy común en el ámbito de la escritura. Ya es hora de que usted se haga amigo, porque probablemente se convierta en un exitoso guionis-

ta y va a quedar bien que la utilice cada tanto.) Una de las estrategias que usted puede utilizar para evitar el aburrimiento del espectador no es deshacerse de los comienzos de las conversaciones, sino *utilizarlos como herramientas que sólo usted conocerá*. En este caso funciona como las circunstancias dadas. Puede escribir toda la conversación, de principio a fin, y luego borrar desde el comienzo hasta la parte interesante. Entonces sus personajes comenzarán la escena directamente zambullidos en ella, y sólo usted sabrá que utilizó como recurso una introducción muy útil, pero muy aburrida. Lo mismo ocurre con las muletillas y expresiones del tipo "eehh...", "este..." "quiero decir..." "yo...". Puede utilizarlas en la primera escritura del guión, pero asegúrese de hacerlas desaparecer para el momento de la versión final. Nosotros nos imaginamos que un personaje puede dudar antes de hablar, pero el actor sabrá perfectamente cómo lidiar con eso. Y si la pausa no es suficiente, el editor siempre puede estirar un poco más el plano de quien escucha. En cambio, el actor se sentirá más incómodo si tiene que respetar todas las muletillas que usted colocó en su diálogo, que además no tienen ninguna importancia dramática. Por supuesto que sirven para definir la forma de hablar de un personaje, pero hay que tener mucho cuidado al utilizarlas, porque como se mencionó anteriormente, a veces no sueña igual en la mente que en el oído. Lo mejor es que siempre mantenga los diálogos lo más cortos y precisos que pueda en la versión final. Eso le dará libertad al actor para expresarse como mejor lo crea conveniente.

LOS ESCENARIOS

Los escenarios tienen tanta importancia en un guión como cualquiera de los puntos trabajados con anterioridad. La diferencia es que rara vez se les da la importancia que merecen. Y esto se debe a que ya han ocurrido tantas cosas en tantos escenarios diferentes, que al espectador parece no molestarle que las situaciones se lleven a cabo en los lugares más clásicos o más insólitos, sin explicación ni importancia dramática alguna. Pero eso no es considerado como viable para este libro. No hay ningún interés en mostrarle a usted cómo se escribe un guión común que ocurra en un lugar cualquiera. La intención es mostrarle tantos recursos como sea necesario, para que el día de mañana, si usted no los usa, sea porque *decidió no hacerlo* y no porque *ignora cómo hacerlo*. Los escenarios son herramientas. Y a continuación vamos a demostrarle cómo utilizarlos conscientemente.

23- EL LUGAR DEBE SER UN PERSONAJE MÁS

Cuando se mencionaron a los personajes más arriba, se hizo referencia a que todos ellos deben tener *características personales únicas, circunstancias dadas determinadas* y un *objetivo que no coincida con ningún otro*. Pues, bien. Los escenarios presentan estas características también. Por eso pueden –y deben– ser considerados como personajes.

Cada lugar tiene un objetivo diferente. Un restaurante, por ejemplo, tiene como primera finalidad la *alimentación de los comensales*; también tiene una segunda finalidad que es *reunir personas*. Cuando un personaje está sentado frente a otro en un restaurant no tiene más alternativa que *hablar* con él. Por eso son un clásico de las conversaciones importantes. Los restaurantes tienen, además, la característica de ser *lugares públicos*. Por eso se tienen en cuenta también si lo que queremos es provocar un escándalo y que alguno de los personajes se sienta incómodo. Para este fin también sirven los colectivos, o las calles muy transitadas. El problema es que los guionistas en general lo único que tienen en cuenta es que el escenario debe, por ejemplo, ser público. Pero, para decirlo de manera elocuente, *cada escenario tiene su espíritu*. Incluso si

pensamos que lo mejor es que la escena se lleve a cabo en un restaurante, debemos tener en cuenta que no hay dos iguales (excepto las cadenas de comida rápida). Cada uno tiene su iluminación, su insonorización, su distribución y su decoración. Y cada uno de estos detalles influye en la escena como un personaje más. Por eso usted debe *siempre* considerarlo como tal.

Otro ejemplo clásico son los dormitorios. Esos lugares que se prestan para la “intimidad”. El guionista suele pensar que si necesita que un matrimonio converse acerca un tema importante, lo mejor es meterlos en la habitación. Y entonces ahí están los personajes, apoyados contra el respaldo, cada uno leyendo lo suyo y mirándose de reojo porque saben que *tienen* que hablar. La tensión se percibe en el aire. El espectador también sabe que los personajes *tienen* que hablar. Y entonces... llega el famoso *tartamudeo audiovisual*. La mujer levanta la mirada de su libro, mira al hombre y le dice: “Cacho... tenemos que hablar...”. Como si no fuese de la obviedad suficiente requerida para que el espectador comprenda lo que está sucediendo, los personajes comentan una situación que ya está clarísima a través de la imagen. Y nuestro espectador se acomoda en la butaca, preguntándose cuándo llegarán a la parte interesante. Qué feo, ¿verdad? No queremos que él piense eso de nuestra querida película. Él no sabe todas las vicisitudes que atravesamos mientras escribíamos; todo el sudor y la frustración que corrieron por nuestra mejilla. Pero a él no le importa eso. Él sólo quiere que le cuenten bien un cuento; y no lo estamos logrando, aparentemente. Por eso, querido/a guionista, tenga en cuenta estos pequeños detalles. Cada escenario va a decir algo por sí mismo. Depende de usted que descubra *qué*, para poder amoldarlo a su *cómo*.

Vamos a mencionar tres ejemplos en los que el guionista ha sido lo suficientemente perspicaz como para pensar en el escenario como un lugar más:

- “*Cube*” / “*El Cubo*”, escrita por André Bijelic y Vincenzo Natali, del año 1997. En este film el escenario es tan, pero tan importante, que todo lo demás –personajes, tiempos, conflictos, etc.– gira en torno a él. La película entera se ha construido como si él fuera el personaje principal y no un ser viviente. Para que usted tenga en cuenta la importancia que podemos darle, a pesar de que no es imprescindible considerarlo.

- “*What Dreams May Come*” / “*Más Allá de los Sueños*”, escrita por Ronald Bass, del año 1998. Se coloca este ejemplo para mostrar el lugar a donde –según el guión– va a parar una persona cuando muere. Lo interesante de rescatar aquí es que el protagonista, mientras vivía, tenía mucho contacto con el mundo artístico de la pintura y gracias a ello, construye su propio paraíso con pintura de verdad. Se ven muchísimos planos generales en este film porque se intenta mostrar constantemente la importancia dramática del lugar en el que los personajes están inmersos.
- “*Barton Fink*”, escrita por Ethan y Joel Cohen, del año 1991. En este caso, se trata de un hombre que quiere escribir, pero siente que su creatividad lo ha dejado de lado. El lugar en el que escribe es una habitación de hotel que no hace otra cosa que profundizar esa terrible angustia que genera la falta de inspiración. En vez de poner al personaje en un bar, tomando una taza de café tras otra, sus emociones se ven reflejadas en el encierro agobiante que promete ese escenario en particular.

24- ¿POR QUÉ ESE LUGAR Y NO CUALQUIER OTRO?

Esa es la pregunta que viene a continuación del punto anterior. Una vez que nos damos cuenta de que el escenario es un personaje más, tenemos que analizarlo en profundidad desde ese lugar. Así como nos preguntamos “¿por qué ese personaje y no cualquier otro?”, debemos cuestionarnos de la misma forma acerca de los escenarios. Porque cuando primero pensamos en los personajes, definitivamente no nos da lo mismo cualquiera, ya vimos porqué. Siempre debemos preguntarnos cuál es el mejor escenario, pero no sólo porque creemos que siempre hay *uno* que es *el indicado*, sino también porque a veces pensamos que una acción *no podría jamás ocurrir en un determinado escenario*, y si nos tomamos el tiempo para verificarlo, tal vez terminemos encontrando que *el escenario que creíamos inverosímil termina siendo el más adecuado*. Ya habíamos atravesado esta situación con la selección de personajes, ¿recuerda? ¿Aquel momento en el cual nos dimos cuenta de que un niño de seis años chocando un auto podía ser muy interesante? Bueno. Lo mismo ocurrirá con los escenarios si usted se toma el tiempo suficiente para analizarlos todos. Porque quizás podríamos pensar que si un personaje tiene que decirle a su hermano que al padre le encontraron una

enfermedad terminal, ciertamente *no* vamos a pensar en un, por ejemplo, colectivo lleno de gente... ¿o sí? Sería arriesgado. ¿Con qué cara los va a mirar la vieja chusma que está sentada en el asiento de adelante, que está escuchando todo? Una situación difícil de llevar, ¿cierto? Pero *NO* imposible, y ciertamente tan verosímil como logremos construirla. Llevar adelante esta situación en un lugar como ese puede ser muy difícil, pero será radicalmente más interesante. Señor guionista, *no le huya a las situaciones complicadas*. Le van a costar mucho más trabajo, pero se sentirá muy bien cuando logre dominarlas. Por eso se le sugiere que considere siempre la mayor cantidad de escenarios posibles antes de decidirse por alguno. Ya se ha visto que el *inimaginable* puede ser tan *posible* como cualquier otro. Incluso puede recurrir aquí al recurso de la *oposición*. Si tiene un personaje que está deprimido y lo único que él quiere es estar encerrado en su habitación con los auriculares puestos, escuchando tan alto heavy metal que es posible para el espectador escuchar también, quizás lo mejor ser que entonces algo suceda –dependerá de su talento averiguar qué– que obligue al personaje a asistir a, por ejemplo, una fiesta. Fíjese cómo surgen inmediatamente pequeños conflictos y preguntas y la escena se vuelve de pronto interesante. Las posibilidades son infinitas, así que téngalas en cuenta.

25- LOS ESCENARIOS COMUNES

A continuación se hará una breve mención acerca de algunos de esos lugares comunes que parecen muy pragmáticos y cómodos, pero que resultan interesantísimamente aburridos. Hay un ejemplo muy lindo para mostrarle: Señoras y señores, con ustedes... ¡*el living!* ¿Qué tiene de malo de living? Pues si *tuviera* algo de malo, quizás sería interesante. Justamente lo que sucede con el living de la casa es que es uno de los lugares más seguros en los que desarrollar una escena. No por nada, casi todas las novelas televisivas tienen un living. Observe usted qué tan común es, que resulta fundamental para un formato en el que se trabajan la menor cantidad de escenarios posibles. Todos los personajes pasan en algún momento por el living, con lo cual podemos luego deducir que no es raro que vuelvan a pasar por ahí, pero que esta vez se queden charlando. Y es cierto eso. Pero una vez más, le preguntamos a usted como artista, ¿quiere que su guión sea uno más del montón o prefiere sobresalir del resto? Entonces siga estas instrucciones y así como le

sugerimos que *no* le huya a las situaciones complicadas, le pedimos que *por favor* salga corriendo en dirección contraria a los escenarios comunes. Quizás le sirvan en un principio para trabajar un poco más de cerca las acciones de los personajes, qué tienen que decir, y demás. Puede ubicarlos en el living para que el escenario no moleste mientras usted se mete en la piel de cada uno de sus personajes para trabajar mejor los diálogos que vendrán a continuación. Pero una vez que tenga esto claro, *piense en otros escenarios*. Todos los que pueda imaginar. Y fíjese cómo influirán en sus personajes. Aún si tiene que recurrir a lo más insólito, lo más inverosímil que pueda pensar, siempre es mejor tener opciones para poder descartar y no tener que elegir entre unas pocas aburridas.

Otros clásicos que se mencionaban más arriba son los bares y restaurantes. Lo mismo. Lugares seguros si los hay... Para el cine, un bar es como un escenario para el teatro; es decir, un lugar en donde aparecen actores y dialogan. No va a quedar mal, sépalo. Pero va a desperdiciar la oportunidad de hacer aún más fascinante su relato y créame que no es ni siquiera tan difícil, lo cual hace que sea aún más desesperante que sean desaprovechados.

¿Quiere más ejemplos? El dormitorio, las plazas y los parques, la cocina, la vereda, el interior de un automóvil... ¿No se le ha ocurrido alguna vez pensar por qué siempre aparecen esos escenarios en los films? Son lugares seguros. Tan seguros como la fastidiosa voz en off, pero ya hablaremos de eso más adelante.

Piense, busque, analice, pregunte, camine, saque fotos, investigue; de día, de noche, con lluvia, con sol, con frío... Téngase fe que el lugar indicado está justo frente a sus ojos. No lo desperdicie por falta de tiempo o comodidad.

26- VISITE LOS ESCENARIOS QUE TENGA EN MENTE. DE DÍA, DE NOCHE. CADA LUGAR TIENE CUALIDADES ÚNICAS. SE LE VAN A OCURRIR IDEAS

Este es un pequeño secretín que este libro le regala por haber sido lo suficientemente valiente, como para llegar hasta esta instancia. Se habló ya del espíritu de los escenarios, de sus cualidades únicas e irrepetibles, de que los escenarios comunes aburren, y se ha visto también que los escenarios que parecen imposibles pueden ser muy novedosos e interesantes. Pues, bien. Ahora que tiene usted una lista con al menos 32 escenarios diferentes entre los que elegir para su si-

guiente escena, puede empezar a descartar algunos. Está bien... un poco más que *algunos*. Digamos que se queda con 4 ó 5 de los más interesantes. Con esta lista en mente, salga a recorrer las calles. Entre en tantos lugares diferentes del mismo rubro como le sea posible. Déjese llevar por el espíritu de cada lugar e imagine a sus personajes ahí dentro. Esto le ayudará a visualizar más profundamente su escena. Recuerde que la imagen tiene un *peso* con el que está más familiarizado el director que usted. Así podrá terminar de elegir el escenario más conveniente. Y de paso podrá conocer lugares que le serán útiles para otras escenas. Se le van a ocurrir ideas nuevas, por lo que se le sugiere también que salga con papel y lápiz.

Parece una lista de quehaceres. Y lo es. Si usted creía que para escribir sólo era necesario un poco de talento y una máquina de escribir, habrá comprendido, para esta altura, que no todo es tan fácil. No es obligatorio que usted salga de su casa para escribir un buen guión. Nada de lo que figura aquí es *obligatorio*. La única intención es transmitirle todos los secretos posibles, para que sus guiones abran puertas en lugar de llenar cajones.

LOS COMODINES

En esta parte del libro se mencionarán algunos ítems que resultan de gran utilidad a la hora de escribir guiones. Algunos hacen que nuestro trabajo sea más organizado, otros nos ayudan a enriquecer las historias, y están también los que nos sacan de apuros cuando sentimos que la historia se nos está yendo de las manos. Interesante, ¿verdad?

Pero antes, una advertencia. Ya se ha explicado que a veces, las cosas que nos sacan de apuros, son el camino *más fácil*, pero el *menos interesante*. Sin embargo es importante que usted los conozca. Pero tenga en cuenta que el espectador lo percibe *todo*. Y si usted utiliza alguno de estos comodines por temor a que su historia se le vaya de las manos, él lo notará. Y no le agradecerá mucho. De usted dependerá encontrar el equilibrio necesario para saber que puede arriesgar mucho más de lo que pensó, porque en última instancia, siempre tendrá a mano alguno de estos comodines. Desde esta humilde percepción, lo mejor que puede hacer usted como artista es *arriesgarlo todo*. Y si estos comodines le sirven para traerle la seguridad necesaria para lanzarse al abismo, habrá valido el esfuerzo.

27- PERSONAJES Y/U OBJETOS QUE PARECEN NO TENER NADA QUE VER CON LA HISTORIA

Para poder comprender esto, necesitamos saber algo que, si bien es útil, a veces colabora más con nuestra pereza que con nuestro ingenio y hace que se nos vaya de las manos. Esto es: *En el cine, podemos colocar personajes y/u objetos casuales que pasen desapercibidos de principio a fin*. Parece que se ha dicho lo mismo que en el título del punto, pero si observa bien, no ha sido así. Porque una cosa es que algo *no tenga nada que ver con la historia* y otra muy distinta es que *pase desapercibido*. Por eso es que estos comodines *parecen* no tener nada que ver con la historia, pero *en realidad* sólo están pasando desapercibidos. Y lo mejor de esto es que si al final no los usamos, el espectador no los habrá notado.

Resulta ser que el cine *muestra* lo que quiere contar, ¿verdad? Un hecho bastante conocido a esta altura. Pero también es cierto, y aquí es

donde nos aprovechamos nosotros, que el cine *no puede abarcarlo todo*. Hay muchas cosas de la imagen que se le van de las manos, sobre todo en los planos grandes y abiertos. Cuando el espectador ve estas imágenes, le presta atención a lo más importante, y *descarta* el resto. Este descarte es el que nos juega a favor para poder aplicar nuestro comodín. Si nosotros colocamos personajes que parecen extras y/u objetos que parecen decorativos, el espectador no los notará. Y nosotros podemos mostrarlos varias veces a lo largo del film, y que al final... chan chan... ¡Nos resuelvan la historia! Sí. Como lo leyó. Si logramos mostrar estos objetos y/o personajes de una manera que sean *lo suficientemente sutiles* para que pasen desapercibidos, pero *lo suficientemente visibles* para que queden grabados en la mente del espectador, cuando le mostremos que *esa* era la clave de la película, quedará perfectamente justificado y él no podrá discutirnos nada. Tendrá que cruzarse de brazos y tragarse la insatisfacción de no haber podido adivinar el final.

Lo más interesante de este pequeño secreto es que prácticamente cualquier cosa puede *ser ese objeto* y cualquier extra puede *ser ese personaje*. Nosotros los guionistas nos caracterizamos por encontrar relaciones entre las cosas más insólitas. Siempre encontramos la manera de establecer un vínculo entre prácticamente cualquier cosa. Es parte de nuestro talento. Y esta es una manera de utilizarlo a nuestro favor, porque usted puede colocar objetos y personajes sin que siquiera usted comprenda para qué están ahí, y les vaya encontrando la relación a medida que avanza el relato. Realmente interesante, ¿cierto?

Ahora bien... No todo es color de rosa, por supuesto. Hay que tener en cuenta algunos detalles. Lo primero que hay que saber es que estos comodines deben ser *siempre presentados al comienzo del film*. No podemos simplemente hacerlos aparecer como por arte de magia cinco minutos antes de que termine el film, porque le estaremos faltando el respeto al espectador. De todas maneras, presentarlos al comienzo no debería ser una complicación, porque si los colocamos y después no los utilizamos, pasarán igualmente desapercibidos. Lo otro que debemos considerar es que cuanto más extraños sean el objeto o el personaje, mejor puede resultar el giro que le demos al film, pero –sí, sí... pero otra vez– más arriesgado resultará y habrá mayor posibilidad de que salga mal. Sin embargo, como ya se ha dicho antes, a estas líneas les gusta que usted arriesgue. Precisamente por eso es que les ofrece estos comodines.

La escaleta es una herramienta muy eficaz para realizar un trabajo ordenado. La mayoría de los guionistas la utilizamos porque nos permite tener toda la película *en la palma de la mano*. Sirve para organizar las escenas, la presentación de personajes, nos ayuda a ver qué escenarios van a aparecer en cada momento, y demás. Todo esto se logra porque, en una escaleta, *la historia se organiza en una carilla*.

Otra de las maneras de armar la escaleta es utilizar fichas, colocando cada escena en una de ellas y luego ordenándolas sobre la mesa o pegándolas en la pared. La idea es lograr que la película se vuelva lo más visual posible. Lo que hacen algunos guionistas también es separar por colores a los personajes, así cuando vemos las fichas, sabremos quién aparece en cada escena. Esto ayuda mucho porque se ve claramente si hemos dejado de lado a un personaje, si nos hemos emocionado y hay otro que tiñe todas las fichas del mismo color, y demás. No es que esto sea algo malo. Quizás era nuestra intención que así sea, pero siempre es mejor asegurarse, para que nos llevemos la menor cantidad de sorpresas posibles. Escribir guiones es hacer magia, y a ningún mago le gusta ser sorprendido por su audiencia, pues ese es *su* trabajo.

Las fichas también sirven para organizar *de qué manera vamos a contar la historia*. Es decir, qué le vamos a dejar saber al espectador primero y qué luego. Podemos agarrar las fichas y colocarlas en el orden que creamos más conveniente. Recuerde que quebrar la línea temporal da fuerza a nuestro guión.

Vamos a poner un ejemplo de cómo se vería una ficha en nuestro film:
“Tema de la escena: choque del auto contra un árbol.

Personajes presentes: un *niño de 6 años* primero; luego *extras* y *dos policías*.

Escenario: Una calle poco transitada y oscura.

Comienzo de la escena: el niño maniobrando incómodo. El auto cada vez se sale más de control.

Nudo central: El niño choca contra el árbol.

Final de la escena: El niño rueda por un barranco y se escapa.”

Es muy importante hacer una pequeña aclaración acá. Tal vez se esté dando información de sobra al decir que *todas las escenas deben tener un comienzo, un nudo y un desenlace*, pero se aclarará por las dudas. Es mejor pecar de obvio, que pasar por alto algo que usted quizás desconozca

pero que *sin duda debe* saber. Si tenemos una escena que no cumple con esta característica, probablemente nos esté sobrando una escena –sí, sí... *esa*–, porque tendremos una escena que *no está contando nada*. Todos los relatos comienzan con una presentación, un desarrollo y un final. Si usted creía que esto sólo tenía que lograrse en la totalidad de la película, se ha equivocado. Recuerde cuando se hizo mención a lo del ajedrez. Recuerde que para acceder al rey, primero tenemos que deshacernos de esas fichas molestas que funcionan como obstáculos. El film funciona de la misma manera. Debemos ir paso por paso para lograr el objetivo final. Y cada uno de estos pasos implica un *conflicto menor a resolver*; o sea, una *historia menor que contar*, pero *igual de importante*. Y si bien esta regla debe seguirse a rajatabla para cada *secuencia*, es muy importante que cada escena tenga algo que contar, por más pequeño que sea. Y es también igual de importante que ninguna escena termine dramáticamente donde comenzó, sin evolución alguna, ni información nueva revelada. Esto será una pérdida de tiempo que aburrirá al espectador.

Listo. Aclarado el tema. De vuelta a la escaleta que quedó ahí arriba. En el ejemplo se ha mostrado una manera muy práctica de colocar los detalles que deben aparecer en ellas. Recuerde colorearlas para que se vuelvan todo lo visuales que puedan. De paso le estaremos haciendo un favor a nuestra capacidad de recordar y dejaremos de lado la sensación de que nos hace falta medicación para la memoria.

29- EL TRATAMIENTO

Este es el paso posterior a la escaleta y el previo al guión. Cuando ya tenemos nuestra historia organizada como la queremos, podemos comenzar a profundizar en cada una de las fichas. Siguiendo el ejemplo anterior, podemos agregar el detalle del escenario exacto; escribir paso por paso cómo se va a ir desarrollando la escena; podemos calcular el tiempo estimativo que va a durar; también podemos agregar una línea de diálogo o dos, como para recordar luego quiénes van a hablar y de qué, etc. No hay reglas para las escaletas ni para los tratamientos. El fin último de ellos es que usted pueda visualizar claramente la historia en su cabeza. Recuerde que cuanto más visual se vuelva el cine, mejor.

El tratamiento suele tener aproximadamente el largo que tendrá la escena en el guión sin la presencia de los diálogos. Pero, una vez más, si usted observa que de pronto, en medio de la realización de una

escaleta o de un tratamiento, le agarra una inspiración voraz y quiere escribir todos los diálogos de esa escena, no se prive de hacerlo. Todo lo que ayude al desarrollo de su creatividad es bienvenido. Siempre tendrá tiempo después para modificarlo o desecharlo si cambia de opinión. Estas son *herramientas*, no *leyes*. Puede tenerlas en cuenta si quiere, o escribir de entrada su guión desde la escena 1 hasta la última sin parar. Pero le advertimos que si usted descubre fallas en su idea, va a ser mucho menos trabajoso modificarlas desde la escaleta o el tratamiento que desde un guión desarrollado.

Como se mencionó anteriormente, la instancia del tratamiento tiene la buena cualidad de permitirnos separar detalles que luego irán juntos, para trabajarlos como si fueran lo único presente en la película. Por ejemplo, si ya sabemos que en la escena que describe la ficha de la escaleta va a haber un accidente de auto, podemos frenar un instante ahí, sacar del medio todas las demás cuestiones y detenernos a pensar en *esa* calle, la que va a llevar adelante nuestro conflicto de la mejor manera posible. Podemos armar una lista con todas las que se nos ocurran, sin temor a pensar que quizás nos desviaremos del relato, o que perderemos la conexión con los otros hechos y demás. También podemos pensar en el modelo del auto, cuál es el que mayores posibilidades tiene de llegar a ser conducido por un niño, el color del mismo; también podemos pensar en el clima. En fin... El tratamiento nos da la posibilidad de trabajar el detalle al máximo, de la manera más ordenada posible.

30- LAS ELIPSIS

Estas pequeñas picaronas tienen en general dos objetivos completamente distintos que parten de la base de *ocultar información*.

La primera de ellas surge por una cuestión *práctica*. Hay veces que omitimos información para que el film se vuelva más llevadero. Si nos encontramos frente a una *roadmovie* (una de esas películas que se desarrollan casi en su totalidad sobre carreteras) de un grupo de amigos que va desde Ushuaia hasta La Quiaca, vamos a tener que recurrir a la elipsis en muchas ocasiones, si no queremos tener a un grupo de espectadores sentados en la sala de cine durante tres días. Es decir, el primer uso de la elipsis tiene una finalidad pragmática: Organizar la línea temporal de manera tal que guarde un ritmo interesante, a partir de la eliminación de tiempos muertos y sin finalidad dramática.

El segundo uso, por lejos uno de los más interesantes recursos del cine, es el que viene a funcionar como comodín. En este caso, tenemos una *privación consciente de información*, a través de una elipsación temporal, con un *fin enteramente dramático*. La última parte es la más importante de este recurso. Repetimos: “*con un fin enteramente dramático*”. Elipsar una situación porque se nos volvió engorrosa y ya no sabemos cómo explicarla, no es válida para este libro. La elipsis dramática *debe* tener una *justificación* distinta de “*no sabía cómo seguir*”. No hay ninguna intención de alentar a los guionistas perezosos. Mucho menos si van a desperdiciar un recurso tan fascinante como este. Veamos.

Una de las características de la elipsis dramática es que, al igual que un personaje o un escenario extraño, *dispara preguntas en la mente del espectador* que lo hacen mantener el interés en nuestra película. Una vez más, cabe destacar aquí que esas preguntas van a surgir primero en la mente del guionista, por lo que se recomienda que también las anote. Cuando el espectador está esperando que le mostremos algo que de pronto ocultamos, abre la boca, levanta las cejas, pestañea un par de veces anodado, y pregunta dónde demonios se llevaron la parte más interesante de la escena (porque claro, usted va a elegir *esa* parte para elipsar). Este recurso es muy interesante porque *promete* espectadores interesados.

Ahora bien. Usted va a tener que justificar su accionar si no quiere tomates estrellados contra la pantalla grande. Vamos a poner un ejemplo. Démosle un fuerte aplauso de bienvenida a... ¡nuestro niño de 6 años! Clap, clap, clap. Imaginemos que en lugar de mostrar el choque vemos que el niño está aburrido en su casa, solo. Luego vemos que va hacia el garaje, se sube al auto de sus padres, agarra el volante y hace ruido como que está manejando a toda velocidad, pero todo con el motor apagado y sin salir de ahí. Y luego... ¡puff! Elipsis. Mostramos al mismo niño alejado de la ciudad, caminando solo, todo mugriento, mientras escucha a lo lejos las amenazantes sirenas de la policía. Hemos elipsado todo el choque y además hemos instalado el bichito del interés en la mente del espectador. Eso jugará a nuestro favor, porque él se hará muchas preguntas, pero ciertamente *no* imaginará que el niño ¡ha chocado el auto de sus padres! Y a partir de ahí tenemos una tonelada de información que darle al espectador, que podemos organizar como mejor nos parezca. Recuerde que esta es una historia que trata acerca de la irresponsabilidad de los jóvenes postmodernos, en donde los padres trabajan todo el día, dedicando cada vez menos tiempo para la

crianza de sus hijos. Tenemos también a un niño asustado porque no quiere que lo castiguen, ya que él sólo intentaba llamar la atención de sus padres, etc. Ahora fíjese cómo la elipsis hizo que nuestro niño sea un personaje aún más interesante. Porque no sólo le tenemos que contar (en imágenes) al espectador las motivaciones y objetivos del niño, sino que ahora también tenemos de nuestro lado el hecho de que él *no sabe* que el niño chocó un auto. Tenemos una gran cantidad de material para ponernos a trabajar. Eso, más un poco de condimento creativo, propio de un talentoso guionista como usted, nos darán ciertamente un relato interesante. Lindo esto de las elipsis dramáticas, ¿verdad?

31- LOS FLASHBACKS

El flashback es un recurso que se utiliza generalmente para *mostrar* información en lugar de *decirla*. Por eso aquí se promueve el recurso como herramienta mucho más eficaz que un diálogo explicativo.

Cuando recurrimos a este recurso, lo hacemos para contar algo que ha sucedido en el pasado. Y si tenemos algo que decir acerca de un hecho pasado, es porque hicimos bien nuestro trabajo y creamos unas excelentes *circunstancias dadas* para nuestros personajes; o lo suficientemente buenas como para que tengan una importancia dramática digna de ser mostrada.

Los flashbacks también sirven para mantener la tensión en el espectador, porque son muy prácticos en los momentos explicativos del film. Ya hemos visto que la acción, por lo general, es lo que interesa al espectador. Pero no podemos mantener la tensión mucho tiempo porque simplemente no lo soportará. Debemos intercalar las acciones con momentos explicativos, que además son necesarios para que él pueda entender lo que sucede. Así que para no tener que recurrir a esos palabreríos fastidiosos, podemos valernos de unas lindas imágenes del pasado que traeremos a colación para explicar sentimientos o pensamientos o quizás alguna situación que vivió nuestro personaje en algún momento y que ahora lo tiene, por ejemplo, preocupado.

El flashback nos autoriza a meternos dentro de la mente de los personajes. Así como la literatura puede contar prácticamente todo, el cine también tiene sus recursos. Y además, nada mejor que una imagen para revivir un recuerdo. Incluso si no tenemos los recursos suficientes como para mostrar un accidente aéreo en lugar de contarlo, podemos utilizar imágenes confusas, fuera de foco, brillantes y veloces que sólo aparez-

can durante un par de fotogramas que se intercalan con la explicación verbal. Así que, como puede comprobar, ya sean unas pocas imágenes o una escena entera, los flashbacks son el recurso cinematográfico por excelencia para meternos descaradamente en los recuerdos de nuestros personajes.

El flashback también sirve para *despistar al espectador*, en tanto le mostramos imágenes del pasado que un personaje quizás recuerda pero que *no fueron así en realidad*. Como este recurso se relaciona con el pasado, por lo general el espectador confía en que la fuente es certera, pero si nos detenemos a pensarlo un instante, ¿dónde se ha visto que alguien recuerde una situación exactamente como sucedió? Incluso varios testigos de un mismo hecho nos darán versiones diferentes de lo acontecido (Véase: “*Citizen Kane*” / “*El Ciudadano*”, escrita por Herman J. Mankiewicz y Orson Welles, del año 1941). Por eso, con el flashback siempre tenemos de nuestro lado la *confianza acostumbrada del espectador* en la veracidad de los hechos. Podemos utilizar esa confianza para despistarlo de algún hecho que no queremos mostrarle todavía y llevarlo de paseo por una explicación muy verosímil, pero completamente distinta a la verdad de los hechos. Esto puede ayudar también a la famosa *vuelta de tuerca*. Así que por lo visto, el flashback es otro recurso *propio del cine* digno de ser aprovechado, ¿verdad?

32- LOS FLASHFOWARDS

Este recurso es menos utilizado en el cine que el flashback, aunque es igual de útil e interesante. Es más difícil aplicarlo porque esta herramienta muestra *el futuro*. Y como todos sabemos, el futuro es siempre cambiante.

Por lo general se utiliza para mostrar las *expectativas* que algún personaje tiene sobre una determinada situación que está por venir. Yendo al ejemplo de nuestro pequeño niño, este recurso se utilizaría para mostrar cómo los padres dan una espectacular reprimenda al chico y lo encierran en su habitación de por vida, justo en el momento en que él se baja del auto chocado y ve que se acerca el policía. Lo que estamos mostrando es el *pensamiento motivador* que lo hace ponerse en marcha para escapar.

El flashforward está siempre relacionado con situaciones virtuales; a diferencia del flashback, que por lo general muestra hechos que efectivamente se llevaron a cabo. En este caso no tenemos de nuestro lado la confianza del espectador, porque nadie pone sus manos en el fuego

por lo que le muestra una bola de cristal. No podemos mostrarle algo del futuro y pretender que lo crea ciegamente.

Sin embargo, este recurso también es preferible a la explicación verbal eterna. Así como el flashback sirve para meternos en los *recuerdos* de los personajes, el flashforward se mete en los *pensamientos* de ellos. Nos ayudan también para dar a conocer características específicas de las distintas maneras de ser de cada uno. Ya se han visto en el cine cientos de ejemplos de flashforwards en donde un personaje imagina que le revolea una silla por la cabeza al jefe insoportable, e inmediatamente después vemos que el empleado sonríe y asiente con la cabeza mientras escucha a su jefe dar órdenes sin parar. En este caso estamos utilizando una herramienta sumamente visual, que nos muestra la mente del personaje y hace que el espectador se identifique con él. Piense usted si no es hartito más interesante mostrar eso, que organizar una escena posterior al trabajo en donde el personaje conversa con sus amigos y les *¡cuenta!* lo mal que le cae su jefe.

Otro de los fines prácticos de un flashforward es mostrar el plan que un personaje tiene intención de llevar a cabo. Si, en lugar de exhibirlo *contándole* a otro su vil-y-estratégicamente-organizado plan, lo *mostramos actuando* en un flashforward, estaremos utilizando un recurso cinematográfico por excelencia, y de paso evitaremos el hilo de baba que suele colgar de la boca de un espectador adormecido.

Aunque estos dos recursos son muy conocidos por cualquier guionista que haya leído algún libro de teoría de guión, aquí son considerados comodines porque son fieles al cine y es muy difícil que queden mal en una escena, por el simple hecho de que a cualquiera le gustaría poder *ver* lo que cada uno imagina o recuerda. El espectador quedará satisfecho en casi todos los casos, porque ya que no puede acceder visualmente a *sus propios* pensamientos y/o recuerdos, al menos puede ver los de *alguien*. No tenga miedo de utilizar estos comodines. Si al principio le cuesta introducirlos, no le van a quedar mal y usted podrá practicar de manera segura hasta volverse un experto, prácticamente sin ningún tipo de riesgo. ¿Qué tal, eh?

33- LA VOZ EN OFF

A esta altura ya tendrá usted una leve idea de la opinión de este libro acerca de la voz en off. No se considera que sea, ni por mucho, el

mejor recurso que se puede utilizar en cine. Cualquier cosa que colabore con *contar* algo en lugar de *mostrarlo* es un desperdicio de las grandes herramientas únicas con las que cuenta el cine. Pero, aunque no sea del mayor agrado tener que admitirlo, se debe considerar como un comodín, por la misma razón que los maravillosos recursos de las elipsis dramáticas, los flashbacks y los flashforwards: *siempre queda bien*. Y esto se debe también a que el espectador no puede escuchar los pensamientos de otras personas en la vida real, y le gusta poder escuchar los de alguien, aunque sea dentro de la ficción. Agradecemos que nadie pueda leer nuestros pensamientos, pero rogamos poder leer los de los demás. Sobre todo los de nuestra pareja, ¿no?

Escuchar lo que piensa un personaje fascina al espectador, llama a su interés y hace que se identifique con él; de paso le da fluidez al relato. Pero la voz en off *NO* es un recurso propio del cine. Ya lo hemos visto. La voz en off no *muestra*, sino que *cuenta*. Y si bien es más fácil explicar algo a través de las palabras, es mucho más interesante que el espectador lo *vea*. No es casual que la voz en off esté habitualmente asociada a alguno de los personajes a través de la imagen (excepto en los casos de los narradores omniscientes, por supuesto, tan comunes en los documentales), y que además cuente algo que se relacione con lo que se está mostrando. Muchas veces esto provoca tartamudeo audiovisual: Vemos que la historia se hace más llevadera porque utilizamos el comodín, y antes de que nos demos cuenta, se nos va de las manos y terminamos contando *lo mismo* que se está viendo.

También es común ver en las películas cómo la voz en off se hace cargo de los monólogos que, de otra forma, resultarían inverosímiles. En lugar de ver que un personaje está hablando solo, se oye su voz en off, que cuenta su vil-y-estratégicamente-organizado plan, o explica por qué está actuando de la manera en que lo hace. Amigo/a guionista, la voz en off no molesta, pero considerando la magnitud de su talento, una elección de este tipo será siempre un desperdicio.

La voz en off es un recurso que se utiliza mucho en las adaptaciones al cine de novelas literarias. Ya hemos visto que la literatura se mete *mucho* en los pensamientos de los personajes y eso –en *ese* formato– a veces es suficiente para explicar acciones que se llevan a cabo, que quizás ni se cuentan. Esto enloquece a los guionistas, porque se encuentran de pronto naufragando en un mundo de puro pensamiento y nada de acción. Y se da cuenta de que si quiere que lo mismo se comprenda

en cine, deberá recurrir a la voz en off, porque de lo contrario necesitará mucho más tiempo para contar la historia a través de imágenes, tiempo que el cine *no* ofrece en generosas cantidades. Por eso le comentamos que la voz en off es un recurso que no molesta, pero le advertimos que sea cuidadoso al utilizarlo, porque ya vimos que lo cómodo y pragmático no siempre es *interesante*.

34- LOS ODIOSOS CARTELES QUE INDICAN TEMPORALIDAD

Este es un comodín que tiene la palabra *pereza* escrita por todos lados. El cine cuenta con tantos recursos visuales para indicar temporalidad, que ver un cartel en la pantalla nos hace preguntarnos qué tanto cariño le tiene el guionista a su propia obra.

Cada momento de la Historia tiene alguna imagen que funciona como su ícono. Puede ser un cuadro, un modelo de automóvil, un vestuario, una decoración de algún escenario, un carro tirado por caballos, una grupo de música, la forma de actuar de los personajes, objetos tecnológicos, la contaminación ambiental, etc., etc., etc.! Cientos, miles de recursos visuales. Una vez que comprendemos esto, nos damos cuenta de lo mucho que estamos desperdiciando al utilizar estos comodines. Por supuesto que quedan bien. Por supuesto que a nadie le molestan. Por supuesto que son detalles insignificantes. Tantas cosas se dan por supuestas en el cine que nos olvidamos de *cómo* escribir cine. Si dejamos pasar estos detalles es porque en principio no nos estamos preguntando si hay alguna manera mejor de mostrarlo. Y así como nos acostumbramos a esto, poco tiempo después estamos contentos con la voz en off, y cuando nos queremos acordar, estamos escribiendo literatura para cine. Y ahí van los guiones, uno tras otro, a parar adentro del cajón. Una lástima.

Considere estas advertencias exageradas, si lo desea. Pero sea consciente de que no todo lo que es costumbre en cine resulta ser el mejor recurso. Aproveche su creatividad y no tenga miedo de romper con lo establecido. Total, si no queda convencido, habrá valido la práctica para una futura experiencia y podrá poner, por esta vez, el simpático cartelito que lo dejará bien parado. El único deseo de estas líneas es que cuente con alternativas. Un talento como el suyo seguramente pueda dar mucho más de sí que una simple y segura costumbre.

35- NO EMPEZAR UN GUIÓN PENSANDO EN EL GÉNERO. ARMAR UNA ESTRUCTURA Y ADAPTARLA AL GÉNERO QUE DESEE LUEGO

Este comodín nos sirve para poder comenzar a escribir sin complicaciones innecesarias previas. Lo primero que tenemos que saber para poder utilizarlo es que *todos los géneros son intercambiables*. Es decir, podemos tomar una película de terror y convertirla en comedia, trasladar un melodrama a una película de acción, etc. Por eso si de entrada decimos: “*voy a escribir una comedia*”, nos estaremos poniendo trabas que no colaborarán con nuestra creatividad. Mejor es siempre que comencemos a escribir la historia, después veamos cuál es el género más adecuado para nuestra idea, y luego, si estamos encaprichados con algún género en particular, ver cuáles son las características de él (que se detallan más adelante en este libro, por supuesto) y amoldarlo a nuestra idea. Es mucho más fácil adaptar *un género a una idea*, que *una idea a un género*. Así que no se preocupe por este detalle desde el comienzo. Es preferible que utilice ese tiempo para pensar en los medios de exhibición, duraciones, personajes, objetivos, conflictos, preguntas, y demás. Ya tendrá bastante en qué ocupar su mente solamente con eso.

36- SIÉNTESE EN UN BAR A ESCUCHAR LAS CONVERSACIONES DE LA GENTE

¿De qué se trata esto? ¡Qué poco ético! ¡¿Cómo me voy a sentar en un bar con el único propósito de escuchar lo que hablan los demás?!

No se preocupe, que esta idea tiene un interés puramente educativo. No se le está pidiendo que *emita juicios de valor* a partir de lo que oye, sino algo mucho más interesante. Lo que se propone aquí es que aprenda a filtrar *qué* se está diciendo de *cómo* se está diciendo. Con el tiempo se dará cuenta de que las conversaciones de los bares son siempre similares: trabajo, problemas hogareños sin demasiada relevancia, organización de planes y relatos de anécdotas. Lo que usted debe aprender es a fijar su atención en la *manera* en que son charladas estas conversaciones. Cada una tendrá un *tono* diferente, un *volumen* diferente, un *objetivo* diferente. También encontrará diferencias entre las conversaciones en tanto sean habladas por dos mujeres, por dos hombres, por un grupo de mujeres, por un grupo mixto, etc. Tome nota de lo que llama su atención. Incluso si puede, trate de escuchar conversaciones que tengan una temática parecida, para prestar atención a las *diferencias de forma*.

No se preocupe demasiado por la moral y la ética. Si cree que está mal meterse en la vida de las personas, querido guionista, vaya pensando en cambiar de profesión, pues precisamente de *eso* se trata la totalidad de nuestro rubro. Y si cree que no es válida esta afirmación, hágase a usted mismo una simple pregunta: *¿cuál es el propósito de escribir, si no quiere transmitir nada a nadie?* Sepa que cuanto más influya en las vidas de las personas, mejor se sentirá como escritor. Ya es momento de que lo acepte y siga adelante.

37- VEA TODAS LAS PELÍCULAS QUE SE RELACIONEN CON SU IDEA

A veces, cuando se nos ocurre una idea, solemos pensar que ya fue hecha, que no será original; o la relacionamos inmediatamente con películas que tratan de lo mismo, y pensamos que el espectador nos criticará por plagiadores. Así que lo que usted tiene que hacer para que esto no suceda es *rendirle homenaje a esas películas que se relacionan con su idea*. Veamos un ejemplo.

Si nosotros utilizamos *sables laser* en nuestro film tratando de ser originales, no sorprenderemos a nadie. El espectador lo relacionará inmediatamente con la saga de “*Star Wars*” / “*La Guerra de las Galaxias*” y le darán ganas de ver *esas* películas en lugar de la suya. Pero si, en cambio, nosotros nos *adelantamos* a la crítica asegurada del espectador y, sabiendo que los *sables laser* son un ícono de esa saga, *citamos* partes de los films anteriores en el nuestro, le estaremos diciendo al espectador: “*Ok. Ya sé que no soy original con mi idea, pero ¿a quién no le gusta rendirle homenaje a una saga como esa?*” Listo. El espectador quedará encantado. Y encima pensará: “*A ver qué tiene de novedosa esta peli...*” y se abrirá a que usted le muestre todo lo que quiera, sin pensar siquiera en el tabú del plagio.

Por otra parte, cuando uno mira todos los films que se relacionan con su idea, se da cuenta de que hay muchas más formas de contar lo mismo de las que usted creía. Eso le hará preguntarse si *su* manera es la mejor para transmitir lo que quiere con su película. Y eso ya es un gran paso para poner en marcha su creatividad. La *duda* puede ser una amiga muy productiva a la hora de ejercitar talento: Lo puede conducir hacia *certezas* inesperadas. No tenga miedo de enfrentarse con las películas que hablan su mismo idioma. Cuando se quiera acordar, estará entablando conversación con ellas.

Las comparaciones suelen ser herramientas naturales de un guionista. Cada vez que queremos expresar algo nos sale de adentro la palabra “*como*” e inmediatamente estamos imaginando que alguna situación podría ser perfectamente expresada de otra manera, que no tiene nada que ver, pero que explica muy bien el asunto. Esto ayuda mucho cuando se escriben novelas ya que sólo basta con imaginar la situación para comprender a qué se refiere uno con la comparación. Pero en cine se complica un poco más. Uno no puede simplemente escribir sobre el papel: “Camina pesadamente. Sus pies se sienten como patas de elefante.” Porque el director que agarre eso no podrá comprender la intención del guionista. Se quedará preguntando si realmente quiere mostrar al personaje con patas de elefante, o si es sólo una sugerencia para que se comprenda. Y en tal caso, grave error por parte del guionista, porque bien sabemos todos que no es lo mismo una sensación o sentimiento para una persona que para otra. Sin lugar a dudas, *no* será lo mismo para usted que para el director que venga detrás. Utilizar las comparaciones en lugar de dar instrucciones directas puede ser muy riesgoso para el guionista. Probablemente se termine llevando una desilusión. Pero esto no significa que haya que *descartarla*. Fíjese.

Si mientras estamos escribiendo se nos ocurre una comparación que sentimos que explica de la mejor manera lo que queremos dar a conocer, podemos *introducirla en la acción dramática*. ¿Cómo? Describiendo al personaje (basándonos en el ejemplo anterior) como si en efecto *tuviera* patas de elefante. En lugar de poner *como patas de elefante*, escribimos *sus pies son* patas de elefante. Y si nuestro guión tiene algo que ver con el reino animal, mejor aún. Esto se verá extraño en la pantalla y llamará la atención del espectador. No sirve en todos los casos. Pero ayuda siempre y cuando esté *justificado* por la acción dramática. En ese caso no quedará ninguna duda acerca de la idea inicial que usted tenía en mente. Si decimos que un personaje camina pesadamente, el director podrá filmarlo de miles de maneras distintas y aún así dar a entender la misma idea. Pero si ponemos que el personaje tiene patas de elefante, aunque bizarramente sólo las tenga en esa escena, quedará muy claro no sólo *lo* que usted quiere transmitir sino también *cómo* desea hacerlo.

DETALLES RARA VEZ CONSIDERADOS

Existen algunas cuestiones que siempre es conveniente tener en cuenta, pero como no tienen que ver con material teórico per se, casi nunca se habla de ellas. Por eso, como este es un libro peculiar, que ofrece más secretos que teoría, tendrá usted la oportunidad de ir más allá de lo ordinario, para averiguar que hay mucho más para ver de lo que alguna vez se imaginó. Tal vez, más adelante, consiga trasladar esa visión ampliada hacia su propio talento. Estas líneas quedarán satisfechas, sabiendo que han cumplido su propósito fundamental.

39- EL ESPECTADOR PROMEDIO DE SU HISTORIA

Como ya habrá notado, querido guionista, a lo largo de todo este libro se han ido desarrollando distintos puntos; algunos con mayor relación entre sí que otros. Pero en *todos los casos* se ha mencionado al espectador. Él es quien va a sentarse en la butaca a la espera de un cuento bien contado, él será quien opine sobre nuestra obra y será también quien la recomiende en caso de que la considere de su agrado.

El espectador tiene sobre nosotros un poder inimaginable. Nos encontramos cubriendo el rol de servidores y tenemos la necesidad de satisfacer sus expectativas. ¿Por qué lo hacemos? Pues por el simple hecho de que queremos transmitirle nuestros sueños, nuestros deseos y nuestros ideales. Lo necesitamos para que nos ayude a ir más allá de nuestra propia vida. Él es el elixir de nuestra inmortalidad. Por eso se lo ha mencionado en cada punto y en cada secreto revelado. Ahora se le dedicará un punto entero sólo para él.

Cuando se menciona al *espectador promedio*, la intención es tomar consciencia de *ese* al que le hablamos directamente como guionistas. Por supuesto que las películas son vistas por muchos más, pero hay *uno* al que queremos decirle algo cara a cara. Y necesitamos saber que existe, y *debemos* tenerlo siempre en cuenta para que nuestro film funcione de la mejor manera posible. No podemos abarcarlo a todos. Aún en los films que son para toda la familia hay preferencias. No se trata de inventarlo, sino de *descubrirlo*. Su espectador promedio está ahí afue-

ra, haciendo la cola mientras decide qué película va a ver, y él debe saber que hay una, la suya, que le va a gustar más que otras, porque se va a identificar mejor con ella. El espectador promedio es como el *favorito* de su relato.

Cuando comenzamos a escribir un guión, tenemos que considerar a *quién va a ir dirigido*. Nuestro espectador modelo, ¿es una mujer o un hombre? ¿Qué edad tiene? ¿Cuál es su status social? Como podrá ver, el espectador promedio tiene características únicas, al igual que nuestros personajes. Puede ser que las comparta o no. Pero en el momento en que pensamos en el espectador, las preguntas que surgen son las mismas que definen a nuestros personajes. Y como ellos, debemos considerar al espectador promedio al comienzo de nuestra obra. Él nos servirá de límite para saber hasta dónde podemos llegar, y cuáles son los temas y conflictos que trabajaremos en mayor profundidad.

Si no elegimos a un espectador sobre otro, terminaremos paseando por una estructura gelatinosa, queriendo abarcarlos a todos, sin terminar de tocar a ninguno. Siempre es preferible dejar satisfecho a *un solo espectador* que a... ninguno. Y cuando hayamos decidido que nuestro espectador modelo es, por ejemplo, un hombre de unos 30 años, soltero, trabajador, de clase media, vamos a ver que hay más de uno que cumple con esas características y vamos a transmitir nuestro mensaje a más de un espectador indicado. Si, por el contrario, nos da lo mismo que sea hombre o mujer, que su rango en edad vaya desde los 20 a los 40 años, y no prestamos atención a su status social, ningún espectador se identificará con nuestra historia, porque cuando él se acomoda en la butaca, lo hace porque quiere sentirse *especial*; quiere creer que le están contando una historia a *él*. Y ciertamente no le gustará sentirse parte de un todo común; ya tiene que lidiar con eso todos los días de su vida postmoderna. Por eso es importante que preste atención a este pequeño pero imprescindible detalle. Elija *siempre* a un espectador y malcríelo con su historia. Dele algo con qué identificarse, hágalo sentirse único y él le agradecerá con su opinión favorable.

40- LA REALIDAD SUPERA AMPLIAMENTE LA FICCIÓN

Para poder comprender este punto de manera rápida, se pondrá un ejemplo muy claro:

Hace no mucho tiempo, un hombre logró llegar hasta la habitación

de la reina de Inglaterra sin ser visto, ni oído, ni descubierto. Sólo cuando tocó su hombro y la reina estalló en un alarido, los guardias notaron que algo andaba mal.

Ahora bien... Si nosotros leemos el titular de la historia en el diario y no avanzamos en la explicación detallada de los hechos; simplemente decimos: "*qué buena idea para una peli...*" y comenzamos a escribir los detalles de lo que después va a convertirse en un guión, ¿de qué manera lo vamos a contar? Probablemente terminemos escribiendo un film de James Bond, en donde el personaje tiene la misión de llegar hasta la habitación de la reina, y se la pasa dos horas de película superando obstáculos a los tiros, haciendo volar la mitad del decorado y besando mujeres hermosas, ¿no? Esta sería una historia prometedor, que tendría una buena cantidad de espectadores, y que podría ser perfectamente verosímil e interesante. Pero, si en lugar de escribir esta historia, decidimos leer la descripción del diario para escribir un guión que sea lo más fiel a la realidad posible, lo que obtendremos como resultado será un fracaso. Observe porqué.

Resulta que ese hombre, un ladrón quizás, o alguien que simplemente estaba aburrido, estuvo tramando su estrategia durante algún tiempo. Estudió los interiores a través de visitas guiadas, analizó los cambios de guardias, y cuando llegó el momento, trepó por una enredadera lateral, esperó al momento exacto del cambio de guardia, entró por una ventana justo a tiempo para no ser visto, caminó por los pasillos siempre indicados en los momentos siempre justos y llegó a la habitación en 20 minutos. Considere usted esta historia y trate de averiguar en qué universo ficcional funcionaría, sin dormir ni decepcionar a los espectadores.

Pero, ¿por qué sucede esto? Si cuando la noticia salió en el diario llamó la atención de miles de personas que hablaron del hecho durante varios días. ¿Por qué no funcionaría en la pantalla grande? Y la respuesta está en el título del punto en cuestión: *La realidad supera ampliamente la ficción*. Esta historia, tal como ocurrió en la realidad, no tiene ningún *conflicto*; y *esa* es precisamente la razón por la que sorprendió. Un hecho como ese supone una gran cantidad de obstáculos a superar, y si el hombre logró su cometido sin problemas, lo aceptamos porque fue *real*. Pero el guión es una *creación* que *no funciona* sin conflictos, porque no resulta interesante.

Por otra parte está también el caso de las *casualidades*. En la realidad

aceptamos las casualidades porque no podemos controlarlas, ni comprenderlas. Si, por ejemplo, vamos por la calle pensando en alguien a quien no vemos hace mucho tiempo, y de pronto nos encontramos con él, nos sorprenderemos y nos reiremos de la anécdota. Pero si esto sucede en una película, no será verosímil. Este tipo de casualidades no están permitidas en un film. (Tenga en cuenta que este caso no es como el que ya se analizó de los objetos y/o personajes casuales. En aquel caso, ellos *no participan de la acción dramática*, a diferencia de este caso, en el que *sí lo hacen*.) Todos los espectadores saben que las casualidades sólo están autorizadas en la realidad, y no van a permitirle a un guionista que se dé el lujo de apelar a las casualidades, en lugar de dar una explicación coherente que justifique la acción. Suficiente ya tiene con tener que aceptar lo que no comprende en la realidad. En la ficción, el espectador quiere respuestas claras. Y se va a ofender si no se las damos. Lo último que deseamos es tener espectadores ofendidos, ¿verdad? Sobre todo después del arduo trabajo que hicimos para que nuestra idea llegue a la pantalla grande. Tenga cuidado con las ideas que *no tienen conflictos* y con las *casualidades* en los guiones. Trate siempre de trabajar con objetivos difíciles de alcanzar y no deje de explicarle al espectador lo que desea saber, aunque sólo lo haga al final del relato.

41- NO SE ENAMORE DE UN PLANO O IDEA

Muchas veces ocurre que los guiones son disparados a partir de una epifanía. De pronto vemos muy clara en nuestra mente una escena, con todos los personajes necesarios ya enfrentados, cada uno con un objetivo particular diferente al de los demás, bien opuestos, y demás. Incluso nos imaginamos el escenario y hasta pensamos en la música. Y suele suceder que esa idea tiene tanto peso que nos lleva a escribir una tonelada de material como por arte de magia.

Pero a veces ocurre algo que entendemos como nuestro cerebro jugándonos una mala pasada: Cuando comenzamos a escribir el guión a partir de nuestra epifanía, vamos recorriendo distintos caminos, hacemos que nuestros personajes superen los obstáculos, y de pronto nos damos cuenta de que la historia tomó un rumbo completamente inesperado. Es común que ocurra esto, porque este es un guión que escribimos por *inspiración*, no por *disciplina*, con lo que raramente consideramos la escaleta, o el tratamiento, etc. Incluso muchas veces no sabemos

hacia dónde estamos yendo con lo que escribimos, simplemente nos dejamos llevar por nuestra magia. Entonces llegamos a la mitad del relato y vemos que la historia está transitando un camino que poco tiene que ver ya con nuestra idea original. Y nos agarra una melancolía insoportable: "*Pobrecita epifanía; fue el susurro de un ángel, y ahora la estoy abandonando*". Y pensamos: "*¡Imposible! Debo volver sobre mis pasos hasta donde se empezó a desviar la historia y retomar desde ahí*." No consideramos como opción válida el hecho de *descartar esa idea* que nos llevó por este camino tan excitante, haciéndonos olvidar del mundo y de nosotros mismos. Y forzamos y forzamos y forzamos la historia, borrando y escribiendo de nuevo para que encaje todo, aunque ya no sea interesante nada más que la idea original. Una lástima.

Usted debe saber ahora, antes de que su epifanía lo tome por sorpresa, que *nada en un guión es imprescindible; todo es desechable*. Aún si lo que tiramos a la basura es la mismísima idea promotora que nos llevó a viajar. El punto de partida puede servir de propósito sólo para eso: *ser un punto de partida*. La inspiración y el talento hablan un idioma que no conocemos. Nosotros somos un simple canal por el que ellos fluyen libremente. Sólo la disciplina, y quizás estos secretos, pueden lograr una pequeña orientación para semejante torrente. Téngalos presentes para aquellos momentos en los que siente enloquecer y no se desanime. A esta altura ya habrá visto que hay más soluciones de las que pensaba para aquellos problemas que parecían cristalizados e inevitables.

42- "ESTA ES UNA MALA IDEA; YA FUE HECHO" NO SIEMPRE ES TAN ASÍ. UN GIRO ORIGINAL PUEDE CONVERTIRSE EN UNA HISTORIA NUEVA

¿Cuántas veces ha sentido usted la frustración de que todo lo que se le ocurre ya fue hecho antes? Y para su triste seguridad, estas líneas deben confesarle que *así es*. Prácticamente todo fue hecho ya. Pero, ¡espere! ¡No se tire por el balcón todavía! Que acá tiene usted una galera de mago, de la que salen mucho más que conejos y palomas.

Recuerde que no es tan importante en cine *lo que se cuenta*. Mucha más relevancia tiene *cómo lo cuenta*. Ahí reside la diferencia. Puede ser que en cine ya esté todo dicho, pero lo que no es verdad es que todo ya está dicho... ¡*de todas las maneras posibles!* Pero sssshhh.... no lo diga en voz muy alta, que lo escuchará el espectador.

Cuando uno habla de dar un giro original, se está refiriendo preci-

samente a eso; a tomar una historia, cualquiera sea, y *contarla* de una manera diferente. ¿Cómo? Pues observe estos ejemplos: Cambiando el punto de vista, convirtiendo a un personaje secundario en el principal, haciendo aparecer objetos y/o personajes nuevos, cambiando el escenario, transformando el género, ubicando el relato en otro momento de la línea temporal histórica, etc., etc., ¡etc.! Imagine usted si agarramos sólo una historia y le modificamos sólo uno de los ejemplos cada vez. Tendremos al menos seis historias nuevas para contar. Y eso teniendo en cuenta que estos son algunos de los miles de ejemplos posibles, y que estamos hablando de una sola historia. Multiplique cada ejemplo por todas las historias ya contadas. ¿Le parece ahora que no hay nada nuevo para contar? Excitante, ¿verdad?

43- OJO CON EL TIEMPO DE SU HISTORIA. PIENSE QUE HASTA QUE TERMINA: UN AÑO. HASTA QUE SE PRODUCE: OTRO AÑO. HASTA EL ESTRENO: OTRO AÑO. TRES AÑOS DESDE SU IDEA ORIGINAL

Este es un hecho poco conocido, que lleva a descartar muchos guiones excelentes por el simple hecho de que han pasado de moda. Usted, como guionista, debe tener en cuenta estos tiempos antes de pensar siquiera en desarrollar una idea. Se ahorrará mucho tiempo valioso. Pero ojo, que no se le está sugiriendo que abandone su idea, sólo que tome *consciencia* del tiempo histórico en el que se desarrolla.

Hay *temas* que son *eternos*, como ya se ha visto más arriba en estas líneas. El amor, la venganza, los procesos de niñez y adolescencia, el engaño, la obsesión, etc. Existen otros temas que sólo pertenecen a *épocas determinadas*, que funcionan como modas. Ejemplos de estos temas pueden ser: una noticia del diario, una anécdota familiar, un conflicto político, etc. Estos temas pueden dar lugar a grandes ideas y luego ser convertidos en grandes guiones, pero no llamarán la atención del espectador si intentamos sorprenderlo con algo que tuvo relevancia hace tres años, pero que no se volvió a mencionar luego de que pasó de moda. No quiere decir esto que debe pensar en otra idea. Lo que se sugiere es que usted se avive y mantenga su idea, pero *colocando* un *tema eterno* de fondo. ¿Se entiende?

Es decir, tenemos por ejemplo el asesinato de algún joven al que quisieron robarle y se resistió. Un clásico de estos días. Contar esa historia puede ser muy interesante hoy, mientras usted la escribe. Pero de acá a tres años, cuando efectivamente se estrene en el cine, no sabremos

qué habrá pasado con la seguridad, ni cuántos otros intentos de robo habrá quizás que atraigan el interés del espectador más que su historia. Estará arriesgando mucho. En cambio, si usted utiliza esa historia de base, pero de fondo, como subtrama, escoge uno de los temas eternos, digamos “la venganza”, y desarrolla toda su historia teniendo más en cuenta *ese tema* que el relato en sí, su historia dejará de estar anclada a un tiempo histórico determinado, y se volverá eterna; porque más allá de si su historia trata acerca de un asesinato, o un robo, o una violación, que hayan ocurrido en un tiempo determinado, la venganza es un tema de todos los tiempos. Y entonces usted podrá seguir contando la historia que tenía en mente desde un comienzo, pero tendrá más posibilidades de ser disfrutada cuando llegue a la pantalla grande y su tiempo habrá valido el esfuerzo. De paso estará cada vez más cerca de convertir su obra artística en un clásico de todos los tiempos.

A continuación, sólo algunos de los ejemplos más comunes de aquellas ideas que parecen geniales, pero que se alejan bastante de una epifanía. A veces pensamos que una idea que fue exitosa en un formato, puede serlo en cualquier otro, como se ha visto en el caso de las adaptaciones; también creemos que si una noticia del diario fue famosa, puede ser trasladada al cine; e incluso tenemos la ilusión de que una gran idea terminará siempre en un gran guión. Lamentablemente, por más ayuda que ofrezca este libro, no siempre los resultados son todo lo favorables que deseamos. Y muchas veces, por más que uno sienta la necesidad de alentar al prójimo en cualquier emprendimiento que desee llevar a cabo, una de las mejores formas de hacerlo es previniéndolo acerca de algunos caminos engorrosos. Una vez más vale aclarar que no todas las malas ideas terminan en un mal guión, sólo son los casos más conocidos. Es fundamental que usted los conozca para ser consciente de lo que está arriesgando.

44- "¿QUÉ TAL SI AGARRO ESTE CORTO QUE GANÓ TRES PREMIOS Y LO CONVIERTO EN UN LARGO?"

Esta idea, que muchos consideran *original*, está presente en las mentes de casi todos los guionistas que han ganado premios con sus cortos. Y es lógico, pues creen que como han conquistado a los jueces del concurso y a la audiencia de esa forma, pueden hacerlo de nuevo. El problema aparece cuando creen que pueden lograrlo... *con la misma idea*. Un corto que ha ganado varios premios, difícilmente obtenga los mismos resultados como largometraje. Cuando se analizaron las distintas duraciones de los films al comienzo del presente libro, se mostraron las claras diferencias que presentan, y porqué es importante elegir una sobre otra en base al tipo de idea que tengamos en mente.

El cortometraje tiene las características *únicas* de presentar pocos personajes, un solo conflicto y, muchas veces, una vuelta de tuerca. Con esos detalles bien trabajados, en general es suficiente para que el

corto llame la atención. Pero eso *no significa* que lo mismo será suficiente para que llame la atención un *largo*. Incluso si cuando tratamos de estirar un mediometraje lo terminamos convirtiendo en chicle, imagine lo que sucederá con un corto. El cortometraje puede funcionar como *disparador* de un largometraje, pero difícilmente lo hará como una adaptación. Porque aún si le agrega más personajes, desarrolla conflictos nuevos y da lugar a subtramas, probablemente le quede algo nuevo completamente distinto de su idea original, en cual caso valdrá el riesgo. Pero si usted tiene en la mente que lo que quiere es *adaptar* el corto, le va a pasar lo que ya funcionó como advertencia antes a través de estas líneas: intentará por todos medios que esa idea esté presente en su largometraje y estará forzando las piezas para que encajen en un rompecabezas nefasto.

Recuerde que la suerte favorece a quienes trabajan de manera disciplinada. Cuanto más conozca acerca de su profesión, mayores posibilidades tendrá de alcanzar el éxito. Por eso es bueno que sepa que a veces, lo que parece una gran idea muy original, ya ha pasado por las mentes de los que vinieron antes que usted. Analice esos casos para que su trabajo tenga la menor cantidad de sorpresas posibles, y usted pueda crear algo novedoso con herramientas que conoce y sabe manejar.

45- "ANOCHÉ TUVE UN SUEÑO GENIAL. VOY A ESCRIBIR UN GUIÓN."

Los sueños en el cine son *demasiado* peligrosos porque tienen una *lógica propia* que nada tiene que ver con el mundo ficcional en el que él se desenvuelve. Luego de leer todas estas líneas, ya habrá comprendido usted que el cine tiene herramientas y recursos que le son propios y que son los más recomendados para trabajar en este medio, ya que sacan a relucir mejor su creatividad.

Cuando nosotros nos metemos con el universo de los sueños, en general creemos que podemos adaptarlos al cine porque cada vez que recordamos uno, lo hacemos como una *sucesión de hechos que se presentan de manera ilógica, pero que nuestro cerebro se encarga de organizar*. El problema es que nuestro cerebro organiza lo que interpreta basándose en hechos que *cada uno* vivió y que son lógicos *sólo en nuestro cerebro*. Fíjese lo que sucede cuando usted cuenta a alguien lo que soñó: Va explicando los hechos a medida que los va ordenando en su memoria,

pero su oyente jamás termina de captar la totalidad de él, y por lo general, tampoco le parece tan fascinante.

Los sueños tienen un *tiempo* y un *espacio* que funciona de manera completamente distinta a la del cine; de hecho, es una de las características que los hace tan maravillosos. Pero así como hay recursos que funcionan en el teatro o en la televisión, pero que no sirven en el cine, lo mismo ocurre con los sueños. Cuando en un sueño caminamos por un lugar que de pronto se convierte en otro, y luego en otro, y aparecen y desaparecen personas, y es de día, luego de noche, etc., comprendemos eso como *normal* porque es un sueño y los sueños no necesitan explicación coherente ni lógica. Todo parece sumamente casual y nos da lo mismo lo que vemos porque, al igual que las casualidades en la vida, *no podemos controlarlas en nuestros sueños tampoco*.

Pero el cine *necesita* explicación; y si queremos adaptar un sueño vamos a fracasar porque, para hacerlo, tenemos que extirparle todas las características que en un principio lo hacían interesante: Tenemos que ordenar su tiempo, anclar su espacio, y explicar los hechos de manera que los espectadores puedan comprenderlos. No quiere decir esto que es *imposible* llevar un sueño al cine; hay cientos de casos. Pero la mayoría de ellos se aleja del público masivo; es más, casi nunca lo consideran de vital importancia. Si usted solamente desea hacer arte, puede intentarlo a través de un sueño contado en el cine. Pero si usted desea *transmitir* algo a través de su arte y que llegue a *la mayor cantidad de gente posible*, entonces le sugerimos que tome con pinzas esta idea, y que analice todos los casos similares que conozca, para que, una vez más, pueda elegir conscientemente el mejor camino para lograrlo, y no ser una simple víctima más, frustrada por una incomprensión que en principio partió de su propia inocencia.

LOS GÉNEROS GENERALES

LOS GÉNEROS GENERALES

El cine siempre se ha caracterizado por agrupar sus films en géneros. No es que esto se haya decidido desde los comienzos, pero en un determinado momento, los teóricos comenzaron a notar que había patrones que categorizaban a los films según sus maneras de afrontar el relato. Así nacieron los géneros y, desde entonces, se han hecho tantos estudios que hoy resulta prácticamente imposible evitar la ubicación de un film dentro de algún género.

Por otra parte, dado que hoy la lucha en el cine se lleva a cabo con el fin de obtener el grandioso premio de la originalidad, los cineastas han aprendido a mezclar géneros cual pócimas mágicas, para conseguir nuevas estrategias de guerra que conquisten al espectador. Esa es la razón por la que se ha decidido ahondarlos aquí. Usted probablemente ya ha leído cientos de libros que mencionan muchos tipos de géneros diversos. No es la intención de estas líneas que usted viva un *déjà vu*. Más bien, lo que se propone aquí es que usted pueda reconocer de manera rápida cuáles son las características específicas de cada uno y sus fallas más comunes, para que también pueda considerarse a usted mismo mago, y pueda llenar sus alacenas con frasquitos que contengan los ingredientes necesarios para la originalidad.

Mezclar géneros no es un delito, ni está mal visto por la industria del cine. Hoy en día es una de las herramientas más utilizadas y sería bueno que usted se presente en el campo de batalla en igualdad de condiciones.

46- LA HISTORIA DE AMOR

Este género es uno de los más comunes, que ha estado presente en el cine desde que éste empezó a narrar historias. Incluso si el film se rela-

ciona mejor con otros géneros, casi nunca falta algún momento en el que el amor sale a relucir. En principio esto ocurre porque, para poder crear un film que tenga una buena estructura, ya se ha visto aquí que debe haber una fuerte red de interrelaciones personales. Y en general ocurre que alguna de esas conexiones es de índole amorosa. Esto no significa que el amor deba expresarse como amor de pareja; también existe el amor de hermanos, de amigos, de padres e hijos, etc. El amor es una de las principales motivaciones para desatar las pasiones de los personajes. Casi siempre hay por lo menos uno que basa su objetivo en el amor, y eso es suficiente para que dicho ingrediente esté presente en la fórmula.

Por otra parte, los momentos en los que se expresa el amor en el cine, son los que conectan de manera más directa a un personaje con el espectador. Cuando finalmente se consiguen revelar los sentimientos de los personajes, se accede a una satisfacción que va más allá del hecho de que esos sentimientos sean correspondidos o no. Toda la tensión que se fue acumulando finalmente cede y el espectador consigue la máxima identificación con el personaje porque éste le ha mostrado abiertamente su corazón.

Ahora bien. Como género específico, la historia de amor tiene un comienzo, un nudo y un desenlace.

Al principio se presentan los personajes en cuestión, mínimo dos, y generalmente opuestos en todo: características personales, objetivos a cumplir, circunstancias dadas, etc. Cuanto más opuestos sean entre ellos más fácil será que se atraigan, pero más difícil será que unan.

Luego, los conflictos entre dos personajes fuertes y opuestos surgen como por arte de magia. Si tenemos bien claro qué es lo que desea cada uno y cuál es su plan para obtenerlo, incluso los diálogos fluirán armónicamente. Ya se ha visto que una buena estructura conduce más cómodamente a un buen guión, y esto no es excepción para contar una historia de amor.

Para llegar al final de nuestra historia y que éste sea el más interesante posible, debemos hacer que todo nuestro relato vaya en dirección *contraria*. Es decir, que si tenemos, por ejemplo, una historia entre una mujer y un hombre que queremos que terminen juntos, deberán encontrar todas las razones posibles para estar separados, hasta que comprendan que su amor es más fuerte. En cambio, si queremos contar que no pertenecen el uno con el otro, a lo largo del film tendrán que estar juntos muchas veces, para que ambos comprendan que aunque lo in-

tentaron todo, no se corresponden. Esta es una de las características más importantes de la historia de amor, y rara vez falla si es bien utilizada. Sería bueno que usted como guionista sepa desde el comienzo si sus personajes *van a terminar juntos o no*, porque eso le ayudará a conducirlos todo el tiempo por el camino contrario.

El amor es uno de los *Temas Eternos*, ya que siempre ha estado presente en la vida humana. Y al pasar los siglos, en lugar de aclararse y volverse más común, parece que se complica cada vez más y todo el tiempo surgen nuevas e interesantes maneras de afrontarlo.

Como nadie está exento de vivir una historia de amor de algún tipo en algún momento de su vida, resulta ser que este género es, además, uno de los más vistos en la historia del cine, y es el que más clásicos agrupa. También es, por supuesto, uno de los más difíciles de lograr, por la competencia que propone.

Ejemplos de aquellas que han logrado basarse en un guión fuerte, capaz de emocionar convincentemente a los espectadores son:

- “*French Kiss*” / “*Quiero Decirte que te Amo*”, escrita por Adam Brooks, del año 1995.
- “*Le fabuleux destin d’Amélie Poulain*” / “*Amélie*”, escrita por Guillaume Laurant y Jean-Pierre Jeunet, del año 2001.
- “*The Notebook*” / “*Diario de una Pasión*”, escrita por Jan Sardi, basada en la novela de Nicholas Sparks, del año 2004.

47- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA HISTORIA DE AMOR

Muchas veces ocurre que empezamos a escribir la historia de amor y ponemos toda nuestra atención en el conflicto central del film, pero nos olvidamos de otras cosas que son también muy importantes. Observe cómo.

Por ejemplo, presentamos a dos personajes que se atraen, pero sabemos que tenemos que lograr una determinada cantidad de obstáculos que hagan que nuestra historia sea más larga e interesante; sobre todo *larga*, porque en general creemos que no vamos a llegar a cubrir las dos horas de película que necesitamos sólo con una historia de amor (y no está tan equivocado si piensa eso, ya que ninguna historia de amor cubre toda la cuota de interés que solicita el espectador). Así que dedicamos todo nuestro tiempo a encontrar esos conflictos y es precisamente

ahí donde fallan las historias de amor: en lugar de prestar atención a las *interrelaciones personales*, buscamos la manera de hacer que nuestros conflictos sean más y más interesantes, hasta que los terminamos forzando. El hecho es que esto sucede porque los conflictos *nacen* de las interrelaciones, no *al revés*.

Si nosotros fallamos en la construcción de los personajes que *rodean* a nuestros protagonistas, en poco tiempo se nos acabarán las ideas. Los personajes secundarios son los que ayudan a llevar adelante la historia central porque usted, como hábil guionista, debe construirlos de manera tal que *se opongan a los principales* y que también *se opongan entre ellos*. Recuerde que todos los personajes de su historia deben tener un *objetivo claro y diferente* del resto. Aún si usted opta por llevar adelante un solo punto de vista, será necesario que los personajes secundarios *influyan* en la vida de los principales, que los hagan dudar con el ejemplo y con los diálogos. La red de interrelaciones es fundamental en la historia de amor.

El otro factor que por lo general conduce al fracaso de este género es llevar desde el comienzo a los personajes por el camino que terminarán transitando al final. Si usted presenta a dos personajes que se conocen, se atraen, se comunican perfectamente, tienen un par de diferencias, pero no son lo suficientemente relevantes como para que se separen, siguen juntos, y terminan juntos, el espectador –si no se ha dormido para los títulos finales– se quedará preguntando dónde fue a parar ese conflicto que prometía llevarlo a pasear por un mundo lleno de emociones y sentimientos. Recuerde siempre dirigir a sus personajes por senderos que sólo conducen al final que usted desea porque han comprobado ser exactamente *lo opuesto* a lo que buscaban.

48- LA ACCIÓN

Este género es de los preferidos de los productores porque, en general, no importa demasiado si el guión es bueno. Tiene de por sí un atractivo visual tan imponente, que consigue llamar la atención del espectador aún si el cuento que le están contando es el más predecible y aburrido de todos.

Sin embargo, usted no quiere ser un guionista mediocre más del montón; usted quiere saber cómo contar una buena historia de acción, porque lo que quiere es sobresalir del resto, haciendo de sus ideas un arte, ¿verdad? Entonces observe con atención.

En el género de acción encontramos a un personaje rudo y sulfúrico al que se le presenta un objetivo determinado –generalmente iniciado por un malhechor que lo provoca para obtener algún tipo de venganza–, y que, para lograrlo, debe atravesar una serie de obstáculos que el mencionado antagonista coloca hábilmente en su camino; no un camino cualquiera, por supuesto: nuestro protagonista debe destrozarse media ciudad, sacar de quicio al jefe de la policía, formar parte de una persecución, resolver acertijos y superar su traicionero miedo a las alturas.

En el género de acción suele encontrarse un personaje principal que es motivado a cumplir su objetivo por *doble iniciativa*. Es decir, el malhechor no sólo está poniendo en riesgo a la humanidad por medio de una bomba que ha escondido, sino que además ha estudiado a su oponente y sabe cuál es su punto débil, generalmente relacionado con algún miembro de su familia, al que amenaza para provocarlo. El personaje malo del género de acción tiene una relación *pasional* con el principal. No le da lo mismo que cualquiera trate de frenarlo. Él quiere que *ese* tal o cual que lo metió preso una vez, o que mató en defensa propia a un miembro de su familia, lo busque. El acto de venganza del antagonista es de índole personal, y todos sus actos suelen tener de base esa motivación.

Como lo mencionado en el párrafo anterior es lo que ocurre en la mayoría de las películas de acción, para que ésta sea interesante desde el guión, debemos buscar la originalidad en los recursos que le son propios. ¿De qué manera? Podemos cambiar el punto de vista del film y respetar todas estas características, pero haciendo que el espectador se identifique, por ejemplo, con el *malo* de la película. ¿Cómo logramos esto? Explicando cuidadosamente *su* motivo de venganza. Debemos mostrarle al espectador que este personaje *se volvió malo* porque han cometido una injusticia terrible en su contra y jamás se ha resuelto el caso, por lo que se vio obligado a hacer justicia por mano propia. Además podemos ayudar a la identificación del espectador mostrando que el bueno no es tan bueno como parecía ser.

Otra manera de crear un guión original de acción es buscando escenarios novedosos e insólitos que ayuden visualmente. Ya habrá notado usted cuántas películas tienen la misma trama, pero sólo se modifican sus escenarios. Si usted consigue que su escenario sea único, tendrá un factor más de interés en el espectador.

¿Se da cuenta, amigo guionista? El guión tiene su magia propia. Los

personajes, los objetivos, los conflictos, los diálogos y demás, son herramientas que no van a modificar la base del género, pero que pueden hacer de él una historia mucho más interesante que una simple sucesión de explosiones y peleas. No se olvide de colocar además una pequeña historia de amor para condimentar el relato.

Como ejemplo vamos a homenajear a las sagas, que en general resultan ser segundas y hasta terceras partes apuradas de originales taquilleros geniales. Pero cada tanto se consigue una que es digna de sentarse a maratonear toda una tarde:

- La saga “*Bourne*” (*Identity*, *Supremacy* y *Ultimatum*) / “*Identidad Desconocida*”, “*Supremacía Bourne*” y “*Bourne: Ultimatum*” escrita por Tony Gilroy, de los años 2002, 2004 y 2007.
- La saga “*X-Men*”, escrita por David Hayter (la I y la II), Simon Kinberg y Zak Penn (la III) y David Benioff y Skip Wood (la IV), de los años 2000, 2003, 2006 y 2009.
- La saga “*Lethal Weapon*” / “*Arma Mortal*”, escrita por Shane Black, Jeffrey Boam, Robert Mark Kamen y Channing Gibson, de los años 1987, 1989, 1992 y 1998.

49- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA ACCIÓN

Si bien, como mencionamos, este es el género preferido de los productores, suele suceder que, aún si tenemos un buen guión, se convierta en un fracaso que escapa a nuestras manos. En general este caso tiene que ver con malos efectos especiales que hacen que el espectador se desilusione y se aleje del momento emotivo, descreyendo de él. Por más detalle que pongamos en el guión, lo visual siempre atropellará a nuestras palabras, y lo peor es que ni siquiera podemos optar por sacar todas esas escenas de persecución y peleas, porque entonces no sería una película de acción. Pero bueno, mientras tanto podemos ver cómo fallan desde el guión estos films, ya que si lo hacen, y encima viene detrás un mal director, estamos sonados.

Ya se ha dicho que en las películas de acción hay un personaje malo que provoca al bueno. Sucede que muchas veces el malo es *malísimamente malo*, pero no presenta ninguna *motivación* fuerte para serlo; simplemente es *el malo*. Entonces nuestro personaje principal deja de estar provocado por motivos personales y se convierte en un altruista que

todo lo hace por el bien de la humanidad. Querido guionista, usted puede dar mucho más. Busque en su interior y encontrará esa conexión existente entre el protagonista y el antagonista.

Descúbrala y aprovéchela. Fíjese que no es muy difícil enriquecer su historia.

Recuerde también colocar al personaje secundario inocente, y méta-lo también en la red de interrelaciones. Pero, una advertencia: no sirve que aparezca de repente un personaje que nada tiene que ver con la historia pero que le da al protagonista la clave que le faltaba para encontrar la bomba que destruiría al mundo. Tampoco sirven los *escuchadores*, tan frecuentemente presentes en estos films para que el héroe o el malo expliquen su estrategia en un largo monólogo. Y por último, no es suficiente con que tengamos pequeños pero excitantes obstáculos. El objetivo principal del protagonista debe ser demasiado fuerte, ya que pondrá su vida en juego para alcanzarlo... ¡demasiadas veces! Haga que su antagonista sea empático también, que el espectador comprenda sus motivaciones, aún si no se identifica con ellas. Olvídese de los malvados clichés –y de los clichés malvados– y construya los personajes decentes que estas líneas saben que puede lograr.

50- LA AVENTURA

Las películas de aventuras tienen como principal característica la presentación de historias que ocurren en escenarios *poco usuales*, tales como selvas, desiertos, montañas y galaxias, y que son trabajados de manera verosímil porque éste logra construirse desde el *objetivo principal*. Preste atención, señor/a guionista, porque este es un asunto que le compete radicalmente. Si no tuvo tiempo de comprender lo que se acaba de mencionar, se repetirá para su beneficio: *El verosímil de la historia de aventura está basado en el objetivo principal*. Es decir: se trata de *algo* que el personaje principal debe conseguir que no tiene nada que ver con lo habitual. Estos objetivos están relacionados con hallazgos, destrucciones, manipulaciones, creaciones, salvaciones y demás, de cofres mágicos, polvo de hadas, vasijas de monedas protegidas por duendes, vellocinos dorados, anillos cuyo poder exceden el conocimiento humano, etc. En fin... ya habrá entendido usted a qué tipo de films se hace referencia. Vamos a poner algunos ejemplos:

- La saga completa de “*Star Wars*” / “*La Guerra de las Galaxias*”, de George Lucas, de los años 1977, 1980, 1983, 1999, 2002 y 2005.
- La saga completa de “*The Lord of the Rings*” / “*El Señor de los Anillos*”.
- “*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*” / “*Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Ropero*”, basada en la novela de C. S. Lewis, y adaptada para la pantalla por Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Marcus y Stephen McFeely, del año 2005.

Pero, ¿por qué se hace un hincapié tan fuerte en el objetivo? Pues porque sólo un objetivo de éstas características *justifica* escenarios y personajes de dicha índole. Y el *objetivo principal* de un personaje depende solamente de usted. Ningún miembro del equipo de filmación podrá crearlo tan habilidosamente. Si usted no se hace cargo de la responsabilidad, el film caerá en picada desde el momento que sea puesto en manos del director. Una lástima, considerando que la estructura del género está basada en algo tan común para usted como un objetivo. Piense en algo que motive a los personajes –que exceda los límites de la comprensión humana y de la razón científica–, que se fundamente en la magia, y podrá crear nuevos y fascinantes personajes y escenarios para contar la historia que usted quiera. No se olvide de extraer de su alacena los frasquitos con los condimentos de amor y acción, y de paso hará magia a partir de la mezcla de géneros.

En la aventura encontramos a un personaje principal que tiene un objetivo muy claro en su vida. Por esta razón, estos héroes suelen ser atrevidos, inteligentes y perspicaces. También suelen estar acompañados de algún personaje secundario, algún amigo, sobrino, primo o robot, casi siempre menores en edad y tamaño, y más cobardes, pero más prudentes. Estos personajes secundarios son los que muchas veces rescatan al principal de los problemas en los que se mete.

Otra de las características típicas de la aventura es el *objeto de deseo* del personaje principal. Este no tiene nada que ver con el objetivo. El objetivo es el que hace que él se ponga en marcha y se vaya a recorrer los mundos extraños. El objeto de deseo es lo que mueve al héroe a *volver a su hogar*. A lo largo del film, este personaje atraviesa una dualidad entre su objetivo y su objeto de deseo, que lo hacen reconsiderar sus valores y su vida entera.

51- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA AVENTURA

Ya ha quedado bastante clara la importancia del objetivo en este género. Hemos visto que sólo si presentamos un objetivo extraño, que se aleje de la realidad humana, podremos llevar adelante nuestra historia en escenarios nuevos y diferentes, con personajes que jamás veremos fuera de esta historia; y esto ocurre porque el espectador *jamás considerará una aventura transitar caminos que ya conoce*.

Pero lo que nunca nos preguntamos es por qué elegimos este género más allá de las posibilidades que ofrece a nuestra imaginación. Si bien es muy interesante ver hasta dónde es capaz de llegar la creatividad, nuestro film será rápidamente olvidado si no le agregamos el polvillo mágico. A lo que se hace referencia aquí es la *implicancia social* a la que estos films pueden acceder, pero a la que pocas veces lo hacen.

Cuando nosotros nos alejamos del planeta Tierra para contar una historia, en realidad lo que intentamos hacer es buscar *nuevos puntos de vista* para saber cómo podemos modificar una realidad que conocemos, pero que no nos convence. O por lo menos, deberíamos. Porque si sólo mostramos un mundo nuevo, que nada tiene que ver con nuestra realidad, el espectador quedará muy fascinado, pero poco podrá relacionar esa historia con su propia vida, y nuestro relato será olvidado en el momento que él vuelva a ver la luz fuera de la sala. En cambio, si nos alejamos de esta realidad, pero logramos mostrar nuevas formas de vida que se relacionen con nuestro mundo, entonces llamará la atención del espectador y él pensará “*Ok... si ese personaje fuera de la Tierra obró de esa manera y obtuvo resultados que pueden obtenerse aquí también, quizás me sirva a mí aplicarlo.*” El género de aventura falla desde el guión cuando el espectador no puede anclar el film con los hechos y decisiones de su vida cotidiana. No falla porque deja de ser interesante; falla porque es rápidamente olvidado.

52- EL SUSPENSO

Visto y considerando que ya se han revelado tantos secretos para la escritura del guión de cine, se considera pertinente aquí hacer un homenaje al maestro del suspenso de todos los tiempos. Señoras y señores, démosle una cálida bienvenida al Sr. Alfred Hitchcock. Clap clap clap. Nadie como él ha logrado expresar las bases y fundamentos del

suspenso, así que no hay ninguna intención aquí de competir con su talento, sino de hacerlo presente en nuestra memoria. Si usted está interesado en escribir suspenso, no se puede menos que sugerirle que se encierre una semana en su casa con las persianas bajas y se dedique a ver toda la filmografía de este autor; varias veces, si puede. Pero, ¿quién tiene semejante cantidad de tiempo hoy en día? No se desanime, que estas líneas van a simplificarle la vida una vez más.

Hitchcock ha establecido, en las conversaciones con François Truffaut que dieron lugar al excelente libro “*El cine según Hitchcock*”, tres diferentes tipos de suspenso, que resultan pertinentes aquí porque se relacionan de manera *directa* con el guión. Ellas son:

1. El personaje sabe algo que el espectador no sabe. Ejemplo: El asesino que planea matar a su víctima, mientras se hace pasar por bueno y educado a los ojos de ésta y del espectador.
2. El personaje sabe lo mismo que el espectador. Ejemplo: La mujer que roba dinero y escapa y ni ella ni nosotros sabemos si la persiguen.
3. El personaje sabe menos que el espectador. Ejemplo: La bomba debajo de la mesa a punto de estallar, de la que el espectador está al tanto, pero los personajes no.

Por supuesto que no hace falta más que leer estas líneas para comprender por qué se dice que esta clasificación se relaciona directamente con el guión. Si nosotros, como escritores, no determinamos desde el comienzo *qué punto de vista* vamos a trabajar, llevaremos adelante un film desprolijo, que se volverá predecible en la mayoría de los casos. Esto no quiere decir que debemos *mantenernos todo el tiempo* dentro del mismo grupo a lo largo de un film. Podemos ir variando en tanto queramos transmitir *sorpresa, confusión o tensión*. Incluso el film de suspenso se vuelve más interesante si logramos trasladarnos de uno a otro en distintos momentos, porque le estaremos brindando la posibilidad al espectador de sentir la mayor cantidad de emociones distintas. Sepa usted que *esa* es precisamente la razón por la cual el espectador va a ver una película de suspenso. Quiere sentirlo todo y quiere jugar con el peligro –sin poner en riesgo su propia vida, por supuesto–. Y el cine es uno de los medios más eficaces para que obtenga lo que busca.

Ahora bien... Como habrá visto, cada uno de estos grupos provoca una emoción diferente.

Si tenemos a un personaje que *sabe algo que el espectador desconoce*, como el ejemplo de nuestro niño de 6 años que chocó el auto sin que el espectador lo sepa porque lo hemos elipsado, ¿se acuerda?, se generarán en el espectador preguntas que dependerá de nosotros el momento en que descubra las respuestas. Y nos valdremos de esto para provocarle *intriga* y luego, *sorpresa*.

Si, por otra parte, el espectador *sabe lo mismo que el personaje*, le haremos sentir distintas emociones a partir del momento en que las sienta el personaje, porque *la equiparación en el nivel de conocimiento de ambos provoca identificación*. Entonces el espectador sentirá tensión, intriga, suspenso, sorpresa y demás, en tanto le provoquemos esas emociones al personaje principal.

Finalmente, cuando queramos que el espectador sienta la mayor cantidad de suspenso posible, debemos *darle a conocer el peligro que está por enfrentar nuestro inocente personaje*. Este caso es el más eficaz para generar suspenso, pero recuerde que ningún espectador puede soportarlo durante mucho tiempo, así que debe aplicarse en pequeñas dosis.

Si logramos manipular exitosamente estos grupos, vamos a dominar un abanico de emociones que podremos utilizar en el momento que lo consideremos más oportuno. Y también vale aclarar que estas fórmulas son aplicables a cualquier historia, así estemos escribiendo una historia de amor o una de terror. Si consideramos quien sabe qué y cuánto cada uno, en cada relato tendremos la posibilidad de acceder a más emociones, que atraerán a más espectadores voraces.

53- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL SUSPENSO

En este género, lo que más debe preocuparle es que el espectador *no logre adivinar el final de antemano*. Todo el suspenso de un film puede sostenerse en tanto podamos manipular los sentimientos de la audiencia.

Pero, ¿cuáles son los factores que llevan a la previsión del final por parte del espectador? Estos tienen que ver con el desequilibrio entre lo que se *explica* y lo que se *oculta*; porque tenemos que dar la suficiente cantidad de explicaciones posibles para que el espectador entienda de qué va la historia, pero debemos ocultarle lo suficiente para que él se intrigue y se tensione. Es muy difícil obtener este equilibrio. Muchas ve-

ces pensamos en mentirle al espectador para despistarlo, pero la mentira no es válida para este libro. Una cosa es que *él crea* que está viendo algo cuando en realidad *nosotros* le estamos mostrando algo distinto; y otra harto diferente es mentirle con puntos de vista inexistentes, o, por ejemplo, mostrándole un personaje que aparece al final como si nada, que viene a explicarlo todo, pero que jamás apareció antes. No se deje llevar por el camino fácil, pues le estará faltando el respeto al espectador.

Hay otras maneras de lograr que el misterio se conserve y tienen que ver con un punto que ya se ha tratado aquí, que se relaciona con *las preguntas que el espectador se hace*. Ya se ha visto que para que las preguntas surjan en la mente del espectador, primero deben hacerlo en la mente del guionista; y ya se le ha sugerido que *anote* esas preguntas, ya que si no lo hace corre el riesgo de *olvidarlas*. En el momento en que el espectador se haga la primera pregunta, desatará en su mente una lista de opciones posibles para responderla; y si entre ellas está el final de su película, lo habrá adivinado. Depende de usted que manipule esas respuestas lo más hábilmente que pueda. Podemos disfrutar de una película de acción o de amor, aún si el final es predecible, pero es la *incertidumbre* la que nos hace disfrutar de un film de suspenso, así que tenga siempre en cuenta este detalle si desea dedicarse a trabajar este género.

54- EL TERROR

Este género se creó a partir de la disconformidad del ser humano con las experimentaciones científicas. A medida que la ciencia fue avanzando y se fueron haciendo nuevos descubrimientos, hubieron algunos científicos que se consideraron a sí mismos todo-poderosos, capaces de resolver los misterios de la ciencia y de controlar la vida y la muerte. Entonces estos film surgieron para realizar una crítica a estas mentes narcisistas y solían basarse en experimentos científicos que fracasaban y daban lugar a monstruos con una voluntad desbocada, puramente instintiva. Estos monstruos se volvían incontrolables y el científico se veía obligado a bajar de su pedestal, avergonzado de los destrozos irreparables que había hecho su creación. Para un mayor acercamiento a lo que se está contando, vea *"Frankenstein"*, escrita por Garrett Fort y Francis Edward Faragoh, basada en la novela de Mary Shelley, del año 1931.

Como estos films juegan con la manipulación de aquellas virtudes que

le son propias a la naturaleza, y que escapan a la comprensión humana, se construyen escenarios irreales que se vuelven verosímiles por lo mismo que en el caso de la aventura: los conflictos fundamentales están contruidos sobre una base que de entrada va más allá de razón humana.

Al pasar el tiempo, la imaginación ha dado lugar a criaturas cada vez más complejas y fascinantes, que han logrado el éxito en la pantalla grande gracias a, por fortuna del guionista ignorante, un gran prontuario de elementos visuales novedosos.

Pero es importante que usted como guionista sepa que *estos monstruos también son personajes*, y que, como tales, tienen que presentar *características únicas, objetivos claros, y circunstancias dadas*. También sería bueno que considere algunos de los comodines del género, tales como la famosa chica inocente en peligro, que pega unos alaridos estruendosos, un héroe que pueda vencer a la bestia, y escenarios basados en supersticiones, leyendas oscuras, magia negra y pesadillas. Puede agregar que el héroe se enamore de la chica, o mejor, que el monstruo lo haga, y entonces tendrá una historia de amor; también puede hacer que el monstruo destruya toda la ciudad para que no falte algo de acción; y, por qué no, quizás una buena dosis de intriga y suspenso. Recuerde que como este es también un género muy visual, los excesos de sangre en las descripciones van a ser de gran ayuda.

Hay otra saga a la que vale rendirle homenaje en este punto:

- La saga *"Scream" / "El Grito"*, escrita por Kevin Williamson y Ehren Kruger, de los años 1993, 1997 y 2000. Una buena opción para estudiar guiones que aprovechan al máximo no sólo este género, sino también la acción, el suspenso y la historia de amor.

55- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL TERROR

Si bien es sabido que por lo general las fallas en este género tienen más que ver con cuestiones visuales que con la estructura, hay algunas cosas que el guionista debe considerar, que son *su* responsabilidad. No podemos cruzarnos de brazos simplemente y esperar a que venga un director que convierta nuestra historia en un gran éxito, porque entonces para qué pensamos en este género en primer lugar. Debemos poner nuestro granito de arena para que el departamento de arte no se lleve todo el crédito.

Las fallas más comunes de los guionistas del terror, aparte de que

confían demasiado en las habilidades del equipo de filmación, tienen que ver con la construcción –o *no* construcción– de los personajes principales. Pensamos más o menos en el héroe, en la chica inocente, pero, ¿qué hay de nuestro monstruo? Debemos prestarle atención a él también y construirle mucho más que una apariencia desagradable.

Nuestro monstruo debe ser empático; es decir, que el espectador debe poder conectarse con él, si no desde la identificación, al menos desde la comprensión de su malestar. Nuestro monstruo debe sentir que se le ha cometido una injusticia; debe sentir la frustración de tener en contra a una sociedad entera que quiere eliminarlo cuando en principio fueron ellos los que lo crearon; debe sentirse discriminado y obrar en consecuencia. Lo interesante de estos monstruos es que podemos dotarlos de *espíritu*, regalarles un *alma*. Somos los guionistas, ¿verdad? Podemos hacer lo que queramos con nuestros personajes. La sangre y el miedo seguirán bañando la pantalla grande, y encima encantaremos al espectador, que no sólo se llevará una buena dosis de emociones, sino que se sorprenderá con la profundidad inesperada de la historia. Tenga siempre estos detalles en cuenta; son fallas muy comunes, perfectamente evitables, sobre todo para un guionista de una talla creativa como la suya.

56- LA CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción tiene la característica de fundamentarse en *leyes sociales*, que hábilmente se encarga de tergiversar, revertir o inventar. Las películas de este género no se comprenden en su totalidad si no se tiene en cuenta el *contexto* en el que fueron creadas, ya que su objetivo principal es el de criticar aquellas leyes y costumbres sociales que condujeron, a lo largo de los años, a las guerras, conflictos civiles, represiones y castigos.

Los males sociales suelen tener sus bases en los juegos de poder, llevados adelante por humanos codiciosos y ambiciosos; y por un pueblo ignorante que se deja dominar por ellos, y que, por no hacer uso de su voluntad, termina recibiendo los latigazos de las luchas entre los más poderosos.

La ciencia ficción sirve para traer consciencia a las masas a partir de una crítica social que se relaciona con esta problemática. ¿Cómo lo logra? *Exaltando* hasta la exageración aquellas costumbres que están *im-*

plícitas en una sociedad, que sirven a los dominantes para ejercer su poder. Es decir, construye un universo en donde *esas costumbres se convierten en ley*. Entonces nos encontramos con mundos en donde está *prohibida* la libre expresión verbal y artística; escuelas donde se *impone* a los niños que deben escribir sus tareas utilizando sólo unas pocas herramientas idiomáticas, y que sólo pueden hacer referencia a temas específicos; ciudades en donde la risa *no está permitida* y donde la violencia de la policía no sólo está autorizada sino que es *obligatoria*; lugares en donde está *prohibida* la lectura de libros, etc.

En la ciencia ficción casi siempre aparece un personaje que encuentra todas estas leyes absurdas e intenta revertir la situación de tiranía en la que se encuentra. Esto da lugar a otros personajes tales como la policía, el amigo que intenta hacerlo entrar en razón y demás.

Debido a que el espectador es consciente de que el universo de la ciencia ficción es irreal, ya que jamás autorizaría un nivel de injusticia tan evidente en la vida real, se autoriza el uso de escenarios y personajes irreales, que formarán parte del verosímil sin problemas. Esto no es obligatorio, pero vale el esfuerzo aprovecharlos, porque nos darán lugar a ideas más creativas y novedosas que no tendrán que ver con la historia en sí, sino con la manera en que es contada.

Excelentes ejemplos de este género son:

- “*A Clockwork Orange*” / “*La Naranja Mecánica*”, de Stanley Kubrick, del año 1971, basada en la novela de Anthony Burgess.
- “*Planet of the Apes*” / “*El Planeta de los Simios*”, escrita por Michael Wilson y Rod Serling, del año 1968, basada en la novela de Pierre Boulle.
- “*Fahrenheit 451*”, François Truffaut, del año 1966, basada en la novela de Ray Bradbury.

57- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA CIENCIA FICCIÓN

Para poder llevar adelante este género de manera exitosa, es imprescindible que *se hagan estudios acerca de la sociedad a la que va a ir dirigida la película*. No es el espectador quien debe entrar en código con nuestra idea, sino que somos *nosotros* los que debemos adaptarnos a sus costumbres. Esta es una de las razones por las que a veces fallan estos filmes. Intentamos transmitir un mensaje para generar consciencia

cia en el espectador y, como no hemos analizado en profundidad las características *propias* de esa sociedad, nos encontramos haciendo agua frente a una audiencia que no comprende lo que queremos decirle. Y la culpa será solamente nuestra, ya que no hemos hecho nuestro trabajo correctamente. La *investigación acerca del espectador modelo* de nuestra idea es más importante aquí que en cualquier otro género, y eso exige no sólo virtud, sino también disciplina.

58- EL FANTÁSTICO

Este género también se mete con aquellas cosas que resultan misteriosas o inexplicables para la razón humana. Por lo general, estas historias van de la mano de la aventura y/o del suspenso. Sirven para el desarrollo de aquellas mentes que no encuentran satisfacción en la realidad. Los guionistas del fantástico creen en inframundos, seres sobrenaturales, existencia de vida en otros planetas, realidades paralelas y viajes en el tiempo.

Las películas del género fantástico trabajan todas estas características de una manera similar a la *investigación empírica*; y muchas veces tienen por *finalidad la crítica social* hacia aquellas mentes cerradas y limitadas, que no aceptan un punto de vista diferente al propio, y que son incapaces de ver más allá de sus propias narices.

Como característica clásica de este género tenemos a un personaje que se ha enterado de que alguien fue testigo de algo sobrenatural y comienza a recolectar pruebas, realiza entrevistas, y registra los acontecimientos desde todos los ángulos racionales posibles hasta que se mete tanto en el tema que nuestro personaje extraño se termina enojando y le da todas las pruebas que él estaba buscando, pero de la peor manera posible. Eso, en el caso de que lo extraño sea *malo*. Porque como el fantástico no tiene límites, de pronto podemos encontrarnos con seres extraños *buenos* que ayudan en la investigación.

Estos films suelen tener tres tipos de finales posibles, que un buen señor llamado Todorov se ha encargado de investigar y clasificar de manera más que elocuente en su escrito "*Introducción a la literatura fantástica*":

1. Existe lo sobrenatural. (El autor lo llama: *Fantástico*)
Ejemplo: Vampiros, hombres lobo, superhéroes, etc.
2. No existe lo sobrenatural. (Entonces califica como: *Extraño*)

Ejemplo: No era un ovni, sino un escape de gas verde. No era una virgen que lloraba sangre, sino unos niños queriendo llamar la atención, etc.

3. No se sabe si lo sobrenatural existe. (Se dice que es: *Extraño maravilloso*)

El fantástico pendula todo el tiempo entre lo racional y lo sobrenatural. Y en general, no nos enteramos de la verdad de los misterios hasta el final. Resulta muy difícil para un espectador adivinar el final de este film, porque las reglas del verosímil se van construyendo sobre la marcha. O al menos eso es lo que él cree. Señor guionista, por favor, trate de decidir con bastante anticipación lo que va a ocurrir en su historia; es importante que usted *sí sepa* el final, y que se lo oculte al espectador para darle más suspenso a la investigación.

De los tres finales posibles, ya habrá notado que el más interesante es el tercero. Siempre es bueno dejar algunas –sí, sí... *algunas*– preguntas sin respuestas en este género, porque la verdad es que *nadie sabe si estas cosas realmente existen o no*. Podemos creer que sí o que no, pero la confirmación se vamos a tener que dejar siempre a la fe.

Muchos de los casos que terminan como lo sugiere la *primera opción* suelen tener un formato similar al del documental, con entrevistas y reportajes y material de archivo que le dan más peso a los hechos, para que el espectador los crea.

Por su parte, los films que terminan basándose en la *segunda opción* también se basan en la investigación, pero su resolución termina siendo bajo la explicación de algo perfectamente real, aunque extraño para la gente común. Léase fábricas, laboratorios, etc.

La investigación en el género fantástico es un clásico, pero no es una ley. Hay muchos films de este género que se llevan adelante por sí solas, incluso a veces podemos tener el punto de vista del ser sobrenatural. Recuerde que este género tiene muy pocas reglas, que sirven de base a todo ese universo diferente y novedoso que usted inventará; pero ya que lo inventa, recuerde respetarlo. De lo contrario se perderá el verosímil que tanto le ha costado construir.

Ejemplos del *fantástico* son:

- "*Underworld*" / "*Inframundo*", escrita por Danny McBride, del año 2003.
- "*Superman*" (en cualquiera de sus versiones)

Ejemplos del *extraño* son:

- “*The Phantom of the Opera*” / “*El Fantasma de la Ópera*” (en cualquiera de sus versiones)
- “*The Village*” / “*La Aldea*”, de M. Night Shyamalan, del año 2004.

Ejemplos del *extraño maravilloso* son:

- “*Unbreakable*” / “*El Irrompible*”, de M. Night Shyamalan, del año 2000.
- “*Phenomenon*” / “*Fenómeno*”, escrita por Gerald Di Pego, del año 1996.

59- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL FANTÁSTICO

Como ya se ha visto, en el género fantástico aparecen seres que en principio tienen la característica de ser *raros*. A medida que avanza el relato, nos iremos enterando de más detalles acerca de ellos, que nos conducirán progresivamente hacia el momento en el cual el guionista se decide por alguno de los tres finales posibles.

Esto da lugar a dos tipos de fallas comunes: la primera tiene que ver con un guionista despreocupado que escribe su historia sin saber hacia dónde va con ella; es decir, que no sabe cómo va a terminar hasta el mismísimo final. La otra falla tiene que ver con un guionista al que, aún teniendo en cuenta hacia dónde quiere ir, la historia consigue escapársele de las manos y termina eligiendo el odioso *final abierto*, que nada tiene que ver con la *ambigüedad*; este guionista deja al espectador con preguntas importantísimas en su cabeza, a las que jamás da respuesta. Ambos casos son perfectamente evitables si usted se toma el trabajo de analizar su idea de manera disciplinada. A esta altura cuenta usted con las herramientas necesarias y suficientes para hacerlo.

60- EL POLICIAL

Las noticias relacionadas con la criminología siempre fueron de las que más atrajeron la atención del ser humano. No es de extrañar que el cine haya posado sus ojos en ellas en el mismísimo instante en que se dio cuenta de la cantidad de público que podía atraer.

Al principio los films se trataban de una investigación acerca de al-

gún caso en el que siempre estaba presente el investigador, el falso sospechoso, el asesino y la víctima. En este género también suele aparecer un personaje secundario que tiene algún dato clave para la resolución del misterio: Quizás es un testigo fundamental que se rehúsa a dar testimonio por temor a meterse en problemas, tal vez es un químico experto en una determinada sustancia que está presente en la escena del crimen, etc. Muchas de las historias del policial son basadas en hechos reales, por lo que se intenta mantener la mayor prolijidad y relación con la realidad posibles.

Ejemplos del policial clásico son:

- “*A Few Good Men*” / “*Hombres de Honor*”, escrita por Aaron Sorkin, del año 1992.
- “*The Bone Collector*” / “*El Coleccionista de Huesos*”, escrita por Jeremy Iacone, del año 1999.
- “*El Secreto de sus Ojos*”.

Con el pasar el tiempo, surgió el policial negro, en donde también estaba presente el crimen y la investigación, pero aparecieron dos personajes nuevos casi imprescindibles y escenarios que se convirtieron en clásicos del género. Uno de los personajes es el *detective*, que, si bien ya estaba presente en el policial clásico, aquí se le da mucha más importancia, ya que él es un marginado, quizás alcoholico, que debe investigar un crimen determinado a la misma vez que hace una exploración existencial acerca de su propia vida; ya no sabe si quiere seguir en esa profesión, pero termina aceptando el caso porque siempre es el más indicado; sin mencionar, claro, que quizás el asesino tenga algún conflicto personal con él que viene de larga data. El otro personaje que aparece en este tipo de policial es la *femme fatale*; ella es una mujer segura, confiada y súper sensual, que puede aparecer tanto para ayudar al detective desmotivado, como para colaborar con el asesino. Es un personaje dual del que siempre se sospecha que pueda ser la asesina, pero lo más importante es que pisa fuerte y a veces es la que lleva adelante la historia.

Con respecto a los escenarios clásicos del policial negro, estos son los callejones de los suburbios de las ciudades, de noche, y con lluvia. Este último factor hizo que, con el tiempo, se volviera un cliché que el detective lleve siempre un piloto puesto.

Ejemplos del policial negro son:

- “*The Black Dahlia*” / “*La Dalia Negra*”, basada en la novela de James Ellroy, adaptada para la pantalla por Josh Friedman, del año 2006.
- “*Sin City*” / “*La Ciudad del Pecado*”, escrita por Frank Miller, del año 2005.

Muchas veces, lo que hace que un policial se vuelva más interesante es que *el protagonista sea el criminal*. Esto se debe a que, en general, no sabemos mucho de este personaje ya que todo el tiempo se esconde de la policía; pero siempre resulta interesante para el espectador poder meterse dentro de su mente retorcida. Muchas veces como espectadores recibimos información acerca de ellos, quizás los vemos cómo asesinan a sus víctimas, pero rara vez es *él* quien lleva adelante la historia. Es arriesgado trabajar este punto de vista porque resulta difícil que el espectador *se identifique con un asesino* (porque como usted sabe, el espectador generalmente se identifica con el protagonista), pero si usted busca dentro de su memoria, recordará algún caso y verá lo interesante que resulta. Y como guionista, se le recomienda que tenga este detalle en mente para agregar condimentos interesantes a su relato que motiven al espectador a darse una vuelta por la sala de cine.

61- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL POLICIAL

El peor y más común error que cometen los guionistas del policial no tiene que ver con la construcción de personajes, ni con los conflictos, ni con los escenarios. El más terrible y fastidioso de todos los errores comunes es *inventar a un personaje que aparece cinco minutos antes del final para justificar la historia entera*, ya sea porque es el asesino misterioso, o porque tiene un secreto clave del que *nunca* se habló, etc. Lo más triste de todo es que, en general, el guionista que comete estos actos de herejía, *¡es consciente de ellos desde que comienza a escribir su historia!* Y como sabe que no va a haber manera alguna de que el espectador adivine su final, ya que *jamás le va a dar ni un solo indicio*, pasea por el relato tranquilo y despreocupado. El espectador sospecha de todos los personajes, saca conclusiones que descarta a los cinco minutos, se fascina con la historia, se mantiene al borde de la butaca, creyendo que ha tenido la suerte de disfrutar del guionista más talentoso del mundo, y de pronto.... ¡plaff! Un charco de barro. Resulta

que aparecen tres adolescentes, que además ni siquiera viven en el barrio donde se llevó a cabo el asesinato, que habían robado el arma del padre de uno de ellos, y habían escapado, y justo pasaron por el pueblo, en donde justo pasaba caminando la víctima, y justo se asustaron y justo la mataron.

Cuánta desilusión se llevará el espectador. No querrá volver a oír hablar de usted jamás.

Podemos tener todo tipo de fallas, comunes a todos los géneros, tales como el desarrollo insuficiente de un personaje, generar una débil red de interrelaciones, utilizar mal los escenarios; pero incluso todos ellos son preferibles a esta nefasta opción. Por favor, ahórrele la molestia al espectador y avísele de entrada que su final será mediocre; o póngase las pilas y haga estallar su talento como usted sabe que puede.

62- LA COMEDIA

Este ha sido y será siempre el género más complicado de llevar adelante de manera exitosa. Cuando nosotros, como guionistas, nos sentamos frente a la computadora dispuestos a escribir, por ejemplo, una historia de amor, sabemos cuáles son las cosas que van a llamar la atención del espectador. Sabemos cuáles van a ser los momentos en los que se va a emocionar, en los que se va a relajar, en los que se va a tensionar. Quizás no logremos que nuestro relato sea el más interesante, ni que el film pase a la Historia como un clásico. Pero en el momento en que el espectador se sienta en la sala de cine, adivinar cuándo va a ser más propenso a sentir determinada emoción no será difícil. Lo mismo sucede con una película de acción, o una de terror. Pero cuando se trata de una comedia, predecir lo que sentirá el espectador es más difícil de lograr.

No debe haber dos personas en el mundo que sientan la misma necesidad de reírse por el mismo chiste o gag. Lo que cada uno encuentra gracioso depende de sus propias experiencias de vida, que son únicas en cada caso. Podría usted decir que sucede lo mismo con el resto de las emociones, pero no es tan así; porque cuando uno siente, por ejemplo, que se ha enamorado, ocurren algunos sucesos que son similares en todas las personas: queremos saber si nuestro amor es correspondido, nos ponemos nerviosos delante de esa persona, nos tiemblan las rodillas, nos ruborizamos, etc. Pero cuando una persona cuenta un chiste,

podemos suponer que se va a reír, pero no podemos confirmarlo hasta que efectivamente lo haga.

El humor parte de una mente privilegiada, lo suficientemente hábil como para relacionar de forma rápida y directa, el *tema de conversación* que se está manteniendo, con el *contexto familiar y social* en el que se desarrolla. Y no sólo eso, sino que además tiene que parodiarlos o ironizarlos a ambos lo suficiente para que se sea gracioso, pero no demasiado, para que se comprenda.

Sin embargo, también es cierto que cuando uno escribe tiene a su favor el *tiempo*. Es decir, que puede analizar a sus personajes y las conversaciones que están manteniendo, relacionarlos con el contexto, e incluso optar por varios comentarios diferentes para ver cuál queda mejor. Ese es un lujo que no puede darse uno en la vida real si quiere ser elocuente a la hora de hacer una broma. Así que en principio tenemos un punto a favor.

La comedia tiene también características que le son propias, que ayudan a liberar tensiones y lograr un público más relajado, con una actitud más propensa a la risa. El personaje principal de la comedia más inocente suele tener *mucha mala suerte*. Él intenta por todos los medios conseguir algo, pero todo parece estar en su contra; desde los escenarios, los demás personajes, el clima, los objetos, el tiempo, etc. Siempre está en el lugar equivocado a la hora incorrecta.

Para que esto se vuelva más cómico, nunca falta el personaje antagonista que, en lugar de complicarle la vida conscientemente como en los demás géneros, se opone a él porque *la suerte está siempre de su lado*. Detrás de que nuestra pobre víctima ha pinchado la rueda de su bicicleta en el peor día de lluvia, pasa en un auto despampanante el otro personaje, muy cómodo, y justo la rueda se mete en un pozo delante del él y lo baña de arriba abajo, en caso de que no estuviera lo suficientemente mojado ya. Este tipo de casos son conocidos como las *tragicomedias*. Nos reímos del pobre personaje, pero su situación en realidad no tiene nada de graciosa, sino que es más bien trágica.

Un buen ejemplo de este caso es *"The Full Monty" / "Todo o Nada"*, escrita por Simon Beaufoy, del año 1997. Las desgracias sociales llevan a un grupo de hombres hasta el extremo del striptease para conseguir dinero. Lo que debería ser trágico, termina encontrando un punto de vista más alentador.

También existe el humor negro, en el que se exaltan hasta lo bizarro las discapacidades humanas.

Como ejemplo tenemos a la parodia de *"Scream" / "El Grito": "Scary movie" / "Una Película de Miedo"*, escrita por Shawn y Marlon Wayans, del año 2000. Aparte de ser la parodia en sí una forma de comedia, en este caso, el humor se extiende hasta lo bizarro y uno se termina riendo ya no del film parodiado, sino de las asquerosidades que ve.

Por su parte están también las comedias que divierten porque trabajan el sin sentido y lo absurdo. En estas comedias se construyen universos en los que ocurren cosas que, lejos de no presentar relación con la realidad, se *aprovechan* de ella para desvirtuarla, contradecirla o exagerarla. Por ejemplo, en un film de esta categoría, podemos encontrarnos con un personaje que va a al supermercado y encuentra absolutamente lógico y normal comprar setecientos sobres de mayonesa pequeños, en lugar de llevar un tarro grande. En principio esto genera duda en el espectador, pero cuando vemos que el personaje llega a su casa, acomoda los sobrecitos en la heladera y simplemente retira uno al azar para acompañar su comida, entonces entramos en código con el absurdo. Pero para que esto suceda hay que considerar dos cosas: la primera es que el personaje debe actuar sin ningún tipo de sorpresa, mientras que los que lo rodean, deben mirarlo como si estuviera loco; la segunda es que sólo resulta absurdo este ejemplo en un mundo en donde existen los sobrecitos de mayonesa y en donde está la opción de comprarlos, pero con finalidades diferentes, pues si no, no se comprenderá el código.

En fin... la comedia merece un libro entero para ella sola. Hay cientos de estudios hechos que intentan explicar cuáles son los fundamentos y características de la risa. Pero la realidad es que siempre está en juego el estado de ánimo del espectador, sus experiencias de vida, el contexto en el que se lleva adelante y demás. Son demasiados los factores que influyen como para que uno pueda arriesgar de antemano si su película va a ser un éxito o no.

Como ejemplos, siempre se puede contar con los films de los más grandes cómicos de la Historia como lo son Charles Chaplin, los hermanos Marx, Woody Allen, etc. Cualquier película de estas talentosísimas personas es digna de ser estudiada, pues trabajan los elementos mencionados a la perfección, mezclando los ingredientes con extrema habilidad. El buen comediante tiene un don extra que nada

tiene que ver con la profesión del escritor. Si usted siente que forma parte de ese grupo privilegiado, pues téngase fe y simplemente utilice las herramientas que se le presentan aquí para narrar historias.

63- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA COMEDIA

Dado que este es el género más difícil de todos, las fallas más comunes son miles y muy variadas. Pero muchas veces nada tienen que ver con el guionista, sino con una conexión de hechos azarosos y conjugaciones planetarias, que por supuesto, escapan de sus manos. Resulta muy complicado saber de antemano si un personaje va a generar la identificación necesaria con el espectador como para provocarle risa. Tal es así que, cuando finalmente consigue el éxito suficiente como para hacerlo caer de su butaca debido a un repentino ataque de risa, inmediatamente se convierte en un cliché y vuelve a aparecer no sólo en la saga de ese film, sino en muchos otros, que se aprovechan de él como comodín. No podemos culpar al pobre guionista; ni él sabe el riesgo que corre al escribir comedia. Las fallas de este género tienen que ver con escribir algo que pensamos que va a ser cómico, pero que al final no lo es. Y por más investigación que realicemos, y por más personajes famosos que encontremos a lo largo de la Historia, y por más deseos que tengamos de satisfacer a la audiencia, al final todo dependerá del talento natural del guionista para hacer reír al público, combinado con el estado de ánimo óptimo del espectador, en una extraña fórmula viscosa y volátil.

64- EL DOCUMENTAL

Por lo general, el documental es utilizado para transmitir información que se extrae directamente de la realidad. Se trabaja con planos grandes para dar ubicación espacial y con planos pequeños para hacer hincapié en alguna cosa específica. Pero, habitualmente, los planos no intentan decir nada por sí mismos; son impersonales... Esto es, sin lugar a dudas, una... ¡gran mentira! El hecho de que alguien *intente* ser lo más impersonal que pueda con lo que está contando *no hace desaparecer al punto de vista*. Siempre será *una versión de los hechos*. Esto es algo que habitualmente se olvida como espectador, ya que cuando nos sentamos frente a un documental, nos creemos prácticamente todo lo que

nos cuenta como si fuera *la verdad*. Como espectador, usted debe tomar con pinzas cualquier información que le ofrezca un documental; y como guionista, sepa que tendrá a su favor la construcción del relato. Serán pocos los espectadores que cuestionen si su historia tiene relación con la verdadera realidad o no.

Para que los hechos dentro del documental sean tomados por el espectador como expresión directa de la realidad, el autor suele recurrir a la voz en off impersonal para relatar lo que se está viendo, busca material de archivo como diarios, revistas y noticieros, que utiliza como pruebas para respaldar lo que está diciendo y también se vale de entrevistas a personas experimentadas en el rubro, para que todo lo que está mostrando se entienda como *realidad filmada* y no como *una historia ficcional más del montón*. Este es el motivo por el que muchos autores deciden optar por este género para contar su historia, sobre todo si hay implicancias políticas en él. La intención del autor es decir: "*Algo ha ocurrido o está ocurriendo o va a ocurrir, y usted, no como espectador, sino como ser humano, debe saberlo.*" Todo lo que venga en formato documental estará siempre cargado de una relación directa con la realidad. Además este género es más televisivo que cinematográfico, por lo que se vuelve más masivo.

Habitualmente se utiliza el género documental para contar cosas de un mundo real al que el espectador *no tiene fácil acceso*, como los animales salvajes, el universo, el interior del cuerpo humano, la Historia, las verdaderas intenciones de los políticos que se esconden hábilmente debajo de discursos y campañas, etc.

Por su parte, existe una variante del documental, que se obtiene de la mezcla de géneros, llamado *falso documental*. En este caso, se toman algunos de los recursos mencionados, clásicos de este género, para contar una historia *ficcional*, con el fin de que el relato sea más creíble por parte del espectador. Los guionistas que optan por trabajar el falso documental, lo hacen porque tienen algo que decir –un punto de vista sobre algún tema–, y quieren que esa versión de los hechos sea interpretada como *posible verdad*. Esto se relaciona habitualmente con la crítica hacia algún hecho histórico de la Humanidad, del que sólo se ha dado a conocer un determinado punto de vista, que ha sido aceptado como único. El falso documental viene a romper con esa estructura y le da la posibilidad al espectador de construir una nueva versión de los hechos, o al menos de cuestionar la anterior.

Como el falso documental mezcla *ficción* con *realidad*, el mensaje que se suele transmitir al utilizar este recurso es que *a veces el límite entre la realidad y la ficción es una delgada línea que puede ser fácilmente corrompida*. Sobre todo por aquellos que intentan ocultar ciertos aspectos de la realidad con el fin de mantener ignorante a una masa dominada. Los guionistas intentan, entonces, mandar un mensaje a estos espectadores para generarles conciencia y obligarlos a pensar qué tanto de lo que viven es realidad y qué tanto es ficción.

65- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL DOCUMENTAL

Las fallas más comunes, cuando se trata del documental, son de dos tipos:

El primero tiene que ver con la obvia relación del género con la realidad. La falla aparece cuando no realizamos la suficiente investigación previa y terminamos dando por hechos eventos que jamás se llevaron a cabo; o bien malinterpretamos la poca información a la que accedemos, nos olvidamos de que pertenece a *un mero punto de vista más*, y lo comprendemos como *única verdad*, dando lugar a un documental pobre.

La otra falla tiene que ver con basar un documental en hechos que son de *fácil acceso* para el espectador, ya que probablemente nos enfrentamos con una audiencia que sabe más del tema que nosotros y será embarazoso que aparezca en el diario del día siguiente, una crítica que nos señale con su dedo acusador y nos mande a la dirección por no haber hecho correctamente nuestra tarea. Cualquiera de los dos casos molestará al espectador y, teniendo en cuenta que este género es el más televisivo de todos los mencionados, probablemente quien lo esté mirando hará uso de su dedo gordo, para alimentar su frenética adicción al zapping.

¡MI MENTE ESTÁ EN BLANCO!

En esta parte del libro se darán a conocer aquellos secretos que hacen que nuestro talento se mantenga encarrilado a lo largo de todo el viaje que implica la escritura de un largometraje.

Desde que empezamos a escribir hasta que finalizamos, pasan por nuestro cuerpo todo tipo de emociones diversas. A veces sentimos que estamos inspirados y escribimos cuarenta hojas de golpe; otras veces nos frustramos y pasamos horas sentados frente a la computadora con los dedos sobre el teclado sin poder moverlos; atravesamos períodos en los que pensamos que nos hemos equivocado de profesión y deseamos poder trabajar de 9 a 18 con ese maravilloso sueldo asegurado a fin de mes; quizás lloramos, creyendo que nadie comprenderá jamás nuestro punto de vista; y hasta llegamos a entablar profundas conversaciones con cada uno de los pequeños insectos que decida acompañarnos en nuestra odisea. Y sí, querido/a guionista. Lo cierto es que a veces pasamos meses y hasta años escribiendo un mismo largometraje, con lo cual es de esperar que sintamos todas estas emociones en algún momento. De esta parte, no se puede hacer una promesa que consista en asegurarle que todo va a salir como esperaba, pero sí se puede *prevenir* acerca de algunas pequeñas cosillas que van a intentar robarle todo su estado de ánimo a lo largo del desarrollo de su preciado trabajo.

Resulta ser que hay varios secretos, algunos que ya tuvo oportunidad de leer aquí antes, otros de los que se va a enterar a continuación, que pueden hacer que sus frustraciones se conviertan en hojas llenas y que sus incomprensiones se vuelvan transparentes para el espectador como aguas claras. Y lo mejor será que, si convierte estos secretos en disciplina, jamás tendrá que lidiar con dichas molestias otra vez.

Pase por aquí... detrás de esta cortina... ¡se encontrará con un mundo de mágicas soluciones alquímicas!

NO SÉ CÓMO EMPEZAR

66- NADA EMPIEZA. TODO ESTÁ “*IN MEDIA RES*”

Cuando pensamos en escribir una historia, cualquiera que sea, es porque se nos ha ocurrido una *idea*. Ya sea que nos imaginemos a dos personajes en conflicto, o que veamos claramente en nuestra mente un escenario extraño y llamativo, o que se nos presente una resolución a un conflicto que aún no tenemos claro, siempre es bueno que tomemos nota de esas ideas, para luego poder sentarnos a desarrollarlas tranquilamente.

Hemos visto que un buen conflicto suele estar generado *a partir* de personajes bien estructurados, a los que adjudicamos edad, género, status social y objetivos fuertes y claros, diferentes entre ellos y, en el mejor de los casos, opuestos entre sí. Pero si queremos introducir a cada uno de ellos, dónde viven, cómo hablan y demás, sin presentar todavía el conflicto, lo más probable es que tengamos que recurrir a los torren-tes verbales y a los diálogos explicativos, cuya única función es la de dar a conocer a los personajes, pero que no tienen ninguna importancia dramática. Esto hace que perdamos rápidamente el interés por contar una historia. Nos aburriremos y toda nuestra visualización estará ocupada con la imagen de los espectadores cayendo en un sueño profundo antes de que termine la secuencia inicial de títulos. Pero no se preocupe, señor/a guionista, que existe solución.

Nosotros podemos escribir una historia de la mejor manera que nos parezca, y luego *reordenarla* para el espectador. Es decir, si en lugar de presentar a los personajes en sus actividades cotidianas, nos metemos de lleno en el conflicto como si estuviéramos escribiendo un cortometraje, inmediatamente los vamos a ver en acción y eso hará que visualicemos sus maneras de moverse, de hablar, y hasta imaginaremos las cosas que hacen por reflejo. A esto se hace referencia cuando se menciona la expresión “*In Media Res*”. Imaginar a los personajes en acción es siempre la mejor alternativa para el cine. La acción es imagen y el cine es imagen, lo que hace que ambos sean perfectamente compatibles.

Una vez que escribamos la escena del conflicto, mágicamente co-

menzaremos a pensar en los *momentos previos* a esa acción que se llevó a cabo y será mucho más fácil presentar a nuestros personajes porque ya los hemos visto en acción. Preparar los indicios que conducirán hacia ese primer punto de giro será más fácil, y el espectador jamás sabrá por dónde hemos comenzado. Él sólo verá la historia ordenada y se dejará llevar por esos indicios creyendo que usted, como guionista, domina a la perfección su talento para contar historias.

67- LAS PREGUNTAS OBLIGADAS DEL ESPECTADOR (NINGUNA DEBE SER RESPONDIDA INMEDIATAMENTE)

Ya hemos visto que la presentación de un conflicto desata en nuestra mente algunas preguntas que debemos anotar, ya que serán las que luego se preguntará el espectador. Dichas preguntas son del estilo de:

- ¿Quién es este sujeto?
- ¿Qué está haciendo?
- ¿Cómo hizo para llegar hasta allí?

Nosotros, como guionistas, debemos conocer estas respuestas en el 100% de los casos, aunque existan algunas que no demos a conocer al espectador. Tenemos que ser conscientes de todas las direcciones posibles que puede tomar nuestro relato por dos motivos: el primero es que es la única manera de mantener la historia bajo control en todo momento, evitando que se nos escape de las manos y no sepamos cómo resolver el conflicto. El segundo es que sólo así podremos estar siempre un paso adelante del espectador y podremos conducirlo por donde nos parezca más conveniente en cada momento, ya que se volverá predecible para nosotros.

Es importante que estas preguntas aparezcan porque son las que nos darán la pauta de que estamos yendo por un camino al menos interesante. Los personajes fuertes y complejos son los que desatan mayor cantidad de preguntas, provocan más interés en el espectador, y alimentan una gran cantidad de pequeños conflictos sucesivos, que son los que dan fluidez al relato.

Recuerde que estas preguntas deben surgir *siempre* al comienzo del relato. A medida que avance, irán apareciendo nuevas, pero las iniciales tienen que estar presentes dentro de los primeros diez minutos. De

esta manera evitaremos que el espectador se duerma o se vaya de la sala, aprovechando que hay otro film que empieza justo a la misma hora y tal vez llegue a colarse en ella.

68- RECREO: UNA BUENA TORTA DE CHOCOLATE CON UN LICUADO DE BANANA

Si nosotros logramos construir personajes interesantes, que desaten una buena cantidad de preguntas y den lugar a variados conflictos, lo más probable es que nos sentemos delante de la computadora durante largas horas que parecerán minutos; y nos olvidemos de comer, de dormir, y hasta de respirar. Pero lo cierto es que nuestro cerebro necesita descansar de vez en cuando y seguramente nos daremos cuenta de esto mucho más tarde de lo que deberíamos.

Para no tener que borrar varias hojas, llenas de palabras cansadas, es altamente recomendable que usted aprenda a escuchar a su cuerpo y cambie de actividad al menos diez minutos, máximo cada cuatro horas.

Ahora, preste atención a un pequeño detalle que le ayudará a no volverse loco: *bajo ningún punto de vista relea lo que ha escrito cuando esté cansado*; todo le parecerá una suma de errores inverosímiles, carentes de estructura. Como buen guionista debe saber que la primera versión de su guión se escribe con el corazón, y la segunda, con la cabeza. Pero no podrá corregir nada con un cerebro disfuncional.

La primera vez que usted tenga que recurrir a este recurso –porque eso es lo que este punto es: un *recurso*– será aproximadamente entre los primeros 15 y 20 minutos del guión. Ya presentó a sus personajes, ya desató el conflicto importante y quizás alguno que otro secundario, y está listo para seguir adelante con la historia. Pero no es bueno que comience la segunda etapa cansado. Dispérsese un poco. No tenga miedo de que su inspiración se vaya a la casa del vecino, ofendida por su repentino abandono. Ella volverá cuando usted esté más tranquilo, descansado y perceptible.

NO SÉ CÓMO SEGUIR ADELANTE CON LA HISTORIA

NO SÉ CÓMO SEGUIR ADELANTE CON LA HISTORIA

69- LOS PEQUEÑOS CONFLICTOS SUCESIVOS

¿Se acuerda cuando se mencionó aquí el ejemplo del ajedrez? Por aquel entonces se explicó que, para llegar al rey contrario, es necesario organizar distintas estrategias pequeñas que vayan quitando del camino las piezas una por una. No podemos simplemente pretender que el rey caiga en tres jugadas, porque probablemente (excepto en el jaque mate pastor) los que malgastemos piezas valiosas seremos nosotros. Si usted presta atención a las películas, verá que hay herramientas que se utilizan para cambiar de tema de manera sutil. Por ejemplo, un celular que suena justo cuando dos personajes terminan de hablar, un tercero que aparece en la escena hablando de cualquier otra cosa, alguien que *se acuerda* de otro y pregunta: “¿qué estará haciendo Ana ahora?” o simplemente mira su reloj y dice: “Qué extraño... Ana ya debería estar aquí...” Cualquiera de estos comentarios hace que el espectador también recuerde a ese personaje, momentáneamente olvidado, y se interese por su paradero, o por su actividad, etc. Si en ese mismo momento, nosotros cambiamos de escena y mostramos a Ana, el espectador quedará satisfecho porque le hemos dado lo que él quería. Esta es una de las maneras más sutiles de ir avanzando en la historia desde varios puntos de vista diferentes. Los pequeños conflictos sucesivos no tienen que tener una necesaria relación directa con el conflicto principal. Por supuesto que conducirán progresivamente a él, pero mover un alfil a determinada casilla no implicará obligadamente que en la próxima jugada daremos jaque mate al rey. Como en el ajedrez, al escribir un guión podemos colocar conflictos que despisten, que lleven el relato por caminos más largos y enroscados, pero más interesantes, e incluso podemos dejar de lado por un rato –sí, sí... *por un rato*– el conflicto principal para desarrollar alguno secundario que luego relacionaremos con él.

Lo más importante que usted debe saber es que los pequeños conflictos *dan fluidez al relato*; por eso es importante que desde el comienzo abra el juego mostrando al menos cuatro o cinco asuntos diferentes que irá desarrollando progresivamente. Puede ser que el espectador no en-

cuentre relación alguna con ellos de entrada, pero se preguntará qué tienen que ver el uno con el otro, por lo que usted *sí debe saber*, desde el comienzo, de qué manera se conectan.

70- LA CRISIS DE LOS 15 MINUTOS

Usted está recurriendo a esta parte de libro porque piensa que lo han traicionado. Sí, sí. Le dijeron que la inspiración no se iba a ir a la casa del vecino, pero es exactamente lo que está sintiendo ahora. Ya hizo bien su tarea, presentando a los personajes y al conflicto principal, ya se tomó un recreo, aunque no sentía realmente la necesidad de descansar hasta que se sentó en la mesa de la cocina y sintió el adorable aroma del cafecito recién hecho, y ahora, decidido a continuar con el trabajo que dejó, se encuentra en medio de una crisis descontrolada, con ganas de quemar este libro, porque siente que debería haber continuado con la historia cuando tenía a la inspiración de su lado. Pero no tema, amigo/a. Existe solución.

Ahora que está nuevamente fresco como una lechuga, es el momento ideal para que *relea* lo que escribió. Una vez que haya terminado, se dará cuenta de que ya ha pasado el momento de la *presentación* y ahora está frente a la *puesta en marcha*. Usted siente que no sabe para dónde ir porque tiene *demasiadas opciones*. Pues bien; una de las mejores maneras de afrontar esta nueva etapa es *delimitando*. ¿Cómo hace eso? Piense un instante en cómo quiere que termine su historia. No es necesario que se imagine toda la escena, sino simplemente la resolución. ¿Se resuelve el crimen? ¿Se descubre al asesino? Esos dos que se van a enamorar muy pronto, ¿terminan juntos? Esa criatura extraña, ¿viene de otro planeta? A la respuesta que usted dé, ya sea sí o no, la vamos a establecer como nuestro primer límite de la historia. Fíjese cómo.

Si su respuesta fue “sí”, todo nuestro relato debe ir *por el camino del “no”*, y *viceversa*. Teniendo presente cómo vamos a terminar la historia, tal vez no sepamos bien por dónde ir, pero sabremos perfectamente por dónde *no* tenemos que ir, y eso, aunque no lo crea, ya es un gran avance. Las pequeñas limitaciones ayudan a la inspiración a manifestarse. Entonces usted verá que ella no se ha ido a ninguna parte, sino que, al igual que usted, estaba descansando. A veces cuesta un poco que arranque de nuevo, pero una vez que se siente y se haga estas preguntas, ella se desprezará y volverá al trabajo.

Ahora bien... ¿qué sucede con aquellos casos en los que desafortunadamente, aún no sabemos cómo va a terminar nuestra historia? Mmmmmhhh... Vaya problema... Pues bien... En estos casos, lo que debe hacer usted es tomar a sus personajes y colocarlos en dos caminos *opuestos* hipotéticos y ver cuál de ellos es el más interesante. ¿Cómo se va a dar cuenta de esto? Pues porque será... ¡*el que más preguntas desate en su mente!* Recuerde anotarlas todas, y luego mire la lista. El camino que tenga más preguntas es su camino indicado. Genial, ¿no?

71- LA CRISIS DE LOS 30 MINUTOS

Un clásico. ¿Usted creía que no se iba a encontrar con más problemas después de que ya le han revelado tantos secretos útiles? Pues se ha equivocado. El camino de la escritura es un largo vía crucis. Ahora que ha logrado usted hacerse amigo de los pequeños conflictos sucesivos y su historia está avanzando mucho más fluidamente de lo que imaginó, una vez más siente que su mente ha quedado el blanco. Ya tiene un promedio de treinta hojas escritas y de pronto no sabe cómo continuar con su historia.

Querido/a guionista, tal vez ocurra que su conflicto principal *se ha resuelto*, o que de pronto se volvió *muy predecible* y sabe que no va a poder estirarlo por mucho tiempo más. Esto ocurre porque, cuando nosotros tomamos caminos alternativos, a veces opuestos al que lleva a la resolución del conflicto, tememos que nuestro relato se vaya para cualquier lado y se pierda el hilo conductor. Bañados con este miedo, decidimos volver al camino seguro y de pronto nos damos cuenta de que nuestra historia no va a llegar jamás a convertirse en un largometraje.

Lo primero que tiene que hacer es calmarse.

Luego, vuelva sobre sus pasos hasta el punto en el que retomó el camino principal. Una vez que esté ahí, coloque sus pensamientos nuevamente en el final de la historia. Ahora tendrá un punto a favor:

Si bien es cierto que deberá borrar varias hojas, al menos sabrá que *ese* era su camino fácil, y una vez más, habrá encontrado usted otra limitación. Ahora sabe perfectamente por donde *no* tiene que ir, porque lo ha vivido.

Este es el momento ideal para que sus *personajes secundarios* se conviertan en unos metiches. Construya escenas en las que ellos se junten con los personajes principales y ayúdelos a ser aquellos encantadores

amigos de la vida que, con toda la buena voluntad de los consejos, convencen a su protagonista de tomar... ¡el camino equivocado!

Vuelva a analizar las posibles decisiones de sus personajes y fíjese cuáles de ellas conducen más rápidamente hacia el final; luego *descártelas*. Saque de adentro ese valor que usted sabe que tiene y afronte el miedo de perder el control. Si mantiene su mirada en el objetivo final, por más lejos que mande a sus personajes, siempre encontrarán la manera de retomar el camino. Asegúrese de que lo hagan dentro de las cinco o seis hojas finales; recuerde que la resolución de los conflictos es muy rápida en el cine.

72- LA CRISIS DE LOS 60 MINUTOS

A ver... a ver... ¿Qué tenemos aquí? Ahhh.... sí... eso... No, no... No diga nada. Ya está todo clarísimo. Usted cree que su historia es completamente inverosímil, ¿verdad? Ya tiene escrita una hora de película y de pronto se da cuenta de que quiso ser tan original que nadie va a creer su historia. El espectador probablemente ya esté durmiendo (si es que no se fue de la sala), nunca va a conseguir que su historia sea realizada y el mundo entero lo odia. Pero no se preocupe, que simplemente está atravesando un pequeño colapso nervioso. Nada que no tenga solución.

Sepa usted, talentoso/a guionista, que si ha llegado a escribir una hora de película, probablemente *algo* interesante encontremos en ella.

En primer lugar, si siente que su historia es completamente inverosímil, tiene que ver con un error que, afortunadamente, puede ser resuelto fácilmente. El verosímil no es algo que aparece en un film como por arte de magia. El verosímil *se construye*. Usted debe establecer las reglas de juego al comienzo del relato, y lo que le sucede ahora es que probablemente se olvidó de hacerlo. Así que lo que tiene que hacer es ver qué es eso que le parece inverosímil, y si piensa que es lo suficientemente interesante como para continuar trabajándolo en lugar de descartarlo, vuelva al comienzo del relato y *preséntelo como algo posible*. ¿Cómo lo hace? Pues haga que algún personaje lo mencione al pasar como algo que leyó en el diario, o que escuchó en un noticiero, o que diga que conoció a alguien que fue testigo de ello, etc. Sus personajes, al igual que sus conflictos y sus escenarios, son *construcciones* que parten de su cerebro. Cualquiera espectador sabe eso. Así que si uno de sus personajes dice, por ejemplo, que fue secuestrado por un extraterrestre, el espectador no pensará "*esto es un divague...*",

simplemente dirá: "*ok... en este film van a aparecer seres de otros planetas.*" La reacción de sus personajes frente a las situaciones y conflictos es la que construye el verosímil. Así que ahí lo tiene. Coloque unas mágicas líneas de diálogo al comienzo o unas simpáticas imágenes que presenten lo que usted está mostrando ahora y listo, problema resuelto.

En segundo lugar, si usted ve que el relato ha tomado un curso que nada tiene que ver con el comienzo, probablemente sea porque ha quitado su mirada del objetivo final, y ahora se encuentra con que un personaje secundario es *mucho más interesante que el principal*. Este es un riesgo que se corre cuando uno no sabe hacia dónde va con su historia. La única solución es que borre el comienzo del guión y convierta desde ese punto a su personaje secundario en principal, o que relea la historia hasta que encuentre el punto en el que se desvió y retome desde ahí por otro camino. Pero no se sienta desmotivado. Todas las experiencias son buenas. A partir de ahora sabrá lo que no tiene que hacer la próxima vez que escriba, y cada vez le resultará más fácil.

73- PREGUNTAS FASTIDIOSAS (PORQUE OBLIGAN A REVISAR EL TEXTO ENTERO)

Las preguntas fastidiosas debe hacérselas usted como guionista a lo largo de todo el tiempo que esté escribiendo. Estas preguntas no tienen nada que ver con las que se desatan de los personajes, sus decisiones y sus actos. Estas preguntas son de índole *estructural*. Esperemos que al espectador no se le ocurran, porque si surgen en su mente, estaremos en un grave problema, pues significará que la falla estructural es tan grande que hasta él la ha notado. Estas preguntas son del estilo de:

1. ¿Cuánto hace que mi personaje principal no aparece en escena? (Estoy en problemas si la respuesta es: "Hace más de 15 hojas".)
2. ¿Cuánto hace que mi antagonista no aparece en escena? (La misma respuesta.)
3. ¿Qué tan cerca está mi personaje de alcanzar su meta? (Esperemos que le falte todavía un buen rato.)
4. ¿Cómo se están expresando mis personajes cuando hablan? (Si se expresan de manera similar, esperemos que tengan al menos la misma edad.)
5. ¿Por qué habla tanto este personaje? (Seguramente pueda utilizar mejores recursos cinematográficos.)

6. ¿Por qué estoy recurriendo tanto a este escenario? (Tal vez sea demasiado común.)

Como puede ver, lo más conveniente es que anote esta clase de preguntas en un afiche y lo pegue en la pared de la habitación. Si es fluorescente, mejor. Es importante que las pueda ver claramente y que se las pregunte todo el tiempo. Se ahorrará mucho tiempo valioso, ya que le ayudarán a mantener una estructura prolija y ordenada.

Recuerde que el talento siempre acompaña a los disciplinados. La escritura de un largometraje, como ya se ha visto previamente en este libro, tiene una relación directa con la *memoria*. A medida que avanza el relato, más y más pelotitas van girando en el aire, y resulta cada vez más difícil dominarlas a todas. Cualquier ayuda memoria es *siempre* bienvenido. Tendrá herramientas suficientes para enriquecer su relato y podrá tomar nuevos e inesperados rumbos valientemente. Cuanto mayor control tenga sobre su historia, más posibilidades tendrá de ser original; y son precisamente las historias originales, las que luego se convierten en clásicos del cine.

74- RECREO: UN PASEO EN BICICLETA

Si siente que está viviendo un *déjà vu*, sepa que no es la intención de estas palabras. Es preferible ser reiterativos, a tener que lamentar una seguidilla de errores perfectamente evitables. Los recreos son *herramientas* tan útiles como cualquier otra en el cine y en la escritura ¡y en la vida! El cerebro es como un músculo, y también se puede fatigar. Tal vez usted no lo vea o no lo sienta como cualquiera de sus otros músculos, pero luego de tanto trabajo, no le va a rendir lo mismo que al comienzo.

Es de suma importancia que usted respete esto, porque no queremos desperdiciar a un/a guionista tan talentoso/a como usted porque su cerebro se ha marchitado, luego de que logró escribir tan solo una historia.

La recreación también ayuda a la inspiración. Puede aprovechar estos momentos para hacer algunas de las cosas que se le han sugerido previamente aquí. Salga de paseo, entre en un bar a tomar algo y aproveche para escuchar las conversaciones de la gente; recorra distintos escenarios para ver si hay alguno que se relaciona con su historia, y demás. De esta manera al menos sentirá que no está perdiendo el tiempo, y de paso estará descansando. Hágase amigo/a del tiempo libre; es tan útil como el resto del tiempo útil.

NO SÉ CÓMO TERMINAR

75- LA CRISIS DE LOS 90 MINUTOS

Lo primero que estas líneas harán en este momento es... ¡*Felicitarlo!* Si usted logró llegar hasta el minuto noventa en la escritura de un guión, significa que ha hecho un arduo trabajo y ha conseguido aplicar al menos treinta de los secretos mencionados aquí. Significa además, que tuvo la disciplina necesaria como para superar las frustraciones y continuar escribiendo más allá de todo. Pero bueno, no todo es color de rosa, y puede ocurrir que tenga una última crisis antes del final.

Los problemas en esta instancia tienen que ver muchas veces con la *ansiedad*. Ya ha llegado demasiado lejos, ya ha trabajado demasiados conflictos y ya le parece que es hora de ir redondeando la historia. Pero, sin querer, su relato terminó de pronto. Y usted no está contento, porque después de tanto esfuerzo, al final parece que el relato es un descarrado malagradecido que no sabe reconocer todo el tiempo que le ha dedicado. Pero los conflictos se resuelven así. Puede tomarle una hora y cincuenta y nueve minutos organizarlo, y tan solo un pequeño minutito, apenas sesenta segundos, resolverlo. Lo bueno de esto es que no tendrá que borrar mucho, quizás unas tres o cuatro hojas, si lo que desea es seguir avanzando. No se preocupe si se dejó llevar por la ansiedad; a esta altura no es un problema grave.

Si, por otra parte, siente que ha llegado hasta aquí pero que no sabe cómo terminar su historia, no porque no haya un final posible, sino porque hay demasiados, la solución tampoco es complicada. Relea toda la historia y verá que en algún punto de ella está el final que usted está buscando. Cada final que usted elija, transmitirá un mensaje diferente al espectador. Por ejemplo, si termina mal, entonces el espectador pensará "*haga lo que haga, si algo no debe ser, jamás será...*"; o si tiene un final feliz, pensará: "*jamás debo bajar los brazos... si persevero, triunfaré...*"; etc. Probablemente haya un mensaje que usted quiera transmitir, y si se ha perdido dentro del relato, al releer su historia se acordará de él y entonces ya sabrá cómo terminarla. No se desanime, ¡que ya le falta demasiado poco!

Este es tan solo un pequeño regalito antes de terminar con esta parte del libro. El anticlímax es, como su nombre lo indica, *lo contrario* del clímax. El clímax es el momento de mayor tensión de un film y, por supuesto, siempre está presente al final.

Todo el relato es como un resorte que se va ajustando cada vez más. Una cosa lleva a la otra, y luego a otra más, y así sucesivamente, hasta que llega un punto en el que ya no hay manera de lograr una tensión mayor. El resorte está por explotar y algo debe suceder que ya no permita una vuelta atrás nunca más; algo que dé resolución al relato. Ese momento está presente en casi todas películas, porque como ya se ha mencionado, el final de un film es el 75% de la opinión de los espectadores; así que nadie quiere arriesgarse a entregar un final débil.

Ahora bien, para que este final sea aún más interesante, el último retorcionamiento que se le puede dar al resorte es el *anticlímax*. El anticlímax implica una simple acción, pero que da por resultado un final mucho más rico. Consiste en hacer que los personajes hagan exactamente *lo contrario* de lo que van a hacer en el clímax. Por ejemplo, si la chica va a salir corriendo al aeropuerto para evitar que su amado se suba al avión (clímax), la escena anterior debe mostrarlos a ambos en una discusión que termina con el chico yéndose y ella llorando por la ventana (anticlímax). El anticlímax refuerza el clímax y deja un gustito mucho más sabroso en la mente del espectador. Y es tan fácil aplicarlo, que resulta una pérdida valiosa cuando no se lo aprovecha.

LO COMERCIAL VS. LO ARTÍSTICO

77- LO COMERCIAL NO SIEMPRE ES TRAICIÓN AL ARTE. HACER DINERO CON TALENTO PUEDE TRAER FELICIDAD

Muchas veces, cuando se nos ocurre una idea y empezamos a ver todas las maneras posibles de trabajarla, rápidamente descartamos la posibilidad de hacer algo comercial. Entendemos que para poder hacer arte necesitamos desarrollar nuestra creatividad, pero que de ninguna manera vamos a poder hacer dinero con lo que hagamos. O peor, pensamos que *no deberíamos* hacer dinero con lo que consideramos arte. Entonces establecemos dos columnas y colocamos debajo de una lo *comercial* y debajo de la otra, lo *artístico*. Y gracias a esto, que no es más que un establecimiento social, terminamos trabajando para otros para poder tener dinero para hacer lo que nos gusta, en lugar de encontrar el equilibrio justo que nos haga hacer dinero con nuestro arte.

Pero existen maneras de hacer un trabajo artístico y lograr llegar a miles de espectadores. Usted seguramente conozca más de cien casos. ¿Cómo puede, entonces, ser *usted* uno más de esos iluminados? La respuesta es, lamentablemente, un poco más sencilla que la práctica: Lo que hay que hacer es *encontrar un equilibrio entre lo que queremos transmitir y la capacidad de nuestro espectador modelo para comprenderlo*.

Pero muchas veces, por iniciativa de *otro establecimiento social*, pensamos que el artista *no debe rebajarse* a explicar su obra; él viene a romper con las estructuras y como es un adelantado a su época, el que quiera entenderlo, que se esfuerce y el que no lo logre, bueno... una lástima.

Ya han demostrado varios artistas, sobre todo a lo largo del siglo XX, que no es necesario que el arte esté reservado a unos pocos. No sólo las obras que están dentro de museos son arte, y menos cuando se trata de algo como el cine, que tiene una gran posibilidad de volverse masivo. Es importante que usted como guionista comprenda esto, especialmente porque nadie va sufrir las consecuencias de ser un incomprendido más que usted. El espectador simplemente saldrá maldiciendo de la sala y se olvidará de usted y de todo el equipo de filmación a los cinco minutos, pero usted se frustrará y sentirá que todo su

arduo trabajo ha sido en vano. Si usted hace un pequeño esfuerzo y estudia un poco la mentalidad de aquél a quien quiere transmitirle su mensaje, tal vez logre establecer un vínculo y de paso podrá hacer un poco más de dinero con el trabajo que tanto ama.

Es un mito que usted debe rebajar su obra para que sea más comercial. Un/a guionista talentoso/a como usted debe lidiar con la responsabilidad de transmitir un mensaje, y para eso tiene que tener en cuenta el tipo de receptor con el que se enfrenta en cada caso. Es una de las partes más arduas y aburridas de la expresión artística, pero sepa que obtendrá una satisfacción mayor cuando su público lo/a reconozca.

78- LA HISTORIA DE AMOR NO PROMETE UN ÉXITO; NI EL TERROR, UN FRACASO.

Los mitos en el cine no sólo sirven para contar historias; algunos tienen la finalidad de ser simplemente molestos. Cuando nos enfrentamos con alguno de estos mitos, lo que encontramos no es una nueva posibilidad de expresión, sino todo lo contrario: limitaciones creativas.

Quizás se nos ocurre una idea para hacer una película de terror y la descartamos inmediatamente porque pensamos que no vale la pena esforzarse, ya que probablemente vayan a rechazar nuestro guión de todas formas. Y entonces nos olvidamos de, quizás, la mejor idea que se nos ocurrió jamás, y ocupamos nuestra mente con esa otra no-tan-interesante historia de amor, pero que va a tener más chances de ser siquiera aceptada en una productora. Pensamos que el género de drama o de comedia romántica va a llegar a más espectadores y forzamos a nuestra creatividad a encajar en el molde social.

Pero usted habrá visto que hay excelentes películas en *todos* los géneros. Y sí, quizás muchas de ellas lo sean más allá de las expectativas iniciales del equipo que trabajó, pero lo que vale no es el gran éxito, sino la *voluntad de intentarlo*.

Cada escritor tiene más afinidad con un género que con otro. Si usted siente que se lleva mejor con una película de terror que con una de aventura, no es necesario que se aflija pensando que sólo va a poder desarrollar su talento en películas bizarras de bajo presupuesto. Hágase una escapada hasta su video club amigo y alquílese las películas más comerciales de su género favorito. Observará que hay algunas características que son comunes a todas ellas.

Supongamos que, efectivamente, usted es fanático del terror. Como

ya hemos visto, los monstruos de las buenas películas del género, son trabajados en profundidad y tienen más motivaciones y objetivos que un simple chip programado para matar a la chica inocente. De paso, en esos films, también encontramos una amplia variedad de mezcla de géneros. Hay una historia de amor, investigaciones policiales, alguna dosis del género fantástico que nos hace dudar de la procedencia de la criatura, unos cuantos elementos del suspenso y, por qué no, momentos de comedia.

A diferencia de los films de terror que sólo intentan mostrar sangre en cantidades industriales, estos films establecen una *conexión* con el espectador. Le ofrecen un abanico de emociones que no sólo abarca desde la impresión por la sangre hasta el miedo por el malísimo malvado monstruo, sino que va desde las lágrimas por el coraje del héroe por salvar a su amada, pasando por la impresión, la intriga y el salto sorpresivo en la butaca, hasta la risa por aquel error que comete el monstruo, que lo vuelve más real y colabora con la identificación del espectador con él.

Los maestros del terror, como la mayoría de los maestros, logran hacer dinero con su expresión artística. Y vaya a preguntarles si se sienten culpables por su cuenta en el banco; los va a hacer reír tanto que quizás hasta le ofrezcan un puesto de trabajo.

79- LAS HISTORIAS ATEMPORALES TIENEN MAYORES POSIBILIDADES DE CONVERTIRSE EN CLÁSICOS

Sobre este punto ya se han mencionado algunas cuestiones previamente. Pero vamos a ahondar un poco más en él, ya que tienen una enorme relación con la posibilidad de hacer dinero a través de la expresión artística.

Las historias atemporales son las que mayores posibilidades tiene de convertirse en clásicos. Esto se debe a que, al pasar las generaciones, siempre se encuentra algún factor en ellas que logra la identificación con el espectador.

Para que esto suceda, debemos tener en cuenta los Temas Eternos, que ya se han visto en profundidad aquí. Si nosotros logramos ser lo suficientemente elocuentes para contar la historia que queremos, teniendo en cuenta la presencia de estos temas, vamos a lograr no solo un film mucho más enriquecido, sino además, la posibilidad de llegar a

más espectadores a lo largo de la Historia. Eso significa que no sólo vamos a hacer dinero con lo que ganemos en el cine, sino que además nuestro dvd va a visitar una tonelada de hogares a lo largo del tiempo. Y eso, suponiendo que hemos logrado vender nuestro guión en un principio, porque como ya se ha visto, pasa una buena cantidad de tiempo entre la idea original y el producto final.

Así como es posible contar cualquier historia a través de cualquier género, existe siempre la posibilidad de incorporar uno de los Temas Eternos a cualquier idea. De esta forma, por más de que estemos contando un hecho específico que ocurrió en un momento determinado, podemos considerar que una de las causas de ese hecho puede ser tal o cual Tema siempre presente en la Humanidad.

Es una lástima que este recurso no se aproveche, ya que es una gran idea, simple de aplicar, y que además nos ayuda a ganar más dinero con un trabajo que de todas formas será arduo y espinoso.

80- ESE GUIÓN POR ENCARGO PUEDE DARLE EL DINERO NECESARIO PARA DEDICARSE A ESE OTRO QUE QUIERE ESCRIBIR. ÁMELO TAMBIÉN

Suele ocurrir que, al comienzo de nuestra carrera, tenemos que mandar currículos a las distintas productoras para poder hacer algo de dinero, ganar experiencia y lograr reconocimiento. Esto *no es*, bajo ningún punto de vista, una *traición al arte*. La profesión del escritor es difícil de encarar y es más difícil todavía de conservar. Sabemos que somos talentosos y que cada minuto que pasa que no dedicamos al desarrollo creativo es una pérdida de tiempo. Y lo que solemos pensar es que si trabajamos en la idea de otro, no estamos siendo creativos. Pero el artista hace arte de todo lo que toca, por eso es *artista*.

Probablemente aquel que nos contrate para escribir un guión sólo esté pensando en hacer dinero, y poco le importe si uno es artista o no. Pero usted no debe dejar que esa actitud lo desilusione. Por lo menos sabrá que va a obtener aunque sea una cosa positiva de él: dinero. Y con ese dinero usted puede hacer lo que mejor le parezca, incluso si lo invierte en filmar una idea enteramente suya que termine siendo un rotundo fracaso. Aunque... eso suena aún más desmotivante, ¿verdad?

Probablemente lo que termine pensando es que al final todo es parte de una gran injusticia. "*Si hago el trabajo de otro, gano dinero pero no hago lo que quiero; y si hago lo que quiero, no gano dinero*". Pues debe sacarse ese

prejuicio de la cabeza y dejar que su talento fluya, aunque sea para lograr el mejor guión jamás escrito, así sea otro quien se lleve los aplausos. Al menos usted sabrá que ha dado lo mejor de sí, más allá de cualquier circunstancia. *Esa* es la mentalidad que hace crecer a los artistas.

De todas formas, si todavía no se convence, piénselo de esta manera: hay gente que quiere dedicarse a escribir y que para lograrlo debe pasar sus días en una oficina, trabajando en algo para alguien que nada tiene que ver con su profesión. Piense al menos que usted está juntando dinero para escribir lo que quiere, haciendo algo que, de paso, lo puede mantener ejercitando su talento. Siempre será preferible escribir para otro, que hacer algo que lo aleje aún más del mundo artístico al que sabe que pertenece.

Ame todo lo que escriba. Sienta fluir su don en cada palabra y, en poco tiempo, se dará cuenta de que un gran artista no lo es porque tiene la suerte de trabajar en lo que ama, sino porque ama todo aquello en lo que trabaja.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Robert McKee, *“El Guión”*. Ed. Alba. Barcelona, 2006.

Francis Vanoye, *“Guiones modelo y Modelos de guión”*. Ed. Paidós. Barcelona, 1991.

Tzvetan Todorov, *“Introducción a la literatura fantástica”*. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1977.

François Truffaut, *“El cine según Hitchcock”*. Ed. Alianza. Madrid, 1996.

Robert Stam, *“Teorías del Cine”*. Ed. Paidós. Barcelona, 2001.

Syd Field, *“El Manual del Guionista”*. Ed. Plot. Madrid, 1996.

Linda Seger, *“Cómo crear personajes inolvidables”*. Ed. Paidós. Barcelona, 2000.

Para cualquier dato acerca de cualquier film, se puede recurrir a la página de internet: *www.imdb.com* (Internet Movie Data Base). De esa página deriva otra muy interesante que se llama: *www.imsdb.com* (Internet Movie Scripts Data Base). Una fuente muy extensa de guiones cinematográficos. La mayoría en inglés, pero en muchos otros idiomas también.

INTRODUCCIÓN	7
TEATRO, TV Y CINE	
TEATRO, TV Y CINE	11
1- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE TEATRO	11
2- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE TV.	15
3- LAS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL GUIÓN DE CINE	17
LOS GUIONES SEGÚN SU DURACIÓN	
LOS GUIONES SEGÚN SU DURACIÓN	21
4- CORTOMETRAJE (HASTA 30 MIN)	22
5- MEDIOMETRAJE (HASTA 60 MIN)	25
6- LARGOMETRAJE (MÁS DE 80 MIN)	26
LAS ADAPTACIONES	
LAS ADAPTACIONES	31
7- DEL TEATRO AL CINE	32
8- DE LA LITERATURA AL CINE	35
9- DEL CINE AL CINE	38
LOS PERSONAJES	
LOS PERSONAJES	43
10- DEFINA A SUS PERSONAJES Y SUS INTERRELACIONES	43
11- SIGNOS DEL ZODÍACO Y HORÓSCOPO CHINO	46
12- ENAMÓRESE DE TODOS SUS PERSONAJES	47
13- CONCIENCIA DE DESEO VS. DESEO DE CONCIENCIA	49
14- ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS?	51
15- LAS CIRCUNSTANCIAS DADAS	53
16- EL CUERPO ES UNA CONSECUENCIA DEL ESTADO DE ÁNIMO	54
17- DEBEN SUFRIR UNA TRANSFORMACIÓN A LO LARGO DE LA HISTORIA	55
LOS DIÁLOGOS	
LOS DIÁLOGOS	61
18- ESCRIBIR DIÁLOGOS ES COMO JUGAR AL AJEDREZ CONTRA UNO MISMO	61
19- ¿CÓMO HABLAN LOS PERSONAJES?	63
20- LA EXPLICACIÓN EN LOS DIÁLOGOS ABURRE	64
21- LOS MONÓLOGOS ETERNOS SON FALLAS CASI SIEMPRE	67
22- ARRANCAR CON CONVERSACIONES EMPEZADAS Y EVITAR LAS MULETILLAS ..	68

LOS ESCENARIOS

LOS ESCENARIOS	73
23- EL LUGAR DEBE SER UN PERSONAJE MÁS	73
24- ¿POR QUÉ ESE LUGAR Y NO CUALQUIER OTRO?	75
25- LOS ESCENARIOS COMUNES	76
26- VISITE LOS ESCENARIOS QUE TENGA EN MENTE. DE DÍA, DE NOCHE. CADA LUGAR TIENE CUALIDADES ÚNICAS. SE LE VAN A OCURRIR IDEAS	77

LOS COMODINES

LOS COMODINES	81
27- PERSONAJES Y/U OBJETOS QUE PARECEN NO TENER NADA QUE VER CON LA HISTORIA	81
28- LA ESCALETA	83
29- EL TRATAMIENTO	84
30- LAS ELIPSIS	85
31- LOS FLASHBACKS	87
32- LOS FLASHFORWARDS	88
33- LA VOZ EN OFF	89
34- LOS ODIOSOS CARTELES QUE INDICAN TEMPORALIDAD	91
35- NO EMPEZAR UN GUIÓN PENSANDO EN EL GÉNERO. ARMAR UNA ESTRUCTURA Y ADAPTARLA AL GÉNERO QUE DESEE LUEGO	92
36- SIÉNTESE EN UN BAR A ESCUCHAR LAS CONVERSACIONES DE LA GENTE	92
37- VEA TODAS LAS PELÍCULAS QUE SE RELACIONEN CON SU IDEA	93
38- HACER LITERALES LAS COMPARACIONES EVITA MALENTENDIDOS CON EL DIRECTOR	94

DETALLES RARA VEZ CONSIDERADOS

DETALLES RARA VEZ CONSIDERADOS	97
39- EL ESPECTADOR PROMEDIO DE SU HISTORIA	97
40- LA REALIDAD SUPERA AMPLIAMENTE LA FICCIÓN	98
41- NO SE ENAMORE DE UN PLANO O IDEA	100
42- “ESTA ES UNA MALA IDEA; YA FUE HECHO” NO SIEMPRE ES TAN ASÍ. UN GIRO ORIGINAL PUEDE CONVERTIRSE EN UNA HISTORIA NUEVA	101
43- OJO CON EL TIEMPO DE SU HISTORIA. PIENSE QUE HASTA QUE TERMINA: UN AÑO. HASTA QUE SE PRODUCE: OTRO AÑO. HASTA EL ESTRENO: OTRO AÑO. TRES AÑOS DESDE SU IDEA ORIGINAL	102
LOS COMENTARIOS QUE PROMETEN FRACASOS	105
44- “¿QUÉ TAL SI AGARRO ESTE CORTO QUE GANÓ TRES PREMIOS Y LO CONVIERTO EN UN LARGO?”	105
45- “ANOCHÉ TUVE UN SUEÑO GENIAL. VOY A ESCRIBIR UN GUIÓN.”	106

LOS GÉNEROS GENERALES

LOS GÉNEROS GENERALES	111
46- LA HISTORIA DE AMOR	111
47- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA HISTORIA DE AMOR	113
48- LA ACCIÓN	114
49- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA ACCIÓN	116
50- LA AVENTURA	117
51- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA AVENTURA	119
52- EL SUSPENSO	119
53- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL SUSPENSO	121
54- EL TERROR	122
55- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL TERROR	123
56- LA CIENCIA FICCIÓN	124
57- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA CIENCIA FICCIÓN	125
58- EL FANTÁSTICO	126
59- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL FANTÁSTICO	128
60- EL POLICIAL	128
61- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL POLICIAL	130
62- LA COMEDIA	131
63- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN LA COMEDIA	134
64- EL DOCUMENTAL	134
65- LAS FALLAS MÁS COMUNES EN EL DOCUMENTAL	136

¡MI MENTE ESTÁ EN BLANCO!

¡MI MENTE ESTÁ EN BLANCO!	139
---------------------------------	-----

NO SÉ CÓMO EMPEZAR

NO SÉ CÓMO EMPEZAR	143
66- NADA EMPIEZA. TODO ESTÁ “IN MEDIA RES”	143
67- LAS PREGUNTAS OBLIGADAS DEL ESPECTADOR (NINGUNA DEBE SER RESPONDDA INMEDIATAMENTE)	144
68- RECREO: UNA BUENA TORTA DE CHOCOLATE CON UN LICUADO DE BANANA	145

NO SÉ CÓMO SEGUIR ADELANTE CON LA HISTORIA

NO SÉ CÓMO SEGUIR ADELANTE CON LA HISTORIA	149
69- LOS PEQUEÑOS CONFLICTOS SUCESIVOS	149
70- LA CRISIS DE LOS 15 MINUTOS	150
71- LA CRISIS DE LOS 30 MINUTOS	151
72- LA CRISIS DE LOS 60 MINUTOS	152
73- PREGUNTAS FASTIDIOSAS (PORQUE OBLIGAN A REVISAR EL TEXTO ENTERO)	153
74- RECREO: UN PASEO EN BICICLETA	154

NO SÉ CÓMO TERMINAR

NO SÉ CÓMO TERMINAR	157
75- LA CRISIS DE LOS 90 MINUTOS	157
76- EL ANTICLÍMAX	158

LO COMERCIAL VS. LO ARTÍSTICO

LO COMERCIAL VS. LO ARTÍSTICO	161
77- LO COMERCIAL NO SIEMPRE ES TRAICIÓN AL ARTE. HACER DINERO CON TALENTO PUEDE TRAER FELICIDAD	161
78- LA HISTORIA DE AMOR NO PROMETE UN ÉXITO; NI EL TERROR, UN FRACASO. .	162
79- LAS HISTORIAS ATEMPORALES TIENEN MAYORES POSIBILIDADES DE CONVERTIR- SE EN CLÁSICOS	163
80- ESE GUIÓN POR ENCARGO PUEDE DARLE EL DINERO NECESARIO PARA DEDICAR- SE A ESE OTRO QUE QUIERE ESCRIBIR. ÁMELO TAMBIÉN	164
BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA	167